

Défense : Société vaudoise des officiers

Objekttyp: **AssociationNews**

Zeitschrift: **Revue Militaire Suisse**

Band (Jahr): - **(2010)**

Heft 3

PDF erstellt am: **15.08.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Défense

SVO - Société vaudoise des officiers

Case postale 3906 - 1002 Lausanne

Soirée du Groupement de Lausanne

Arras, 21 mai 1940

Maj Pierre Streit (joueur allié) et Pierre Miranda (joueur allemand)

Counter attack: Arras! est un jeu en encart paru dans le numéro 2 de *Battles Magazine* (http://www.battlesmagazine.com/eshop/achat/produit_details.php?id=13), une nouvelle publication (française mais écrite en anglais) 100% dédiée aux wargames. Le matériel comporte une planche de pions, fins mais bien imprimés, et une jolie carte de la région d'Arras. La taille de la carte, le nombre de pions et la complexité des règles en font un jeu facile à jouer en une après-midi sur un coin de table. Nous avons utilisé les positions de départ historiques pour notre partie. Celle-ci simule la tentative des Britanniques de couper dans le secteur d'Arras le couloir est-ouest des forces allemandes.

L'objectif des Alliés, composés essentiellement de Britanniques, soutenus par quelques unités françaises, est de percer au sud-est (zones en rouge sur la carte). S'il n'y parvient pas, la victoire est décidée en fonction du terrain occupé à la fin du jeu.



Situation de départ, 15h00.

Dans un premier temps, les Britanniques choisissent l'option frontale et à 15h, ils traversent la rivière Scarpe en force, à l'est d'Arras. L'attaque est assez risquée, mais les Britanniques parviennent malgré tout assez rapidement à déloger les Allemands de Tilloy et Monchy, notamment grâce au soutien de la RAF. La perte de Tilloy est un rude coup pour les Allemands, car cette position menace trois zones clés du dispositif allemand à la fois. Il est tentant d'essayer de recapturer la zone, mais contre-attaquer, vu le terrain particulièrement propice à la défense et la faiblesse des unités allemandes dans le secteur (aucun blindé), ne semble pas une option réaliste. L'Allemand se voit donc contraint d'assigner de nombreuses unités à

la défense de Beaurains, Neuville et Wancourt, ces deux derniers secteurs étant des objectifs de victoire alliés. Les Alliés, satisfaits d'avoir «fixé» leurs adversaires sur cette zone, leur effort offensif se porte alors à l'ouest d'Arras dès l'heure suivante.

Quelques «frictions» (entendez des erreurs d'appréciation et des jets de dés malheureux) empêchent cependant les Britanniques de percer dans ce secteur, et plusieurs unités blindées essuient de lourdes pertes face aux canons de 88, dirigés par Rommel en personne. L'Allemand se contente de déplacer quelques troupes, mais ne contre-attaque nulle part, par manque de blindés. Il tente quelques bombardements, mais ceux-ci restent largement inefficaces.

A 17h, un puissant groupe blindé de l'avant-garde allemande (hors-carte, plus à l'ouest), dirigé par Rothenburg, parvient en renfort. Rommel décide de contre-attaquer au nord, et les Allemands ne sont plus limités dans leurs opérations au sud de la rivière Scarpe. Rothenburg repousse donc progressivement l'écran d'unités françaises laissé à l'ouest pour garder le flanc droit allié, et avance le long de la rive nord de la Scarpe. Toutefois, il décide ensuite de bifurquer vers le Sud pour renforcer les lignes allemandes face au gros des troupes alliées.

A l'est d'Arras, la situation est figée, personne n'osant attaquer son adversaire. A l'ouest, le combat dégénère désormais en une mêlée confuse.

A partir de 18h, il faut tester le commandant britannique (Gort) chaque tour pour déterminer s'il stoppe l'offensive ou la continue. Gort semble y croire et le jeu se prolonge encore de deux tours. Les Alliés occupent brièvement assez de zones pour gagner la partie, mais les panzers contre-



Situation dans le secteur d'Arras en fin de partie 21h00.

Défense

SVO - Société vaudoise des officiers

Case postale 3906 - 1002 Lausanne

attaquent. Les Français et Britanniques contre-attaquent à leur tour, mais sans succès. Les appuis d'artillerie allemands, ainsi que la Luftwaffe, dont la présence se renforce en cours de jeu, se révèlent très utiles pour contrer ces derniers efforts alliés. La partie se termine par une victoire allemande, l'Allié ayant accumulé 7 points de victoire au lieu des 10 nécessaires.

Les Alliés semblent avoir sous-estimé leur puissance à l'est d'Arras, où ils auraient probablement pu forcer le passage. Leur utilisation des blindés de façon groupée, contraire à la doctrine en vigueur à l'époque, ne s'est pas révélée optimale non plus. Côté allemand, l'abandon de Tilly fut une erreur qui aurait pu coûter très cher. Avec le recul, le joueur allemand pense qu'il aurait dû y contre-attaquer.

Si quelques règles méritent des précisions, notamment celle concernant la manière de simuler les pertes, le jeu présente une situation très intéressante avec des mécanismes certes un peu simplistes mais très fluides. Une fois les quelques points à problèmes réglés, le jeu

mériterait sans aucun doute une partie retour, et s'avère une excellente introduction à d'autres jeux du même type, par exemple «Monty's Gamble» (opération «MARKET GARDEN», automne 1944).

Counter attack: Arras!

Wargame opérationnel

1 tour = 1 heure

Nombre de joueurs = 2

1 carte (17 x 22 cm)

140 pions

8 pages of règles

Durée d'une partie = 180' environ

Site web = www.battlesmagazine.com



LES OFFICIERS DU CŒUR

soirée de gala des officiers romands en faveur de la fondation *Swisscor* et de *Urban Mediation*
repas préparé par le *Swiss Armed Forces Culinary Team (SACT)*

28 mai 2010 à la salle de la Marive à Yverdon-les-Bains

Organisée par la Société Vaudoise des Officiers et le soutien des sociétés militaires ci-dessous

