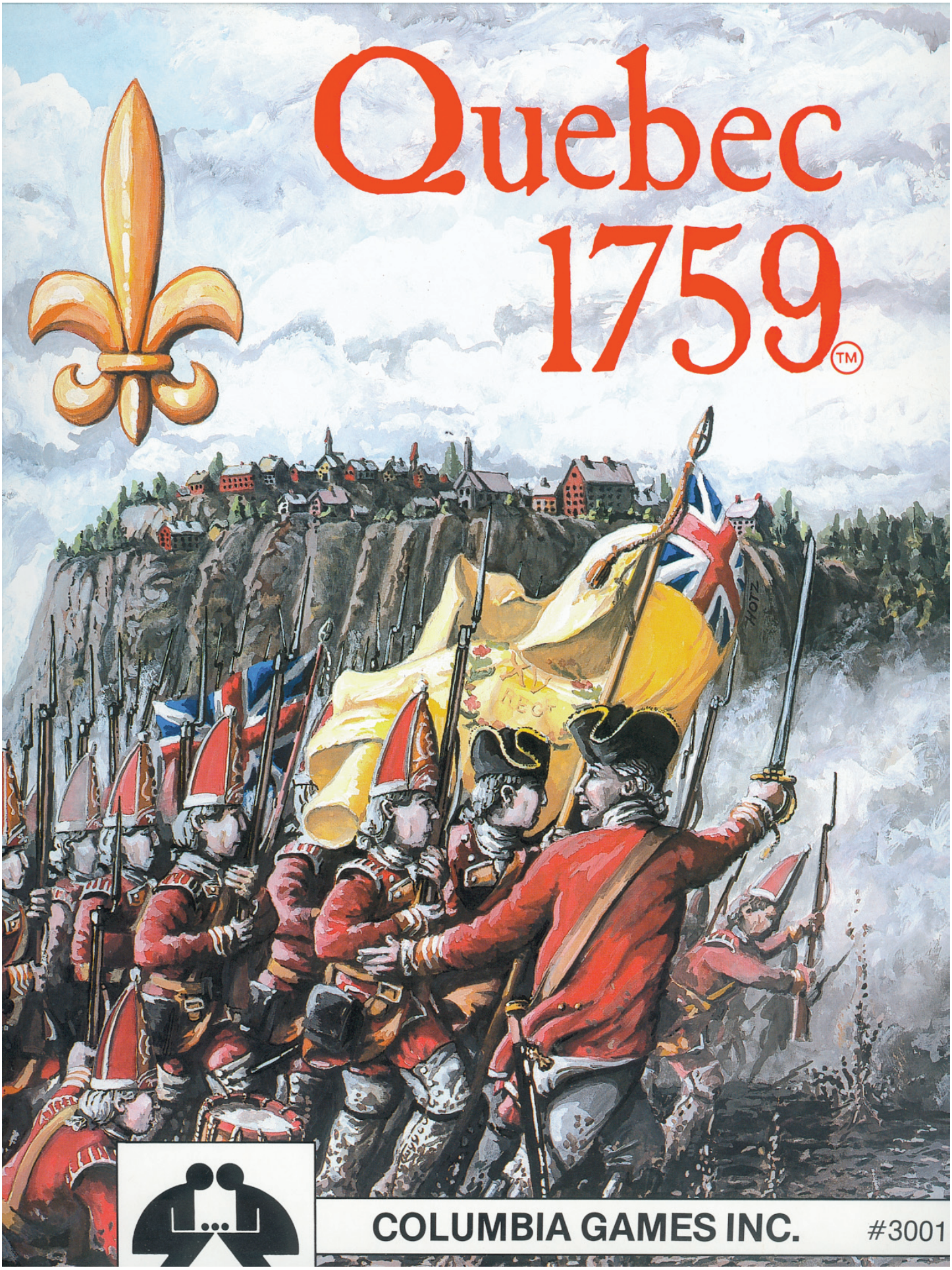
Quebec 1759™



COLUMBIA GAMES INC. #3001

QUEBEC 1759

INDEX

1.0 Carte
2.0 Pions de bois (unités)
3.0 Préparation du jeu
4.0 Conditions de victoire
5.0 Mouvement
6.0 Mouvement terrestre
7.0 Mouvement amphibie
8.0 Mouvement naval
9.0 Générales
10.0 Ordres écrits
11.0 Batailles
12.0 Déploiement de combat
13.0 Déroulement de combat
14.0 Comment faire feu
15.0 Gagner la bataille
16.0 Retraites
17.0 Attaques amphibies
18.0 Rivière St-Charles
19.0 Desertion de la milice
20.0 Ravitaillement de Montréal
21.0 Indiens

1.0 LA CARTE

La surface terrestre sur la carte comprend dix “zones”: Montmorency, Beauport, St-Charles, Abraham, Ste-Foy, Sillery, Cap Rouge, Etchemin, Lévis et l'Ile d'Orléans. Les lignes noires qui relient certaines zones sont des chemins. Le fleuve St-Laurent a été divisé en deux zones qui sont séparées par la ligne pointillée qui traverse le fleuve vers le milieu de la carte. Ces zones sont appelées Bason et St-Laurent. Les autres inscriptions sur la carte ne sont que décoratives.

2.0 PIONS DE BOIS

Le jeu comprend 50 blocs (unités). Les Anglais utilisent les 25 unités rouges et les Français utilisent les 25 unités bleues. Les 4 unités qui ont des symboles de bateaux sont des unités navales anglaises. Le joueur français n'en a pas. Les indiens supportent les forces françaises.

Les unités représentent des bataillons (environ 600 hommes). Les autocollants placés sur les blocs précisent le nom du bataillon ainsi que la **valeur de combat (VC).**

Remarquez que le VC d’une unité ne va pas toujours jusqu'à 4. Ceci varie avec la classe de troupes que l'unité représente. Exemple: une unité de milice française a un maximum de 2 VC et un régulier français un maximum de 3 VC. Ceci représente la supériorité de l'entraînement et de l'équipement des soldats réguliers Anglais qui ont 4 VC.

Les détachements (1 VC maximum) sont utiles pour semer la confusion sur la composition de la force dans une zone. Elles remplaçent les unitées fictives dans la vielle édition du jeu.

La plupart des unités anglaises sont identifiées par leur numéro de régiment. Les autres unités sont: les Rangers Américains, l'Infanterie légère, et les Grenadiers de Louisbourg.

Les soldats réguliers Français sont: Béarn, Guienne, La Sarre, Roussillon, Languedoc, et les Troupes de la Marine. La Milice Française est composée de la Milice de Québec, la Milice de Montréal, et la Milice de Trois-Rivières. Les unités en jeu sur la carte sont placées à la verticale avec leur VC cachée. Chaque unité commence le jeu avec le maximum de VC sur le bord du haut (le nom de l'unité pointé vers le haut et fait face au joueur). Le VC initial restera le même jusqu'au moment où il sera réduit en combat. Ceci est indiqué en pivotant l'unité jusqu'à ce que la bonne valeur de VC soit sur le bord supérieur du pion.

Une unité de réguliers français débutant la partie avec 3 VC peut être progressivement réduite à 2 puis à 1 VC en fonction des pertes subies. Une unité qui est réduite plus bas que 1 VC est éliminée et enlevée du jeu.

Note: il est essentiel que les joueurs prennent soin de ne pas faire tomber leurs unités accidentellement en les déplaçant. Ceci pourrait révéler à l’adversaire la valeur du pion ou même la changer par erreur.

3.0 PREPARATION DU JEU

1. Mettre la carte sur une table entre les deux joueurs. Le joueur français fait face au Sud, et le joueur anglais, au Nord.

2. Déployez les unités sur la carte en ayant soin de cacher les VC pour empêcher votre adversaire de les voir. (Les VC face à vous). Les unités sont placées sur, ou près d’un nom de zone pour indiquer leur position. Le joueur anglais déploie ses unités d'armée sur l'Ile d'Orléans et les unités navales dans la zone de Bason. Les unités navales n'ont pas de VC et sont déployées sur la carte à plat, face tournée vers le haut. Le joueur français déploie les 24 unités d'armée et l’unité indienne comme il le desire dans les 9 autres zones. Le nombre d'unités dans une zone importe peu.

4.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur anglais doit occuper les plaines d’Abraham (la zone Abraham) à la fin du 16e et dernier mouvement de campagne une fois que les batailles conséquentes ont été résolues. Le joueur anglais doit aussi avoir un minimum de 20 VC sur la carte (pas nécessairement 20 VC dans la zone d’Abraham). Le joueur français gagne la partie si le joueur anglais n'atteint pas cet objectif ou si les forces du joueur anglais tombent à moins de 20 VC à n'importe quel instant de la partie. Il n'y a pas de partie nulle.

© 1972-2010 Columbia Games, Inc.

5.0 MOUVEMENT

Un déplacement sur la carte est considéré comme un mouvement de campagne. Chaque joueur a droit à 16 mouvements de campagne durant la partie. Un joueur ne peut faire qu'un mouvement de campagne à la fois. Chaque joueur écrit son déplacement sur un morceau de papier. Les deux mouvements sont révélés simultanément, et une fois exposés ne peuvent être changés. Un joueur n'est pas obligé d'écrire un ordre mais il ne peut pas conserver ses mouvements pour le futur. Tous les mouvements sur la carte sont faits d'une zone à l'autre. Les unités qui avancent doivent toutes provenir de la même zone et avancer vers la même zone. Un joueur n'est pas obligé d'avancer toutes ses unités dans une zone.

Il y a 3 mouvements de campagne différents: un joueur peut faire un mouvement terrestre, un mouvement naval, **ou** un mouvement amphibie.

6.0 MOUVEMENT TERRESTRE

Toutes les unités dans une zone forment un groupe. Un joueur peut déplacer seulement un groupe à chaque mouvement. Le mouvement est d'une zone à une ou plusieurs zone(s) adjacente(s) et directement reliée par un **chemin**. Le nombre d'unités d'une même zone qui peuvent avancer de cette manière est illimité et un joueur n'est pas obligé de déplacer toutes les unités.

Exemples

Les unités dans St-Charles peuvent avancer seulement à Abraham ou Beauport.

Les unités dans Montmorerncy peuvent avancer seulement à Beauport.

Les unités dans Lévis peuvent avancer seulement à Etchemin.

Les unités dans Cap Rouge peuvent avancer seulement à Sillery ou Ste-Foy.

Les unités dans Sillery ne peuvent avancer à St-Foy parce que les deux zones ne sont pas directement reliées par un chemin. Les unités dans St-Charles ne peuvent avancer à Ste-Foy pour la même raison.

7.0 MOUVEMENT AMPHIBIE

5 des 10 zones sur la carte (Lévis, St-Charles, Beauport, Montmorency et I'Ile d'Orléans) bordent la Bason. Les autres zones (sauf Ste-Foy, qui n'a pas d'accès sur le fleuve) bordent le St-Laurent. Un mouvement amphibie est un mouvement sur le fleuve d'une zone terrestre à une autre qui borde la même zone. Un mouvement amphibie d'une zone de fleuve a l'autre zone n'est pas permis.

Le nombre d'unités qu'un joueur fait avancer dans un mouvement amphibie dépendra de la position des unités navales anglaises. Le joueur français ne peut jamais faire un mouvement naval dans le Bason. Il peut bouger un maximum de 4 unités sur la zone St-Laurent.

Ce maximum dans la zone St-Laurent diminue d'une unité pour chaque unité navale anglaise dans cette zone jusqu'à ce que les 4 unités navales soient présentes. À ce moment, le joueur français ne peut plus faire de mouvements amphibies. Dans un mouvement, le joueur anglais peut déplacer une unité de l'armée pour chaque unité navale présente dans la même zone du fleuve. (Exemple: avec 1 unité navale dans la zone St-Laurent et 3 unités dans la Bason, il peut bouger seulement 1 unité par mouvement amphibie dans la zone St-Laurent **ou** 3 unités par mouvement amphibie dans la Bason).

Exemples:

Les unités anglaises dans l'Ile d'Orléans peuvent avancer à leur choix à Lévis, St-Charles, Beauport ou Montmorency.

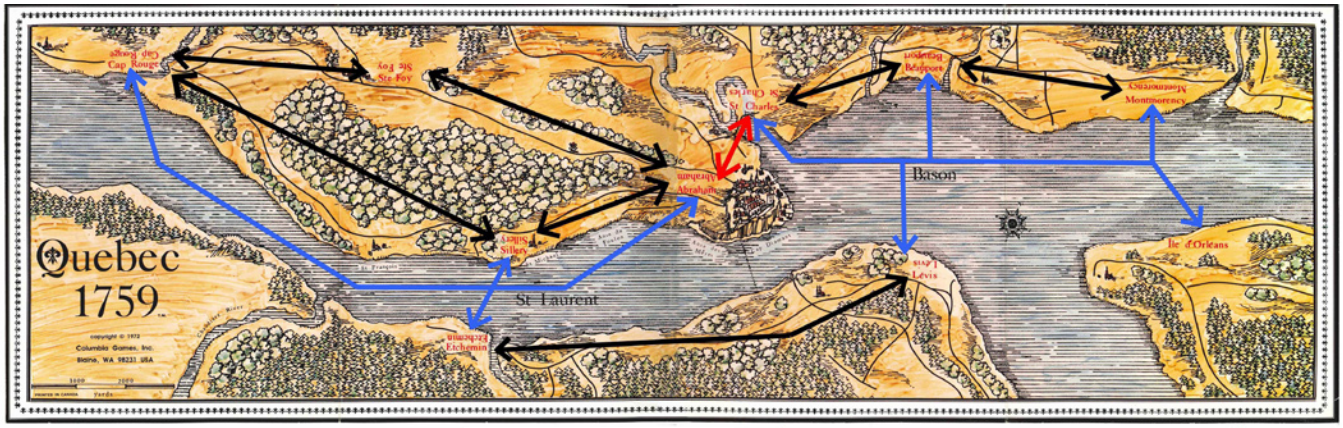
Les unités françaises à Cap Rouge peuvent avancer à leur choix à Sillery (aussi un mouvement terrestre valable) Abraham ou Etchemin.

Les unités françaises à Etchemin peuvent avancer à leur choix à Cap Rouge, Sillery ou Abraham.

Mais les unités à Lévis ne peuvent pas avancer dans Abraham parce que ces deux zones terrestres bordent des zones du fleuve différentes.

8.0 MOUVEMENT NAVAL

Pour bouger les unités navales d'une zone de fleuve à l'autre, le joueur anglais doit commander ce mouvement à la place de son mouvement de campagne normal pour ce tour de jeu. Dans un tour de jeu, deux unités navales au maximum peuvent être déplacées en remontant



Movement Terrestre →

Movement Amphibie →

Franchir la rivière St-Charles (18.0). →

© 1972-2010 Columbia Games, Inc.

le fleuve (du Bason au St-Laurent) mais n'importe quel nombre peut être déplacé dans un tour de jeu en descendant la rivière.

9.0 MONTCALM ET WOLFE

Un général peut se déplacer une ou deux villes par route. Dans une bataille, un général tire avec deux dés, mais si le résultat est une paire, le général est mort. Double-six résulte en deux pertes sur l'ennemi, puis le général est mort.

10.0 ORDRES ÉCRITS

Les ordres écrits doivent définir le nombre d'unités à faire avancer, leur origine et leur destination.

Exemple

4 unités de l'Ile d'Orléans à Beauport; ou 9 unités de Ste-Foy à Abraham ou deux unités navales de Bason à St-Laurent). Si un ordre illégal a été écrit (Exemple: 3 unités de Lévis à Abraham), les unités en question doivent demeurer sur place.

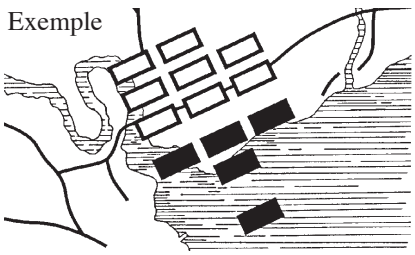
11.0 BATAILLES

a) Si un joueur fait avancer ses unités dans une zone occupée par des unités ennemies, ou si les deux joueurs avancent dans la même zone contenant déjà des unités d'un joueur, une bataille commence.

Note: 2 batailles dans des zones différentes peuvent se produire si les deux joueurs avancent dans des zones différentes contenant des unités de l'adversaire. Quand c'est le cas, le joueur français décide quelle bataille doit être livrée en premier. Cette bataille doit être achevée avant que la seconde bataille ne puisse commencer.

b) Si les deux joueurs avancent leurs unités dans une même zone **vide**, la bataille a lieu dans cette zone.

Exemple



c) Si les deux joueurs avancent leurs unités dans la zone qu'ils viennent de quitter (Exemple: Les unités françaises dans Etchemin vont à Lévis et les unités anglaises de Lévis à Etchemin; la bataille se fait dans la zone où les forces sont les moins nombreuses (le compte se fait en unités non pas en VC) ou si les deux forces sont égales en nombre, dans la zone choisie par le joueur français.

d) Le défenseur dans chaque bataille est établi: par rapport aux paragraphes ci-dessus, le défenseur dans le cas (a) sera le joueur qui a des unités dans la zone, dans le cas (b), le joueur français: et dans le cas (c), le joueur occupant la zone dans laquelle il y a une bataille. L'autre joueur dans chaque cas est celui qui attaque.

12.0 DÉPLOIEMENT DES BLOCS POUR LA BATAILLE

Le défenseur déploie ses unités dans la zone de bataille en 3 colonnes sans révéler ses VC. Le nombre d'unités dans chaque colonne importe peu. Le nombre d'unités importe peu. Un joueur peut, s'il le désire, déployer des unités en réserve, mais il doit placer au moins une unité dans chaque colonne.

Maintenant, le joueur qui attaque déploie ses unités de la même façon avec les réserves s'il le veut. Le joueur qui se défend n'a pas le droit de changer son déploiement de bataille après que le joueur qui attaque a commencé son déploiement.

Exemple: Une bataille dans la zone St-Charles: 5 unités anglaises ont été déployées en 3 colonnes et une réserve d'une unité. 8 unités françaises ont été déployées en 3 colonnes mais n'ont pas de réserve.

Les joueurs révèlent maintenant les VC des unités dans les colonnes, en les mettant face visible avec leurs VC actuels face à l'adversaire. Les unités en réserve, s'il y en a, ne sont pas révélées à ce moment.

13.0 DÉROULEMENT DES COMBATS

Le défenseur a le choix de se retirer immédiatement (voir RETRAITES) ou de faire feu avec ses unités. S'il décide de faire feu, il peut d'abord ajouter UNE unité de sa réserve (s'il possède des unités en réserve) à UNE colonne, puis faire feu avec toutes ses unités dans n'importe quel ordre (Voir COMMENT FAIRE FEU). Toutes les unités d'une colonne doivent toujours tirer sur les unités de la colonne de l'adversaire lui faisant face.

L'attaquant a maintenant le choix de se retirer ou de riposter. S'il décide de faire feu, il peut aussi ajouter à une colonne une unité de sa réserve et ensuite faire feu avec toutes les unités dans les colonnes dans les mêmes conditions.

Les étapes (a) et (b) sont répétées jusqu'à ce qu'un joueur décide de se retirer ou jusqu'à ce que toutes les unités d'un joueur engagées dans une colonne soient éliminées. À la fin d'une bataille, les unités restantes sont redressées à leur niveau de VC actuel.

IMPORTANT: Une fois que la bataille est commencée, les joueurs n'ont pas le droit de re-déployer les unités déjà en ligne de colonnes. Aussi, soyez certain que vous comprenez que le mouvement d'unités sur la carte, autre que les retraites, n'est pas permis durant une bataille. La bataille s'engage seulement avec les unités déjà présentes dans la zone de bataille et aucun renfort n'est possible.

© 1972-2010 Columbia Games, Inc.

14.0 COMMENT FAIRE FEU

Pour faire feu avec une unité, on lance un nombre de dés équivalent à sa VC actuelle. Pour chaque 6 obtenu, on réduit **IMMEDIATEMENT** la V.C. d'une unité ennemie dans la même colonne. Le joueur touché décide quelle(s) unité(s) seront réduites. (EXEMPLE: pour faire feu avec une unité de 4 VC, un joueur lancerait 4 dés. Si deux "6" sont jetés, l'adversaire devrait réduire immédiatement une unité de 2 VC ou 2 unités de 1 VC chacune). On réduit une unité en la tournant jusqu'à ce que le VC approprié (plus petite) fasse maintenant face au joueur qui attaque. Une seule unité ne peut pas partager son tir entre deux ou plusieurs unités ennemies.

15.0 GAGNER LA BATAILLE

Si toutes les unités dans une colonne sont éliminées, ce joueur doit effectuer une retraite immédiate. Voir RETRAITES.

16.0 RETRAITES

Un joueur qui souhaite se déplacer d'une bataille doit le faire avant de faire feu avec n'importe quelle unité dans ce tour de jeu. On donne ensuite au joueur "victorieux" une chance additionnelle d'attaquer (tir de poursuite) avec toutes ses unités (même celles en réserve).

Le joueur qui retraite doit ensuite retirer dans la même zone toutes les unités qui ont échappé au tir de poursuite. Le défenseur peut se retirer dans n'importe quelle zone adjacente à l'exception d'une zone occupée par des unités ennemies ou de la zone d'où l'attaquant était parti même si elle est libre à ce moment. L'attaquant peut faire sa retraite seulement vers la zone d'où il était parti et seulement si cette zone n'est **pas** occupée à ce moment par des unités ennemies. Aucun joueur ne peut se retirer dans une zone où une autre bataille n'est pas encore réglée. Si un joueur ne peut pas faire une retraite légalement, il doit demeurer dans la bataille.

Si un joueur se retire par la rivière, les limites normales de mouvement amphibie (7.0) s'appliquent. Les unités excédentaires demeurent dans la bataille et ne peuvent jamais se retirer.

17.0 ATTAQUES AMPHIBIES

Dans les batailles où un joueur a attaqué par fleuve, le défenseur fait feu avec chacune de ses unités déployées avec un VC double (2 dés pour chaque VC) pour son premier tour de feu. Ensuite, on procède comme pour une bataille normale. Si certaines ou toutes les unités du défenseur sont arrivées dans la bataille par fleuve dans le même tour de jeu, ces unités ne reçoivent pas cet avantage.

18.0 LA RIVIÈRE ST-CHARLES

La rivière St-Charles fut une bonne ligne de défense. Pour réfléter cet obstacle géographique dans la partie, n'importe quelle attaque provenant de St-Charles vers Abraham (ou vice-versa) est considérée comme une attaque amphibie.

19.0 DÉSERTION DE LA MILICE

Au temps des récoltes, les commandants français avaient des difficultés avec les soldats français qui désertaient la Milice. Wolfe a exploité cette faiblesse en proclamant qu'il brûlerait toutes les fermes et récoltes dans le territoire qu'il contrôlait, s'il était apparent que les fermiers s'étaient absentés pour joindre les rangs de la milice. Ainsi, la force de la milice est réduite d'une unité pour chaque zone que le joueur anglais occupe à l'exception de l'Ile d'Orléans. Cette règle ne s'applique que la première fois que les forces anglaises prennent possession d'un territoire et seulement quand le joueur français dispose encore d'unités de milice. Le joueur français choisit laquelle de ses unités de Milice il doit retirer et il peut enlever une unité à 1 VC s'il en a.

20.0 RAVITAILLEMENT DE MONTREAL

Les Français dépendaient de leurs approvisionnements de Montréal. Ainsi, si le joueur anglais occupe la zone Cap Rouge, le joueur français doit enlever du jeu une unité pour chacun des mouvements de campagne et cela aussi longtemps que le joueur anglais occupe la zone Cap Rouge. Le joueur français choisit laquelle de ses unités est en cause et la perte est effective après que les mouvements de campagne soient terminés.

21.0 AMÉRINDIENS

L'unité amérindienne est utilisée par le joueur français suivant les mêmes règles que les autres avec les exceptions suivantes:

Les indiens peuvent se déplacer d'une zone à n'importe quelle autre sur la carte pourvu que ce soit le seul déplacement que le joueur français fasse dans ce tour.

L'unité indienne peut mener des attaques rapides sur les unités anglaises. Pour ce faire, le joueur français déplace l'unité amérindienne dans un territoire occupé par les unités anglaises. L'amérindienne attaque une fois à double VC (2 dés pour chaque VC) et puis fait sa retraite immédiatement. Le joueur anglais peut seulement riposter avec l'Infanterie Légère ou avec les Rangers Américains (s'ils sont là).

Si elles se trouvent seules dans une zone, et si elles sont attaquées par des unités anglaises, elles doivent immédiatement se retirer dans n'importe quelle zone non occupée par les Anglais.

Si les unités indiennes sont impliquées avec les unités françaises dans une bataille, elles doivent être gardées en réserve. Elles peuvent ensuite prendre part au tir de poursuite seulement (VC normal).

© 1972-2010 Columbia Games, Inc.

NOTES STRATEGIQUES

STRATEGIE FRANCAISE

Le déploiement initial français est très important. Il n'est nécessaire de déployer des unités que dans quatre zones. En effet, le joueur anglais doit, pour commencer sa campagne, attaquer l'un des points suivants: Lévis, Montmorency, Beauport ou St-Charles. Le déploiement "conservateur" est de répartir des forces à peu près égales dans les quatre zones mais en allouant des forces un peu plus importantes à Lévis et St-Charles. Cependant, la clé de la victoire est plutôt la surprise d'un déploiement "conservateur". Avec l'aide de ses détachements, le joueur français devrait pouvoir préparer quelques mauvaises surprises au joueur anglais. II n'est pas nécessaire de préciser que plus le joueur français prend de risques dans son déploiement, plus grande pourra être sa victoire aussi bien que sa défaite.

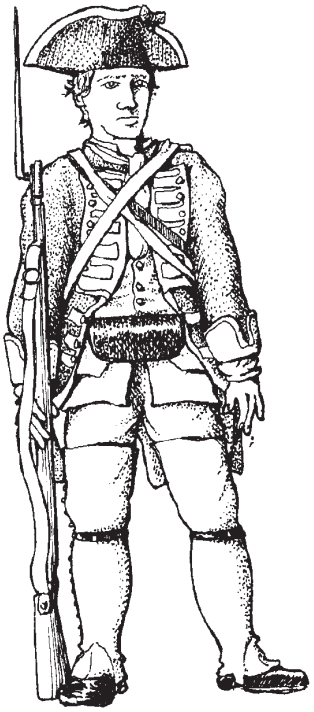
Une fois que la campagne est ouverte, le joueur français maximisera ses chances de gagner en adoptant une stratégie défensive visant à ralentir la progression des anglais.

STRATEGIE ANGLAISE

La responsabilité de l'attaque incombe en général au joueur anglais. Il a une mobilité plus grande grâce à ses unités navales et devrait utiliser cet avantage pour créer des problèmes à son adversaire par de subtiles feintes. Trois tactiques principales sont disponibles au joueur anglais. Attaquer une des trois zones de la Rive Nord (Beauport, St-Charles, ou Montmorency) et ensuite avancer vers la zone Abraham. Attaquer Lévis avec l'intention d'occuper Cap Rouge ou Abraham. La troisième possibilité est de combiner ces deux tactiques, feignant l'une et mettant l'autre en exécution.

TACTIQUES DE COMBAT

La meilleure stratégie peut être déjouée par de mauvaises tactiques. Dans toute bataille, le défenseur, qui fait feu le premier, a l'avantage si les forces en présence sont à peu près égales. Ceci est encore plus vrai si le défenseur a un double tir lors d'une attaque amphibie. Le déploiement "sûr" de combat est de répartir également les forces entre les trois colonnes, mais le joueur qui risque une aile très forte remportera souvent la victoire. Les réserves ont un rôle très important. N'oubliez pas qu'un grand général sait toujours quand il faut battre en retraite et quand il faut se lancer à l'attaque.



© 1972-2010 Columbia Games, Inc.

QUEBEC 1759

Au printemps de l'année 1759, une flotte anglaise immense de plus de 250 vaisseaux de guerre et de transport se réunit à Louisbourg, Ile du Cap Breton sur la côte de l'Atlantique. La guerre de Sept-Ans (1756-1763) avait englouti l'Europe et la lutte du Vieux Monde s'était étendue au Nouveau Monde.

En Amerique du Nord, la France contrôlait un arc puissant de territoires, de Louisbourg à l'embouchure du Mississippi en Nouvelle-Orléans. Les colonies anglaises les plus populeuses étaient situées sur la cote est. Pour près de cent ans la rivalité Anglo-Française en Amerique du Nord avait provoqué une éruption de batailles pour la prise des forts de frontières. En donnant l'élan impétueux de la guerre européenne, les Anglais ayant à leur tête l'énergique William Pitt, avaient résolu d'écraser la présence française en Amerique du Nord. La forteresse française de Louisbourg tomba aux mains des Anglais après un siège durant l'été de 1758. La capture de Québec, capitale et lieu natal de la Nouvelle France était leur but stratégique pour 1759.

La campagne anglaise contre Québec avait été soigneusement préparée. Le Général Amherst devait conduire une attaque le long de la rivière Hudson-Richelieu contre Montréal pour faire diversion. L'attaque directe sur Québec devait se faire par le haut St-Laurent par une armada assemblée à Louisbourg. Le Vice-Amiral Charles Saunders était à la tête de cette flotte. Le Brigadier Général James Wolfe était en charge de l'armée qui était transportée par cette flotte.

Le jeune Wolfe, anglais grand et mince aux cheveux roux, qui avait servi avec distinction dans la capture de Louisbourg, était sans contredit un héros. Quelques uns déniaient sa compétence militaire, particulièrement au niveau tactique, mais aucunement son courage. Victime de la tuberculose, il semblait plus près de succomber à cette maladie que de mourir avec gloire sur un champ de bataille. En public il était triste, réservé et maladroit. Quoique populaire dans les rangs, il avait la plus grande difficulté à communiquer avec ses 3 brigadiers, Robert Moncton, George Townshend et James Murray. Chacun de ces hommes en sont venus à détester sa conduite dans cette campagne.

Le commandant français adversaire de Wolfe était un aristocrate spirituel, de courte stature mais ayant un nom très long; Brigadier Général Louis Joseph Montcalm-Gazon, Marquis de Montcalm, Sieur de St. Veran. Montcalm était arrivé en Amerique du Nord en 1756. Sous son excellent commandement, les forces peu nombreuses et parsemées un peu partout gagnèrent une serie de victoires sur les Anglais, à Fort Oswego en 1756, Fort William-Henry en 1757 et à Ticonderoga en 1758.

Le problème immédiat de Montcalm, défendre Québec, n'était pas un problème facile. II avait moins de 3,000 soldats réguliers à sa disposition et il n'y avait aucune chance d'avoir des renforts parce que la domination des Anglais sur la mer était trop forte. La plus grosse partie de son armée était composée d'à peu près 8,500 Miliciens qui venaient de Montréal, Trois-Rivières et Québec.

Pendant que les Réguliers étaient à peu près égaux dans leurs entraînements à la plupart des troupes anglaises, les miliciens avaient un entraînement rudimentaire, désertaient assez souvent, et étaient équipés pauvrement. (Par exemple, ils n'avaient pas de bayonnettes.) Moncalm pouvait compter sur l'appui d'à peu près 1200 Indiens.

Pour augmenter ces difficultés, Montcalm était obligé de lutter contre un commandement divisé. Vaudreuil, natif de Québec et Gouveneur de Québec, prend son rôle de commandant en chef plus sérieusement que son adresse le lui permettait. Quoique ayant été avisé par Ie gouvemement français de s'en remettre à Montcalm pour toutes questions militaires, la vanité de Vaudreuil et le manque de confiance en les conseillers de naissance française renforcé par des jalousies mesquines l'ont conduit à interférer avec les ordres du Général à plusieurs moments clés. C'était une circonstance malheureuse pour laquelle Montcalm doit être tenu partiellement responsable à cause de son mépris évident pour le Gouverneur.

Malgré cela, la position française était loin d'être perdue. Les talents militaires de Montcalm étaient bien égaux à ceux de son adversaire. II avait opté pour une stratégie défensive et sa position était une des plus fortes en Amerique du Nord. En effet, Québec avait la réputation d'être imprenable. Ayant repoussé deux attaques semblables dans le passé, tout ce que Montcalm avait à faire c'était de frustrer les Anglais pour quelques mois et les Anglais seraient obligés de se retirer à Louisbourg afin d'échapper aux rigueurs de l'hiver.

LA CAMPAGNE

La flotte anglaise partit de Louisbourg le premier juin et ancra à l'Ile d'Orléans un peu plus de trois semaines plus tard. L'armée fut immédiatement désembarquée et un camp établi sur l'ile sans opposition. Wolfe avait dix bataillons de réguliers, organisés en 3 brigades. Six compagnies de Rangers Américains et deux formations temporaires de grenadiers et d'infanterie legère, formées des troupes laissées en arrière pour établir la garnison à Louisbourg, un total de 8,500 hommes, bien disciplinés et bien armés. En avant d'eux de l'autre côté de la rivière, était Québec et ses défenseurs.

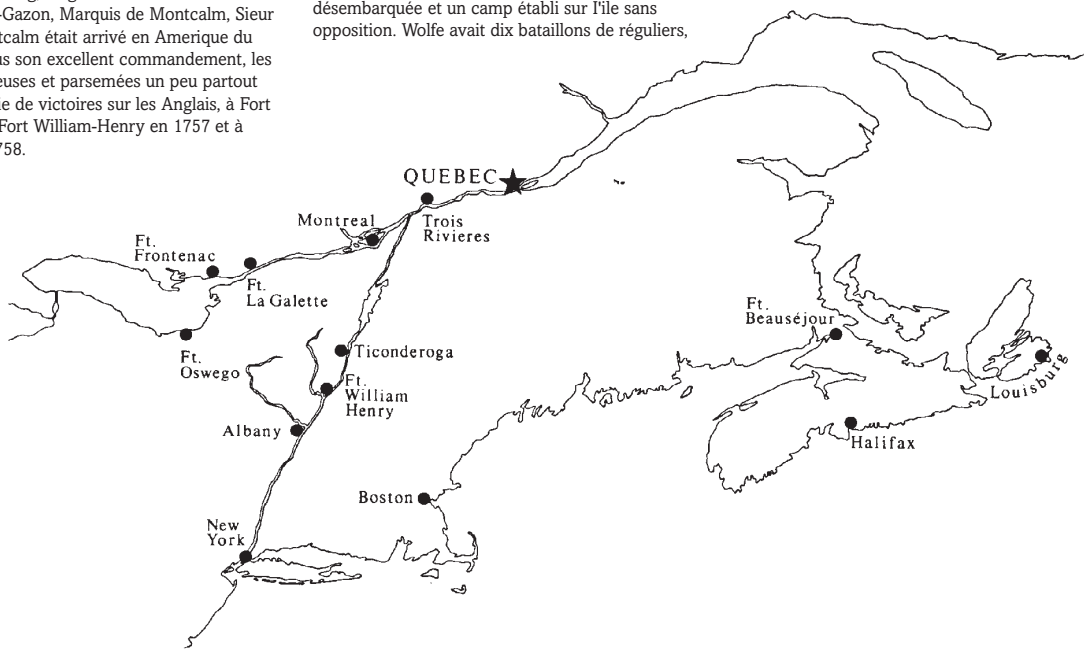
Wolfe devait se réjouir de découvrir les hauteurs de Lévis défendues par une force élite de quelques cent hommes. Ceci coûta cher à Montcalm. Une batterie de Campagne fut rapidement construite et pendant une periode de 2 mois la ville fut sujette à une cannonade destructive.

Le problème majeur auquel Wolfe devait faire face était clair. II devait amener Montcalm à lui faire face dans un champ de bataille ouvert, à ce moment les deux côtés savaient très bien que les Anglais étaient mieux entraînés. Quoique Wolfe avait un avantage immense grâce à la flotte de Saunders qui transportait son armée, les Français n'avaient aucun bateau sur mer pour les empêcher, le terrain de l'adversaire, les marées et les vents dominants, restreignaient sévèrement l'usage d'embarcations. Pour cette raison un débarquement à St-Michel fut rejeté à cause des risques. Un assaut frontal en face des canons était aussi impraticable. Les rives basses de Beauport offraient ce qui semblait être la meilleure place pour l'attaque. Mais Montcalm avait anticipé ce geste. La majeure partie de son armée était deployée entre les rivières St-Charles et Montmorency.

Juillet passa rapidement. Wolfe occupa en premier la rive est de la rivière Montmorency avec l'intention de leurrer les français dans une bataille ouverte. Montcalm ne voulait pas.

Ne se laissant pas abattre Wolfe organisa et exécuta sa première attaque le 3 juillet sur les français qui étaient restés à Montmorency. Cette attaque fut un fiasco.

Après plusieurs feintes maladroites, un débarquement désorganisé fut fait sur les plaines à l'ouest de la rivière. Dans la confusion, à peu près mille grenadiers (troupes élite) brisèrent les rangs et foncèrent seuls sur les positions françaises. Ils furent repoussés facilement. Au même moment, un orage



© 1972-2010 Columbia Games, Inc.

d'été soudain s'abattit sur eux, rendant la marche difficile et mouillant la poudre à fusil. La marée maintenant montait et Wolfe sagement ordonna la retraite générale laissant derrière lui environ 450 blessés. Les blessés français étaient peu nombreux. Ce soir-là Montcalm et ses subordonnés Lévis et Bougainville portèrent un toast à leur quatrième victoire consécutive certain que la campagne de Québec était gagnée.

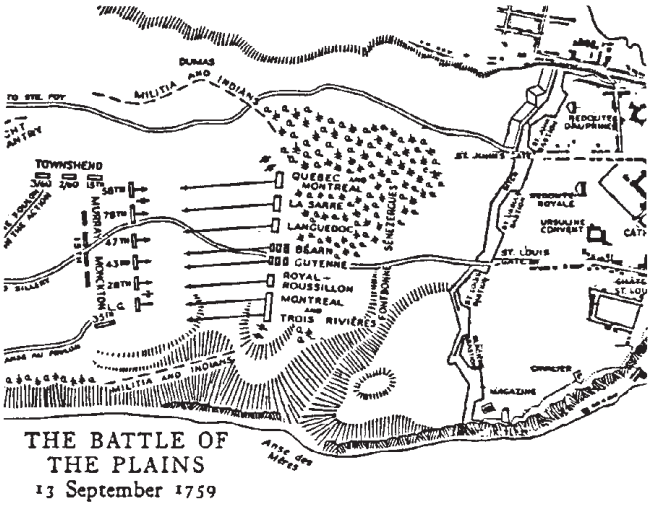
Après cette défaite Wolfe fut obligé de réconsiderer sa stratégie. Des nouvelles encourageantes lui parviennent d'Amherst qui avançait sur Montréal sans être importuné. La menace d'Amherst sur Montréal était claire. Montcalm fut forcé d'envoyer des renforts pour l'empêcher de passer. Wolfe ne put trouver aucun moyen pour en prendre avantage. Il était malade, et le mois d'août s'écoula en reconnaissances et indécisions. Deux mois s'étaient écoulés et rien n'avait été accompli, le temps s'enfuyait.

Les Bridgadiers de Wolfe, frustrés par ses manières, élaborèrent un nouveau plan. Un débarquement derrière la ville, rencontrerait moins. d'opposition et couperait la route vitale qui venait de Montréal. Montcalm serait obligé de se battre dans la manière voulue par les Anglais, ou de capituler. À contrecoeur Wolfe décida qu'une attaque plus basse que Québec n'était pas la réponse. À quelle place un débarquement pouvait-il avoir lieu? Les brigadiers optèrent pour un débarquement en haut de Cap Rouge.

Wolfe pensa autrement et après avoir fait de vastes reconnaissances, il trouva la place; une petite anse à moins de 2 milles de limite de la ville appelée Anse du Foulon (maintenant appelée Anse Wolfe). Elle était mal défendue, et promettait un accès facile sur les Plaines d'Abraham situées en haut. Wolfe garda ce choix téméraire et ne révela même pas ses plans aux brigadiers.

Pendant toute la première semaine de Septembre, les forces anglaises étaient assemblées à Lévis. De là elles marchèrent vers Etchemin. Montcalm ne savait pas le nombre d'hommes qui y prenaient part, à cause des flottes anglaises qui formaient un écran impénétrable, et il pensa que les mouvements de troupes observés n'étaient qu'une nouvelle feinte de la part des Anglais. II envoya un détachement de 1500 hommes seulement sous le commandement de Bougainville à Cap Rouge pour observer et contre-attaquer ces menaces. Entre temps, deux brigades de Réguliers anglais étaient embarquées dans un escadre de bateaux légers et montèrent la rivière. Ils s'amusèrent, conduisant Bougainville à l'affollement, allant à la derive et sans effort avec la marée feignant ici, feignant la, pendant que les forces de Bougainville, parcouraient difficilement des milles de plus en plus fatigants.

Dans la soirée du 12 Septembre, le plan d'attaque des Anglais fut mit à exécution. Une feinte fut faite en aval de Cap Rouge pour attirer Bougainville. Une autre feinte fut faite à Beauport par la flotte de Saunders pour attirer l'attention de Montcalm. Alors dans le courant de la nuit, un débarquement eut lieu à l'Anse du Foulon. La petite garnison française fut facilement battue et les troupes anglaises prirent les collines d'assaut. Ironiquement, Montcalm avait ordonné un bataillon complet de réguliers à ce poste ce même soir. Vaudreuil en avait intercepté et retardé l'ordre.



THE BATTLE OF THE PLAINS
13 September 1759

Le matin du 13 Septembre, l'aube se leva pour faire voir 5,000 soldats Anglais massés sur les Plaines d'Abraham. Montcalm était à Beauport; la nouvelle lui parvint rapidement. Vaudreuil était encore convaincu que c'était une autre feinte des Anglais, et insista pour retenir 2,000 soldats en place. Montcalm marcha vers les Plaines avec tous les hommes qu'il pouvait rassembler (environ 5,000 soldats). Ces soldats étaient sur les Plaines à 7 heures du matin et, après une conférence avec ses subordonnés, Montcalm décida d'attaquer avant que les Anglais puissent consolider leur position. Bougainville était encore à Cap Rouge et ses 1500 hommes ne furent pas dans la bataille.

L'avance de Montcalm commença à 9 heures du matin. La moitié de son armée était déployée en tirailleur sur le flanc de l'armée anglaise. Le reste de son armée avança en 3 lignes de front. La distance entre les deux armées se réduisait rapidement à 200 verges et les lignes françaises commencèrent à faire feu à volonté. La ligne anglaise resta silencieuse. Les français continuaient tout le temps. Graduellement leurs lignes se brisèrent à cause de l'habitude de la milice française de se jetter par terre pour le rechargement de leurs armes. Avec moins de 100 verges entre les deux armées, les troupes anglaises avancèrent jusqu'à moins de 40 verges, s'arrêtèrent et ouvrirent le feu avec une volée dévastatrice d'un bout à l'autre de leurs lignes.

Rechargeant leurs armes rapidement, ils avancèrent 4 pas et firent feu une autre fois et encore. Les français désorganisés étaient impuissants devant cette avance. En moins de 15 minutes les rangs français, pris de panique, se brisèrent et se retirèrent vers le pont St-Charles.

Les Anglais les poursuivaient et plus rien ne les empêchait. Les 4 officiers présents à la bataille, y compris Montcalm avaient été mortellement blessés. II y eut plus de 1500 blessés Français et il y en aurait eu plusieurs autres si la ligne gauche Anglaise n'avait pas été talonnée par la résistance de quelques compagnies de la milice. À midi, l'armée Française décimée était en déroute et elle s'enfuyait dans la Vallée St-Charles vers Montréal. Du côte des Anglais il y eut moins de 700 blessés et 58 morts. Cependant l'un d'entre eux était Wolfe.

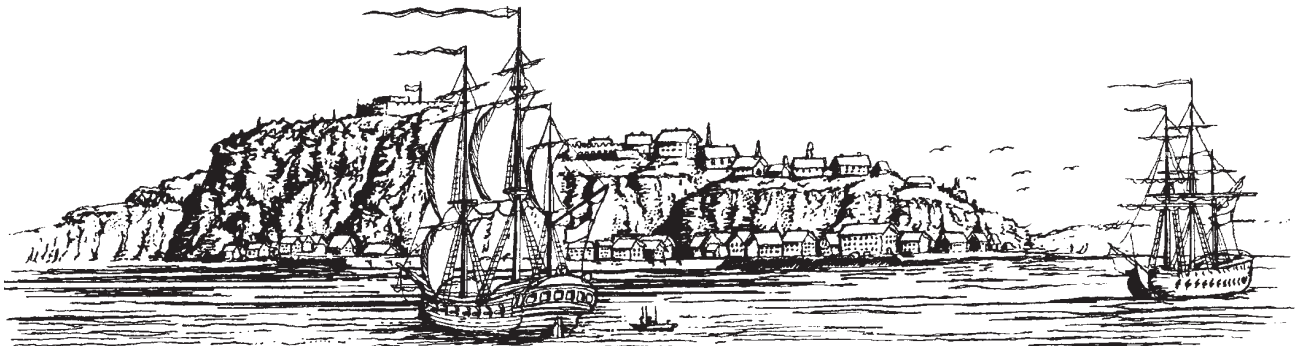
L'armée victorieuse entoura rapidement la ville se préparant à un long siège si nécessaire. II n'en fut rien. Abandonnée par son armée et dévastée par les bombardements venant de Lévis, la ville se rendit 5 jours après au Brigadier Townshend, le 18 Septembre. Québec, citadelle du Canada, était passée aux mains des Anglais.

La capture de Québec par les Anglais n'arrêta pas la guerre de Sept ans en Amérique du Nord, mais la victoire anglaise était inévitable. Montréal se rendit l'année suivante après que Lévis, qui avait succédé à Montcalm, fit un gallant effort pour recapturer Québec.

Par le traité de Paris en 1763, la France concéda formellement le Canada aux Anglais. Mais si l'Angleterre avait gagné un empire nouveau en Amérique du Nord, sans le savoir, elle venait de mettre en mouvement une chaine d'évènements qui lui en ferait perdre une autre. Avec la menace d'agression française éliminée en permanence, les colonies Anglaises en Amérique trouvèrent le temps de spéculer sur les avantages de l'indépendance.

Un jeu de Tom Dalgliesh, Lance Gutteridge, et Steve Brewster.

Contributeurs: *Grant Dalgliesh, Suzanne Breen, Serge Vincent.*



© 1972-2010 Columbia Games, Inc.