

LES AIGLES

Les règles



FEDERATION FRANCAISE DES AIGLES

Avec l'aimable autorisation des auteurs de la règle originelle, Messieurs J. M. HAUTEFORT et J. J. PETIT, et de la maison d'édition DESCARTES EDITEUR

LES AIGLES

Version année 2008

LES REGLES

En ce début de 19^{ème} siècle, vous ne pouvez vous empêcher d'avoir une pensée pour les amis que vous laissez dans l'école militaire que vous quittez en qualité de jeune officier. Vous partez aujourd'hui vers le début de votre carrière militaire. Vous devez dans un premier temps trouver un commandement, et ce ne sont pas les offres qui manquent. La France, la Russie, l'Angleterre, la Prusse et l'Autriche cherchent de jeunes officiers qui deviendront ses généraux de demain.

Quelle nation conviendra le mieux à votre tempérament et à votre art de la tactique et de la stratégie ? Votre but est de devenir le meilleur, de vaincre les vieux généraux avec perruques qui tiennent conférence dans les salons mondains, et qui racontent leurs brillants faits d'armes devant un auditoire captivé.

Pour cela, vous allez devoir commencer une carrière où vous serez tour à tour colonel, général de brigade, général de division, pour finir général en chef. C'est une route longue et difficile qui s'ouvre à vous, car gravir les échelons n'est pas toujours chose aisée. Surtout que les armées ennemies se tiennent prêtes.

Les revues succédant aux revues, on sent déjà la poudre qui servira aux farouches combats qui s'annoncent dans un monde où les plus brillantes victoires peuvent se trouver effacées par les plus terribles revers.

Lors de vos discussions au cercle des officiers, vous ne pouvez vous empêcher de penser intérieurement, en écoutant les récits des uns et des autres, que votre heure ne tardera pas à sonner et que tous seront admiratifs devant la grandeur de vos exploits à venir.

Vous êtes prêt, les troupes ennemies qui défilent au rythme des fanfares régimentaires, derrière des drapeaux déployés, n'ont qu'à bien se tenir, vous arrivez !

En lisant cette règle Les Aigles, vous vous trouvez dans la situation de ce jeune officier qui reçoit son premier commandement.

Vous allez devoir acquérir rapidement les subtilités de la

manœuvre, du feu et du combat, tout en apprenant qu'une armée réagit également en fonction de son moral. C'est un apprentissage qui parfois peut se révéler difficile, tant les défaites peuvent être lourdes, mais ne tire t'on pas plus d'enseignements d'un revers que d'une brillante victoire...



PREFACE

Les Aigles existent depuis plus de 27 ans, car si 1980 est la date de la première publication commerciale de cette règle, elle circulait sous le manteau bien avant. C'est donc une règle qui a autour de trente ans au service du jeu de simulation.

En 1990, une 2^{ème} édition commerciale est publiée. Cette version est plus complète sur certains domaines, mais elle va créer des incompréhensions et des interrogations sur beaucoup trop de points.

En effet, si la version de 1990 change certaines phases de jeu, elle modifie également certaines procédures, mais ne s'en trouve pas forcément totalement modifiée dans sa rédaction première. Si bien que pour celui qui n'avait pas eu entre les mains la première version, la seconde version de 1990 n'était pas suffisamment lisible et précise.

Il faut ajouter que les clubs, en fonction de leur compréhension et pratique, adoptaient des additifs qui modifiaient en partie ou totalement les dispositions contenues dans la règle initiale. Chaque club avait donc ses propres règles, si bien que lors des rencontres interclubs, c'était une véritable cacophonie où chacun défendait ses propres amendements sous les yeux d'un arbitre trop souvent dépassé. Il en résulta donc que chaque organisateur de tournoi imposa ses propres amendements aux participants, qui ne modifièrent pas pour autant les pratiques des clubs, créant donc obligatoirement des dissensions au sein des clubs au détriment du plaisir que doit être avant tout ce jeu.

C'est ainsi que de la règle la plus jouée dans les années 1990, elle tomba rapidement aux oubliettes et en désuétude, et se trouva vite remplacée par d'autres règles plus précises qui garantissaient aux joueurs une cohérence et une unité de pratique.

C'est en partant de ce constat que nous avons entrepris de remettre à plat cette règle, réorganiser ses différents chapitres, mais également voulu en faire un ouvrage le plus complet qui soit. Il est donc le fruit de trois années de travail et de quelques boissons plus ou moins inoffensives.

Ce travail, nous l'espérons, permettra aux clubs de retrouver un dynamisme et surtout la convivialité, de permettre aux joueurs isolés qui jouent occasionnellement avec un ami d'avoir un document complet, qui puisse rapidement apporter les réponses les plus complètes possible aux questions qu'ils se posent lors d'une partie sur un point de désaccord.

Le document que vous avez entre les mains respecte la parfaite genèse de la règle de base ; il s'agit d'un livret qui est réalisé dans le cadre d'un contrat d'association ; il ne vise donc pas à enrichir personnellement qui que ce soit et est le résultat d'un travail collégial de bénévoles passionnés.

Nous espérons, au travers de ce document, relancer une activité qui nous est si chère.

Il nous apparaît également important de vous signaler que la fédération est à votre service pour répondre le plus rapidement possible à vos questions, mais également, en fonction de ses possibilités, à vos attentes.

SOMMAIRE

| | | |
|-------|---------------------------|-----|
| I- | LES PREALABLES..... | 2 |
| II- | LE COMMANDEMENT..... | 16 |
| III- | LES SEQUENCES DE JEU..... | 24 |
| IV- | LES UNITES..... | 30 |
| V- | LE MOUVEMENT..... | 42 |
| VI- | LE FEU..... | 58 |
| VII- | LA MELEE..... | 72 |
| VIII- | LE MORAL..... | 80 |
| IX- | LES OBSTACLES..... | 96 |
| X- | SOMMAIRE COMPLET..... | 120 |

SOMMAIRE

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | LES PARTIES ET LEURS ENJEUX | 4 |
| 1.1 | LES DIFFÉRENTES PARTIES POSSIBLES | 4 |
| | <i>La partie amicale.....</i> | 4 |
| | <i>La partie d'apprentissage ou de formation.....</i> | 4 |
| | <i>La partie à thème.....</i> | 4 |
| | <i>La partie de reconstitution.....</i> | 4 |
| | <i>La partie de compétition.....</i> | 4 |
| 1.2 | LE RÉSULTAT DE LA PARTIE | 4 |
| | <i>Les conditions de victoire.....</i> | 4 |
| | <i>Les conditions de reddition.....</i> | 5 |
| 2 | ORGANISATION DES ARMEES | 5 |
| 2.1 | NOTIONS D'ORGANISATION..... | 5 |
| 2.2 | L'UNITÉ TACTIQUE DE BASE..... | 6 |
| | <i>Format et organisation des unités tactiques de base.....</i> | 6 |
| | <i>L'infanterie.....</i> | 6 |
| | <i>La cavalerie et l'artillerie.....</i> | 7 |
| 2.3 | LES BRIGADES..... | 7 |
| | <i>Infanterie et cavalerie.....</i> | 7 |
| | <i>Artillerie.....</i> | 7 |
| 3 | CONSTITUTION DE L'ARMÉE..... | 8 |
| 3.1 | CONSEILS POUR CONSTITUER SON ARMÉE..... | 9 |
| 3.2 | MODIFIER SON ARMÉE | 9 |
| 3.3 | EXEMPLE D'UNE LISTE D'ARMÉE..... | 9 |
| | <i>Commentaires généraux.....</i> | 10 |
| | <i>La chaîne de commandement.....</i> | 11 |
| | <i>La division Donzelot.....</i> | 11 |
| | <i>La division Jacquinot.....</i> | 11 |
| | <i>L'artillerie.....</i> | 12 |
| | <i>Le budget total.....</i> | 12 |
| | <i>Conclusion.....</i> | 12 |
| 4 | LES BASES DES FIGURINES | 13 |
| 4.1 | LES BASES DES GÉNÉRAUX | 13 |
| 4.2 | LES BASES DES FIGURINES D'INFANTERIE ET DE CAVALERIE | 13 |
| 4.3 | LES BASES DE TIRAILLEURS | 13 |
| 4.4 | LES BASES DE L'ARTILLERIE | 14 |
| 5 | L'ESPACE DE JEU | 14 |
| 5.1 | LE CHAMP DE BATAILLE..... | 14 |
| | <i>Le champ de bataille historique.....</i> | 14 |
| | <i>Le terrain résultant d'un accord entre les joueurs.....</i> | 14 |
| | <i>Le terrain imposé par l'organisateur de la rencontre.....</i> | 15 |
| 5.2 | LES DIVERS ÉLÉMENTS DE TERRAIN | 15 |
| 5.3 | LA TABLE DE JEU..... | 15 |
| 5.4 | LA RÉALISATION DU PLAN..... | 15 |
| 5.5 | LE PLACEMENT DES FIGURINES SUR LA TABLE | 16 |

1 LES PARTIES ET LEURS ENJEUX

1.1 LES DIFFERENTES PARTIES POSSIBLES

Un joueur peut livrer plusieurs types de parties avec cette règle de jeu :

- La partie amicale (budget libre)
- La partie d'apprentissage ou de formation
- La partie à thème (scénario)
- La partie de reconstitution (sans budget)
- La partie de compétition (budget imposé)

La partie amicale

Les conditions de budget d'une partie amicale sont fixées par les deux joueurs.

Pour être à la fois intéressantes et pas trop longues, les parties peuvent être jouées entre 1200 et 1600 points (durée de jeu comprise entre 3 et 5 heures, pour des joueurs connaissant à peu près la règle).

Le budget défini doit bien entendu tenir compte de la taille de la table de jeu qui sera utilisée, mais aussi du temps de jeu qui pourra être consacré à la partie.

La partie d'apprentissage ou de formation

Le joueur livre une partie sans enjeu, c'est-à-dire sans idée de victoire ou de défaite, mais avec pour unique but de parfaire sa connaissance de la règle. Ce type de partie peut être livré sous la surveillance d'un moniteur.

Dans le cas d'une rencontre entre un joueur confirmé, et un joueur en apprentissage, c'est toujours au joueur confirmé de s'adapter au niveau de jeu de son adversaire, jamais l'inverse.

La partie à thème

Il s'agit d'une partie où l'un des joueurs doit se rendre maître d'un objectif défini à l'avance.

Il peut également s'agir d'une partie que les joueurs vont livrer pour s'intéresser à un obstacle bien précis.

Exemple : prise d'un bois ou d'un village.

Il peut également s'agir de scénario attaque défense, où le défenseur doit conserver un point bien précis du terrain, l'attaquant pouvant disposer d'un budget plus élevé.

La partie de reconstitution

Les parties de reconstitution visent à reconstituer une bataille ou une partie d'une bataille historique. Ce sont des parties très formatrices, permettant à des joueurs de manipuler un nombre de figurines plus important que celles dont ils disposent dans le cadre de parties normales, puisque lors de ces parties on parlera toujours d'effectif historique sans tenir compte du budget.

La partie de compétition

Les conditions de participation et de budget sont fixées par l'organisation. Les joueurs sont soumis au contrôle d'un ou de plusieurs arbitres.

En compétition, les deux adversaires disposeront toujours d'un budget identique avec un terrain parfaitement équilibré voire symétrique.

1.2 LE RESULTAT DE LA PARTIE

Une partie se termine toujours par :

- La victoire de l'un des joueurs,
- Un match nul.

Les conditions de victoire

Une victoire sur une table de jeu peut être obtenue de différentes manières soit que :

Un des joueurs offre sa reddition et abandonne en cours de partie (voir conditions de reddition, uniquement applicables pour les parties de compétitions).

Un objectif désigné par les joueurs a été rempli.

Dans le cas de parties amicales ou de compétition, est désigné vainqueur le joueur qui a infligé le plus de pertes (en nombre de points) à l'ennemi dans le temps imparti (sous réserve qu'un nombre minimum de 4 périodes ait été joué), la différence entre les pertes des deux joueurs devant être au moins égale à 5% du budget fixé.

Exemple : pour une partie à 1500 points de budget, il faut 75 points d'écart. Si la différence est égale ou inférieure, il y a match nul.

Toutefois, un joueur victorieux peut perdre le bénéfice de sa victoire, si certains des mouvements qu'il a fait effectuer par une ou plusieurs unités n'étaient pas conformes à l'esprit des ordres d'attitude et de mouvements initiaux.

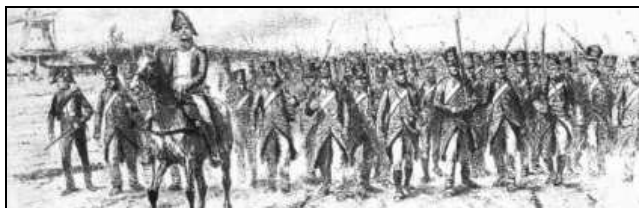
Le joueur pourra également être jugé ou déjugé sur ses qualités d'entraide et de fair-play.

Les conditions de reddition

Un joueur qui constate que la partie est mal engagée, peut abandonner la victoire à son adversaire. Cet abandon ne relève d'aucunes dispositions particulières

en partie amicale, mais est soumis à conditions en jeu de compétition.

Le joueur qui désire abandonner doit amener son Général en chef au contact de base du Général en Chef ennemi, pour lui présenter sa reddition.



2 ORGANISATION DES ARMEES

Le joueur débutant se trouve confronté à un réel problème avant de commencer à jouer. En effet, il va devoir assimiler les règles. C'est pourquoi il semble préférable de les appréhender de manière progressive, mais avant de pouvoir jouer, il faut se constituer une armée de jeu qui soit à la fois, conforme à la réalité historique et qui lui permette d'exprimer son potentiel sur la table de jeu.

Une figurine d'infanterie ou de cavalerie représente 40 hommes, une figurine d'artilleur 2 pièces avec son personnel servant et avant-train soit 40 hommes, une figurine de commandement représente un groupe d'officiers, soit 40 hommes symbolisant un petit état major. A chaque figurine est affectée une valeur en points ; cette valeur est calculée en fonction de sa classe de manœuvre, de son statut, de sa valeur combat, de son feu, de son moral et de sa capacité de déplacement (*voir tableau des caractéristiques nationales*). Le général commandant en chef vaudra toujours au minimum 60 points ; un général subordonné vaut généralement 40 points ; les aides de camp valent 20 points. Attention, pour certaines nations la valeur des généraux subordonnés peut être inférieure à 40 points.

Pour être à la fois intéressantes et pas trop longues dans le temps, les parties peuvent être jouées entre 1200 et 1600 points. Enfin, lors de la période d'assimilation des règles, il est fortement conseillé de se constituer des armées à partir de 500 points composées

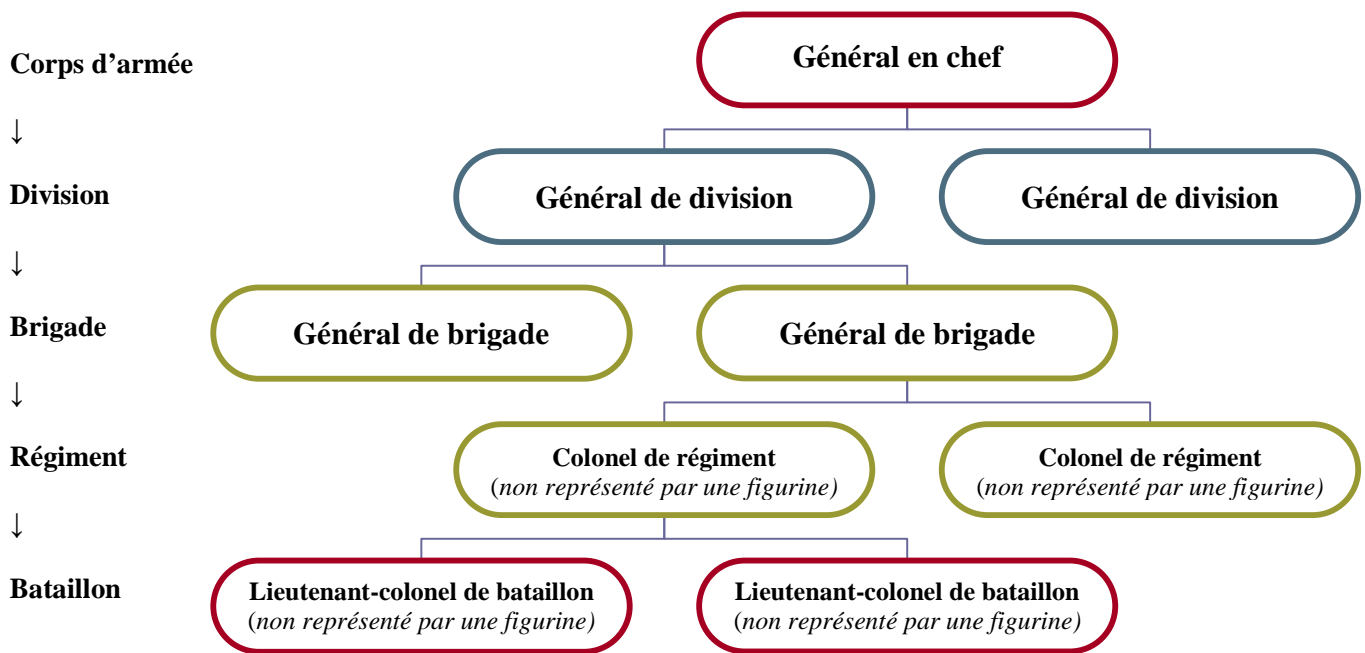
simplement d'unités d'infanterie de ligne, et d'introduire progressivement de nouvelles unités. Il est évident qu'une telle limitation du budget exclut la reconstitution d'une division complète. Mais cette méthode permet de se familiariser avec les termes et mécanisme des règles qui vont régir le jeu.

Pour constituer une liste d'armée cohérente et crédible, il est indispensable d'aborder la question de l'organisation militaire de cette époque.

2.1 NOTIONS D'ORGANISATION

Les armées sont subdivisées en fraction ou échelon de commandement. Certains niveaux sont stratégiques d'autres tactiques. C'est pourquoi, Les Aigles n'étant pas une règle stratégique, ne sera détaillé que les échelons qui seront abordés par les joueurs. Une armée en 1600 points correspond à un niveau multi-divisionnaire : nous allons trouver dans une armée de jeu l'équivalent d'une division complétée par une brigade d'une autre division.

Une armée se compose de corps d'armée qui eux-mêmes se composent de divisions, qui, elles, se composent de brigades, la brigade étant composée de régiments eux-mêmes divisés en bataillons composés de compagnies. Ce schéma d'organisation se retrouve dans toutes les nations de l'époque, seul le nombre d'unités constituant une de ces composantes pouvant varier d'une nationalité à une autre.



2.2 L'UNITÉ TACTIQUE DE BASE

Sous le terme d'unité tactique de base, est désigné le groupe de figurines susceptible de recevoir un ordre, soit le bataillon pour l'infanterie, le régiment pour la cavalerie, la batterie pour l'artillerie. Lors de la constitution de son armée, le joueur intègre dans sa liste des unités tactiques de base avec la valeur budget correspondante.

Suivant la nation choisie, la valeur en budget, le nombre des figurines constituant une unité tactique de base varie.

La valeur budget est appréciée par figurine, et prend en compte, la classe de manœuvre, le statut, les différents facteurs, les capacités, l'armement et également la rareté historique de l'unité représentée.

Format et organisation des unités tactiques de base

Lors de la lecture d'un ordre de bataille, vous pouvez bien entendu tomber sur des effectifs très différents pour deux unités tactiques de bases de même nature (deux bataillons d'infanterie par exemple). Pour le joueur débutant, il est conseillé de jouer dans un premier temps à partir des chiffres théoriques donnés par la règle dans son annexe **organisation des armées**. Néanmoins, il est possible de retrancher une figurine de chaque compagnie ou d'escadron, le bataillon d'infanterie français comportera alors douze figurines

(480 hommes) pour une valeur budget de 83,6 points au lieu des 18, pour 125,40 points (720 hommes).

Cette possibilité de réduire à partir du théorique, permet également d'ajuster votre budget. En effet en réduisant l'effectif d'un bataillon, vous en diminuez son coût, donc vous disposez toujours du même nombre d'unités, pour un coût moins important.

Quel que soit l'effectif de votre unité tactique de base, vous devrez respecter le nombre des compagnies par bataillon, ce nombre variant suivant la nation choisie.



En fonction de votre budget, c'est le nombre des unités tactiques de bases, qui détermine vos besoins en commandement.

L'infanterie

Chaque bataillon d'infanterie est constitué de compagnies, la force des compagnies pouvant varier en

fonction de la nationalité de deux à quatre figurines. Une unité tactique de base d'infanterie peut être *composite*, c'est à dire intégrer des compagnies de fusiliers, mousquetaires, (compagnies du centre) et des compagnies spécialisées (voltigeurs, légers, grenadiers ou carabiniers).

Prenons pour exemple un bataillon français conforme à l'ordonnance de 1808, soit 4 de fusiliers formant les compagnies du centre, une compagnie de voltigeurs, une compagnie de grenadiers.

Voilà comment calculer une unité tactique de base, sachant qu'une figurine d'infanterie ou de cavalerie représente 40 hommes :

- 4 compagnies de fusiliers à 120 hommes (donc 3 figurines par compagnie) soit 12 figurines

Valeur du fusilier 1808-1815 : 5,6 points ; soit $5,6 \times 12 = 67,20$ points

- 1 compagnie de voltigeurs à 120 hommes soit 3 figurines

Valeur du voltigeur 10,3 points ; soit $10,3 \times 3 = 30,9$ points

- 1 compagnie de grenadiers à 120 hommes soit 3 figurines

Valeur du grenadier 9,1 points ; soit $9,1 \times 3 = 27,3$ points

Total de l'unité tactique de base bataillon français à 18 figurines (720 hommes) : 125,4 points

La cavalerie et l'artillerie

Pour la cavalerie, un régiment est constitué généralement de trois à six escadrons eux-mêmes constitués de deux compagnies de deux à trois figurines. Par exemple, un régiment de cavalerie française est de quatre escadrons, soit 8 compagnies de 80 hommes (2 figurines), donnant quatre escadrons de 160 hommes (4 figurines) soit 16 figurines.

Pour l'artillerie, la batterie constitue l'unité tactique de base, une batterie étant toujours représentée par un canon et trois à six figurines de servants.

2.3 LES BRIGADES

Infanterie et cavalerie

En fonction des nations, le nombre de régiments formant une brigade varie. Il faut donc, respecter une certaine norme conforme à la réalité et à l'organisation historique. Pour les français, le nombre normal est généralement de deux régiments à trois bataillons par

brigade, soit un total de six bataillons, mais ce nombre peut être réduit à quatre bataillons suivant les époques. La division française était généralement constituée de deux brigades, soit huit à douze bataillons. La division russe se constituait de trois brigades, chaque brigade étant formée de deux régiments de deux bataillons, soit douze bataillons. Généralement, les brigades sont homogènes et sont propres à chaque arme (infanterie, cavalerie). Néanmoins, il n'est pas rare de trouver des unités d'infanterie de ligne et des unités d'infanterie légère dans la même brigade. A l'inverse, chez certaines nations les troupes légères sont regroupées en brigades spécialisées.

Toutefois le système dit divisionnaire, ne fut pas adopté par tous au début des guerres napoléoniennes, certaines nations peuvent avoir deux voire trois armes dans une même brigade.

Les unités appartenant à la garde sont souvent constituées en corps indépendants. Il est donc pratiquement impossible de voir ce genre d'unités embrigadées avec de la ligne, sauf bien sur quelques cas particuliers, ou la nécessité de faire encadrer les jeunes soldats, par de vieilles moustaches s'imposera.

La cavalerie est organisée en trois catégories, légère, ligne ou lourde. L'emploi et les missions affectés à chaque catégorie de cavalerie sont différentes, il est donc rare de trouver des cuirassiers embrigadés avec des hussards. Les brigades de cavalerie sont souvent composées de deux régiments, deux brigades formant une division. La cavalerie la plus fréquemment rencontrée est la cavalerie légère, puisqu'une division de cette cavalerie est affectée à chaque corps d'armée. La cavalerie de ligne et la cavalerie lourde sont souvent affectées à des corps de cavalerie de réserve. Les régiments de ligne ou lourds agissent toujours au niveau de la brigade, voire même de la division.

Néanmoins, il ne doit pas être oublié que ces règles ont rencontré quelques exceptions pendant les guerres napoléoniennes en fonction des effectifs disponibles et des nations. Au cours de vos recherches, vous pourrez trouver des exceptions aux principes cités, mais l'exception doit rester l'exception et ne jamais devenir la normalité.

Artillerie

Les batteries d'artillerie ne peuvent pas être embrigadées ; elles sont attribuées au niveau supérieur et à ce titre elles dépendent le plus souvent du Général de division. Attention, certaines nationalités peuvent avoir des batteries incluses au niveau de la brigade, voire du régiment, c'est historique.

3 CONSTITUTION DE L'ARMEE

Une figurine doit toujours être fidèle en peinture à ce qu'elle représente. Si vous pouvez prendre des figurines de hussards pour les jouer en cuirassiers, cette pratique est interdite en compétition. Nous le déconseillons car une telle pratique est souvent source de confusion.

Vous devrez toujours commencer votre liste d'armée par un général en chef (valeur minimale de 60 points) qui sera toujours accompagné d'au moins un aide de camp (valeur 20 points). Votre général en chef peut-il être un divisionnaire ? Oui si vous ne jouez, que la division. Non si vous renforcez cette division avec de la cavalerie, à ce moment votre général en chef ne peut être au minimum qu'un général de corps d'armée.

Toutefois, des exceptions existent suivant les nations, ainsi chaque division d'infanterie russe à Borodino comprenait un ou plusieurs régiments de cavalerie. Dans une telle hypothèse, le général en chef sera bien le général de division, mais dont la valeur de ce dernier ne pourra jamais être inférieure à 60 points.

Dans le cas où le général de division n'est pas le général en chef, vous devez inclure un général de division de cavalerie et un général de division d'infanterie, chacun accompagnés d'un aide de camp.

Ensuite vous devez affecter chaque unité tactique de base dans une brigade, commandée par un général de brigade qui sera placé suivant la nature des troupes qu'il commande (infanterie, cavalerie), sous l'autorité du général de division correspondant.

L'artillerie sera généralement égale au nombre des généraux de divisions présents, un général de division d'infanterie permettant un maximum de deux batteries à pied, alors que la présence d'un général de division de cavalerie permet la présence d'une batterie à cheval.

Certaines nations intègrent de l'artillerie ou de la cavalerie dans la brigade ou dans la division. Dans ce cas, c'est le brigadier ou le divisionnaire, qui commandera la cavalerie ou la batterie d'artillerie, placée sous son commandement.

Un général de division d'infanterie ne peut pas commander de la cavalerie chez les français et les anglais par exemple. Cette information et cette

contrainte structurelle peut également vous aider à choisir la nation que vous allez jouer.

Certaines nations ont des organisations plus souples que d'autres, mais la valeur de combat peut être moindre ; c'est à vous de bien peser le pour et le contre. Il y a des avantages à jouer une nation plutôt qu'une autre, mais le fait d'en accepter les avantages inclut également d'en accepter les inconvénients.

Pour conclure, il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises armées, une armée plus lente à la manœuvre, comptera plus de figurines. Il est important également de garder à l'esprit qu'une armée est conçue par rapport à l'esprit des règlements qui la régit. Alors ne jouez pas les apprentis sorciers, sous prétexte de changer le cours de l'histoire, ne jouez pas de l'anglais en colonne par exemple.



3.1 CONSEILS POUR CONSTITUER SON ARMÉE

Vous constituez une armée de jeu en intégrant les contraintes structurelles liées à l'organisation militaire, et en fonction des figurines dont vous disposez, mais vous devez également intégrer que votre armée doit pouvoir faire face à plusieurs adversaires et s'adapter à plusieurs types de terrains. En effet, si votre armée peut se battre un jour contre de l'anglais, un autre jour elle peut être amenée à rencontrer du russe ou de l'autrichien. De plus, vous allez devoir évoluer sur des terrains urbains, puis un autre jour des terrains boisés. Il faut donc disposer dans son armée de troupes pouvant s'adapter et à l'adversaire et au type de terrain.

Beaucoup de jeunes joueurs oublient trop souvent ces paramètres, et se trouvent en grave difficulté parce qu'ils avaient fait l'impasse sur de l'infanterie légère, qui se révèle fort précieuse lorsqu'il y a des bois sur une table de jeu. D'autres favoriseront la cavalerie, mais que peuvent faire des cavaliers contre des fantassins retranchés dans un village ?

Il n'y a malheureusement pas d'armée idéale. Toutefois, certaines armées sont plus adaptées à la personnalité des joueurs, une personne dynamique trouvera beaucoup de plaisir à jouer français, alors qu'une personne plus posée et patiente se tournera plus facilement vers une armée anglaise.

Il faut surtout ne pas, au détriment d'unités plus prestigieuses, oublier de faire confiance aux unités de ligne compromises qui favorise à la fois le nombre et la qualité. Les troupes de garde ou d'élite sont certes puissantes, mais leur valeur budget élevée en limite rapidement le nombre ce qui impose de fait, de jouer avec une infériorité numérique certaine. Pour la cavalerie, le problème se posera également, le nombre ou la qualité ?

Des unités de garde ou d'élite ne doivent pas être jouées lorsque l'on débute, car ce sont des troupes redoutables, mais uniquement entre les mains d'un joueur expérimenté.

Il faut savoir, qu'un excès de cavalerie augmente l'effet offensif d'une armée, mais on ne défend pas et on ne tient pas le terrain avec de la cavalerie. A l'inverse, un excès d'artillerie augmentera l'effet défensif d'une armée, et nécessite l'emploi de troupes de couvertures afin d'éviter que les canons ne soient emportés par une

charge impétueuse de la cavalerie ennemie. La reine des batailles demeure l'infanterie, c'est l'élément qui doit être privilégié dans votre réflexion. L'infanterie permet à la fois d'attaquer ou de défendre, ce qui est intéressant en fonction du terrain et de l'ennemi que l'on affronte. En effet, les opportunités tactiques offertes par une division d'infanterie, contenant des bataillons de ligne et des bataillons légers, sont très riches et permettent de se sortir de bien des situations. Car n'oublions pas que l'infanterie est et demeure à cette époque la reine des batailles.

3.1 MODIFIER SON ARMÉE

Pour bien connaître une armée, il faut apprendre à connaître ses forces et ses faiblesses et trouver la bonne manière de l'utiliser. Surtout, il ne faut pas faire l'erreur de modifier son armée d'une partie à une autre. Il faut analyser chaque bataille, analyser et comprendre les raisons d'une défaite, mais également les raisons d'une victoire.

Il est certain que l'on tirera toujours plus d'enseignements d'une défaite que d'une victoire. L'armée n'est absolument jamais la cause d'une défaite, si beaucoup de joueurs modifient leurs armées suite à un revers. C'est une erreur, *il n'y a pas de mauvaise armée, il n'y a que de mauvais généraux*. L'expérience reste et demeure la meilleure alliée du joueur.

3.2 EXEMPLE D'UNE LISTE D'ARMÉE

Après avoir indiqué les différents éléments nécessaires à intégrer pour constituer son armée, voici à titre d'exemple une liste d'armée française de Patrice Hervé, membre du club *LES AIGLES VILLEURBANNAISES ET LYONNAISES*.

Source Waterloo 1815, 1^{er} Corps du Général Drouet d'Erlon

| | | |
|--|--------------|----------------------|
| Général en Chef : Comte Drouet d'Erlon | 60 points | 1 figurine |
| Une figurine d' aide de camp | 20 points | 1 figurine |
| Pièce d'artillerie de réserve du corps d'armée calibre 12 | 160 points | 4 figurines |
| | | |
| Divisionnaire Donzelot | 40 points | 1 figurine |
| Un aide de camp | 20 points | 1 figurine |
| 1 batterie calibre 6 de la division | 135 points | 4 figurines |
| | | |
| 1^{ère} Brigadier Schmith | 40 points | 1 figurine |
| 13 ^{ème} léger 1 ^{er} bataillon | 96,2 points | 12 figurines |
| 13 ^{ème} léger 2 ^{ème} bataillon | 96,2 points | 12 figurines |
| 13 ^{ème} léger 3 ^{ème} bataillon | 96,2 points | 12 figurines |
| 17 ^{ème} de ligne 1 ^{er} bataillon | 125,4 points | 18 figurines |
| 17 ^{ème} de ligne 2 ^{ème} bataillon | 125,4 points | 18 figurines |
| | | |
| 2^{ème} brigadier Avlard | 40 points | 1 figurine |
| 19 ^{ème} de ligne 1 ^{er} bataillon | 125,4 points | 18 figurines |
| 19 ^{ème} de ligne 2 ^{ème} bataillon | 83,6 points | 12 figurines |
| 31 ^{ème} de ligne 1 ^{er} bataillon | 125,4 points | 18 figurines |
| 31 ^{ème} de ligne 2 ^{ème} bataillon | 83,6 points | 12 figurines |
| | | |
| Cavalerie Divisionnaire Jacquinet adjointe au corps | 40 points | 1 figurine |
| 1 aide de camp | 20 points | 1 figurine |
| | | |
| Brigadier Gobrecht | 40 points | 1 figurine |
| 3 ^{ème} régiment de lancier de ligne (trois escadrons) | 103 points | 10 figurines |
| 5 ^{ème} régiment de lancier de ligne (trois escadrons) | 103 points | 10 figurines |
| | | |
| Brigadier Bruno | 40 points | 1 figurine |
| 3 ^{ème} régiment de chasseur à cheval (trois escadrons) | 93 points | 10 figurines |
| 7 ^{ème} régiment de Hussard (trois escadrons) | 93 points | 10 figurines |
| Soit 2004,4 points budget dont 360 de commandement pour | | 190 figurines |

Soit en infanterie 9 bataillons pour 132 figurines, soit 5 280 hommes

Soit en cavalerie 4 régiments pour 40 figurines, soit 1 600 hommes

Soit en artillerie 2 batteries pour 8 figurines, soit 16 canons pour 320 hommes

Total général : 7 200 hommes.

Commentaires généraux

Patrice Hervé présente un projet d'armée de jeu inspirée de l'organigramme d'un corps d'armée historique, il a choisi la 2^{ème} division du 1^{er} corps de Drouet d'Erlon qui combattit à Waterloo le 18 juin 1815. En agissant ainsi, il respecte la chaîne et les différents niveaux de commandement.

En intégrant une division de cavalerie, il ne peut pas octroyer le commandement en chef au Général Donzelot qui conserve néanmoins le commandement de l'infanterie. Le fait de faire figurer le Général en Chef Drouet d'Erlon lui permet en plus d'intégrer à sa liste d'armée, la batterie d'artillerie de réserve allouée à tous les corps d'infanterie de l'armée du Nord.

Le général de division garde toujours autorité sur sa dotation d'artillerie divisionnaire, mais permet au Général en chef de disposer de la batterie de réserve sous son commandement direct, et de pouvoir faire appuyer une brigade ou une autre, sans contrainte particulière.

La chaîne de commandement

La liste de Patrice Hervé est historique, donc la chaîne de commandement y est parfaitement représentée:

Le général Comte Drouet D'Erlon commande directement les généraux de divisions Donzelot et Jacquinet à qui il donne ses ordres, tout en conservant le commandement direct de l'artillerie de réserve.

Le général Donzelot commande les brigadiers Schmith et Avlard à qui il transmettra les consignes reçues de son général en chef, tout en conservant le contrôle sur la batterie de la division.

Le général Jacquinet commande les brigadiers Gobrecht et Bruno à qui il donne les ordres en conformité avec les consignes reçues par le général en chef.

Les brigadiers commandant les bataillons et les régiments. Ce sont eux qui donneront les ordres d'attitude et de mouvement aux unités tactiques de base, conformément aux consignes reçues de leur divisionnaire.

Ainsi, l'ordre du général en chef sera assez large, la mission sera prendre ou attaquer à tel endroit, ceux des divisionnaires aux brigadiers devront préciser la mission de chaque brigade et sa zone d'intervention, enfin les ordres des brigadiers aux bataillons ou régiments devront être clairs et précis, ils devront spécifier l'attitude qu'aura l'unité au cours de la bataille et préciser clairement la mission confiée et sa zone d'action, ainsi que le chemin que cette dernière devra emprunter.

Afin de faciliter les transmissions d'ordres d'un échelon à un autre, il est conseillé que les divisions et les brigades restent groupées, c'est à dire qu'elles agissent dans le même périmètre et pas une partie de la brigade à gauche de la table alors que l'autre partie est située à droite.

La division Donzelot

C'est une véritable armée dans l'armée. En effet, si elle ne dispose pas de cavalerie propre, elle dispose de sa propre artillerie et de deux brigades d'infanterie. La 1^{ère} brigade étant composée de troupes de ligne et de troupes légères, elle sera donc indispensable en cas de

terrain boisé. La 2^{ème} semble plus faible ; en effet, certains bataillons sont à 18 figurines, d'autres à 12 figurines. Néanmoins, cette combinaison d'effectif permet de disposer de quatre bataillons dans la brigade, ce qui présente un intérêt tactique très intéressant. En effet, le général de brigade ou de division peut faire regrouper les compagnies de voltigeurs, et les former en un ou plusieurs bataillons..

Le général Avlard peut décider de faire former un bataillon de voltigeurs réunis.

Il dispose alors d'un bataillon de voltigeurs de dix figurines, mais comportant quatre compagnies, et de quatre bataillons de ligne dont deux à quinze figurines, deux à dix figurines.

Le Général dispose alors de cinq bataillons sous son commandement. En formant ainsi ses voltigeurs, le Général Avlard compense la carence de troupes légères dans sa brigade.

Cette armée étant historique, elle respecte parfaitement l'organisation française, les bataillons sont tous à six compagnies de 120 hommes ou six compagnies de 80 hommes. Les brigades comprennent toutes deux régiments de deux à trois bataillons, les divisions comprennent deux brigades.

La division Jacquinet

C'est une division de cavalerie classique, à deux brigades de deux régiments. Nous voyons que les lanciers forment une brigade, tandis que les chasseurs et les hussards forment une autre brigade. Les hussards et les chasseurs appartiennent à la cavalerie légère, les lanciers à la cavalerie de ligne.

En jouant l'ensemble de la division, Patrice Hervé dispose ainsi, d'une brigade de choc avec les lanciers, et d'une brigade de couverture ou de poursuite.

On peut s'interroger sur le fait que les régiments soient à dix figurines pour 3 escadrons. Là encore, cela signifie qu'un des escadrons du régiment est à quatre figurines, les deux autres étant à trois, la premier escadron se compose de deux compagnies de 80 hommes, les deux autres de deux compagnies de 80 hommes seulement. Patrice Hervé joue l'intégralité de la division, il aurait pu ne jouer qu'une des deux brigades, et préférer une batterie d'artillerie à cheval sous les ordres de Jacquinet. C'est une liste d'armée initiale, rien ne dit qu'il ne modifiera, la taille des ses régiments de son armée par la suite si cette dernière ne lui donne pas une entière satisfaction.

L'artillerie

Patrice Hervé a privilégié la présence d'artillerie à pied certes moins mobile que l'artillerie à cheval, mais avec une portée de tir plus longue et effet plus destructeur. Ainsi, il dispose ainsi d'une excellente artillerie de préparation pour faire soutenir une attaque d'infanterie, mais cette artillerie à pied se révélera tout aussi redoutable en défense.

Le budget total

Au total, nous voyons que Patrice Hervé a un léger dépassement de 4,40 points. Ce dépassement est toléré. En effet, on admet un dépassement inférieur à la valeur de la figurine la plus représentée dans l'armée alignée, dans le cas de Patrice Hervé il s'agit du fusilier, d'une valeur de 5,6 points. On ne peut donc pas lui demander de retirer une figurine sans risquer de dénaturer l'ensemble.

D'expérience, ce ne sont pas 4 ou 5 points qui déterminent de l'issue d'une bataille et qui feront pencher la balance d'un côté ou un autre.

Même une différence inférieure à 100 points, n'est pas déterminante.

Conclusion

L'armée de Patrice Hervé est parfaitement historique, car directement inspirée de l'organigramme de l'armée du nord au 16 juin 1815. La chaîne de commandement y est parfaitement représentée, et l'armée présentée est parfaitement équilibrée. Nous y trouvons une forte majorité d'infanterie, une cavalerie et une artillerie bien proportionnées. En effet, il n'est pas raisonnable d'intégrer plus de 400 points d'artillerie dans une armée à 2000 points, 300 et 400 points de cavalerie semblant également être une bonne moyenne. Il faut compter également entre 300 et 400 points de commandement, le reste devant être réservé à l'infanterie, qui reste et demeure la constituante principale des armées de cette époque..



4 LES BASES DES FIGURINES

Toutes les distances de la règle sont données en centimètres, 1 cm représentant environ 7 mètres.

Il faut cependant préciser que le pas en jeu correspond à 1 millimètre.

Chaque figurine représente 40 hommes et est collée sur une base (socle) dont les dimensions sont différentes en fonction de la nature de la figurine.

4.1 LES BASES DES GENERAUX

Une figurine de commandement est placée sur une base particulière en fonction de la valeur du Général et de la taille de son Etat Major.

| DIMENSION DES BASES DES GENERAUX | | |
|----------------------------------|-------|------------|
| Type de Général | Front | Profondeur |
| Aide de camp de Général | 2 cm | 4 à 5 cm* |
| Généraux à 20 Points | 2 cm | 4 à 5 cm* |
| Généraux à 40 Points | 3 cm | 4 à 5 cm* |
| Généraux à 60 Points | 4 cm | 4 à 5 cm* |
| Généraux à 80 Points | 5 cm | 4 à 5 cm* |
| Généraux 100 Points | 6 cm | 6 cm* |

* Cette variation est prévue pour palier aux variations de taille des figurines commerciales, mais n'est pas importante pour le jeu.

On peut placer sur la même base la figurine du Général accompagnée d'une ou de plusieurs autres figurines ; c'est la dimension de la base qui détermine la valeur du général et non le nombre de figurines qui sont fixées sur le socle.

Cette possibilité permet de réaliser des compositions visuelles assez intéressantes, sans toutefois gêner en aucune manière la fluidité du jeu.

4.2 LES BASES DES FIGURINES D'INFANTERIE ET DE CAVALERIE

L'intervalle moyen des compagnies ou des escadrons est compris dans la dimension des bases, la base représente donc un compromis entre la colonne ouverte et la colonne fermée. C'est la base sur laquelle est fixée la figurine qui caractérise l'espace occupé par les quarante hommes qu'elle représente.

Les bases au sein d'une unité doivent toujours être au contact soit par l'avant ou par l'arrière, ou par les côtés et ne doivent jamais se chevaucher. Le contact ainsi maintenu entre les bases permet de mieux identifier les bataillons et d'en faciliter le déplacement, il suffit souvent de pousser la dernière compagnie pour faire avancer tout le bataillon. Le maniement des figurines

s'en trouve donc facilité si l'on ne place chaque figurine sur une base individuelle, on peut par exemple, pour une compagnie française de trois figurines, regrouper deux figurines sur une base double et laisser uniquement la troisième sur une base simple.

| DIMENSIONS DES BASES SIMPLES | | |
|------------------------------|--------|------------|
| Type de figurine | Front | Profondeur |
| Infanterie en ordre serré | 1,5 cm | 2,5 cm |
| Infanterie en tirailleur | 3 cm | 3 cm |
| Cavalerie lourde ou légère | 2,5 cm | 4 à 5 cm* |
| Cavalerie irrégulière | 3 cm | 4 cm |

* Cette variation est prévue pour palier aux variations de taille des figurines commerciales, mais n'est pas importante pour le jeu.

| DIMENSIONS DES BASES DOUBLES | | |
|------------------------------|-------|------------|
| Type de figurine | Front | Profondeur |
| Infanterie en ordre serré | 3 cm | 2,5 cm |
| Infanterie en tirailleur | 6 cm | 3 cm |
| Cavalerie lourde ou légère | 5 cm | 4 à 5 cm* |
| Cavalerie irrégulière | 6 cm | 4 cm |

* Cette variation est prévue pour palier aux variations de taille des figurines commerciales, mais n'est pas importante pour le jeu.

Il est conseillé d'alterner si possible base double et base simple dans une même compagnie. En effet, une figurine d'une unité étant retirée dès que l'unité accuse 40 pertes, une unité entièrement sur des bases doubles ne pourra pas ôter sa figurine.

Exemple: Une compagnie russe ou autrichienne (quatre figurines) pourrait être représentée par deux bases doubles, mais nous conseillons dans ce cas une base double par compagnie, et deux bases simples.

Toutes les distances (déplacements ou feu par exemple) sont déterminées de base à base.

4.3 LES BASES DE TIRAILLEURS

Une figurine d'infanterie est toujours fixée sur une base qui correspond à la place qu'elle occupe en ordre serré. Si une figurine ou un groupe de figurines désire utiliser le tirailleur, il suffit de préparer à l'avance des bases nues aux dimensions prévues pour l'infanterie en tirailleur : les figurines, avec leur base ordre serré, sont alors posées sur ces nouvelles bases pour le temps qu'elles passent et demeurent en tirailleur. Ces bases sont enlevées dès que les figurines reprennent une formation en ordre serré.

Seuls les tirailleurs peuvent faire chevaucher l'arrière de leurs bases pour suivre la lisière d'un bois, ou les contours d'un abri léger.

4.4 LES BASES DE L'ARTILLERIE

La batterie d'artillerie va utiliser deux types de bases différentes ; elle va d'abord utiliser une première base quand elle est attelée, puis une autre quand elle sera placée en position de tir (mise en batterie). La dimension des bases est calculée non pas en fonction du calibre des canons, mais en fonction du nombre des pièces que comprend la batterie. Les figurines et le canon n'étant pas fixés sur les bases.

Une figurine d'artilleur représente le personnel nécessaire, train des équipages compris, au service de deux pièces, soit 20 hommes par tube.

Les bases des batteries d'artillerie en position de tir sont les suivantes :

| BASES DE L'ARTILLERIE EN BATTERIE | | | | |
|-----------------------------------|-----------|--------|---------|------------|
| Batterie de | Figurines | Front | Arrière | Profondeur |
| 6 pièces | 3 | 7,5 cm | 7,5 cm | 10 cm |
| 8 pièces | 4 | 10 cm | 10 cm | 10 cm |
| 12 pièces | 6 | 15 cm | 15 cm | 10 cm |

Quand l'artillerie est attelée, les dimensions sont les suivantes :

| BASES DE L'ARTILLERIE ATTELEE | | | | |
|-------------------------------|-----------|-------|---------|------------|
| Batterie de | Figurines | Front | Arrière | Profondeur |
| 6 pièces | 3 | 5 cm | 5 cm | 7,5 cm |
| 8 pièces | 4 | 5 cm | 5 cm | 10 cm |
| 12 pièces | 6 | 5 cm | 5 cm | 10 cm |

Lorsqu'une batterie est attelée, le joueur ne place que la figurine de canon sur la base correspondante. Pour mettre la batterie en position de tir, il retire la base d'artillerie attelée, et la remplace par la base artillerie en position.

Les figurines d'artilleurs ne sont placées que lorsque le joueur utilise la base « artillerie en batterie ».

Pour amplifier l'effet visuel du jeu, on peut également utiliser des attelages (trains d'artillerie), mais il n'y a aucune obligation, car encore une fois ce sont les dimensions de la base qui déterminent l'empiètement qu'occupe une batterie attelée ou en position.

Une batterie d'artillerie qui perd des figurines d'artilleurs, ne réduit pas sa base, car les pertes en personnel, ne concernent pas le nombre des pièces.

Exemple : une batterie d'artillerie de quatre figurines, garde la base prévue pour huit pièces, même si son effectif passe à trois figurines ou moins.



5 L'ESPACE DE JEU

5.1 LE CHAMP DE BATAILLE

Pour pouvoir jouer aux aigles il faut nécessairement une table, les dimensions étant libres. Cette table est appelée à devenir le terrain où aura lieu la bataille.

Toutefois, les joueurs veilleront à adapter les dimensions du terrain à la taille de l'armée qu'ils vont utiliser.

Exemple : si les joueurs utilisent un petit budget et disposent chacun de trois ou quatre bataillons par exemple, il serait ridicule d'utiliser une table de tennis dans son intégralité.

Sur cette table les joueurs vont construire un champ de bataille, ce champ de bataille sera soit :

- historique,
- un terrain mis en place d'un commun accord par les deux joueurs,
- un terrain mis en place par l'organisateur de la rencontre.

Le champ de bataille historique

Ce genre de terrain est souvent utilisé lorsque les joueurs cherchent à rejouer une bataille ou simplement une partie de cette dernière. Ils reproduisent donc, le plus fidèlement possible, le terrain à partir des données topographiques fournies par les différentes cartes.

Attention, rejouer une partie ou une bataille historique oblige également à rejouer avec les effectifs en présence, et à respecter les positions initiales de ces derniers.

Le terrain résultant d'un accord entre les joueurs

Cette manière est la plus utilisée, car en l'absence de support historique ou des éléments de terrain nécessaires, les joueurs établissent eux-mêmes un terrain. Dans ce cas, ils doivent toujours être vigilants à ce qu'il soit le plus équilibré possible et qu'il ne

favorise pas trop un côté par rapport à l'autre. Puis, le côté qui sera attribué à un joueur est déterminé par un jet de dé.

Il n'y a aucune limite au nombre des éléments qui seront disposés sur la table. Toutefois, nous recommandons de ne pas trop charger une table de jeu.

Le terrain imposé par l'organisateur de la rencontre

Lors de parties en clubs ou en jeu de compétition, la plupart des terrains sont préparés à l'avance, dans ce cas également le côté qui sera attribué à un joueur est déterminé par un jet de dé.

5.2 LES DIVERS ELEMENTS DE TERRAIN

Les éléments de terrain qui seront les plus souvent rencontrés par les joueurs sur une table de jeu sont les suivants :

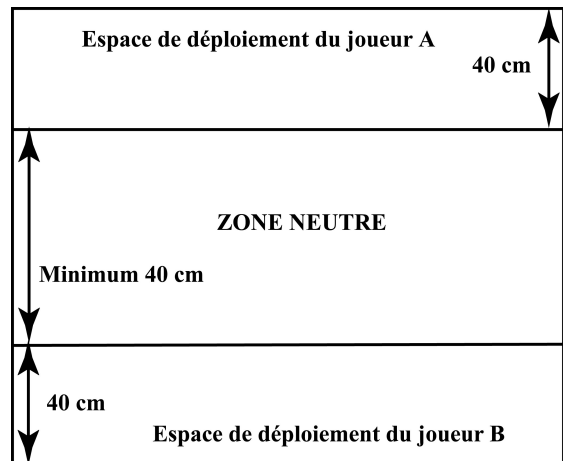
- bois,
- colline ou plateaux, les lignes de crête devant être clairement tracées,
- abri léger (haies, barrières, enclos, etc.),
- abri dur (mur, abatis, etc.),
- ruisseau ou fossé, faisant moins de 4 cm de large,
- rivière avec pont et/ou gué, faisant plus de 6 cm de large,
- route de 5 cm de large maximum,
- village (représenté sur la table par une maison).

Chaque élément de terrain quel qu'il soit, inflige une pénalité qui agit soit une incidence sur la vision de l'unité, son mouvement ou sur sa formation, un obstacle peut pénaliser ou protéger des feux, ils peuvent également influencer que sur le combat et le moral d'une unité (voir section *LES OBSTACLES*).

5.3 LA TABLE DE JEU

La table de jeu est toujours et cela quel que soit, la profondeur et la largeur de la table de jeu divisée en trois zones distinctes, qui sont :

- une zone de déploiement,
- une zone centrale, appelée également zone neutre,
- une zone de déploiement ennemie.



Cette division de la table sera toujours celle qui sera utilisée en partie amicale ou en partie de compétition.

Chaque joueur est autorisé à mesurer de son bord de table jusqu'à 40 cm à l'intérieur de la table, afin de délimiter sur la table la zone qui lui est allouée pour déployer ses unités. Il peut s'aider de marqueurs provisoires qui seront retirés dès que le placement définitif des figurines sera effectif.

La délimitation des zones s'impose, car elle permet de savoir si un élément de terrain, est situé du départ dans sa propre zone. Les seules autres informations de distance qui sont connues par les joueurs sont la largeur et la longueur de la table.

Il est donc absolument interdit pour un joueur de mesurer la distance qui sépare son bord de table d'un élément de terrain qui ne se situe pas dans sa zone de déploiement initiale.

5.4 LA REALISATION DU PLAN



Avant de commencer le jeu, chaque joueur doit réaliser un plan du terrain, qui indiquera clairement tous les éléments de terrain présents sur la table de jeu.

Une fois établi, chaque joueur dispose ses unités sur le plan, sans jamais dépasser sa zone de déploiement.

Il n'est pas nécessaire de préciser la formation d'une unité sur le plan papier sauf quand :

- l'unité est une batterie d'artillerie en position,
- l'unité est de l'infanterie en tirailleur,
- l'unité est de l'infanterie en carré.

L'emplacement des généraux doit également être indiqué sur le plan, les aides de camps étant affectés obligatoirement à un général, ces derniers se trouveront implicitement placés auprès de ce dernier.

5.5 LE PLACEMENT DES FIGURINES SUR LA TABLE

Une fois que chacun des joueurs a terminé sa phase de placement sur plan, les figurines peuvent être placées sur la table. A partir de ce moment, les joueurs ne peuvent plus modifier le plan.

Le placement des figurines doit toujours être réalisé à partir des positions prédéfinies par le joueur sur son plan papier. Toutes les unités du joueur sont posées et

doivent être matérialisées sur la table, sauf celles qui seraient à l'intérieur d'un bois ou d'un village.

Ces derniers cas impliquent que les bois ou les villages soient situés dans la zone de déploiement du joueur concerné. Les unités cachées ne seront matérialisées sur la table qu'au moment où elles entreront en action. Une unité demeure donc invisible tant qu'elle ne manifeste pas sa présence par un feu ou un combat.

Si un des joueurs a oublié de placer une unité lors de la conception de son plan, il ne pourra faire aucun rajout. La ou les unités oubliées ne pourront plus entrer qu'une fois la partie commencée, elles entreront par le bord de table occupé par le joueur concerné. On considère alors que l'unité a été retardée, et qu'elle n'a pas pu rejoindre le champ de bataille avant le début de cette dernière.

Chacun des joueurs peut demander à son adversaire de contrôler si le placement qui lui est proposé, est bien conforme à celui effectué sur le plan.

Dans le cas d'une erreur, le joueur fautif devra rectifier et se mettre en conformité par rapport à son plan initial. En jeu de compétition si une anomalie de placement est constatée, elle doit être signalée à l'arbitre.

Une fois que le placement des unités des deux joueurs sur la table a été effectué, les ordres sont donnés.

