

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Québec 1759



Quebec 1759 est un jeu édité par
Columbia Games

Traduit par Alain Courteil
Traduction fournie par Jocade
www.jocade.com

Index

- 1.0 Carte
- 2.0 Pions
- 3.0 Placement initial
- 4.0 Phase de jeu
- 5.0 Conditions de victoire
- 6.0 Mouvement terrestre
- 7.0 Mouvement amphibie
- 8.0 Mouvement naval
- 9.0 Rédaction des ordres
- 10.0 Leurres
- 11.0 Batailles
- 12.0 Déploiement pour une bataille
- 13.0 Résolution d'une bataille
- 14.0 Tir des unités
- 15.0 Retraites
- 16.0 Déroutes/Tir de poursuite
- 17.0 Attaques/Retraites amphibies
- 18.0 Escarmouches
- 19.0 Rivière St. Charles
- 20.0 Milice de Québec
- 21.0 Approvisionnements de Montréal
- 22.0 Indiens
- 23.0 Courants
- 24.0 Stratégie

1.0 La carte

1.1 Dix zones terrestres sont représentées sur la carte : Montmorency, Beauport, St. Charles, Abraham, Ste. Foy, Cap Rouge, Sillery, Etchemin, Levis et Ile d'Orléans. Les lignes noires reliant certaines de ces zones sont des routes.

1.2 Le fleuve St. Laurent est divisé en deux régions séparées par une ligne en pointillés située à peu près au milieu de la carte. Ces deux régions s'appellent Bason et St. Laurent.

2.0 Les pions

2.1 Le jeu contient 50 unités : 25 rouges (Anglais) et 25 bleues (Français), représentant

les régiments, la milice, les indiens et les unités navales engagés. Les différents régiments sont ceux qui ont effectivement participé à la campagne ; les unités de milice, d'Indiens et navales représentent plus symboliquement les forces engagées. Les étiquettes autocollantes carrées doivent être collées sur une face de chaque unité ; les étiquettes rouges sur les blocs rouges, les étiquettes bleues sur les blocs bleus. Les blocs de chaque couleur qui ont des étiquettes vierges sont des "leurres".

2.2 Les valeurs de combat (CV) des unités (les différents chiffres sur les bords des blocs) vont de 4 CV à 1 CV. Elles dépendent de la quantité et de la nature des troupes que représente l'unité. Les unités navales n'ont pas de valeur de combat et ne peuvent être éliminées.

2.3 Les unités sont posées sur une de leurs quatre tranches, l'étiquette d'identification face au joueur les contrôlant. Cela empêche les adversaires de connaître la nature et la force d'une unité ennemie. Ajouté aux unités qui ne sont que des leurres, ce système simule le "fog of war" (NdT : littéralement le "brouillard de la guerre", c'est-à-dire la difficulté pour les belligérants de l'époque à définir la position et la nature exactes des troupes adverses) de manière simple et élégante. Les unités navales sont posées étiquette visible sur la carte.

2.4 Les unités sont conçues pour pouvoir indiquer une réduction de leurs forces par paliers. Chaque unité débute le jeu avec sa CV maximale sur le bord supérieur du bloc. Cette CV initiale demeure inchangée jusqu'à ce qu'elle soit réduite lors d'une bataille. On tourne alors l'unité de façon à ce que la nouvelle CV apparaisse sur son bord supérieur. Ainsi une unité démarrant le jeu à 3 CV peut être progressivement réduite à 2 CV puis 1 CV à mesure qu'elle subit des pertes. Une unité réduite au-dessous de 1 CV est éliminée et retirée du jeu.

2.5 Les joueurs peuvent transférer des CV entre unités se trouvant dans la *même* zone en réduisant une unité et augmentant une autre du même chiffre. Ceci doit être fait avant que les ordres soient révélés pour chaque Mouvement de Campagne (jamais après) ; les unités concernées peuvent bouger dans ce même tour. (*Note : les transferts de CV ne sont possibles qu'entre unités de même type, c'est-à-dire Réguliers pour Réguliers, Milice pour Milice.*)

3.0 Placement initial

3.1 Déployez la carte sur une table entre les deux joueurs. Le joueur français fait face au sud, le joueur anglais fait face au nord.

3.2 Positionnez toutes les unités (y compris les leurres) sur la carte avec leur CV maximale. Les unités sont placées sur le nom d'une zone (ou à côté) pour indiquer leur position. Il peut y avoir n'importe quel nombre d'unités dans une même zone à tout moment.

3.3 Le joueur anglais place toutes ses unités terrestres sur l'Île d'Orléans et toutes ses unités navales dans Bason.

3.4 Le joueur français place toutes ses unités comme bon lui semble dans les neuf zones restantes.

4.0 Phase de jeu

4.1 Une partie se décompose en 16 Mouvements de Campagne. Pour chaque Mouvement de Campagne, chacun des joueurs écrit ses ordres sur un bout de papier puis les dévoile, simultanément à son adversaire. [voir 9.0] Un joueur n'est pas obligé de bouger des unités lors d'un tour de jeu mais les Mouvements de Campagne ne peuvent être capitalisés pour une utilisation future.

4.2 Quand des unités adverses se retrouvent dans la même zone, une bataille a lieu et doit être résolue avant le Mouvement de Campagne suivant. La résolution des batailles est expliquée en 13.0.

5.0 Conditions de victoire

5.1 Les Anglais doivent contrôler la zone Abraham à la fin du 16^{ème} Mouvement de Campagne, après que toutes les batailles de ce tour ont été résolues. L'occupation de la zone d'Abraham plus tôt au cours du jeu *n'est pas* une victoire anglaise ; ils doivent l'occuper jusqu'à ce que le 16^{ème} Mouvement de Campagne soit achevé. Il doit en outre rester aux Anglais au

moins 20 CV sur la carte, mais *pas toutes obligatoirement* rassemblées à Abraham.

5.2 Le joueur français gagne si le joueur anglais ne parvient pas à atteindre ses objectifs ou si la force anglaise tombe au-dessous de 20 CV à n'importe quel moment du jeu. Il n'y a pas de match nul possible.

6.0 Mouvement terrestre

6.1 Un mouvement terrestre s'effectue d'une zone vers une autre zone ou d'autres zones. Toutes les unités qui se déplacent doivent se trouver dans la *même* zone mais peuvent bouger dans une ou plusieurs zones différentes qui doivent toutes être directement reliées par une route à la zone de départ.

Exemples :

de Levis à Etchemin.

de Montmorency à Beauport.

de Cap Rouge à Sillery et/ou Ste. Foy.

Ainsi, des unités à Sillery *ne peuvent* se rendre à Ste. Foy car les deux zones ne sont pas directement reliées par une route. Des unités à St. Charles ne pourraient se rendre à Ste. Foy pour la même raison.

6.2 Un joueur n'est pas obligé de bouger toutes les unités d'une zone.

7.0 Mouvement amphibie

7.1 Cinq des dix zones de la carte bordent la région Bason du fleuve ; il s'agit de l'Île d'Orléans, Levis, St. Charles, Beauport et Montmorency. Les zones restantes (exceptée Ste. Foy qui se trouve dans les terres) bordent la région St. Laurent du fleuve. Note : La ville de Québec n'est pas une zone et Abraham *ne borde pas* la région Bason du fleuve.

7.2 Un mouvement amphibie est un mouvement à travers une région du fleuve d'une zone à une autre zone (ou à d'autres zones) qui borde (bordent) la *même* région. Ainsi, des unités qui se trouvent dans n'importe laquelle des zones Île d'Orléans, Levis, St. Charles, Beauport ou Montmorency peuvent bouger dans n'importe laquelle, ou lesquelles, de ces zones. Et des unités à Cap Rouge, Sillery, Abraham ou Etchemin peuvent bouger dans n'importe laquelle, ou lesquelles, de ces zones.

7.3 Contrairement aux mouvements terrestres, les zones ne doivent pas être obligatoirement reliées par une route. Mais un

mouvement entre des zones bordant différentes régions du fleuve ne peut être un mouvement amphibie. Par conséquent, des unités à Levis *ne peuvent aller* à Abraham parce que les deux zones bordent une région différente du fleuve.

7.4 Le nombre d'unités que chaque joueur peut bouger par mouvement amphibie au cours d'un Mouvement de Campagne dépend du placement des unités navales anglaises. Quoi que fasse le joueur anglais, le joueur français ne peut *jamais* utiliser de mouvement amphibie entre des zones bordant la région Bason du fleuve et peut bouger un maximum de 4 unités dans la région St. Laurent. [Exception : voir 22.0]. Ce maximum diminue d'une unité pour chaque unité navale anglaise située dans la région St. Laurent, jusqu'à ce que, à cause de toutes les unités navales positionnées en amont, le joueur français ne puisse plus utiliser de mouvement amphibie. Le joueur anglais peut bouger par mouvement amphibie une unité pour chaque unité navale dans la région du fleuve concernée. Ainsi, avec trois unités navales dans la région Bason (une unité navale a bougé en amont), trois unités au maximum peuvent opérer un mouvement amphibie entre des zones bordant la région Bason.

7.5 Lorsque c'est possible, des unités situées dans une zone peuvent utiliser un mouvement terrestre pendant que d'autres unités de la *même* zone utilisent un mouvement amphibie.

8.0 Mouvement naval

8.1 Pour bouger des unités navales d'une région du fleuve à l'autre, le joueur anglais doit le noter comme ordre pour son Mouvement de Campagne et ne peut effectuer aucun autre mouvement pour ce tour. Au cours d'un Mouvement de Campagne, un maximum de deux unités navales peuvent bouger en amont (de Bason vers St. Laurent) alors qu'il n'y a pas de restriction quant au nombre d'unités navales pouvant se déplacer en aval.

8.2 Les unités terrestres ne peuvent se trouver sur des unités navales ni être transportées par ces dernières en aval ou en amont du fleuve.

9.0 Rédaction des ordres

9.1 Les ordres doivent indiquer le nombre d'unités qui bougent, la zone de départ et la zone ou les zones de destination. Par exemple : « 4 unités Ile d'Orléans vers Beauport », ou « 6 unités Ste. Foy vers Abraham et 3 unités Ste. Foy

vers Cap Rouge », ou « toutes les unités restent sur place », ou « 2 unités navales en amont », etc.

9.2 Une fois les ordres révélés, ils *ne peuvent plus* être modifiés et *doivent* être exécutés (si possible) quelles qu'en soient les conséquences. Si un ordre impossible à réaliser a été rédigé (« 3 unités Levis vers Abraham) les unités concernées restent sur place. Toutefois, lorsqu'un joueur a le choix parmi des unités pour exécuter son ordre, il peut déplacer celles qu'il veut afin de simuler une part d'initiative locale.

9.3 Pour gagner du temps, les joueurs peuvent préférer l'utilisation d'abréviations pour écrire les ordres. Nous suggérons : Abraham [AB], Beauport [BE], Cap Rouge [CR], Etchemin [ET], Ile d'Orléans [OR], Levis [LE], Montmorency [MO], Sillery [SI], St. Charles [SC], Ste. Foy [SF], Bason [BA], St. Laurent [SL]. Ainsi, 3 LE-ET signifie « 3 unités Levis-Etchemin ».

10.0 Les leurres

10.1 Les leurres ne peuvent *jamais* bouger seuls ou rester seuls dans une zone. Ils doivent toujours être accompagnés par au moins une unité "réelle".

10.2 Les leurres *ne sont pas* déployés lors des batailles. Ils sont immédiatement éliminés avant que tout déploiement de bataille soit effectué. (Note : cela s'applique également pour les escarmouches.) Les leurres éliminés ne peuvent revenir en jeu.

11.0 Les Batailles

11.1 Des batailles interviennent lorsque des unités ennemies se retrouvent dans la même zone et doivent être résolues avant tout autre Mouvement de Campagne. Les batailles peuvent intervenir de trois manières :

(a) Un joueur bouge des unités dans une zone contenant des unités ennemies ou les deux joueurs bougent dans une zone qui contient déjà des unités d'un joueur. Le joueur dont les unités sont déjà dans la zone est le "défenseur".

(b) Les deux joueurs bougent des unités dans la même zone vide. Le joueur français est toujours le défenseur dans de telles batailles.

(c) Les deux joueurs bougent des unités dans la zone d'où vient l'autre. Par exemple, des unités anglaises à

Levis bougent vers Etchemin et des unités françaises dans cette zone bougent vers Levis. La bataille a lieu dans la zone d'où provient la plus petite force (mesurée en unités) ou, si les deux forces sont égales en nombre, dans la zone choisie par le joueur français. Le défenseur est le joueur occupant le lieu de la bataille.

11.2 Deux batailles ou plus dans différentes zones peuvent avoir lieu en même temps. Lorsque cela se produit, le joueur français décide de l'ordre dans lequel les batailles seront résolues, chaque bataille étant menée à son terme avant qu'une autre soit jouée.

11.3 Tout mouvement d'unités entre zones de la carte pendant une bataille, autre que les retraits, n'est pas permis. Une bataille est résolue avec les unités présentes dans la zone de bataille seulement ; les renforts ne sont pas autorisés.

12.0 Déploiement de bataille

12.1 Le défenseur déploie ses unités dans la zone en trois colonnes (voir schéma) sans révéler les CV des unités engagées. Il peut y avoir n'importe quel nombre d'unités dans chaque colonne, mais il doit toujours y avoir au moins une unité dans chaque colonne. [Exception : voir 18.0] Autant d'unités que le joueur le souhaite peuvent également être placées en "réserve" derrière ces colonnes.

12.2 L'attaquant déploie ensuite ses unités dans la zone en trois colonnes opposées et une réserve (optionnel) comme il l'entend. Le défenseur ne peut modifier son déploiement après que l'attaquant a commencé le sien.

(Légende du schéma)

Une bataille a lieu dans la zone de St. Charles. Huit unités françaises sont déployées en trois colonnes sans réserve. Cinq unités anglaises sont déployées en trois colonnes avec une seule unité en réserve.

12.3 Les deux joueurs révèlent alors les CV de leurs unités déployées en colonnes en les couchant de façon à montrer leur identité avec leur CV actuelle face à la colonne ennemie. Les unités en réserve (s'il y en a) *ne sont pas* dévoilées à ce moment.

12.4 Une fois la bataille commencée, les joueurs ne sont pas autorisés à modifier leur déploiement d'unités dans les colonnes. Seules les unités en réserve, à raison d'une seule unité de

réserve par tour de bataille, peuvent être redéployées.

13.0 Résolution des batailles

13.1 Une bataille est jouée jusqu'à son terme en un nombre indéterminé de tours de bataille ; chacun étant résolu en suivant l'ordre des séquences donné ci-dessous :

- (a) Le défenseur peut battre en retraite (voir 15.0).
- (b) Le défenseur peut ajouter *une* unité de sa réserve (s'il en a) à la colonne de son choix.
- (c) Le défenseur peut faire tirer toutes les unités de ses trois colonnes, une unité à la fois et une colonne à la fois, dans l'ordre qu'il désire.
- (d) L'attaquant répète ensuite ces étapes dans le même ordre, battant en retraite, déployant une réserve et faisant tirer ses unités comme il veut.

13.2 Le tour de bataille ci-dessus est répété jusqu'à ce qu'un joueur décide de battre en retraite, ou jusqu'à ce qu'un joueur soit en déroute (voir 16.0). Après la fin d'une bataille, les unités non éliminées sont reposées sur leur tranche avec leur CV bordant le bord supérieur du bloc.

14.0 Le tir des unités

14.1 Seules les unités déployées dans les colonnes de bataille peuvent tirer. Les unités de réserve ne peuvent tirer ni subir de tir. Les unités d'une colonne doivent toujours tirer sur des unités de la colonne opposée, excepté lors d'un tir de poursuite.

14.2 Une unité tire en lançant le même nombre de dés que ses CV. Pour chaque "6" obtenu une unité de la colonne ennemie opposée perd immédiatement 1 CV. Le joueur ayant subi le tir décide quelle unité ou quelles unités sera (seront) réduite(s). Exemple : pour faire tirer une unité de 4 CV, un joueur lancera 4 dés. S'il obtient deux "6", le joueur adverse devra immédiatement réduire une unité de 2 CV ou deux unités de 1 CV chacune. Une unité est réduite en la faisant pivoter (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) jusqu'à ce que la nouvelle CV, plus faible, soit face au joueur adverse.

15.0 Retraites

15.1 Un joueur désirant battre en retraite doit le faire avant de faire tirer une quelconque unité lors de cette séquence de tir. Le défenseur

ne peut battre en retraite avant le début de son deuxième tour de bataille ; l'attaquant peut battre en retraite au début de son premier tour de bataille.

15.2 Le joueur battant en retraite doit faire battre en retraite toutes ses unités en même temps (les retraites partielles ne sont pas permises, excepté le cas 17.2) et toutes les unités doivent battre en retraite dans la même zone. Le défenseur peut battre en retraite dans n'importe quelle zone (en respectant les règles normales de mouvement) sauf dans une zone occupée par des unités ennemies ou dans la zone d'où est venu l'attaquant, même si elle est inoccupée. L'attaquant peut seulement battre en retraite dans la zone d'où il est venu, à condition qu'elle ne soit pas occupée par des unités ennemies. Aucun joueur ne peut battre en retraite dans une zone qui contient une autre bataille non encore jouée. Si un joueur ne peut battre en retraite en suivant ces règles il doit poursuivre la bataille.

16.0 Déroutes / tir de poursuite

16.1 Quand toutes les unités de n'importe quelle colonne ennemie sont éliminées (les pertes en surplus, s'il y en a, sont ignorées) le joueur débordé part en déroute. Il doit immédiatement battre en retraite, en respectant toutes les règles concernant les retraites. Les unités qui ne peuvent battre en retraite, pour une raison ou pour une autre, sont éliminées.

16.2 Le joueur "victorieux" bénéficie d'un tir supplémentaire pour toutes ses unités (y compris les unités en réserve) afin de refléter la poursuite. Le joueur en déroute peut faire subir les pertes dues au tir de poursuite à n'importe laquelle (lesquelles) de ses unités.

16.3 Si le joueur en déroute possède des unités en réserve quand intervient la déroute, une perte due au tir de poursuite est ignorée pour chaque tranche de 2 CV (arrondie à l'unité supérieure) en réserve.

17.0 Attaques / retraites amphibies

17.1 Lorsqu'un joueur attaque suite à un mouvement amphibie, le défenseur de la bataille /escarmouche fait tirer chacune de ses unités déployées à leur double CV ("5" et "6" indiquent une perte) lors de son premier tour de bataille. Ensuite, la bataille est conduite normalement. Si certaines ou toutes les unités du défenseur sont venues dans la zone suite à un mouvement amphibie dans le même tour, ces unités ne bénéficient pas de cet avantage.

17.2 Un joueur peut battre en retraite grâce à un mouvement amphibie mais le nombre d'unités concernées ne doit pas excéder le maximum autorisé pour un mouvement amphibie. De plus, une retraite par mouvement amphibie entraîne un tir de poursuite du joueur victorieux et un tir de poursuite double ("5" et "6" entraînent des pertes) s'il s'agit d'une déroute.

18.0 Les escarmouches

Si un joueur (ou les deux) possède moins de trois unités dans une zone de combat (empêchant un déploiement en trois colonnes) les colonnes de bataille et la réserve sont ignorées. Les joueurs déploient leurs unités en une seule colonne d'escarmouche, et échangent les tirs normalement. Les retraites suivent les règles habituelles mais il ne peut y avoir de déroute ou de tir de poursuite, sauf en cas de retraite amphibie.

19.0 La rivière St. Charles

La rivière St. Charles constituait une bonne ligne de défense. Pour cette raison, tout mouvement terrestre de St. Charles à Abraham (ou vice-versa) est considéré comme une attaque / retraite amphibie, sans tenir compte toutefois de la limite relative au nombre d'unités bougeant ni d'éventuels courants.

20.0 La milice de Québec

Wolfe tira partie de la forte tendance à la désertion de la milice en proclamant qu'il détruirait toutes les récoltes des fermes d'où il apparaissait que les hommes s'étaient absentés afin de grossir les rangs de la milice. Pour cette raison, le joueur français doit enlever une unité de milice québécoise (quelque soit sa CV) pour chaque zone occupée (pour la première fois) par le joueur anglais, excepté pour l'Île d'Orléans. Cette perte intervient immédiatement, mais seulement lorsqu'il y a des unités de la milice de Québec encore en jeu.

21.0 Les approvisionnements de Montréal

Les français étaient dépendants des approvisionnements venus de Montréal. Pour cette raison, le joueur français doit éliminer une unité de milice de Montréal/Trois Rivières (quelque soit sa CV) si le joueur anglais occupe la zone de Cap Rouge ; ceci à la fin de chaque Mouvement de Campagne (en commençant au prochain Mouvement) après que toutes les

batailles pour ce Mouvement ont été résolues, aussi longtemps qu'il y a de telles unités en jeu.

22.0 Les Indiens

Les guerriers indiens luttant avec les Français étaient de magnifiques combattants pour la guérilla mais des alliés peu sûrs qui refusaient les batailles rangées. Pour ces raisons, l'unité indienne française peut bouger comme les autres mais bénéficie d'options spéciales et doit suivre les restrictions suivantes.

22.1 L'unité indienne peut bouger dans *n'importe quelle zone* de la carte à condition que ce soit le seul mouvement effectué par le joueur français pour ce tour. Les restrictions normales concernant les mouvements terrestres et amphibies *ne s'appliquent pas*. Ainsi l'unité indienne peut se rendre dans l'Ile d'Orléans même si elle vient de Cap Rouge. (*Note : le joueur français doit écrire la zone de destination de l'unité indienne sur sa feuille de rédaction d'ordres.*)

22.2 Raids : l'unité indienne peut opérer des raids dans la zone où elle vient de bouger. Ils sont conduits en attaquant immédiatement une fois à double CV (sans déploiement en formation de bataille) puis en battant en retraite tout de suite après dans *n'importe quelle zone* non occupée par des unités anglaises et où aucune bataille n'a lieu. Le joueur anglais peut répondre par un tir (non doublé) de ses seules unités d'infanterie légère et de rangers américains si elles sont présentes. Les pertes infligées par l'unité indienne sont subies par des unités choisies par le joueur anglais ; et il doit seulement montrer les unités réduites, s'il y en a. (*Note : si l'unité indienne bouge dans une zone que des unités anglaises viennent de quitter, aucun raid n'est possible contre ces unités.*)

22.3 Reconnaissance : l'unité indienne peut effectuer une reconnaissance dans une zone mais sans pouvoir opérer de raid au cours du même mouvement. Pour ce faire, un maximum de quatre unités anglaises dans la zone (choisies au hasard par le joueur français) sont retournées et les leurres dévoilés sont éliminés. L'unité indienne doit alors opérer une retraite dans *n'importe quelle zone*, en respectant les règles énoncées en 22.2, et ne peut être attaquée.

22.4 L'unité indienne ne peut être déployée dans une colonne lors d'un combat. Elle doit rester en réserve mais bénéficie d'un tir de poursuite double. Elle peut combattre lors d'une escarmouche (combattant alors avec une seule CV) mais jamais seule. L'unité indienne peut battre en retraite dans *n'importe quelle zone* avant

ou après une bataille ou une escarmouche et ne subit jamais de tir de poursuite.

22.5 L'unité indienne est immédiatement retirée du jeu (même durant une bataille ou une escarmouche) si elle se trouve réduite à 1 CV, ou si le total des forces françaises tombe en dessous de 10 CV (pour l'ensemble des autres unités).

23.0 Les courants [optionnel]

Afin de simuler l'inconvénient des courants sur la planification des opérations militaires, le joueur anglais doit lancer un dé avant chaque Mouvement de Campagne. Si un "1" est obtenu, les mouvements amphibies (pour les deux joueurs) et le mouvement des unités navales ne sont pas autorisés pour ce Mouvement de Campagne.

24.0 La stratégie

Le déploiement initial du joueur français est très important. Il n'est vraiment nécessaire de déployer des troupes que dans quatre zones puisque le joueur anglais doit attaquer Levis, Montmorency, Beauport ou St. Charles, par mouvement amphibie, pour ouvrir la campagne. Le déploiement "prudent" implique de disposer à peu près la même force dans chacune des quatre zones (un peu plus à Levis et St. Charles). La surprise et non un déploiement "prudent" peut toutefois conduire à la victoire. Avec l'aide des leurres, le joueur français devrait pouvoir faire quelques mauvaises surprises au joueur anglais. Une fois la campagne ouverte, le joueur français optimisera ses chances de victoire en optant pour une stratégie défensive et de contre.

La conduite de l'offensive incombe au joueur anglais. Il dispose d'une mobilité supérieure grâce à ses unités navales et doit profiter de cet avantage en inquiétant son adversaire par des feintes. Deux grands choix stratégiques s'offrent au joueur anglais. (1) Attaquer une des zones de la rive nord (Beauport, St. Charles ou Montmorency), contrôler la zone, y consolider sa position et avancer enfin sur Abraham. (2) Attaquer Levis avec l'intention d'occuper Etchemin puis Cap Rouge, Sillery ou Abraham. Une troisième option consiste à combiner ces deux stratégies en feignant d'adopter l'une avant de suivre l'autre.

Les notes en italique entre parenthèses se rapportent aux errata officiels.

Historique

Au cours du printemps de 1759, une immense flotte anglaise de plus de 250 navires de guerre et de transport se trouva rassemblée à Louisbourg sur la côte atlantique de la Nouvelle-Ecosse. La guerre de sept ans (1756-1763) déchirait l'Europe et les combats du vieux monde se répandaient sur le nouveau.

En Amérique du Nord, la France contrôlait un territoire formant une courbe depuis l'embouchure du St. Laurent, à Louisbourg, jusqu'à l'embouchure du Mississippi, à la Nouvelle-Orléans. Les colonies anglaises les plus peuplées se trouvaient alors le long de la côte Est. Depuis près d'un siècle, la rivalité entre l'Angleterre et la France en Amérique du Nord avait donné lieu à d'épisodiques combats pour les forts sur la frontière connus sous le nom de "guerre contre les français et les indiens". La guerre en Europe décida les anglais, menés par l'énergique William Pitt, à s'attaquer à la présence française en Amérique du Nord. La place forte française de Louisbourg tomba aux mains des Anglais après un siège mené pendant l'été 1758. La capture de Québec, capitale et berceau de la Nouvelle-France, constituait leur objectif stratégique pour 1759.

La campagne anglaise contre Québec fut planifiée avec soin. Le général Amherst devait conduire une attaque de diversion contre Montréal depuis New York en remontant la vallée de l'Hudson. L'assaut direct sur Québec devait être mené par l'armada rassemblée à Louisbourg en remontant le St. Laurent. Le vice-amiral Charles Saunders commandait cette flotte. L'armée qu'elle devait transporter était confiée au général de brigade James Wolfe.

Le jeune Wolfe, un anglais grand et mince au visage rougeaud qui s'était distingué lors de la prise de Louisbourg, était un héros improbable. Bien que peu aient mis en cause ses compétences tactiques, et personne son courage, ses capacités de chef militaire étaient suspectes. Victime de tuberculose, il semblait plutôt devoir succomber à la maladie que mourir avec gloire sur le champ de bataille. Il était maussade, timide, et maladroit en public. Même s'il était populaire auprès de la troupe, c'est avec les plus vives difficultés qu'il communiquait avec ses trois généraux de division, George Townshend, Robert Montcon et James Murray. Chacun d'eux marqua d'ailleurs son désaccord avec la conduite indécise, secrète et maladroite de cette campagne menée par Wolfe.

Le commandant français opposé à Wolfe était un fougueux aristocrate, de rang peu élevé mais au nom à rallonge : Général Louis Joseph Montcalm-Gazon, Marquis de Montcalm, Seigneur de St. Véran. Montcalm était en poste en Amérique du nord depuis 1756. Sous son habile commandement, les maigres forces françaises remportèrent une série de victoires contre les Anglais à Fort Oswego en 1756, Fort William-Henry en 1757 et Ticonderoga en 1758.

La défense de Québec constituait pour Montcalm la première priorité – et un délicat problème. Moins de 3000 soldats étaient à sa disposition et sans espoir de renforts depuis la France à cause de la domination anglaise sur les mers. Le gros de son armée se composait d'environ 8500 hommes issus des milices de Montréal, Trois Rivières et Québec. Si les troupes régulières n'avaient rien à envier à leurs adversaires, les miliciens étaient peu entraînés, prompts à la désertion et peu équipés (ils ne disposaient pas de baï onnettes par exemple). Montcalm pouvait également compter sur le soutien – mesuré – de 1200 Indiens.

Pour rajouter à ses difficultés, Montcalm n'était pas seul à commander. Vaudreuil, le gouverneur de la colonie, natif de Québec, prit son rôle de commandant en chef un peu trop à cœur au regard de ses compétences militaires. Bien qu'avisé par le gouvernement français de laisser à Montcalm la charge des questions militaires, Vaudreuil, par vanité, méfiance envers les conseillers venus de France et aussi par jalousie mesquine, interféra à plusieurs moments importants dans les ordres du général français. Une situation défavorable dont Montcalm peut être en partie tenu pour responsable en raison de son manque de tact, voire de son mépris non dissimulé, à l'égard du gouverneur.

La position des Français était cependant loin d'être désespérée. Les talents militaires de Montcalm valaient ceux de son adversaire. Sa position était l'une des meilleurs en Amérique du nord et il opta pour une stratégie défensive. Québec était, de plus, réputée imprenable, ayant repoussé deux attaques similaires par le passé. Montcalm devait simplement tenir tête aux Anglais pendant quelques mois d'été et ces derniers devraient retourner à Louisbourg avant l'arrivée des gelées hivernales.

La campagne

La flotte anglaise quitta Louisbourg le 1^{er} juin et mouilla près de l'Île d'Orléans trois semaines plus tard. L'armée débarqua sur l'île immédiatement et y établit ses campements sans

rencontrer d'opposition. Wolfe avait avec lui dix bataillons de troupes régulières organisés en trois brigades, six compagnies de rangers américains et deux formations de grenadiers et d'infanterie légère prélevés sur les troupes laissées en garnison à Louisbourg ; un total de 8500 hommes disciplinés et bien armés.

Wolfe apprécia sûrement de trouver les hauteurs de Levis à peine défendues par une force symbolique d'une centaine d'hommes ; et ce fut bien fâcheux pour Montcalm. La position tomba, une batterie y fut rapidement installée et la ville subit son feu destructeur pendant les deux mois suivants.

Le principal défi que devait relever Wolfe était clair. Il devait réussir à engager Montcalm dans une bataille rangée dont chaque camp savait qu'elle serait favorable aux Anglais. Bien que Wolfe eût l'avantage du soutien de la flotte de Saunder, face à laquelle les Français n'avaient rien à opposer sur l'eau, le terrain défavorable, les courants et les vents dominants réduisaient fortement le bénéfice de la marine. Jugé trop risqué, un projet de débarquement en amont, à Sillery, fut ainsi écarté. Un assaut frontal contre la ville, à découvert devant ses canons, était encore moins envisageable. Les rivages plus facilement accessibles et moins accidentés de Beauport semblaient les plus propices pour lancer une attaque. Mais Montcalm avait anticipé. Le plus gros de son armée était déployé entre les rivières St. Charles et Montmorency.

Juillet passa rapidement entre indécision et planification. Finalement, le dernier jour du mois, Wolfe lança sa première véritable attaque. Un assaut amphibie sur la gauche française à Montmorency. L'attaque fut un échec. Après plusieurs diversions malhabiles, un débarquement désorganisé eut lieu sur la rive ouest de la rivière. Dans la confusion, un millier de soldats environ quittèrent les rangs pour se lancer seuls à l'assaut des positions françaises. Ils furent facilement repoussés. Au même moment un orage soudain détrempa les lieux. Il devint difficile de se déplacer et la poudre des fusils s'humidifia. La marée montait et Wolfe ordonna la retraite générale, laissant derrière 450 morts ou blessés. Les pertes françaises étaient négligeables. Le soir même, Montcalm et ses subordonnés, Levis et Bougainville, célébrèrent leur victoire, persuadés que la campagne de Québec était gagnée.

Après cette défaite, Wolfe dû repenser sa stratégie. Des nouvelles encourageantes parvenaient d'Amherst qui avançait sur Montréal sans rencontrer d'opposition. Pour contrer la menace Montcalm dû dépêcher Levis et quelques

renforts. Mais Wolfe ne savait comment tirer profit de cet avantage. Il était souffrant et le mois d'août s'écoula sans que rien ne fût entrepris. Le temps pressait.

Déçus par l'inaction de Wolfe et sa réserve à leur égard, ses généraux de brigade optèrent pour un nouveau plan. Un débarquement en amont de la ville rencontrerait moins d'opposition et couperait la route de Montréal, vitale pour l'approvisionnement des Français. Montcalm serait alors forcé de combattre les Anglais sur leur terrain ou de se rendre faute de provisions. Wolfe accepta à contre-cœur puisqu'un assaut contre Québec semblait promis à l'échec. Où aurait lieu le débarquement ? Les Généraux étaient favorables à un assaut en amont de Cap Rouge. Wolfe pensait autrement et, après de nombreuses reconnaissances, choisit son lieu – une petite baie à deux miles à l'ouest des murs de la ville appelée l'Anse du Foulon (rebaptisée depuis la Baie de Wolfe). Elle était à peine défendue et offrait un accès facile aux terrains découverts de la plaine d'Abraham, en surplomb. Wolfe garda le secret sur son choix audacieux – même auprès de ses généraux.

Durant la première semaine de septembre, l'armée de Wolfe se rassembla à Levis puis marcha sur Etchemin. Montcalm, ignorant du nombre d'hommes engagés dans la manœuvre à cause de l'écran impénétrable formé par la marine anglaise, considéra cette activité en amont comme une nouvelle diversion des Anglais. Il détacha seulement 1500 hommes, sous le commandement de Bougainville, vers Cap Rouge en observation et afin de contrer toute menace. Pendant ce temps, deux brigades de soldats anglais embarquèrent en amont sur une escadrille de bateaux légers. Ils s'amuserent à distraire Bougainville, se laissant porter sans effort par la marée, en amont ou en aval du fleuve, feignant une fausse attaque ici, une autre là, alors que les maigres troupes de Bougainville effectuaient péniblement marches et contremarches, kilomètre après kilomètre.

Le plan anglais fut déclenché dans la nuit du 12 septembre. Une diversion fut conduite au-delà de Cap Rouge afin d'attirer Bougainville en amont. La flotte de Saunder créa une autre diversion à Beauport pour distraire Montcalm. Alors, dans l'obscurité, un débarquement se fit à l'Anse du Foulon. La petite garnison française fut vite débordée et les troupes anglaises se répandirent sur la rive. Ironie de l'Histoire, un bataillon de troupes régulières devait, sur l'ordre de Montcalm, se rendre dans la petite baie la soir même mais Vaudreuil intercepta et annula l'ordre.

A l'aube du 13 septembre, 5000 soldats anglais se trouvaient rassemblés dans la plaine d'Abraham. La nouvelle parvint vite jusqu'à Montcalm qui était à Beauport. Vaudreuil restait convaincu que ce débarquement n'était qu'une nouvelle diversion des Anglais et insista pour que 2000 hommes restassent sur leur positions. Montcalm marcha aussitôt sur la plaine avec ce qu'il put rassembler d'hommes – environ 5000. Ces derniers furent déployés dans la plaine à 7 heures du matin. D'accord avec ses subordonnés, Montcalm décida d'engager la bataille avant que les Anglais aient pu consolider leurs positions. Bougainville était toujours à Cap Rouge et ses 1500 hommes ne prirent pas part à la bataille.

Montcalm entama ses mouvements à 9 heures. La moitié de ses hommes étaient déployés en tirailleurs sur les flancs des Anglais ; les autres avançaient vers le centre ennemi. Rapidement, la distance entre les deux armées ne fut plus que de 200 mètres et les lignes françaises commencèrent à tirer à volonté. La ligne anglaises demeura silencieuse.

Les Français continuaient d'avancer. Peu à peu leur ligne se troua à cause de l'habitude de la milice de mettre genou à terre pour recharger. Alors que moins de 100 mètres séparaient les deux armées, les soldats anglais avancèrent soudain à moins de quarante mètres, firent halte et tirèrent une salve dévastatrice. Rechargeant rapidement, ils avancèrent de quatre pas et firent feu à nouveau, et puis encore. Les Français désorganisés étaient impuissants face à cette avance méthodique. En quelques minutes la ligne française se rompit et battit en retraite, dans la panique, vers St. Charles. Les Anglais engagèrent la poursuite et rien ne put arrêter la déroute. Les quatre officiers français les plus gradés participant à la bataille, dont Montcalm, furent mortellement blessés et les pertes françaises dépassaient les 1500 hommes. A midi, l'armée française saignée à blanc était en pleine déroute et remontait la vallée de la rivière St. Charles en direction de Montréal. Les pertes anglaises étaient inférieures à 700 hommes dont 58 seulement, mais parmi lesquels Wolfe, furent tués.

L'armée anglaise victorieuse entourait rapidement la ville, se préparant à un éventuel siège. Il ne fut pas nécessaire. Abandonnée par son armée et dévastée par les bombardements, la ville tint cinq jours avant de se rendre au général Townshend le 18 septembre.

La capture de Québec ne mit pas fin à la guerre de sept ans en Amérique du nord mais elle rendit la victoire anglaise inéluctable. Montréal tomba l'année suivante après que Levis, qui

succéda à Montcalm, eut tenté vaillamment, mais sans succès, de reprendre Québec. Par le traité de Paris de 1763, La Nouvelle France était officiellement cédée à l'Angleterre. Mais si L'Angleterre gagnait un nouvel empire en Amérique du nord, elle initiait sans le savoir une suite d'événements qui lui en feraient perdre un autre. Avec la menace française écartée et les opportunités d'une expansion vers l'ouest, le temps vint pour les colonies anglaises d'Amérique de se préoccuper de problèmes internes et de songer aux avantages de l'indépendance.



Cette traduction a été réalisée par **Alain Courteil**

Elle se veut la plus fidèle possible à l'original. Si malgré tous nos efforts, vous trouviez des erreurs ou imprécisions, merci de nous le signaler à

JOCADÉ

59, rue Berbisey
21000 Dijon

jocade@jocade.com

03.80.49.93.36

afin que nous corrigions le cas échéant cette règle. De nombreux autres joueurs vous en seront reconnaissants.

Si vous voulez vous tenir au courant de nos traductions, de leur disponibilité ou de leur état d'avancement, merci de nous contacter aux coordonnées ci-dessus ou de consulter notre site internet :

www.jocade.com