

# JUST PLAIN WARGAMES

---

## VIMY RIDGE 1917 – CANADIANS ON THE ATTACK

2000 PACIFIC RIM PUBLISHING COMPANY

Auteur : Kerry Anderson

---

- Traduction réalisée par Pascal Barchi, 22/11/2008 –

**Note du traducteur** : les termes anglais « suppressed » et « suppression » ont ici été traduits par « fixé » et « fixation ». Ex : une unité est fixée lors d'un tir de fixation. Par ailleurs, il est recommandé de consulter le forum WW1 de ConsimWorld, l'auteur ayant discuté et précisé quelques points de règle (repris ici).

### **1.0 INTRODUCTION**

A 05h30 du matin, le 9 avril 1917, l'artillerie de la 1<sup>ère</sup> armée britannique a réalisé le plus grand tir de barrage à cette date. Une demi-heure plus tard, 48.000 soldats canadiens quittaient leurs tranchées pour monter à l'assaut de la crête de Vimy, réputée imprenable. Les français et les britanniques avaient déjà tenté de capturer la crête mais sans succès.

Sur ce champ de bataille, les canadiens devaient se révéler à eux-mêmes. A 14h00, ils tenaient la crête.

Le jeu « Crête de Vimy 1917 » couvre la bataille depuis le tir de barrage initial jusqu'à l'objectif final atteint par la 1<sup>ère</sup> division. Toutes les troupes du « Canadian Corps » et du « Gruppe Vimy » allemand sont représentées.

### **2.0 COMPOSANTS DU JEU**

Le jeu contient une carte 22x23", une planche de 200 pions, un feuillet de tables et un livret de règles. Un dé à 6 faces doit être ajouté par les joueurs.

Chaque section de règles est numérotée et les paragraphes importants individualisés en sous numérotation (2.2). Les sous-sections sont identifiées également (2.24).

Lorsqu'un point de règle en appelle un autre, la référence est donnée entre parenthèses. Cela aidera les joueurs dans leur recherche de référence.

#### **2.1 Pions**

Les pions représentent, d'une part, des unités de combat ayant participé à la bataille et, d'autre part, des marqueurs informatifs utilisés au cours du jeu.

## 2.11 Unités

Les pions représentant les unités sont colorés pour distinguer leur nationalité. Les britanniques sont en beige, les canadiens en brun et les allemands en gris.

Les chiffres et symboles imprimés sur les pions présentent l'information suivante :

- le rectangle coloré central représente la division de rattachement de l'unité. Cela n'est utile que lors de la mise en place du jeu ;
- la barre noire crénelée bordant le haut du pion (face « retranchée ») désigne une unité positionnée dans une ligne de tranchée (tranchée principale ou de communication) (3.2) ;
- le triangle noir figurant au verso du pion (face « exposée ») détermine la direction de mouvement (3.1).

Chaque pion représente un certain type d'unité (infanterie, mortier, mitrailleuse, tank).

La puissance d'une unité désigne également son nombre de pas de perte. 1 compagnie équivaut à 1 point de puissance (1 pas de perte). Chaque unité d'infanterie canadienne et britannique est un bataillon, constitué de 4 compagnies (ayant donc 4 pas de perte). Chaque unité allemande correspond à une seule compagnie (1 pas de perte).

Les pertes au combat sont comptées en points de compagnies. Un bataillon constitué de 4 compagnies peut donc subir des pertes partielles. Lorsqu'un bataillon subit des pertes partielles, placer un marqueur de puissance résiduelle sur le pion, avec la même orientation que celle du pion affecté, indiquant ainsi le nombre de compagnies résiduelles.

Utilisés pour la mise en place du jeu, les termes de bataillon/compagnie et de brigade/bataillon représentent la désignation historique des unités. Celles-ci sont identifiées par des chiffres et/ou des abréviations de leur nom (dont appellation d'origine) :

B = bavarois

BR = réserve bavaroise

CMR = Canadian Mounted Rifles

KOSB = King's Own Scottish Borderers

PPCLI = Princess Patricia's Canadian Light Infantry

R = reserve // RCR = Royal Canadian Regiment

RW = Royal Warwicks

RWK = Royal West Kent

La 5ème division de la 13ème brigade britannique était temporairement rattachée au « Canadian Corps » pour soutenir l'assaut de la crête. Toute référence non spécifique dans les règles aux unités canadiennes désigne les unités canadiennes et britanniques.

Seuls les pions allemands ont un identifiant de régiment (historique). Il n'est utilisé que pour la mise en place. Toutes les unités britanniques et seulement certaines canadiennes débutent le jeu en tant que réserves, identifiées par un petit cercle plein sur le pion.

### 2.12 Marqueurs

Des marqueurs (statut « fixé », statut « engagé », statut « souterrain », fumée, tranchée secondaire, puissance résiduelle, tour) sont utilisés en cours de jeu pour noter d'importantes informations. Les marqueurs de perte (puissance résiduelle) d'une unité de combat sont placés sur le pion de l'unité affectée.

### **2.2 Carte**

La carte illustre le secteur du front où le « Canadian Corps » a attaqué.

Une trame d'hexagones (hex) en surimpression permet de mettre en place les unités et de modéliser leur déplacement. Chaque hex contient des informations sur la nature du terrain (caractéristiques naturelles et/ou anthropiques) pouvant affecter les mouvements et les combats. Une légende reprenant ces informations et les points de mouvements requis associés est imprimée sur la carte.

L'hex 4001 illustre l'orientation géographique de la carte.

### 2.21 Tranchées

La tranchée la plus occidentale (rouge), avec ses galeries souterraines, est la ligne de tranchée canadienne. Toutes les autres tranchées sont allemandes. Toute référence (non spécifique) aux tranchées dans ces règles n'inclue ni les tranchées de communication ni les galeries souterraines. La tranchée est « amie » au camp qui la possède en début de jeu (orientation spécifique attaque/défense).

### 2.22 « Zone bombardée »

Au cours de 1917, le champ de bataille a subi de nombreux bombardements et sa traversée était difficile. Tout hex situé à l'Ouest de la ligne délimitant la « Zone bombardée » est considéré en « Zone bombardée ». Une unité débutant sa phase de mouvement (7.0) dans la « Zone bombardée » possède un nombre variable de points de mouvement, reflétant la nature imprévisible du terrain.

### 2.23 Réseau ferré

Le chemin de fer n'est ici représenté que pour l'exactitude historique. Il n'affecte ni les mouvements ni les combats.

### 2.3 Echelle du jeu

Chaque hex de la carte a une largeur équivalente à une distance de 250 yards (230m). Chaque contour de relief représente une élévation de 10yd (9m). Chaque tour de jeu représente 30 minutes de temps réel. Les unités d'infanterie britanniques et canadiennes sont des bataillons comprenant environ 1000 hommes ; toutes les autres unités sont des équivalents de compagnies comptant jusqu'à 250 hommes.

## **3.0 STATUT DES UNITES**

Les unités sont forcément sous l'un des 3 statuts suivants : « exposé », « retranché » ou « souterrain ». Pour les deux premiers cas, le statut est identifiable par la face visible du pion.

### **3.1 Unité « exposée »**

Une telle unité est à découvert ou se déplace à découvert. Aucune restriction ne s'applique. Une unité peut être « exposée » à tout moment de son déplacement sur tout type d'hex (7.2).

### **3.2 Unité « retranchée »**

Pour être « retranchée », une unité doit être positionnée soit dans une tranchée soit dans une tranchée de communication. « Retranchée », l'unité ne peut se déplacer que dans la tranchée, c'est-à-dire depuis un hex de tranchée vers un autre hex de tranchée adjacent, ces deux hex étant joints par une même ligne de tranchée (7.2, 7.3).

### **3.3 Unité « souterraine »**

Le pion d'une unité positionnée dans une galerie ou dans un bunker est recouvert d'un marqueur « souterrain ». La galerie souterraine doit être « amie ». Une unité ne peut pas pénétrer dans une galerie souterraine ayant été sous contrôle ennemi en début de jeu. Les galeries souterraines ne peuvent être pénétrées et quittées que par les hex d'entrée. Une unité « souterraine » n'est concernée ni par le tir ennemi ni par le combat rapproché (9.0, 12.0). Elle peut se déplacer librement sous les hex contenant une unité ennemie. Une unité « souterraine » n'est pas une unité « retranchée ».

### **3.4 Changement de statut**

Selon les conditions ci-dessus établies, les unités peuvent changer de statut librement lors de la phase de mouvement (7.0) en utilisant 1 point de mouvement. Selon le cas, le pion est retourné ou bien le marqueur « souterrain » est ajouté/enlevé.

*EXCEPTION : au tour 2, les unités canadiennes, ayant en premier acte de mouvement quitté leur statut « retranché » pour devenir « exposées », ne sont pas concernées par le point de mouvement ordinairement requis pour changement de statut. Ceci reflète leur préparation à l'action. -*

Les unités ne peuvent pas changer de statut si elles entrent dans un hex occupé par l'ennemi. Elles doivent conserver leur statut courant pour recevoir le feu ennemi précédant le combat rapproché. Les unités des deux camps peuvent se « retrancher » à la fin de la phase de combat rapproché sans dépenser de point de mouvement.

Ainsi qu'illustré sur le pion, les unités de tank sont obligatoirement en statut « exposé ».

## **4.0 EMPILEMENT**

L'empilement est le placement de plus d'une unité amie sur un même hex. Chaque hex a une capacité d'empilement maximale, mesurée en puissance de compagnies. Cela est fonction du statut des unités occupant l'hex :

- unités « exposées » : 8 compagnies,
- unités « retranchées » : 5 compagnies,
- unités « souterraines » : 2 compagnies.

Cette limitation d'empilement est applicable à tout moment. Les joueurs ne peuvent pas déplacer une unité dans un hex occupé si l'action provoque momentanément un excès.

Cette limitation ne s'applique qu'à l'hex concerné, sans importance du nombre de tranchées (de communication ou non) ou de galeries souterraines présentes dans l'hex.

Les galeries souterraines ne peuvent contenir que 2 compagnies. Les unités plus puissantes doivent se séparer. Elles ne possèdent plus dès lors qu'une puissance de 2 compagnies dans la galerie, laissant dans l'hex précédent (arrière) le complément - l'unité n'est bien évidemment positionnée qu'à un seul endroit : l'hex de galerie souterraine considéré -. Se séparer ou se recombinaison ne coûte pas de point de mouvement.

Les restrictions d'empilement ne concernent que les unités d'un même camp (cas de présence d'unités ennemies).

*EXEMPLE : dans le cas le plus improbable où un joueur puisse accumuler 15 compagnies au sein d'un même hex (8 « exposées », 5 « retranchées », 2 « souterraines ») et où pénètrent 13 unités ennemies (8 « exposées », 5 « retranchées »), ceci représenterait l'extrême limite légale (pas de galeries souterraines opposées dans cet hex, interdiction de pénétrer dans une galerie souterraine ennemie), et finirait en boucherie. -*

## **5.0 ZONE DE CONTROLE (ZoC)**

Toutes les unités exercent une ZoC dans l'hex occupé et dans les 6 hex adjacents. Il n'y a aucune différence qualitative ou quantitative du fait du nombre d'unités exerçant une ZoC sur le même hex. Les deux camps peuvent exercer simultanément une ZoC sur le même hex.

Lorsqu'une unité quitte un hex sous ZoC, un tir d'opportunité peut être déclenché à son encontre (9.6).

## **6.0 SEQUENCE DU TOUR DE JEU**

Chaque tour est partagé par les deux joueurs. Le tour de chaque joueur est subdivisé en 4 phases. Chaque action réalisée par un joueur doit obligatoirement se dérouler dans la phase appropriée. Lorsqu'un joueur a terminé une phase, il ne peut revenir en arrière pour effectuer une action oubliée, sauf si l'adversaire le lui permet gracieusement.

Chaque phase est propre à un joueur (ex : phase de mouvement pour le joueur canadien). Le joueur en phase est désigné joueur actif.

### **6.1 Déroulement d'une séquence de jeu**

La séquence complète d'un tour se déroule comme suit. En fait, les règles sont organisées dans l'ordre d'apparition dans la séquence d'un tour.

A) Tour du joueur canadien (météo, optionnelle)

1) Phase de mouvement du joueur canadien

Le joueur canadien déplace ses unités non « engagées » et non « fixées » en accord avec les règles de mouvement. Le joueur allemand peut procéder à des tir d'opportunité (ZOC).

2) Phase de tir du joueur allemand

Le joueur allemand peut faire feu sur toute unité canadienne vers laquelle la ligne de tir n'est pas bloquée.

3) Retrait des marqueurs de fixation pour le joueur allemand

Le joueur allemand retire tous les marqueurs de fixation couvrant ses unités.

4) Phase de combat rapproché (mêlée) du joueur canadien

Le joueur canadien résout tous les combats rapprochés entre les unités ennemies non « fixées » présentes dans le même hex. Un combat entre des unités canadiennes non « fixées » et des unités allemandes « fixées » est optionnel.

B) Tour du joueur allemand

1) Phase de mouvement du joueur allemand

Le joueur allemand déplace ses unités non « engagées » et non « fixées » en accord avec les règles de mouvement. Le joueur canadien peut procéder à des tir d'opportunité (ZOC).

2) Phase de tir du joueur canadien

Aux tours 1, 3, 10 et 14, le joueur canadien exécute un tir de barrage d'artillerie antérieurement au tir de ses unités. Le joueur canadien peut faire feu sur toute unité allemande pour laquelle la ligne de tir n'est pas bloquée.

3) Retrait des marqueurs de fixation pour le joueur canadien

Le joueur canadien retire tous les marqueurs de fixation couvrant ses unités.

4) Phase de combat rapproché (mêlée) du joueur allemand

Le joueur allemand résout tous les combats de mêlée entre les unités ennemies non « fixées » présentes dans le même hex. Un combat entre des unités allemandes non « fixées » et des unités canadiennes « fixées » est optionnel.

Le tour 1 débute par la phase de tir du joueur canadien lors du tour du joueur allemand.

## **7.0 MOUVEMENT**

Lors de la phase de mouvement, le joueur actif peut déplacer ses unités en observant les règles de mouvement. Le potentiel de mouvement alloué à une unité peut varier d'un tour à l'autre, et la direction ne change pas une fois le mouvement débuté.

### **7.1 Procédure**

Le joueur actif détermine l'allocation de points de mouvement pour chacune de ses unités. La table de mouvement précise le nombre de points attribués à l'unité pour le tour. Si l'unité débute son déplacement au sein de la « Zone bombardée », un jet de dé est nécessaire. En aucun cas, une unité ne peut se dépasser son potentiel ainsi alloué. Une unité n'est pas obligée d'utiliser l'ensemble de son potentiel, mais le complément est perdu.

*L'intention est d'introduire la notion de nature irrégulière et imprévisible du terrain du champ de bataille. Les cratères, les barbelés et les tirs occasionnels en sont les objets. –*

### **7.2 Orientation**

Le mouvement vers l'avant d'unités « exposées » est limité à un arc de 60°. Avant de débiter son mouvement, le joueur choisit une direction générale en disposant l'unité orientée vers l'un des 6 angles de l'hex (pas l'arête). En mouvement, l'unité doit suivre cette direction en entrant dans l'un des deux hex possibles. D'un hex à l'autre, la direction ne change pas. A la fin de son mouvement, son orientation n'a plus aucun effet à moins qu'elle ne soit forcée à la déroute (11.3).

Les unités « retranchées » ou « souterraines » et celles « exposées » le long d'une route (7.5) sont exemptées de toute orientation obligatoire. Elles peuvent changer d'orientation à chaque arrivée dans un hex nouveau, devant suivre ainsi le réseau tracé. Une unité quittant sa tranchée peut changer d'orientation avant d'être « exposée », mais une fois « exposée » elle ne peut plus modifier son orientation, à moins qu'elle ne se retranche de nouveau.

*L'intention est de faire progresser les unités de façon directe. A cette échelle, il serait impropre de leur permettre d'effectuer des manœuvres sophistiquées. Il faut noter que l'orientation n'affecte pas les tirs/combats. Il y a suffisamment de modificateurs pour ne pas en rajouter. –*

### **7.3 Déplacements en tranchées**

Il n'y a pas de distinction entre différentes tranchées coexistant dans le même hex. L'unité peut passer de l'une à l'autre sans devenir « exposée ». On considère qu'il existe des points de passage. Exception (14.3) : tranchées secondaires (optionnel).

### **7.4 Effets du terrain**

La distance sur laquelle une unité se déplace dépend de la nature du terrain et de son potentiel de mouvement. En se déplaçant d'un hex à l'autre, elle utilise un certain nombre de points de mouvement. Grimper une colline coûte un point supplémentaire par niveau d'élévation (quel que soit le statut de l'unité). Ne considérer que la différence de niveau des 2 hex successifs, ignorant les irrégularités des contours réels des zones.

### **7.5 Marche sur route**

Lorsqu'une unité se déplace le long d'une route dans la Zone « non bombardée », le potentiel est de 8 points de mouvement. L'ensemble du déplacement doit s'effectuer sur la route. L'orientation n'a pas d'effet restrictif (7.2).

*Comme indiqué sur la carte, il n'y a pas de route traversant les villages. La combinaison de rues étroites et d'accumulations de décombres irait à l'encontre de tout bonus de mouvement. –*

### **7.6 Assaut d'un hex ennemi**

Lors de la phase de mouvement, les unités d'infanterie et/ou de tanks peuvent pénétrer dans des hex contenant des unités ennemies pour engager un combat rapproché (mêlée) (12.0). Il s'agit donc d'un assaut d'un hex ennemi. Toute entrée d'une unité dans un hex occupé par l'ennemi provoque l'arrêt de son mouvement.

### **7.7 Quitter un hex ennemi**

Les unités ne peuvent pas volontairement quitter un hex occupé par des unités ennemies non « fixées » (exception des tanks, 13.1).

### **7.8 Déplacement souterrain**

Des unités « souterraines » peuvent traverser des hex occupés par des unités ennemies (celles-ci étant en surface). Elles ne peuvent pas quitter un tunnel dont les accès sont occupés uniquement par des unités ennemies, il doit y avoir au moins une unité amie (12.3). Si les unités présentes dans ces hex d'accès ne sont qu'ennemies, le mouvement souterrain est bloqué.

## **8.0 LIGNE DE VUE**

Pour effectuer un tir, l'unité faisant feu doit pouvoir voir sa cible à travers une ligne de vue non bloquée. Ceci se vérifie en tirant un fil entre le centre des deux hex concernés (origine, cible). Une élévation de terrain positionnée entre ces deux hex bloque la ligne de vue et interdit donc le tir. D'autres obstacles ne sont pas bloquants mais réduisent l'efficacité du tir.

### **8.1 Élévation de terrain**

Une élévation bloque la ligne de vue entre l'hex actif et l'hex cible. Il faut prendre en compte l'existence de l'élévation dans l'hex et non pas l'élévation générale de l'hex.

### **8.2 Bois et villages**

Les bois et villages ne bloquent pas la ligne de vue, mais réduisent l'efficacité du tir (modificateurs de dé) (9.3).

*Dans la plupart des jeux, ces obstacles bloquent la ligne de vue. Il est considéré ici qu'ils ont pu être pulvérisés et aplanis. Seules les ruines empêchent tout tir. –*

### **8.3 Unités amies**

Une unité amie « exposée » bloque la ligne de vue. La ligne de vue est également bloquée si elle passe par l'arête commune à deux hex adjacents occupés par des unités amies. Une unité ennemie « exposée » ne bloque pas.



## **9.0 TIR**

Lors de la phase de tir, les unités du joueur actif peuvent faire feu sur des unités ennemies si la ligne de vue n'est pas bloquée (8.0). La distance, le relief et la nature du terrain et les marqueurs de fixation ont un effet limitant sur l'efficacité du tir.

Chaque unité ne peut faire feu qu'une seule fois par phase, en toute indépendance d'autres unités ayant la même cible. Le tir est dirigé vers toutes les unités occupant le même hex cible. Chacune des unités cibles reçoit le feu individuellement. Les unités assaillies ne peuvent tirer que sur les unités qui les assaillent (7.6). Des unités ne peuvent faire feu sur un hex assailli contenant des unités amies que si ces dernières ne sont pas « exposées ». Des unités « engagées » ne peuvent ni faire feu ni être ciblées (12.3).

Le joueur actif annonce et résout chaque cas à la fois.

### **9.1 Effet du statut de l'unité sur le tir**

Le statut d'une unité affecte les résultats de tir.

Unité « exposée » : pas d'effet.

Unité « retranchée » : effet significatif. Consulter la table de résolution de tir selon le type de tranchée occupée par l'unité. Pour une tranchée de communication, tous les jets modifiés au-dessus de la ligne pointillée sont sans effet. Pour une tranchée principale, tous les jets modifiés au-dessus de la ligne double sont sans effet. En cas de présence de différents types de tranchées dans l'hex, considérer le plus favorable à l'unité cible.

*Exemple : un bataillon d'infanterie de puissance 4 (4 compagnies) faisant feu sur une compagnie d'infanterie « retranchée » dans une tranchée de communication infligerait 1 perte (1 compagnie) sur un jet de 4. Un résultat inférieur à 4 serait sans effet. S'il s'agissait d'une tranchée principale, aucune perte n'aurait été possible. –*

#### **Note du traducteur :**

- a) lorsqu'une unité canadienne « retranchée » dans sa tranchée d'origine est ciblée, elle bénéficie de la protection de sa tranchée (banquette de tir, parapet, etc.) ; les deux lignes (pointillées et double) de la table de résolution des tirs doivent être considérées (modificateur exprimant la protection). Lorsqu'elle sort de sa tranchée pour monter à l'assaut de la première tranchée allemande, elle peut faire l'objet d'un tir d'opportunité si elle quitte un hex sous ZoC ennemie (9.7). Elle est donc ciblée en étant sur son hex de départ (tranchée amie) mais ne bénéficie plus de la protection car elle est exposée ; les 2 lignes (pointillée et double) de la table de résolution des tirs ne doivent donc plus être considérées.
- b) Les tranchées étant orientées, une unité canadienne ayant pris un hex de tranchée allemande ne bénéficie plus de la protection si elle est prise pour cible par une unité allemande située plus à l'Est. Les 2 lignes (pointillée et double) de la table de résolution des tirs ne doivent plus être considérées. Une unité allemande encore « retranchée » bénéficie encore de cette protection si elle est prise pour cible par une unité canadienne située plus à l'Ouest.

- c) Une unité canadienne dans une tranchée allemande peut prendre un statut « retranché » pour caractériser son déplacement au sein de la tranchée. Mais elle ne peut pas bénéficier de la protection en cas de tir.

Unité « souterraine » : ne peut ni tirer ni être ciblée.

### **9.2 Effet de distance sur le tir**

Un modificateur est appliqué selon le type d'unité ciblée et la distance à l'unité faisant feu. Cette distance est calculée comme étant le plus petit nombre d'hex intercalés entre les deux unités concernées.

Les modificateurs à appliquer sont présentés dans la colonne concernant le type d'unité faisant feu sur la table de résolution des tirs. Ils s'appliquent à chaque hex intermédiaire entre l'actif et la cible (ex : infanterie +2/hex intercalé ; mitrailleuse +1/hex intercalé). Les unités citées à modificateur de distance NA (non applicable) n'ont pas de modificateur de distance.

Pour un tir à distance 0 (au sein d'un même hex), soustraire 1 (-1) au jet de dé et ne pas prendre en compte les effets de terrain ou le statut de l'unité. Les unités « engagées » ne peuvent ni faire feu ni être ciblées (12.3).

Une unité faisant feu à partir d'un hex plus élevé que celui de sa cible bénéficie d'un bonus, soustraire 1 (-1) au jet de dé.

### **9.3 Effet de la nature du terrain sur le tir**

Si la ligne de vue passe par un bois ou un village, des modificateurs s'appliquent au résultat du jet de dé concernant le tir. Ces modificateurs se cumulent d'hex en hex concernés par la ligne de vue. Pas plus d'un modificateur ne doit être considéré pour chaque hex concerné. L'hex cible est à prendre en compte, pas l'hex actif. Modifier le jet de dé avant de se reporter à la table de résolution. Le bon sens doit s'appliquer : si la ligne de vue passe par une arête, la considérer comme un hex à part entière ; si elle passe par un point multiple, ne considérer que les hex du chemin le plus court.

### **9.4 Effet du tir de barrage sur le tir**

Les joueurs ne peuvent pas faire feu à travers, depuis ou le long d'une ligne de tir de barrage en cours ou une zone soumise à un tir de barrage.

### **9.5 Effet de la fixation sur le tir**

Si l'unité faisant feu est « fixée » (11.2), ajouter 2 (+2) au jet de dé. Si l'unité cible est « fixée », ajouter 1 (+1).

### **9.6 Résolution du tir**

Noter le type d'unité faisant feu et sa puissance (nombre de compagnies résiduelles) ainsi que la puissance de l'unité cible. Consulter la table de résolution des tirs.

En colonne l'unité active (type, puissance). Une unité dont la puissance n'apparaît pas sur la table est considérée comme compagnie (puissance 1). En ligne l'unité cible (puissance).

Lancer le dé, modifier le résultat pour la nature du terrain, la distance et le modificateur de fixation (9.2, 9.3, 9.5) puis croiser sur la table afin d'obtenir le résultat. Celui-ci est l'expression du nombre de pertes infligées à l'unité cible. Il s'applique immédiatement. Si nécessaire, lancer le dé à nouveau pour vérifier le moral de l'unité cible (11.0).

### **9.7 Tir d'opportunité**

Lorsqu'une unité quitte une ZoC ennemie (5.0), un tir d'opportunité est déclenché contre elle par chaque unité libre, c'est-à-dire non assaillie, exerçant la ZoC. Il s'agit d'un tir normal. L'unité cible est soumise au feu dans l'hex qu'elle quitte, et son statut est celui qu'elle a lorsqu'elle quitte son hex. Si elle devient « fixée » (11.2), elle reste dans l'hex de ZoC.

Les unités en déroute ne subissent pas de tir d'opportunité (11.3). Les unités « engagées » ou assaillies au sein de leur hex (7.6) ne peuvent pas exercer un tir d'opportunité.

*Le but est ici d'empêcher des unités de se déplacer sans se préoccuper des unités ennemies voisines, hormis celles assaillantes. Une unité pénétrant ou quittant une ZoC pour attaquer peut être soumise à un tir d'opportunité. -*

### **9.8 Mortiers de tranchées**

Par nature, le mortier ne peut être utilisé en distance 0 (combat au sein d'un même hex), et donc ne peut être utilisé en réponse à un assaut ennemi. Pour un tir de fixation (11.4) ou un tir de fumée (14.1), les mortiers ont une distance maximale de tir de 10 hex (*L'auteur préconise d'ignorer ce point*).

## **10.0 TIR DE BARRAGE DE L'ARTILLERIE**

Le barrage roulant qui a laminé les allemands a été décisif dans le succès canadien à Vimy. Il est décomposé en 4 étapes et les lignes d'objectifs sont colorées en vert, rouge, noir puis bleu. A chaque étape, le barrage progresse d'une ligne à une autre sur une période de 30 minutes, l'infanterie éliminant les poches de résistance. Noter que la ligne rouge délimite en fait 2 zones.

### **10.1 SECTEUR SOUMIS AU TIR DE BARRAGE**

Ainsi que présenté sur la piste de tour de jeu, le tir de barrage est soit roulant vers une nouvelle zone (rectangle coloré) soit stationnaire sur une ligne (barre colorée). Dans le premier cas, le tir de barrage roulant affecte chacune des unités présentes entre la précédente ligne de barrage et la prochaine. Dans le second cas, le tir de barrage stationnaire n'affecte que les unités traversant la ligne de barrage en cours. Le tir le long de cette ligne ne s'arrête qu'à la phase de tir du joueur canadien concernant le barrage roulant. Dès que cette phase est atteinte, le barrage devient immédiatement stationnaire sur la ligne suivante. Il y a donc en permanence un tir de barrage (stationnaire ou roulant) sur la carte durant toute la durée du jeu.

*Exemple : le tour 3 est le tour où le barrage roulant progresse de la ligne verte vers la ligne rouge, ainsi que marqué sur la piste des tours par le rectangle rouge. Avant la phase de tir du joueur canadien, le barrage était stationnaire sur la ligne verte. Lors de la phase de tir du joueur canadien, le barrage est roulant depuis la ligne verte jusqu'à la ligne rouge, attaquant individuellement toutes les*

*unités allemandes présentes dans la zone ainsi délimitée. Immédiatement après cette phase de tir du joueur canadien, le barrage devient stationnaire sur la ligne rouge.*

Au premier tour, comme indiqué par le rectangle vert, toutes les unités allemandes présentes entre les tranchées canadiennes et la ligne verte peuvent être attaquées.

Dans certaines zones, hex 1705 et hex 3114 à 3216, les symboles de ligne barbelée recouvrent la ligne de barrage. Les joueurs doivent poursuivre logiquement le tracé de la ligne de barrage dans ces secteurs.

### **10.2 Résolution du tir de barrage**

La résolution se fait comme pour un tir normal, considérant les colonnes de tir de barrage sur la table de résolution des tirs. Le tir de barrage roulant est résolu par la colonne R, et avant tout autre tir dans la phase. Le tir de barrage stationnaire est résolu par la colonne S, au moment où une unité allemande tente de traverser la ligne de barrage active. Il n'y a pas de modificateur pour la distance, la nature du terrain ou la fixation. Les unités « retranchées » conservent leur effet de protection. Les unités « souterraines » ne sont pas affectées par le tir de barrage.

### **10.3 Progression des unités canadiennes**

Etant données la planification de progression et l'incapacité d'initiative générale des unités, les unités canadiennes ne doivent pas dépasser la ligne de barrage active. C'est-à-dire qu'aucun hex devant être soumis à un tir de barrage ultérieur ne peut être pénétré par les unités canadiennes.

Aucune unité canadienne ne peut dépasser vers l'Est sa propre ligne de tranchée (rouge) au tour 1.

## **11.0 MORAL**

Une unité doit se soumettre à un test de moral dès qu'elle :

- subit une perte lors d'un tir,
- a été impliquée dans un combat rapproché (mêlée),
- *(est sous le feu d'un mortier de tranchée,)*
- est sous le feu d'une mitrailleuse *(au sein d'un même hex ou)* depuis un hex adjacent.

Le test de moral est effectué immédiatement à la suite de l'un de ces événements. Si une unité est réduite par un tir de mitrailleuse adjacente ou de mortier, elle n'est soumise qu'à un seul test de moral.

Toute unité, non souterraine, survivant à un tir de barrage est automatiquement « fixée » (pas de déroute).

### **11.1 Résolution du test de moral**

Consulter la table de moral. Pour chaque unité affectée, pointer sa division de rattachement et lancer le dé. Ajouter au résultat le nombre de compagnies ponctuellement perdues. Le résultat est soit – (rien), soit S (fixation), soit R (déroute) ou soit NA (non applicable).

*La 4<sup>ème</sup> division canadienne a un niveau de moral inférieur aux autres divisions. Dans la nuit du 31 mars, la 10<sup>ème</sup> brigade a échoué dans son assaut de tranchée. 600 hommes étaient impliqués dans cette attaque rudement repoussée. La chute du moral consécutive et les remplacements par des « bleus » est ainsi matérialisée. –*

### **11.2 Effets de la fixation**

Le résultat S du test de moral fait placer un marqueur de fixation sur l'unité concernée. Une telle unité doit obligatoirement se retrancher (si possible) et ne plus bouger. Les modificateurs de dé de tir s'appliquent aux unités « fixées » faisant feu ou étant cibles (9.5). Une telle unité ne peut plus s'engager en combat rapproché (mêlée) (12.3). Les marqueurs de fixation sont retirés des unités amies et les effets de la fixation se terminent lors de la phase de retrait des marqueurs du joueur concerné.

### **11.3 Effet de la déroute**

La déroute consiste en une retraite obligatoire puis en une fixation. L'unité devient « exposée ». Renverser alors son orientation (7.2) et la déplacer de 2 hex à partir de sa position actuelle. L'unité devient « fixée » (placer un marqueur). Elle doit se retrancher après la déroute, si cela est possible.

Une unité en déroute :

- peut terminer sa retraite dès le premier hex traversé si celui-ci est contigu à une tranchée ;
- ne peut pas pénétrer dans un hex occupé par une unité ennemie. Si tous les hex sont occupés par des unités ennemies, alors elle se rend définitivement ;
- ne peut être ciblée par un tir d'opportunité.

Une unité « retranchée » obtenant une déroute du fait d'un tir ne sera que « fixée ».

### **11.4 Tir de fixation**

Un tir de fixation ne pouvant pas infliger de perte provoque un test de moral. Ce type de tir comprend des tirs de mortier à plus de 5 hex de distance ou des tirs de mitrailleuse ciblant des unités « retranchées » adjacentes. Ne pas considérer la table de résolution des tirs, l'attaquant déclare le tir et le défenseur soumet immédiatement ses unités à un test de moral (table de moral).

## **12.0 COMBAT RAPPROCHE (MELEE)**

Lors de la phase de combat rapproché, le joueur actif résout les combats pour tous les hex où des unités amies et ennemies coexistent. Il s'agit de corps à corps au fusil, pistolet et grenade. Le joueur actif est bien sûr le joueur assaillant.

### **12.1 Résolution du combat rapproché**

Un rapport de puissance entre unités amies et ennemies est calculé. Additionner pour chaque camp la puissance en présence (nombre de compagnies), faire le ratio puis consulter la table de résolution des combats. Rapporter le ratio à 1 pour le défenseur (si 4 compagnies attaquent 3 compagnies, le

rapport de puissance est de 4 contre 3, soit 1.33 :1, la colonne de résolution étant finalement la 1 :1). Jeter un dé, le résultat est finalement :

- A = perte de l'attaquant (1 compagnie perdue, soit une perte) ;
- B = perte du défenseur (1 compagnie perdue, soit une perte) ;
- X = égalité (1 perte de chaque côté) ;
- S = reddition de toutes les unités du camp le plus faible.

Le joueur décide de son unité affectée par la perte d'une compagnie.

S'il reste des unités opposées dans l'hex, les deux camps subissent un test de moral (11.0) en ignorant le résultat S. S'il reste à nouveau des opposants, les unités continuent à être « engagées » en combat rapproché. Placer un marqueur « engagé » sur les unités.

*La nature du terrain et le statut des unités n'ont pas d'effet sur le combat rapproché. Ils sont déjà pris en compte dans le tir. Dès la mêlée, la cohésion de la position défensive n'existe plus. -*

### **12.2 Unités « fixées »**

Si les unités assaillantes sont « fixées » (11.2), le combat rapproché n'a plus lieu d'être. Si les unités assaillies sont « fixées », le combat rapproché peut être annulé au choix du joueur attaquant.

### **12.3 Effet du statut « engagé »**

Une unité « engagée » ne peut ni bouger, ni tirer, ni être ciblée, excepté par un tank présent dans l'hex (13.1). Les unités « engagées » doivent rester dans l'hex et combattre à chaque phase de combat rapproché. La seule possibilité de se désengager est de subir une déroute (11.3), une élimination ou une reddition.

Toute unité pénétrant dans un hex contenant des unités « engagées » dans un combat rapproché devient « engagée » également et à ce titre ne peut être ciblée.

Un tank n'est jamais « engagé » (13.1).

## **13.0 REGLES SPECIALES**

### **13.1 Tanks**

8 tanks Mk I ont été engagés dans cette bataille, mais aucun n'a combattu réellement du fait de pannes mécaniques.

Lors de la détermination du potentiel de mouvement allouable aux compagnies de tanks, il est possible que le résultat du jet de dé rende non opérationnels la plupart des tanks de la compagnie. Les unités sont alors retirées du jeu et ne comptent pas comme point de victoire car elles ne sont pas considérées comme ayant été éliminées. Si une compagnie de tanks réussit à sortir de la « Zone bombardée », alors plus aucun tank ne peut plus subir d'avarie.

Un tank qui ne cherche pas à bouger lors d'un tour reste donc opérationnel.

Les barbelés n'affectent pas le potentiel de mouvement d'un tank (13.3).

Les compagnies de tanks peuvent engager des combats (table de résolution des tirs). Aucune unité ne peut cibler un tank.

Les tanks peuvent attaquer mais ne participent jamais à une défense lors d'un combat rapproché. Ils ne subissent jamais de perte lors d'un combat rapproché ni de test de moral. Ils comptent toutefois comme une compagnie (1 point) en combat rapproché (12.1).

Ils ne deviennent jamais « engagés » (12.3). Ils peuvent toujours tirer sur des unités allemandes dans leur propre hex (distance 0), qu'il y ait ou non des unités amies « engagées » dans cet hex. Ils peuvent pénétrer et sortir de tout hex occupé par une unité allemande. De même, une unité allemande peut pénétrer ou sortir d'un hex occupé exclusivement d'unités de tanks, mais elle devient alors sujette au tir d'opportunité (9.6).

### **13.2 Galerie de mines**

Précédant le tir de barrage initial, les canadiens ont fait exploser 2 galeries de mines sous les tranchées allemandes. Avant la mise en place du joueur allemand (15.4), le joueur canadien marque en secret 2 hex adjacents dans le secteur d'opération de la 4<sup>ème</sup> division. Une fois les mises en place terminées, le joueur canadien peut tenter de résoudre séparément les 2 attaques de galerie de mines. Lancer le dé tout d'abord pour déterminer l'action de la mine puis à nouveau pour déterminer les dégâts sur chacune des unités présentes dans l'hex :

- 6 = échec, pas d'explosion ;
- 1-5 = explosion => nouveau jet de dé => colonne « mine » de la table de résolution des tirs, contre chaque unité allemande présente dans l'hex. Il n'y a aucun effet de statut, de distance, de nature de terrain à appliquer sur ce type d'attaque.

### **13.3 Barbelés**

Bien que la plupart des barbelés aient été détruits par un explosif de type nouveau, il restait des secteurs non atteints par les tirs de barrage, laissant localement le réseau de barbelés encore intact.

Lorsqu'une unité canadienne ou britannique tente de traverser un hex contenant des barbelés, consulter la table des points de mouvement et lancer un dé. Dans la colonne « barbelés », le résultat désigne le nombre de points de mouvement requis pour franchir la ligne. Si l'unité n'a pas suffisamment de points de mouvement, elle termine son déplacement immédiatement. Les unités traversant un hex contenant des barbelés tentent séparément les unes des autres un jet de dé. En cas d'échec, une unité voulant traverser devra retenter à chaque tour.

Pour les unités allemandes, 1 seul point de mouvement supplémentaire est exigé pour traverser.

Les barbelés n'affectent pas le mouvement des tanks.

Si le joueur canadien réussit à prendre la fortification allemande (13.4), la traversée d'un hex cerné de barbelés (hex 1705) nécessitera 1 point de mouvement.

Les barbelés ne sont pas affectés par la neige (14.5).

### **13.4 La fortification allemande**

Après de nombreux assauts de tranchées et de bombardements, les allemands (bien avisés) du 261<sup>ème</sup> régiment d'infanterie de réserve ont gardé les barbelés en place autour de leur tranchée. Le commandant du 87<sup>ème</sup> bataillon (Montréal) a pensé que la prise de la forteresse constituait un bon objectif et qui serait utile dans l'avancée vers la colline 145. En réalité, la forteresse a servi de point fort qui a ruiné l'attaque de la colline.

L'hex 1705 est fortifié. Le joueur canadien a le choix entre y tenter un assaut ou le détruire par tir de barrage. Dans le cas de la prise d'assaut, les barbelés sont considérés comme intacts (13.3) et toute unité présente dans cet hex est protégée du tir de barrage (et donc non « fixée »). Le joueur canadien reçoit des points de victoire en cas de succès (15.5). Dans le cas de la destruction par tir de barrage, les barbelés sont détruits et les unités présentes subissent le tir de barrage normalement. Aucun point de victoire n'est attribué.

### **13.5 Le Bouton**

Dominant les pentes nord de la colline 145, un tertre (appelé « le Bouton ») abritait un nid de mitrailleuses.

Localisé au-delà de la bordure nord de la carte, sa position est symbolisée par le symbole « mitrailleuse » figurant sur l'hex 1401. Le joueur allemand est autorisé à tirer avec une compagnie imaginaire de mitrailleuses depuis le Bouton, et l'hex 1401 compte comme premier hex de distance. Il est situé juste en dehors de la zone verte de barrage. Il n'est donc pas soumis au tir de barrage, et ne peut pas non plus faire feu avant le tour 3, lorsque le barrage roule jusqu'en zone rouge (10.0).

Le Bouton ne peut être ni pris pour cible ni « fixé » car externe à la carte (les unités présentes dans l'hex 1401 peuvent, elles, être ciblées). Sa position élevée exclue le blocage de sa ligne de vue (8.0).

## **14.0 REGLES OPTIONNELLES**

*Il est suggéré que les joueurs utilisent les règles optionnelles comme un ensemble complet pour ne pas déséquilibrer le jeu. –*

### **14.1 Fumée**

Au lieu d'un tir normal, les mortiers de tranchée peuvent tirer un projectile de fumée sur un hex situé à 10 hex maximum de distance. Placer un marqueur « fumée » sur l'hex cible. L'écran de fumée s'étend à l'hex entier, ne se limitant donc pas à une arête, et confère au jet de dé un modificateur de +1 à tout tir le concernant (origine, cible ou sur la trajectoire), altérant donc la ligne de vue. La durée est d'1 tour, le marqueur est retiré au début de la phase de tir du joueur l'ayant tiré.

### **14.2 Tranchées ennemies**

Les tranchées ont en général une orientation, avec un parapet de protection et une banquette de tir sur le mur faisant face à l'ennemi. Lors de sa capture, l'ennemi ne peut donc pas bénéficier de cet avantage à son tour.



En occupant une tranchée ennemie, le jet (9.1) est réduit de 1 (protection). Un résultat de 5 pour le tir d'infanterie et de mitrailleuse et de 4 pour les mortiers n'est plus considéré comme sans application. Ces règles ne s'appliquent pas aux tranchées de communication.

Note du traducteur : il est vivement conseillé d'adopter cette règle comme non-optionnelle.

### **14.3 Tranchées secondaires**

Si deux tranchées sont présentes dans l'hex où se trouve l'unité en déroute, celle-ci peut rester dans l'hex mais en se positionnant dans la tranchée en retrait. Si cela est fait, placer un marqueur « tranchée secondaire » sur l'unité. Si l'unité est en déroute depuis la tranchée secondaire, elle doit obligatoirement l'être depuis cet hex. Le marqueur sera retiré lors de la phase de mouvement de l'unité si aucune unité ennemie n'y est présente également. Changer de tranchée de cette façon n'est pas considéré comme mouvement et donc n'implique pas de tir d'opportunité.

Un combat rapproché n'est pas obligatoire au sein d'un même hex si les unités n'occupent pas la même tranchée. Les unités peuvent librement quitter l'hex par la tranchée qu'elles occupent activement mais peuvent alors être ciblées par un tir d'opportunité (9.7).

Les règles concernant les tranchées secondaires ne s'appliquent ni aux tranchées de communication ni aux souterrains.

### **14.4 Bravoure des canadiens**

Tout au long de l'histoire de la Grande Guerre, de nombreuses histoires ont concerné un brave soldat solitaire prenant seul un nid de mitrailleuses pour aider ses camarades cloués au sol. Les soldats canadiens étaient particulièrement reconnus pour ce genre d'acte.

S'il arrive qu'un bataillon d'infanterie soit « fixé » par le tir de mitrailleuses depuis le même hex ou depuis un hex adjacent, lancer 2 dés lors de la phase de combat rapproché du joueur canadien. Si le résultat est 12, la compagnie de mitrailleuses est éliminée. Noter qu'il n'y a pas de marqueur de décoration (Victoria Cross) parmi les pions, mais les joueurs peuvent se donner un point de victoire en bonus.

### **14.5 La neige**

Au matin du 9 avril 1917, les opérations ont été retardées du fait d'une violente et glaciale tempête de neige.

Au début de chaque tour de jeu, le joueur canadien détermine les conditions météorologiques en lançant le dé. Le résultat 6 indique une amélioration complète, immédiate et définitive. Tout autre résultat (1-5) indique le nombre d'hex de visibilité maximale pour ce tour. La ligne de vue est bloquée au-delà.

De plus, la neige affecte les mouvements (7.1). Soustraire 1 (-1) à tous les jets de dé sur la table de mouvement. Le retour à des conditions météorologiques dégagées dépend du résultat d'un nouveau jet de dé (tour suivant), les modificateurs ne s'appliquant dès lors plus.

La neige n'affecte pas les mouvements en secteur barbelé (13.3).

Si cette règle est utilisée, le marqueur de tour de jeu est alors recouvert d'un marqueur S jusqu'au retour des bonnes conditions météorologiques.

#### **14.6 Modulation de la réaction allemande**

Le commandant de la 6<sup>ème</sup> armée, le général von Falkenhausen, avait une confiance absolue dans les défenses de la crête de Vimy. Les bataillons de réserve étaient donc positionnés à plus de 2 heures de marche en arrière du théâtre d'opération et les divisions de réserve à une distance de 18 à 45 km.

Si cette option est utilisée, le joueur allemand lance le dé pour chaque bataillon composé de 4 compagnies disponible dans sa table des renforts,

- 1 = le bataillon débute le jeu dans n'importe quel hex de village situé en dehors de la « Zone bombardée »,
- 2-3 = le bataillon arrive comme indiqué sur la table des renforts,
- 4-6 = le bataillon est retardé. Au tour où il est supposé entrer en jeu, lancer le dé et le résultat indiquera le nombre de tours de jeu de retard.

#### **14.7 Reddition automatique**

Des unités « souterraines » se rendent automatiquement si tous les accès au souterrain dans lequel elles se trouvent sont occupés par des unités ennemies, quel que soit le moment du jeu.

### **15.0 BATAILLE**

#### **15.1 Lignes de disposition des divisions**

Des lignes séparant les divisions sont présentes le long des tranchées canadiennes et allemandes. Elles s'étendent du SW au NE le long des arêtes des hex. Toutes les unités de chaque division (excepté les renforts mais y compris les réserves) doivent se positionner dans les secteurs appropriés ainsi délimités. Les unités allemandes localisées à l'Est de la « Zone bombardée » ne sont pas concernées par cette limitation.

#### **15.2 Réserves canadiennes**

Les 1<sup>ère</sup> et 6<sup>ème</sup> brigades canadiennes et la 13<sup>ème</sup> brigade britannique débutent le jeu en réserve. Elles doivent être mises en place à au moins 3 hex à l'Ouest de la tranchée (rouge) canadienne au sein des limites divisionnaires. La 13<sup>ème</sup> brigade britannique et les 2 compagnies de tanks se placent dans le secteur de la 2<sup>ème</sup> division canadienne. Ces réserves se déplacent normalement dès la première phase de mouvement canadienne.

#### **15.3 Renforts allemands**

La piste des renforts allemands est figurée sur la carte. Chaque bataillon entre en jeu au tour et à l'emplacement indiqué.

Les renforts arrivent lors de la phase de mouvement à un endroit spécifique sur la carte. Lorsqu'une unité entre en jeu, elle utilise 1 point de mouvement pour se positionner sur son hex de départ et peut poursuivre son mouvement.

#### **15.4 Mise en place**

La mise en place s'effectue dans l'ordre suivant :

- 1) le joueur canadien désigne secrètement 2 hex de galeries de mine (13.2) ;
- 2) le joueur allemand met en place toutes ses unités sur la carte et ses renforts sur la piste consacrée ;
- 3) le joueur canadien met en place ses unités, toutes obligatoirement positionnées dans la tranchée canadienne (rouge) ou dans un souterrain connecté à cette tranchée. EXCEPTION : les unités de réserve doivent se situer à au moins 3 hex à l'Ouest de la tranchée canadienne (rouge) (15.2).

Le jeu débute par la phase de tir du joueur canadien au tour de jeu 1 du joueur allemand (6.0).

#### **15.5 Conditions de victoire**

Le jeu se termine au tour 18. Les points de victoire sont attribués en fonction des objectifs sur carte réalisés par le joueur canadien et des pertes subies par les deux camps. Le total est rapporté au joueur canadien de la façon suivante :

- nombre de points de victoire gagnés par le joueur canadien,
- + points de pertes allemandes (positif)
- - points de pertes canadiennes (négatif).

Les points de victoires sont attribués en fonction des objectifs réalisés par le joueur canadien. Un objectif (fortification, sommet de colline, artillerie) est considéré réalisé si une unité canadienne ou britannique a été la dernière unité à pénétrer dans l'hex-objectif. Le nombre de points de victoire remporté est le suivant :

15 PV = colline 145 (hex 1805),

10 PV = « Ferme la Folie » (hex 2209),

10 PV = colline 135 (hex 2914),

5 PV = fortification allemande (hex 1705), (dépend du choix du joueur, 13.4),

2 PV = chaque artillerie capturée

Le nombre de points de victoire dus aux pertes subies (élimination, reddition) est le suivant :

+1 PV / unité allemande rendue,

-1 PV / compagnie d'infanterie canadienne ou britannique perdue,

-2 PV / compagnie hors infanterie canadienne ou britannique perdue,

-2 PV / compagnie canadienne ou britannique rendue.

Attention : il n'y a pas de point de victoire attribué pour les compagnies allemandes éliminées en combat ou pour les pannes mécaniques ayant affecté les unités de tanks.

La victoire relative du camp vainqueur est donnée comme suit :

30 PV = victoire décisive canadienne ;

21-30 PV = victoire tactique canadienne ;

11-20 PV = victoire marginale canadienne ;

1-10 PV = victoire marginale allemande ;

-10 à 0 PV = victoire tactique allemande ;

< -10 PV = victoire décisive allemande.

Historiquement, les canadiens auraient reçu 30 PV, soit une victoire tactique.

## **16.0 NOTES DE L'AUTEUR**

Simuler la guerre de tranchées de la Première Guerre Mondiale dans un jeu agréable à manier sera toujours un défi pour tous les auteurs. Bien que je ne puisse pas certifier qu'il s'agisse-là définitivement de la meilleure production, je peux dire qu'elle n'a pas beaucoup de concurrents.

« La Crête de Vimy » a débuté par un défi amical. Retraçant l'Histoire britannique officielle de la Grande Guerre, Daniel Thorpe et moi avons découvert un monde insoupçonné de données sur cette bataille canadienne historique. En moins d'une semaine, j'avais étalé devant nous un jeu praticable, qui a failli s'appeler « Panzergruppe Vimy ». Les tentatives désespérées de simulation correcte des détails de ces combats de tranchées me rendaient fou. Bien qu'il y ait eu un gros travail de création pour ce produit final, il n'y a pas grand-chose à dire sur moi. Les statuts « retranché » et « exposé », les combats et tirs rapprochés, les tranchées, les galeries de mines, etc., rien de particulièrement mystique à propos de telles règles, juste que j'ai été capable de les lier entre-elles. Certaines peuvent ne pas sembler évidentes et nécessiter toutefois quelques explications.

Rare sont les jeux de simulation proposant des potentiels de mouvement variables. Bien que l'idée me soit venue tardivement, son évidence m'a frappé. Lorsqu'un commandant ordonne « je veux que tes troupes atteignent les bois illico », il n'a aucune garantie de la vitesse ni du succès. De même pourquoi Diable le joueur aurait-il une parfaite connaissance de la vitesse de progression de ses troupes sur le terrain ? Dans le stress de la bataille, je considère que les troupes sont auto-dépendantes et imprévisibles. La panique et l'incertitude (brouillard de guerre) peuvent surgir à tout moment. Une fois sorti du champ de bataille (« Zone bombardée »), l'absence de résistance ennemie et la maîtrise plus assurée du terrain permettent d'envisager plus sereinement la progression.

A part les mortiers, les allemands ont manqué d'artillerie. La raison est double. Les canadiens ont réalisé une attaque de contre-batterie terriblement efficace, détruisant plus de la moitié des canons allemands. Les communications ont été également problématiques lorsque les tirs de barrage préliminaires ont coupé toutes les lignes téléphoniques reliant les troupes de front et les batteries de soutien. Bien que les canons allemands restants aient bien donné, ils ont été rapidement pris dans la

confusion de la bataille, ne sachant plus reconnaître qui était qui. Il demeure toutefois quelques écarts que le lecteur peut noter. Premièrement, les compagnies de mitrailleuses canadiennes (16 armes) et allemandes (6-8 armes) ont finalement la même puissance de feu effective. Ceci ne signifie pas que les premières sont moins fiables mais plutôt que les compagnies sont à demi puissance, le reste étant impliqué dans les tirs de barrage. Aussi, les 9<sup>ème</sup> et 10<sup>ème</sup> brigades ne sont pas représentées dans les pions. La première constituait le corps de réserve et la seconde couvrait « le Bouton » du secteur nord de la carte. Elle a pris part au combat le jour suivant en prenant d'assaut cet objectif.

Le cœur du travail de création a résidé dans l'élaboration de la table de résolution des tirs. Plusieurs facteurs ont dû être incorporés (type d'unité, puissance, distance, terrain et densité de la cible). J'ai choisi de les présenter de façon indépendante plutôt que de les rassembler sous des facteurs de combat et des modificateurs. Je pense que cette méthode permet une représentation plus graduelle de leurs effets sur la puissance de feu plutôt que d'avoir proposé de doubler ou diviser des seuils (pleine puissance de feu jusqu'à trois hex puis demi puissance du 4<sup>ème</sup> au 6<sup>ème</sup>, etc.). La table résultante est grande, mais chaque paramètre est présenté et ainsi aucun n'est oublié par les joueurs.

En finalisant le jeu, une masse plutôt extraordinaire de problèmes conceptuels a été rencontrée. Par exemple, pourquoi une compagnie de mitrailleuses de 50 hommes a-t-elle la même puissance en combat rapproché qu'une compagnie d'infanterie de plus de 150 hommes ? Ou bien que se passe-t-il quand une unité, se déplaçant le long d'une ligne de tranchée, part à l'assaut d'une position ennemie ? La plupart de ces questions peut être balayée d'un revers de main, mais la réponse exacte est que de nombreuses simplifications ont été apportées afin de ne pas rendre ce jeu inutilement compliqué.

Le problème réside dans le fait qu'avec tous ces paramètres, les joueurs peuvent se plaindre du peu de contrôle sur leurs troupes. La façon dont j'ai créé le jeu laisse la question ouverte. Tout ce que je peux dire est que pour la période concernée et la nature tactique du jeu, l'absence de contrôle est très appropriée. Lors de la Première Guerre Mondiale, la majorité des travaux du commandement portait sur la préparation des tirs de barrage, le déploiement et les objectifs des troupes, et leur déroulement par vagues. Une fois les tranchées quittées, les troupes ne dépendaient plus que d'elles-mêmes. J'aurais pu proposer un contrôle total sur les troupes, mais ceci aurait été irréaliste. La majorité des jeux tactiques souffre de ce problème.

Ce qu'il me reste à ajouter est que « La Crête de Vimy » n'est peut-être pas un jeu très esthétique. Ce n'est pas aussi simple, entre un jeu rapide pouvant être pratiqué plusieurs fois dans la soirée et un jeu froid complètement enseveli sous les statistiques. Il s'agit donc plutôt d'un jeu qui tente de présenter la nature d'une bataille sur le front occidental dans un mélange équilibré de jouabilité et de réalisme, conservant l'intérêt actif des joueurs, concentrés sur le système de jeu.

## **17.0 BIBLIOGRAPHIE**

- Burton, P. Vimy. Toronto : McClelland and Stewart, 1986.
- Falls, C. History of the Great War, Military operations France and Belgium, 1917, Vol 1. London : MacMillan and Co., 1940.

- MacIntyre, D.E. Canada at Vimy. Toronto : Peter Martin Assoc. Ltd., 1967.
- McKee, A. The Battle of Vimy Ridge. New York : Stein and Day, 1966.
- Stephens, F.J. and Maddocks, G.J. Uniforms and organization of the Imperial German Army 1900-1918. London : Almark Pub. Co. Ltd., 1975.
- Wood, H.F. Vimy ! Toronto : MacMillan of Canada, 1967.

## **18.0 ORDRE DE BATAILLE**

Rappel : respecter les limites d'empilement et la répartition des divisions.

Le déploiement se fait du Nord vers le Sud.

### **18.1 Canadiens**

#### 4<sup>ème</sup> division

- 10<sup>ème</sup> brigade (maintenue en réserve et non engagée dans la bataille) : 44<sup>ème</sup>, 46<sup>ème</sup>, 47<sup>ème</sup>, 50<sup>ème</sup> bataillons d'infanterie, 10<sup>ème</sup> batterie de mortiers de tranchée ;
- 12<sup>ème</sup> brigade : 38<sup>ème</sup>, 72<sup>ème</sup>, 78<sup>ème</sup>, 85<sup>ème</sup> bataillons d'infanterie, 12<sup>ème</sup> batterie de mortiers de tranchée ;
- 11<sup>ème</sup> brigade : 54<sup>ème</sup>, 75<sup>ème</sup>, 87<sup>ème</sup>, 102<sup>ème</sup> bataillons d'infanterie, 11<sup>ème</sup> batterie de mortiers de tranchée ;
- 4<sup>ème</sup> bataillon canadien du corps de mitrailleuses (4 compagnies de 16 mitrailleuses).

#### 3<sup>ème</sup> division

- 7<sup>ème</sup> brigade : Royal Canadian Regiment (RCR), Princess Patricia's Canadian Light Infantry (PPCLI), 42<sup>ème</sup> et 49<sup>ème</sup> bataillons d'infanterie, 7<sup>ème</sup> batterie de mortiers de tranchée ;
- 8<sup>ème</sup> brigade : 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> bataillons d'infanterie Canadian Mounted Rifles (CMR) ;
- 8<sup>ème</sup> batterie de mortiers de tranchée ;
- 3<sup>ème</sup> bataillon canadien du corps de mitrailleuses.

#### 2<sup>ème</sup> division

- 5<sup>ème</sup> brigade : 22<sup>ème</sup>, 24<sup>ème</sup>, 25<sup>ème</sup> et 26<sup>ème</sup> bataillons d'infanterie, 5<sup>ème</sup> batterie de mortiers de tranchée ;
- 4<sup>ème</sup> brigade : 18<sup>ème</sup>, 19<sup>ème</sup>, 20<sup>ème</sup> et 21<sup>ème</sup> bataillons d'infanterie, 4<sup>ème</sup> batterie de mortiers de tranchée ;
- 6<sup>ème</sup> brigade (maintenue en réserve) : 27<sup>ème</sup>, 28<sup>ème</sup>, 29<sup>ème</sup> et 31<sup>ème</sup> bataillons d'infanterie, 6<sup>ème</sup> batterie de mortiers de tranchée ;

- 2<sup>ème</sup> bataillon canadien du corps de mitrailleuses.

#### 1<sup>ère</sup> division

- 3<sup>ème</sup> brigade : 13<sup>ème</sup>, 14<sup>ème</sup>, 15<sup>ème</sup> et 16<sup>ème</sup> bataillons d'infanterie, 3<sup>ème</sup> batterie de mortiers de tranchée ;
- 2<sup>ème</sup> brigade : 5<sup>ème</sup>, 7<sup>ème</sup>, 8<sup>ème</sup> et 10<sup>ème</sup> bataillons d'infanterie, 2<sup>ème</sup> batterie de mortiers de tranchées ;
- 1<sup>ère</sup> brigade (maintenue en réserve) : 1<sup>er</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> bataillons d'infanterie, 1<sup>ère</sup> batterie de mortiers de tranchée ;
- 1<sup>er</sup> bataillon canadien du corps de mitrailleuses.

### **18.2 Britanniques**

#### 5<sup>ème</sup> division

- 13<sup>ème</sup> brigade (maintenue en réserve) : 1<sup>er</sup> Royal West Kent (RWK), 2<sup>ème</sup> King's Own Scottish Borderers (KOSB), 14<sup>ème</sup> et 15<sup>ème</sup> bataillons d'infanterie des Royal Warwicks (RW), 13<sup>ème</sup> batterie de mortiers de tranchée.

### **18.3 Allemands**

#### 16<sup>ème</sup> division bavaroise

- 11<sup>ème</sup> régiment bavarois d'infanterie ;
- 16<sup>ème</sup> compagnie bavaroise de minenwerfer (mortiers de tranchée).

#### 79<sup>ème</sup> division de réserve (prussienne)

- 261<sup>ème</sup> régiment d'infanterie de réserve ;
- 262<sup>ème</sup> régiment d'infanterie de réserve ;
- 263<sup>ème</sup> régiment d'infanterie de réserve ;
- 79<sup>ème</sup> compagnie de minenwerfer de réserve.

#### 1<sup>ère</sup> division bavaroise de réserve

- 1<sup>er</sup> régiment bavarois d'infanterie bavarois de réserve ;
- 3<sup>ème</sup> régiment bavarois d'infanterie bavarois de réserve ;
- 1<sup>ère</sup> compagnie bavaroise de minenwerfer ;

### **18.4 Organisation allemande**

Chaque régiment d'infanterie allemand est organisé de la façon suivante :

- 1<sup>er</sup> bataillon : 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> compagnie d'infanterie, 1<sup>ère</sup> compagnie de mitrailleuses ;
- 2<sup>ème</sup> bataillon : 5<sup>ème</sup>, 6<sup>ème</sup>, 7<sup>ème</sup> et 8<sup>ème</sup> compagnie d'infanterie, 2<sup>ème</sup> compagnie de mitrailleuses ;
- 3<sup>ème</sup> bataillon : 9<sup>ème</sup>, 10<sup>ème</sup>, 11<sup>ème</sup> et 12<sup>ème</sup> compagnie d'infanterie, 3<sup>ème</sup> compagnie de mitrailleuses.

## **19.0 CREDITS**

Auteur : Kerry Anderson ; Développement : Jeffry Tibbetts ; Graphismes (carte et pions) : Jeffry Tibbetts ; Edition des règles : Stephanie J. Tibbetts ; Contrôles : Bob the Cat (décédé le 20 janvier 1999), Tenzeng Mandhu ; Tests : Marc Boissoneault, James Conroy, Lawrence Duffield, Aldus Grimma, Mark Kramer, Erik Laewitz, John Lamb, Alan Sissenwein, Daniel Thorpe, Jeffrey Yin.

Fabriqué aux Etats Unis d'Amérique, NAFTA.

Pour toutes questions sur les règles, vous pouvez contacter par courriel ([aldus@justplain.com](mailto:aldus@justplain.com))

ou, en adressant une enveloppe timbrée, écrire à :

Pacific Rim Publishing Company ; Vimy Ridge 1917 rules ; 2533 N Carson St. Box P-317; Carson City, NV 89706 ; USA.

