

£££ GRAN CHACO \$\$\$



Règle de jeu pour la Guerre du Chaco (1932/1935), par Pierre Laporte

Matériel

Une surface de jeu quadrillée de secteurs hexagonaux (un plateau de jeu Mémoire 44, par exemple), des figurines*, des jetons de 5 couleurs différentes, et des dés 6.

* : à ma humble connaissance, une seule marque (Khurasan Miniatures) propose une gamme de figurines pour ce conflit oublié, en 15mm. A défaut, des rosbifs et des ricains 14/18 Airfix pourront faire l'affaire aux yeux d'adultes consentants et légèrement presbytes...

Unités

Une unité représente une **Division d'Infanterie**. Sa *Valeur de Cojones* (VC), symbolisant sa combativité, est graduée de 1 à 4 (typiquement 3 pour les troupes Boliviennes et 4 pour les troupes Paraguayennes), et correspond au nombre de figurines.

Tout secteur ne peut être occupé que par une seule unité à la fois, et chaque unité possède une Zone de Contrôle (ZdC) correspondant aux six secteurs qui l'entourent.

En début de partie, chaque unité est identifiée par un marqueur indiquant qu'un contact visuel n'a pas encore été établi avec l'ennemi. L'unité est localisée et son marqueur est ôté, soit du fait d'une reconnaissance aérienne (voir paragraphe correspondant), soit lorsqu'une unité adverse occupe un secteur adjacent. A l'issue de sa séquence d'activation, une unité localisée peut récupérer son marqueur et être considérée à nouveau comme non localisée si aucune unité ennemie n'est présente dans un rayon de trois hexagones.

En cours de jeu, les unités sont activées l'une après l'autre, chacune devant avoir complété son éventuel mouvement et résolu un éventuel combat avant de passer à la suivante.

Différents types de terrain

- « **Jungle** ». Représente un secteur de végétation équatoriale, particulièrement insalubre et inhospitalier. Une unité qui pénètre dans une zone de jungle interrompt son mouvement et ne peut pas combattre dans le même tour de jeu. De plus, une unité ne peut pas effectuer une *avance rapide* à partir d'un secteur de jungle, ni employer l'*artillerie de campagne*. Enfin, une unité située dans ce type de terrain consomme un point de ravitaillement supplémentaire.
- « **Savane** ». Représente un terrain couvert d'herbes hautes et de broussailles ; c'est le type de terrain « standard » par défaut.
- « **Marécage** ». Idem *jungle*, mais n'apporte pas le bénéfice du couvert.
- « **Désert** ». Idem *savane*, mais une unité interrompt son mouvement en pénétrant en zone désertique, et consomme un point de ravitaillement supplémentaire lorsqu'elle est située dans ce type de terrain.

Bases arrières

Chaque camp dispose de 1 à 3 *bases*, selon le scénario, correspondant chacune à un secteur d'agglomération situé en bord de table. A chaque tour de jeu, chaque base produit les résultats de deux dés de ressources : un dé de **ravitaillement**, et un dé d'**approvisionnement en munitions** dont la catégorie est choisie par le joueur parmi les 4 disponibles en fonction de ses besoins prévisionnels. La production est matérialisée par des jetons dont la couleur correspond au choix spécifié par le joueur :

Points de ressources Bleus (1d6) : ravitaillement, en eau potable principalement. Toute unité non ravitaillée perd un point de VC par tour de jeu, et ne peut ni attaquer, ni tirer, ni effectuer de marche forcée.

Points de ressources Rouges (1d6 pour une base Bolivienne, ou 1d3* pour une base Paraguayenne) : approvisionnement en munitions pour l'**artillerie de campagne**. Ne peuvent pas être dépensés pour un tir de barrage ou pour soutenir une attaque si l'unité *progresses* ou si elle effectue une *avance rapide* durant le même tour.

Points de ressources Verts (1d6 pour une base Bolivienne, ou 1d3* pour une base Paraguayenne) : approvisionnement en **armes automatiques** et en munitions idoines. Ne peuvent pas être dépensés pour un tir de barrage ou pour soutenir une attaque si l'unité effectue une *avance rapide* durant le même tour.

Points de ressources Jaunes (1d3* pour une base Bolivienne, ou 1d6 pour une base Paraguayenne) : approvisionnement en matériel et en munitions pour « l'**artillerie du pauvre** » (mortiers, grenades). Peuvent être dépensés en toutes circonstances.

Points de ressources Blancs (1d6 - 4 pour une base Bolivienne, ou 1d6 - 5 pour une base Paraguayenne) : approvisionnement en carburant et en munitions permettant l'intervention d'un **soutien aérien**. Peuvent être dépensés en toutes circonstances.

Les points de ressources de même catégorie provenant de différentes bases peuvent être mis en commun, et les points de ressources inutilisés sont conservés et accumulés d'un tour de jeu sur l'autre, quelle que soit leur catégorie.

* : *tirer 1d6* : 1/2 = 1, 3/4 = 2, 5/6 = 3.

Tour de jeu

- 1 – Tirage des points de ressources pour les deux camps.
- 2 – Ravitaillements, mouvements et combats du camp A.
- 3 – Ravitaillements, mouvements et combats du camp B.

Ravitaillement

Une unité est ravitaillée gratuitement si elle occupe une base ou un secteur adjacent à une base ; sinon, elle consomme **1 point de ravitaillement** (bleu) par tour.

L'unité consomme un point de ravitaillement supplémentaire, si :

- elle occupe un secteur de jungle, un marécage ou une zone désertique,
- la Ligne de Ravitaillement (LdR) la reliant au plus court à une base productrice doit être rallongée pour éviter de traverser un secteur de jungle, un marécage, ou une ZdC adverse dégarnie de troupes amies,
- la LdR traverse une zone désertique,
- l'unité bénéficie d'un soutien blindé (voir paragraphe correspondant),
- l'unité est ravitaillée par pont aérien (voir paragraphe correspondant).

Si aucune LdR ne peut être tracée sans traverser nécessairement un secteur de jungle, un marécage, ou une ZdC adverse dégarnie de troupes amies, et si aucun pont aérien ne peut être établi, l'unité n'est pas ravitaillée et perd donc un point de VC.

Une base est capturée et l'exploitation de ses ressources change de camp à partir du moment où une unité adverse s'en empare, mais une base occupée ne produit que 1d3 points de ravitaillement par tour, et aucun point d'approvisionnement.

Mouvements

Les unités peuvent *progresser* (1 secteur), ou effectuer une *avance rapide* (2 secteurs), si toutefois le ravitaillement et le terrain le permettent.

Le mouvement est impossible d'une ZdC ennemie vers une autre ZdC ennemie.

Attaques

Une unité ravitaillée peut attaquer une unité ennemie occupant un secteur adjacent.

Pour cela, le joueur attaquant additionne :

- la VC de l'unité, plus
- de 0 à 4 points par jeton rouge dépensé* (soutien d'artillerie de campagne),
- de 0 à 3 points par jeton vert dépensé* (soutien d'armes automatiques),
- de 0 à 2 points par jeton jaune dépensé* (soutien d'« artillerie du pauvre »),
- de 1 à 3 points par jeton blanc dépensé** (soutien aérien),
- 2 points si l'unité bénéficie d'un soutien blindé.

Pour sa part, le joueur défenseur effectue un calcul similaire, auquel il ajoute :

- 1 ou 2 points selon l'éventuel niveau de retranchement de son unité,
- 1 point si le secteur défendu procure un couvert (jungle ou agglomération).

Enfin, il retranche 1 point au total obtenu par attaque subie dans le même tour de jeu au-delà de la première.

Les joueurs comparent ensuite leurs totaux respectifs : la différence entre les deux scores correspond au nombre de points de VC perdus par l'unité surclassée. En cas d'égalité, les deux protagonistes perdent chacun un point de VC.

Quand sa VC tombe à zéro, une unité est éliminée. Si c'est la conséquence d'une attaque, le vainqueur peut venir occuper le secteur qu'elle occupait.

* : le joueur tire 1d6 par point de soutien dépensé, et ajoute à son total le score obtenu sur :

- 1, 2, 3 ou 4 pour un soutien d'artillerie de campagne,
- 1, 2 ou 3 pour un soutien d'armes automatiques,
- 1 ou 2 pour un soutien d'« artillerie du pauvre ».

** : le joueur tire 1d3 par point de soutien aérien, et ajoute à son total le score obtenu.

Soutien blindé (au maximum un par camp)

L'unité est identifiée par un marqueur ou par un modèle de blindé. En cas de combat malheureux, le soutien blindé est perdu prioritairement et au même titre qu'un point de VC.

Une unité qui bénéficie d'un soutien blindé consomme un point de ravitaillement supplémentaire par tour. Si le joueur déclare renoncer au soutien blindé de l'unité, ses besoins en ravitaillement retournent à la normale, mais cette décision

est irrévocable. Si l'unité combat dans un secteur de jungle ou marécageux, son soutien blindé est invalide.



Tirs de saturation

Peuvent être effectués à l'encontre d'une unité adverse **localisée**, par une unité ravitaillée n'effectuant pas d'attaque ce tour.

La portée est de 3 secteurs pour un barrage d'artillerie, 2 secteurs pour un barrage de mitrailleuses, et 1 secteur pour l' « artillerie du pauvre ».

Le barrage de mitrailleuses est impossible si la ligne de tir tracée entre le centre du secteur de l'unité tirant et celui de l'unité ciblée traverse de part en part un secteur de jungle ou d'agglomération ; en revanche ce n'est pas nécessaire pour un barrage d'artillerie.

Procédure : tirer 1d6 par jeton dépensé.

- Si le score est **supérieur** au seuil d'efficacité* de la catégorie employée, le tir est raté.
- Si le score est **inférieur ou égal** au niveau de retranchement de l'unité ciblée, le tir est raté s'il s'agit d'un barrage d'artillerie ou de mitrailleuses.
- Si le score est **inférieur ou égal** au seuil d'efficacité* de la catégorie employée, l'unité ciblée perd un point de VC.

* : 4 pour l'artillerie, 3 pour des mitrailleuses, et 2 pour l' « artillerie du pauvre ».

Note : si une perte due à un barrage d'artillerie affecte une unité bénéficiant d'un soutien blindé, le joueur tire 1d6 et c'est le soutien blindé qui est perdu sur 4/5/6.

Raid aérien

Peut affecter une unité adverse **localisée**, n'importe où sur le plateau de jeu.

Tirer 1d6 par jeton blanc (soutien aérien) dépensé ; un score de 4 ou plus est un échec.

Sur un 1, un 2 ou un 3, l'unité ciblée perd un nombre de points de VC correspondant à la différence entre le score obtenu et son éventuel niveau de retranchement.

Retranchements

Une unité ravitaillée gagne un niveau de retranchement à l'issue d'un tour de jeu durant lequel elle n'a ni bougé, ni déboisé (voir ci-dessous), ni combattu, ni subi d'attaque ou de tir.

Un maximum de deux niveaux peut être revendiqué, et la construction de retranchements est impossible en secteur marécageux.

Déboisement

Une unité ravitaillée peut déboiser un secteur de jungle durant un tour de jeu ou elle n'a ni bougé, ni construit de retranchements, ni combattu, ni subi d'attaque ou de tir.

A l'issue du tour, le secteur est traité comme un secteur de savane.

Reconnaissance aérienne

Pour effectuer une reconnaissance aérienne, le joueur dépense un point de soutien aérien (jeton blanc), et place dans le secteur concerné un marqueur idoine (ou un petit modèle d'avion). Les unités adverses contenues dans ce secteur et dans 1d6 secteurs adjacents les uns aux autres à partir de ce secteur sont localisées.

Pont aérien

Une unité isolée ou encerclée peut malgré tout être ravitaillée au coût d'un point de soutien aérien (jeton blanc), et d'autant de points de ravitaillement (jetons bleus) que nécessaire.



Fin des haricots

Si un joueur a perdu la moitié ou plus du total initial des points de VC de son armée, ses bases ne produisent plus aucun points d'approvisionnement, et seulement 1d3 points de ravitaillement par tour.

Cañada Draye

Un scénario fictif pour « Gran Chaco », inspiré de la bataille de Cañada Strongest.

Matériel :

- Une surface de jeu de 9 secteurs de large sur 13 de profondeur (par exemple, un plateau de jeu pour *Battle Cry*, *Commands and Colors* ou *Mémoire 44*, positionné dans le sens de la longueur),
- Des éléments de décor pour symboliser les secteurs de jungle ou de marécages (par exemple, les tuiles « forêt » et « bocage » de *Mémoire 44*),
- Une centaine de marqueurs divers et variés,
- 48 figurines.

Ordre de bataille :

Chaque camp dispose initialement de deux bases arrières, d'un soutien aérien, d'un soutien blindé, et de 24 points de VC répartis comme suit :

- 8 unités à 3 points de VC chacune (joueur Bolivien),
- 6 unités à 4 points de VC chacune (joueur Paraguayen).

Mise en place du scénario

Trois marqueurs sont placés à intervalles réguliers dans la rangée de secteurs médiane : deux sont des leurres, et un seul représente le point d'eau potable qui est l'enjeu du scénario. Aucun des deux joueurs ne doit connaître son vrai emplacement : l'identité d'un marqueur est révélée seulement lorsqu'une unité pénètre dans son secteur.

A l'exception des deux premières rangées en bord de table de chaque camp, tous les secteurs reçoivent un jeton indiquant qu'ils n'ont pas encore été découverts.

Placement

A tour de rôle (A, puis B, A étant le joueur Bolivien), chaque joueur place ses bases, chacune dans un secteur de son choix dans la première rangée de secteurs de son bord de table, puis déploie ses unités dans les deux premières rangées de secteurs en bord de table, qui sont considérées comme « savane ».

Découverte du terrain

Excepté pour les deux premières rangées, tirer 1d6 pour chaque secteur « vu » par une unité, c'est-à-dire situé dans un rayon de deux secteurs autour de l'unité. Retirer le jeton et placer le terrain découvert en fonction du résultat :

- 1 marécage,
- 2/3 jungle,
- 4/5/6 savane.

Répéter l'opération au fil du jeu, au fur et à mesure de la progression des unités.

Le point d'eau potable fait office de base et produit 1d3 jetons de ravitaillement (bleus) par tour au joueur qui en a le contrôle, c'est-à-dire celui dont une des unités occupe ce secteur ou l'a occupé en dernier.

Conditions de victoire

Le vainqueur est celui qui contraint son adversaire à jeter l'éponge tout en ayant gardé le contrôle du point d'eau.