

# Bataille d'Aboukir (1798)

La bataille d'Aboukir (également appelée Battle of the Nile en anglais ou معركة أبي قير البحرية en arabe) fut une importante bataille navale qui opposa les flottes britannique et française dans la baie d'Aboukir, près d'Alexandrie en Égypte entre le 1er et le 2 août 1798.

Lors des guerres de la Révolution française, le Directoire chargea Napoléon Bonaparte d'envahir l'Égypte afin de menacer les possessions britanniques en Inde et obtenir la sortie du Royaume-Uni de la Deuxième Coalition. La flotte de Bonaparte se dirigeant vers l'Égypte fut prise en chasse par la flotte britannique menée par l'amiral Horatio Nelson. Durant plus de deux mois, Nelson poursuivit les Français et les manqua de justesse à plusieurs reprises. Bonaparte était conscient de la menace britannique et il fit appliquer un secret absolu sur sa destination. Il fut capable de capturer Malte et de débarquer en Égypte sans avoir été intercepté par Nelson.

Une fois l'armée débarquée, la flotte française jeta l'ancre le 27 juillet dans la baie d'Aboukir à 32 km au nord d'Alexandrie et se déploya suivant une formation qui, selon son commandant, le vice-amiral François Paul de Brueys d'Aigalliers, représentait une formidable position défensive. Lorsque Nelson arriva le 1er août, il découvrit la formation française et se lança immédiatement à l'attaque. Lors de l'approche, la flotte britannique se scinda et une partie passa entre les navires français et la côte tandis que l'autre ouvrait le feu depuis le large. Pris au piège par le tir croisé, les navires français de l'avant-garde durent capituler au bout de trois heures d'un combat acharné, tandis que le centre était capable de repousser la première attaque britannique. Néanmoins, il fut de nouveau attaqué par les Britanniques ayant reçu des renforts et, à 22 h, le navire-amiral français l'Orient explosa. Avec la mort de Brueys, l'avant-garde et le centre anéantis, l'arrière-garde de la flotte française tenta de s'échapper mais seuls deux navires de ligne et deux frégates y parvinrent, sur un total de 17 navires engagés.

What if les anglais n'avaient envoyé qu'une avant garde avec des renforts et n'avaient surpris que les retardataires français après le départ de la plus grosse partie de la flotte !

## Bataille d'Aboukir



La destruction de l'Orient au cours de la Bataille du Nil  
George Arnald, 1827, National Maritime Museum.

### Informations générales

Date	1 <sup>er</sup> -2 août 1798
Lieu	Baie d'Aboukir (Égypte)
Issue	Victoire britannique décisive

### Belligérants

Grande-Bretagne    République française

### Commandants

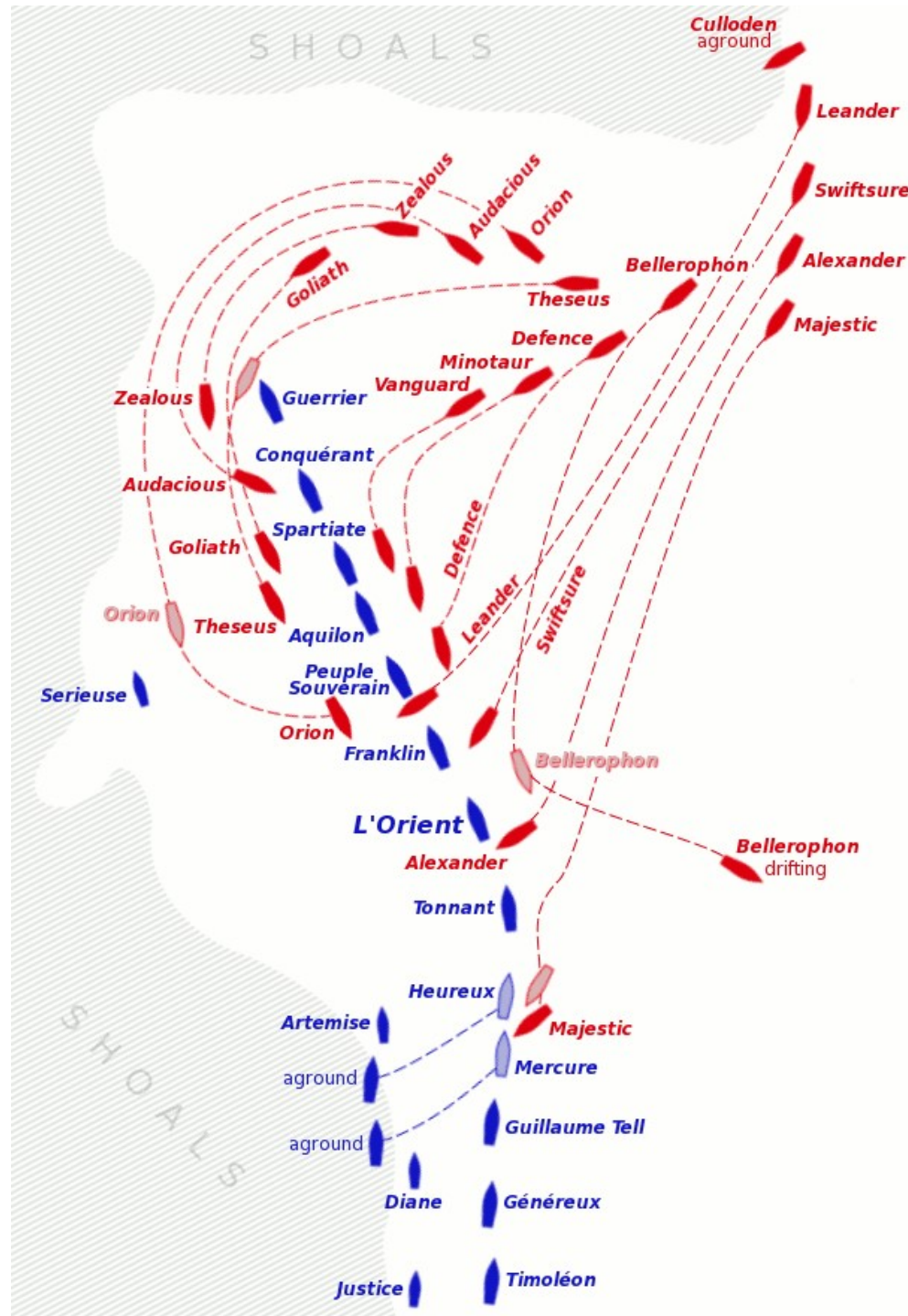
Horatio Nelson    François Paul de Brueys d'Aigalliers †

### Forces en présence

13 navires de ligne	13 navires de ligne
1 vaisseau de 4 <sup>e</sup> rang	4 frégates
8 068 hommes <sup>1</sup>	10 810 hommes <sup>1</sup>
1 012 canons <sup>1</sup>	1 190 canons <sup>1</sup>

### Pertes

218 morts	2 000–5 000 morts et blessés
678 blessés	3 000–3 900 prisonniers <sup>note 1</sup>
	2 navires de ligne détruits
	9 navires de ligne capturés
	2 frégates détruites



# Déploiement, Victoire, Spéciale

## Déploiement : Français d'abord

- Français : 50% dans l'anse , 50% arrière garde sorti anse coté francais, la flotte francais se compose de cf ordre de bataille
- Anglais en haut de l'anse- Renforts : Quand bibi arrive ! ( minimum 1 tour/ 2 mouvements entre entrée principale et renforts)/ La flotte Anglaise se compose de cf ordre de bataille et de X renforts
- Important : les vaisseaux rentrent en 1 ou 2 lignes de batailles

## Spécial :

- Pour simuler la non préparation française, Les français dans l'anse ne joue pas durant 1 tour complet soit 2 mouvements ( des anglais)
- Pour simuler la meilleur tenu des anglais au feu, les equipages anglais beneficent de Well trained gunner ( 1x par jeu/par bateau)

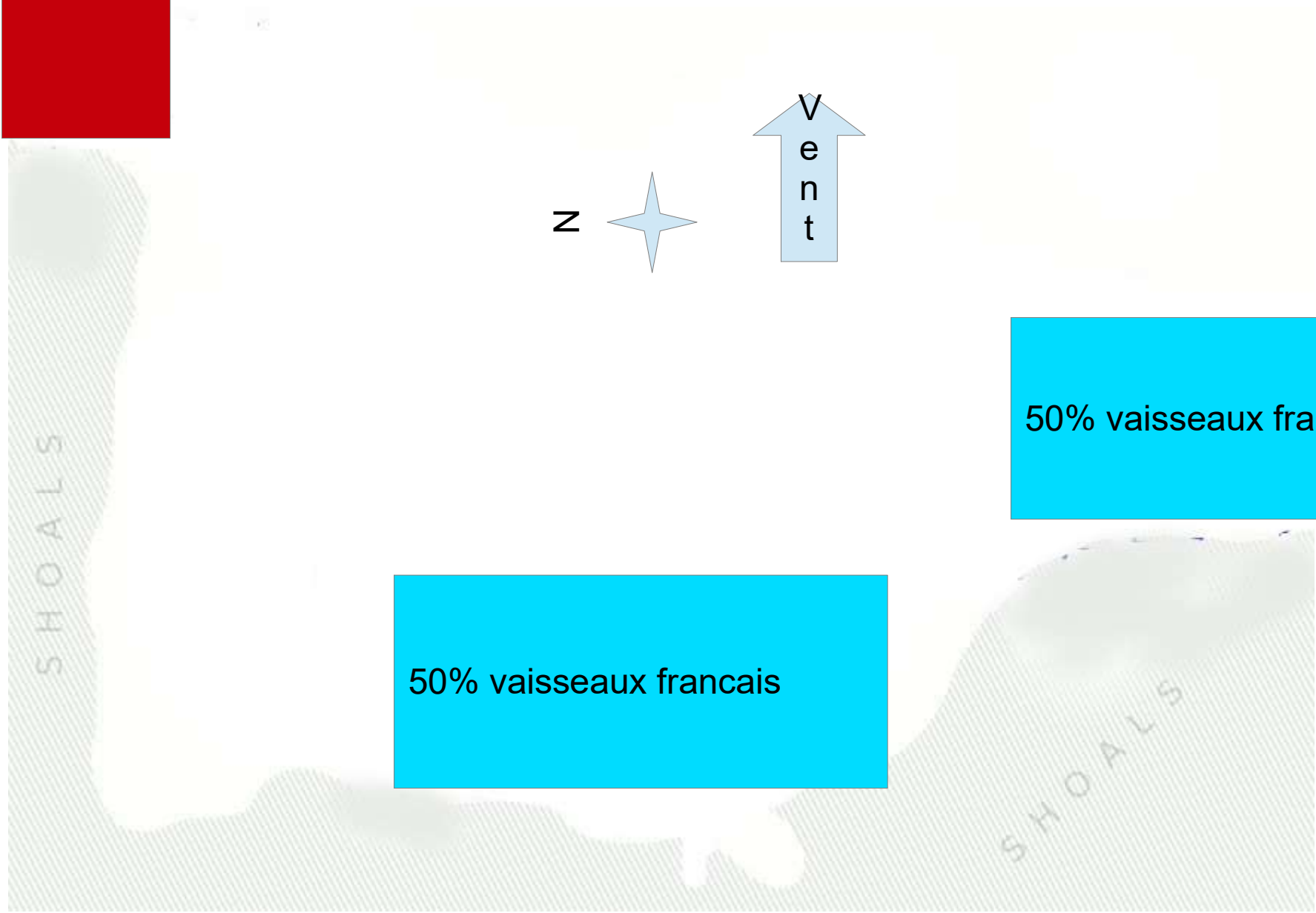
## Terrain : Attention aux Bancs de sables

## Vents : D'Ouest en Est ( peut bouger durant le jeu)

## Objectif et conditions de victoires :

- Le jeux s'arrête quand ..on le décide : **on fixe une heure** et cela fixera l'instant ou le décompte des points est figé ! Attention s'assurer qu'un tour commencé est terminé.
- Le camp qui a le **plus haut score** gagne ( Coût des bateaux – voir ordre de bataille)
- **Mort subite** : Chaque camp nomme un Flagship qui accueille l'Amiral , le vaisseau gagne Fast thinking et Intuitive captain , de plus, il est possible de réparer des dommages une fois de plus que la normale ( soit donc deux fois) – Si le Flagship est détruit l'équipe capitule immédiatement.

Déploiement Anglais



50% vaisseaux francais

50% vaisseaux francais

# Ordre de Bataille 5 joueurs

Français			Anglais
Montagne	203	181	HMS Royal Georges
Le Berwick	135	135	HMS Defence
Dugay-Trouin	144	135	HMS Bellona
Aquilon	144	135	HMS Vanguard
Généreux	143	148	HMS Impetueux
Proserpine	87	68	HMS Terpsichore
Unité	72		<b>Reserve</b>
Courageuse	74	85	HMS Sybille
Hermione	72	76	HMS concorde
Le succes	68	187	HMS Britannia
	1142	1150	

vaisseaux en rab non utilisés	
144	HMS Spartiate
37	HMS Swan
69	HMS Meleager
37	HMS Fairy

# Ordre de Bataille 4 joueurs

Français			Anglais
Montagne	203	135	HMS Defence
Le Berwick	135	135	HMS Bellona
Dugay-Trouin	144	135	HMS Vanguard
Aquilon	144	148	HMS Impetueux
Généreux	143		<b>Reserve</b>
Proserpine	87	85	HMS Sybille
Unité	72	181	HMS Royal Georges
Courageuse	74	187	HMS Britannia
	1002	1006	

Vaisseaux en Rab	
76	HMS concorde
68	HMS Terpsichore
144	HMS Spartiate
37	HMS Swan
69	HMS Meleager
37	HMS Fairy
Hermione	72
Le succes	68