



# France LIBRE.

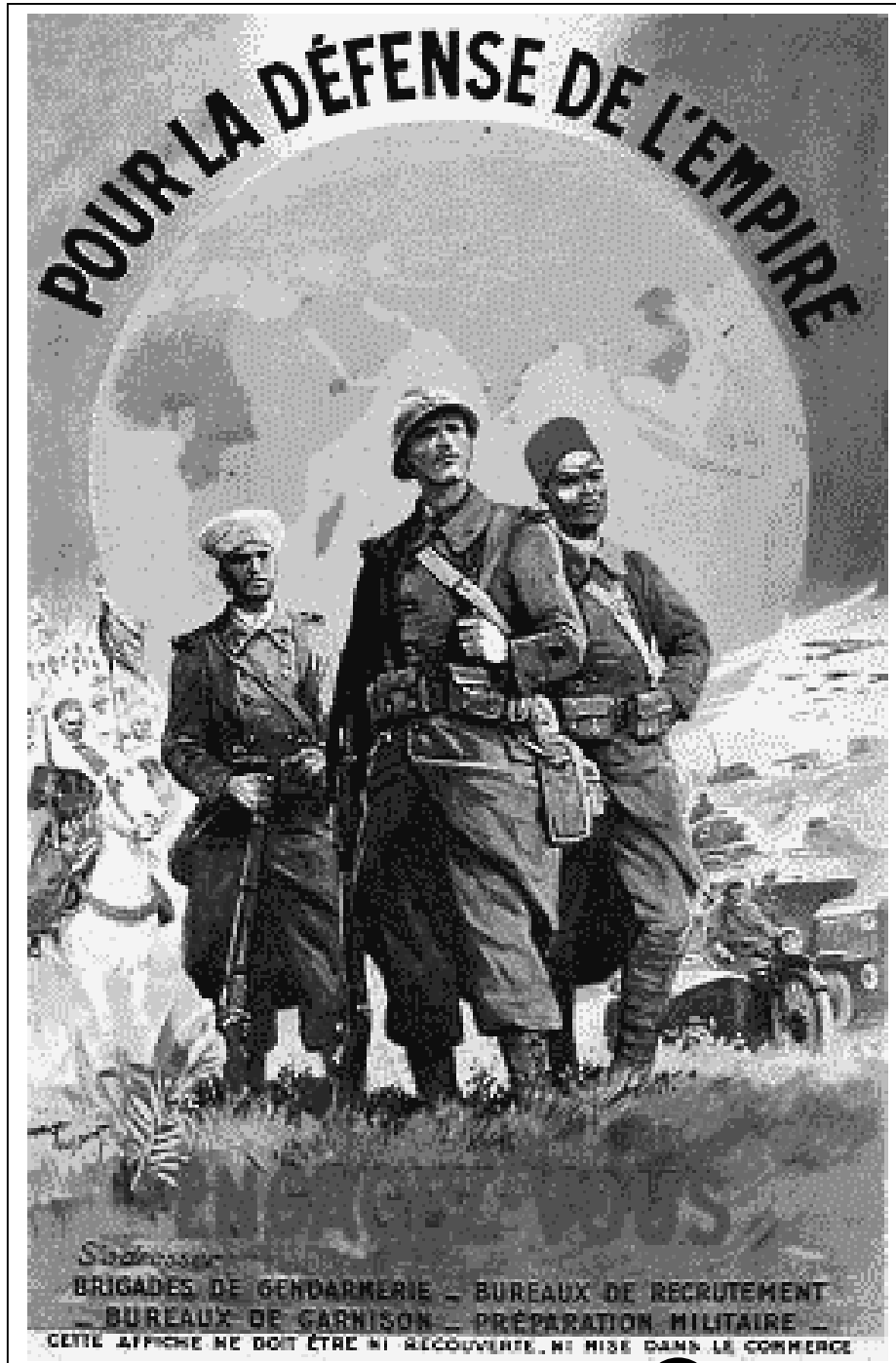


Comptes rendus des parties jouées sur la période

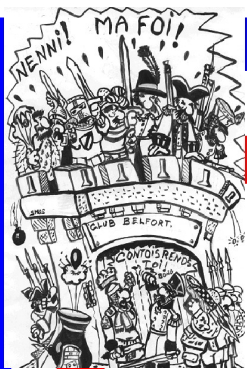
Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT

«COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »



Compte Rendu  
N°96



# France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT

“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

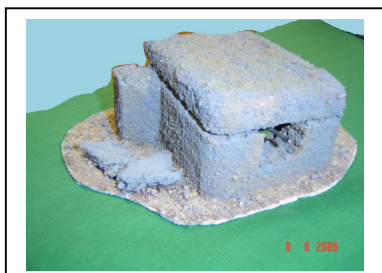
### Assaut à GAMBESHEIM.

Le vendredi 08/08/2008 une réunion composée de trois membres du club s'est déroulée au local. Les membres présents NAPO, ALTARE, TRENCVEL décidèrent de jouer la période seconde guerre mondiale. Pour l'occasion, il fut décidé de jouer une partie sur la règle **BLITZKRIEG**.

Le temps manquant un scénario tout établi fut de mise. **Le site de la règle** en propose quelques-uns. **Le scénario retenu** pour l'occasion était intitulé : **Assaut à GAMBESHEIM**. Les raisons de ce choix, sont toutes simples l'on possédait, dans les boîtes des uns et des autres, presque toutes les figurines nécessaires pour camper les deux camps. Connaissant les allergies de NAPO à jouer les méchants de cette période, il ne pouvait incarner qu'un chef du bien. Le reste se fit tout naturellement, chacun des deux autres joueurs correspondant à un camp, ils campèrent le camp des armées et figurines qui leur appartenaient.

Il restait toutefois quelques détails à régler, manquaient à l'appel du scénario trois blindés allemands : 1 JAGPANTHER et 2 PANTERS G. Mais rien ne pouvait arrêter nos vaillants joueurs. On aligna donc à leur place des figurines d'un TIGRE, d'un char ELEPHANT, puis une figurine d'un PANZER IV. L'imagination et la bonne ambiance feraient le reste. Les obusiers ou les pièces de 105 faisaient aussi défaut, elles seraient donc jouées hors table. Restait la question délicate des deux bunkers du scénario. TRENCVEL qui avait proposé le scénario, s'était contenté de le survoler et construisit à la hâte un bunker pour mitrailleuses (mais, pour des mitrailleuses minuscules). La surprise allait apparaître dans une boîte apportée par la personne qui allait incarner l'infâme camp du mal...

En effet, ALTARE, aux talents de magicien bien cachés, fit apparaître une superbe casemate, fait maison, à l'échelle du 15mm. Un superbe bunker destiné à recevoir les pièces antichars des troupes allemandes. La surprise fut encore plus grande lorsque ALTARE glissa sa superbe pièce de PAK dans le dit décor.





# France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT

“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

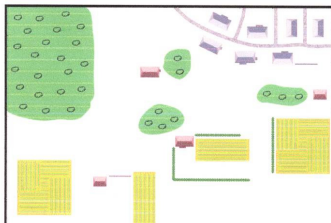
Nous ne possédions pas de neige ... En ce beau mois d'août 2008, elle avait fondu en chemin... La nappe que nous avions était verte ... Les trois joueurs présents portant des lunettes, on soufflerait de la buée sur les verres pour le côté hivernal... Tout était réuni. Il restait donc à relire la fiche pour planter le décor et aligner les troupes...

### A L'ASSAUT DE GAMBSHEIM



**Alsace, 7 janvier 1945**

Les français du 3<sup>ème</sup> régiment de tirailleurs algériens soutenus par les blindés du 3<sup>ème</sup> régiment de chasseurs d'Afrique lancent une attaque pour réduire la tête de pont allemande de Gamsheim au nord de Strasbourg. Les allemands sont solidement retranchés et peuvent compter sur l'appui de leur artillerie et l'intervention des chars lourds d'une compagnie de Panzer SS. Le sol est recouvert de neige et la brume limite fortement la visibilité.




**Durée :** 9 Tours  
**Dimension :** 180 x 120 cm

Les allemands se déploient en premier en placement caché.

Les français jouent en premier.

**Conditions de Victoire :**  
Le joueur français gagne si à la fin du jeu il occupe la majorité des immeubles en pierre de Gamsheim et s'il a détruit ou pris possession des deux bunkers.

 **Eléments du 3<sup>ème</sup> RTA et des 1<sup>ère</sup> et 7<sup>ème</sup> RCA**

**Compagnie du 3<sup>ème</sup> RTA :** Se déploie à moins de 20 cm du bord sud


- Une compagnie d'infanterie (Ligne, Vétéran) avec une MMG, un mortier de 60 mm et 2 bazookas
- 1 batterie de 105 mm et un observateur

**Escadron de reconnaissance :** Entre au tour 1 par le bord sud de la carte.

- Une section d'infanterie mécanisée (Ligne, Vétéran), 4 half-tracks M3 (sans MG) et deux chars M5A1 Stuart

**Eléments du 1<sup>ère</sup> et 7<sup>ème</sup> RCA :** Entrent au tour 3 par le bord sud de la carte.

- Une section de 4 chars Sherman M-4
- Une section de 2 chasseurs de chars M-10

 **533<sup>ème</sup> Division Volksgrenadier 95<sup>ème</sup> SS Panzer Jäger**

**Compagnie de la 533<sup>ème</sup> DI :** Se déploie dans les bâtiments de la ville de Gamsheim.

- Une compagnie réduite de Volksgrenadiers (une section Ligne et une avec PM, Conscrits) avec une HMG
- 1 batterie de 105 mm (peu de munitions, pas de fumigènes) et un observateur.

**Section avancée :** Se déploie entre 60 et 80 cm du bord nord de la table.

- Une section de Volksgrenadiers (PM, Conscrits) et 3 retranchements
- 2 canons Pak 40 de 75L dans 2 bunkers

**95<sup>ème</sup> SS Panzer Jäger Kompanie :** entre au tour 4 par une route du bord nord.

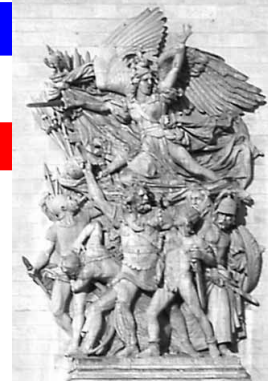
- Un JagdPanther avec équipage Elite et deux chars Panther G

Notes : Le terrain est recouvert de neige : l'infanterie se déplace à 5 cm de moins. Au début du scénario il y a du brouillard et la visibilité est réduite à 20 cm (cf. 8.1. Métré). L'infanterie et les blindés allemands disposent d'un camouflage d'hiver. Toutes les unités allemandes sont équipées de panzerfaust. Les canons allemands et les bunkers sont en placement caché.

© 2008 M&S Hobby



# France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

**Deuxième guerre mondiale**

Club de BELFORT

«COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »



Les troupes françaises rentreraient par le SUD. Le brouillard, en ce début de mois de JANVIER 1945 devait protéger leur avance vers le NORD où les attendaient des allemands retranchés dans les faubourgs de la ville.

La partie se joue en 9 tours. Neufs tours presque rien, pour écrire une page d'histoire. On procède aux échanges d'usages. Car ne l'oublions pas, le club ne choisit que des membres de qualité, des « GENTLEMENS » (un titre « anglo-français » qui nous va si bien en début de partie...), dignes même dans la défaite.

On palabre sur les derniers détails. Chacun dresse un plan. Le fixe sur papier. D'un commun accord il est décidé du point d'entrée des troupes françaises. ALTARE, alors fixe la position des casemates...





# France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT

“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

La partie débute. ALTARE annonce vouloir, dans un premier temps, déterminer si le brouillard reste fixé sur la campagne ou balayé par le vent. Le premier jet de dé est effectué. Le camp français voit le résultat avec une certaine horreur. Un petit vent que les Germains qualifieront de « divin » mais les Français de « maudit » se lève. Cette petite brise déchire le manteau de brouillard dans lequel s'était élancée l'infanterie française. Désabusé, TRENCVEL rumine espérer que son prochain jet, pourra ramener cette brume salvatrice. Mais tout de suite, VON ALTARE joyeux se fait un devoir de lui annoncer, que ce jet est définitif et fixe les conditions de visibilité pour le restant de la partie... Dans le camp français on se regarde avec une certaine stupeur. Dans la nature rien n'est définitif, qui pourrait empêcher un miracle en sens inverse. De plus, le découvert est énorme. Les abris inexistants. Regarder les points fortifiés suffit, seulement, pour réaliser que la campagne est battue par tous les tirs qui viendraient des bâtisses. L'affaire est mal engagée...

Vient ensuite le moment de déterminer qui détient l'initiative. Les dés roulent. COCORICO ! Les Français prennent l'initiative. La compagnie d'infanterie que commande NAPO se lance vers la fermette située en centre de table. Ce maigre abri permet de réaliser un premier bond.





# France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT  
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

VON ALTARE ne reste pas les bras croisés. Depuis les maisons, des centaines de petits yeux épiant les fantassins français maintenant essoufflés. Un bruit sourd et lointain se fait entendre. Le bruit d'un autre combat qui résonne ? Suit un sifflement. L'artillerie ! L'artillerie ! Le maréchal VON ALTARE a réussi son jet d'artillerie et ses canons hors table rentrent en jeu. Sale temps pour les fantassins...

Un premier panache de fumé apparaît sur la table...Le tir de réglage. La batterie de 105mm allemande prévient les français. Ils sont désormais repérés.





# France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT  
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Le premier tour a débuté et s'écoule tout doucement. Mis à part la canonnade, rien de palpitant n'a eu lieu. Les renforts français rentrent. L'infanterie engagée dans le bond n'a pas été touchée et les renforts sont conséquents. Le camp français retrouve le sourire. TRENCVEL reste inquiet par le rôle que pourraient jouer les deux bunkers que ALTARE a placé avec soin à la périphérie du village. Il propose donc d'accabler le bunker le plus près sous un tir nourri de fumigènes pour lui occasionner une gêne dans ses tirs. Pour multiplier les chances d'atteindre l'objectif TRENCVEL décide de diviser son escadron de reconnaissance en deux sous-groupes. Du bord SUD, partiront deux groupes formés de deux HALFTRACKS sans mitrailleuses escortés d'un STUART.

Le dispositif français dispose désormais, d'un centre ou la compagnie d'infanterie progresse, d'une aile droite et gauche où progressent les deux demi-escadrons de reconnaissance.



La prudence est de mise. TRENCVEL fait débarquer l'infanterie mécanisée du groupe de reconnaissance...En cas de coup au but, il y aura moins de dégâts...







# France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT  
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Les moteurs des STUARTS ronflent, la reconnaissance progresse. Les STUARTS sont suivis des HALFTRACKS et des fantassins. Il faut être efficace et balayer le terrain avant l'arrivée des chars amis. Eviter toute mauvaise surprise peut faire gagner cette partie. Sur l'aile gauche le détachement de reconnaissance se dirige vers un petit bosquet situé à gauche d'une ferme abandonnée. Côté droit la progression doit aussi conduire à une ferme plantée au devant des premières maisons de la ville. Une haie coupe l'axe de progression. Cache t'elle une surprise ?





# France LIBRE.

Comptes rendus des parties jouées sur la période

**Deuxième guerre mondiale**

Club de BELFORT  
“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

La progression se fait sans difficulté sur les flancs et les petites fermes se rapprochent.



VON ALTARE décide de contrarier les projets des français à l'aide de son artillerie. En tout premier lieu, il décide de ralentir la compagnie d'infanterie ennemie. Un tir réussi de sa batterie de 105 mm vient lamener le moral des fantassins de NAPO. Trois plaquettes sont démoralisées. Puis d'un tir très précis du PAK 40 situé dans le bunker EST, il détruit un HALFTRACK. La première victime prend feu, et sa carcasse brûle à l'angle d'une haie.





# France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT  
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »





# France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT  
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Malgré ces petits déboires les Français continuent la progression. Sur l'aile droite une fois franchie l'inquiétante haie, ils ne découvrent qu'un vaste champ. La ferme est à portée de main. Le pas se fait plus léger, les moteurs grondent de plus belle. Les fantassins ne découvrent qu'un vaste et dangereux découvert. La ferme ne se situe plus qu'à un saut de puce. Le pas se fait plus encore plus leste, les moteurs s'emballent de plus en plus. Le STUART ne cesse de faire pivoter sa tourelle. Si près de l'ennemi et si peu de réactions cela inquiète...

On attaque désormais le tour 3, des renforts arrivent côté allié. Quatre SHERMANS et deux M10 rejoignent les rangs français. TRENCAVEL, pétri de prudence et de sagesse, divise ces renforts en deux. Il assigne la moitié de ses effectif sur chaque aile.

La réaction adverse, ne va pas se faire, longtemps, attendre. VON ALTARE dévoile une tranchée bien garnie.







# France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT

“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Côté droit les Français marquent le pas et tentent de balayer l'obstacle que représente la tranchée récemment découverte. On tire avec tout ce que l'on trouve sur la tranchée ennemie. Les Allemands tentent de riposter. Le tir puissant détruit la partie située à droite de la ferme (cela vu du camp français). Les hommes de VON ALTARE restant sur la partie gauche des ouvrages se réfugient dans un bosquet à proximité. Cette petite manœuvre est faite en vue, de mener des combats de retardement, mais aussi, pour occasionner chez les alliés de nouvelles pertes.

Sur l'aile gauche, les Français ne sont pas inquiétés. Une véritable promenade, mais pour combien de temps.

Au centre, tout le monde galope et atteint la ferme au verger. VON ALTARE dévoile sur l'aile droite une mitrailleuse lourde cachée à l'étage d'une grande maison. Cette belle position lui permet d'appuyer les derniers hommes de la tranchée et de ralentir à nouveau les pauvres français du fait de bonnes pertes.





# France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

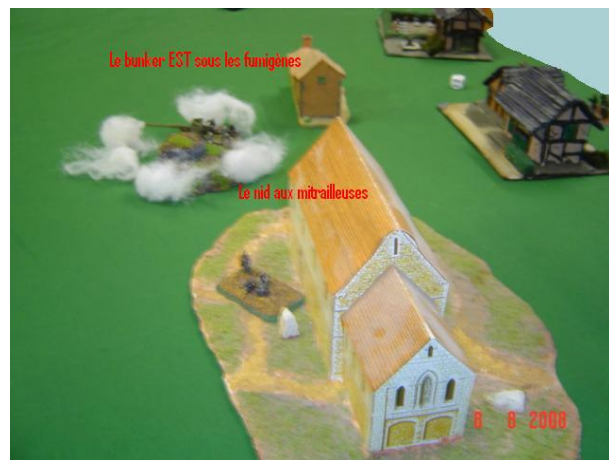
## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT  
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »



Au centre l'observateur français d'artillerie est en place. Blotti dans un bosquet, il va pouvoir guider le feu des pièces de 105mm. L'artillerie va pouvoir rendre des services. TRENCANEL préconise de noyer, dans un premier temps, le bunker EST sous un nouveau déluge de fumigènes. Napo propose de détruire le nid de mitrailleuses et quelques maisons. Côté français les débats se prolongent, un véritable conseil de chefs gaulois. La GAULE est-elle à nouveau perdue ? Les petits alsaciens de GAMBSHEIM devront-ils attendre une nouvelle offensive pour retrouver la liberté...

VON ALTARE prépare des tirs antichars. Les PANZERFAUST sont de sortie. Le ballet des tirs et contre tirs s'engage sur l'aile droite française. Camouflée dans le grand bâtiment, la mitrailleuse arrose l'infanterie avec une pluie de plomb. Les charges creuses des PANZERFAUST pleuvent depuis le bosquet.







# France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

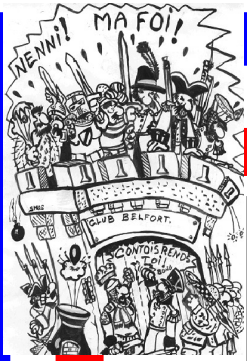
## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT  
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Sur le flanc gauche la ballade continue. On dépasse sans inquiétude le bosquet dans ce qui est devenu une véritable promenade champêtre.







# France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

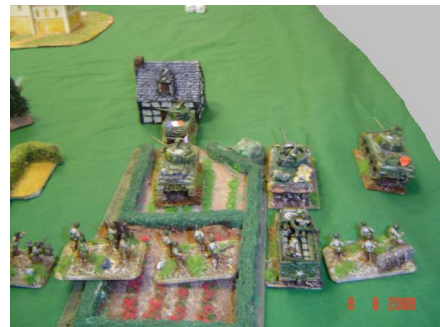
## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT  
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Côté français, les chefs s'accordent, d'abord on aveuglera le bunker, puis, on avisera par des tirs d'urgence en appuyant les éléments avancés. De toutes manières, on a beaucoup trop tardé à utiliser cette artillerie. Le tir est quasi instantané.



Le bunker « EST » est à nouveau aveugle... L'aile droite va tout nettoyer et aborder les premières maisons du village.





# France LIBRE.



Comptes rendus des parties jouées sur la période

## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT  
“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

L'observateur d'artillerie français, au regard aiguisé, devine une silhouette. Aussitôt, il demande à l'aile gauche de rester sur ses gardes. Au milieu du bruit des combats, un ronflement lourd s'élève dans les rues du village, un premier blindé marque un temps d'arrêt sur le carrefour. Il file ensuite vers la grande maison. Tous les Français tentent d'identifier la nouvelle menace. C'est un chasseur de chars... Il pointe le bout de son canon, puis avance sans crainte. C'est un JAGPANTHER. Par on ne sait quel génie, VON ALTARE, a modifié sa silhouette. Le char qui arrive sur la table ne lui ressemble pas. Nous lui pardonnons, faute de pouvoir lui confier le véritable modèle.



# France LIBRE.

Comptes rendus des parties jouées sur la période

## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT  
“COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Le flanc gauche n'est pas en reste. Le tour qui suit, l'arrivée de nouveaux blindés se fait entendre. La promenade se transforme en cauchemar. Médusés, les fantassins voient apparaître deux PANTHERS.



VON ALTARE, que nous sommes tentés d'appeler le magicien MANDRAKE, avait à nouveau modifié la silhouette des monstres (pour les mêmes raisons que citées plus haut).





# France LIBRE.

Comptes rendus des parties jouées sur la période

## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT  
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Ces visions de fin du monde n'entamèrent pas le courage des français. Les canons ne manquaient pas sur les blindés, il y avait aussi les 105mm postés hors table, les mortiers et BAZOOKAS prêteraient main forte.



Une grêle d'acier s'abattit sur les blindés allemands. Les 105 manquèrent cependant tous les tirs. Côté français on rageait. Il fallait avancer, dans deux tours la partie serait finie. Les maisons étaient à portée de main. Il fallait réduire les félins allemands pour gagner. Le déluge de feu se poursuivit pour rogner les griffes de cette ménagerie sur chenilles. On allait dompter les matous germaniques. Il fallait s'emparer de cette ville pour pouvoir libérer ce bout de France. Par la suite l'ALSACE toute entière serait libérée du joug de l'occupant. NAPO et TRENCVEL ne voulaient pas incarner le rôle des généraux de l'échec. Combien l'appui aérien faisait défaut ! Le temps était pourtant dégagé, mais les anges du ciel devaient s'occuper ailleurs.



# France LIBRE.

Comptes rendus des parties jouées sur la période

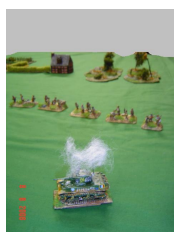
## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT  
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Le tour des allemands s'engagea. VON ALTARE débuta, dès lors, une promenade de la mort. Alors que les obus français rebondissaient sur les blindages allemands, ces derniers exécutaient un ballet au cours duquel chaque coup de canon faisait des victimes.



Un combat de blindé faisait rage sur la table. Sur le flanc droit le JAGPANTHER eut raison d'un M10 puis il parvint à détruire un STUART. Le restant du détachement restait fixé par une attaque d'infanterie sur le flanc. Cette attaque était menée depuis la grande maison.



Côté gauche, le duel faisait rage, cinq véhicules en firent les frais. Les Allemands pouvaient se ruer sur l'infanterie, sans difficultés, cachés derrière d'épais blindages. Mais, au cours de cet engagement un PANTHER fut détruit, la mitrailleuse rendue muette et les PANZERFAUST ne procurèrent pas l'effet escompté. L'infanterie allemande restante était démoralisée.



# France LIBRE.

Comptes rendus des parties jouées sur la période

## Deuxième guerre mondiale

Club de BELFORT  
"COMTOIS RENDS-TOI! NENNI MA FOI ! »

Ce fantastique duel venait de conclure le neuvième tour. Les objectifs n'étaient pas conquis pour les Français. Les Allemands restaient maîtres du terrain. Il faudrait une seconde vague pour conquérir la ville. Les Allemands finiraient par céder... Pour sûr !

Les commandants NAPO et TRENCVEL ne feraient pas paraître cette affaire sur leurs états de services. Quant au Maréchal VON ALTARE il peut se vanter d'une superbe victoire...



### En conclusion :

Cette partie est notre deuxième essai sur la règle BLITKRIEG. La partie fut très amusante.

Les Français ont perdu, pas mal d'avantage en divisant leurs forces. Ils n'ont pas su exploiter leur artillerie. Le binôme NAPO et TRENCVEL est toujours aussi formidable pour tirer de mauvais dés. Ils ont réussi de formidables coups au but, rares furent les échecs. Cependant, ils se montrèrent incapables à percer les blindages adverses.

Les blindés allemands sont sur blindés et très difficiles à détruire. Les bunkers ne risquent rien de l'artillerie, seul l'assaut d'infanterie peut en avoir raison. L'artillerie avec le phénomène de dispersion reste difficile d'emploi. L'infanterie joue souvent le second rôle. Les bunkers n'ont pas été placés à la distance préconisée par le scénario, rendant l'attaque plus difficile.

### Des rumeurs :

Certains, dans le camp français mettent la défaite sur le fait que les blindés adverses étaient déguisés. Notre gazette a pour règle de ne pas appuyer les ragots, mais, vous laisse méditer sur cette affaire (digne de mauvaise foi...Pardi !). ;)

Un CR signé TRENCVEL.