

Zeitschrift: Revue Militaire Suisse
Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse
Band: - (2010)
Heft: 3

Vereinsnachrichten: Défense : Société vaudoise des officiers

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 11.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

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-cartes, 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

