

SOMMAIRE

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | LES MISSIONS DES GÉNÉRAUX..... | 18 |
| 1.1 | LES GÉNÉRAUX ET LES AIDES DE CAMP | 18 |
| 1.2 | LES BILLETS DE MISSIONS DES DIFFÉRENTS GÉNÉRAUX..... | 18 |
| | <i>Que doit comprendre la rédaction d'un billet de mission.....</i> | <i>18</i> |
| | <i>Procédure de modification du billet de mission en cours de partie.....</i> | <i>18</i> |
| 1.3 | LA ZONE DE COMMANDEMENT : LES PRINCIPES..... | 19 |
| 2 | LES ORDRES | 20 |
| 2.1 | LA FEUILLE D'ORDRE | 20 |
| 2.2 | LES ORDRES D'ATTITUDES DES UNITÉS TACTIQUES DE BASE | 20 |
| 2.3 | ORDRES SPÉCIAUX RELATIFS À L'ARTILLERIE | 22 |
| 2.4 | L'ORDRE DE MOUVEMENT D'UNE UNITÉ TACTIQUE DE BASE..... | 22 |
| 2.5 | LES ORDRES SOUS CONDITIONS OU ALTERNATIFS | 22 |
| 2.6 | LE CHANGEMENT D'ORDRE D'UNE UNITÉ TACTIQUE DE BASE | 22 |
| 2.7 | PRÉCISIONS SUR LES ORDRES | 23 |

1 LES MISSIONS DES GÉNÉRAUX

1.1 LES GÉNÉRAUX ET LES AIDES DE CAMP

Trop souvent négligées par les joueurs, car n'étant pas des figurines combattantes, les figurines de généraux symbolisent la chaîne de commandement.

Ainsi, le général en chef commande toute l'armée, le général de division commande sa division, le général de brigade commande les unités à l'intérieur de sa brigade.

Une figurine de général ou d'aide de camp représente un ensemble d'officiers, d'aides de camp, d'estafettes et d'ordonnances qui composent un état-major.

Le déplacement des généraux et aides de camp s'effectuent toujours en phase 3 et 7 de la période. La distance de déplacement d'une figurine de commandement est de 48 cm par période ou 24 cm pour ½ période.

| Type de Général | Valeur En points | Nombre maximum d'Aides de camp |
|---------------------|------------------|--------------------------------|
| En chef | 100 | 5 |
| Division ou en Chef | 80 | 3 ou 4 |
| Division ou en Chef | 60 | 2 |
| Division | 40 | 2 |
| Brigade | 40 | 2 |
| Brigade | 20 | 1 |

Les aides de camp sont toujours affectés à un général, ils n'ont pas pour vocation à rester avec une unité et à être considérés comme des généraux d'appoint, leur mission est de porter des ordres. Ils peuvent également être envoyés pour rallier une unité.

Aussitôt la mission accomplie, ils retournent auprès du Général auprès duquel ils sont affectés, et cela par la voie la plus rapide.

Un aide de camp peut être amené à porter au cours d'une même mission des ordres à plusieurs généraux ou unités différentes, pourvu qu'ils aient tous été écrits et lui aient été confiés avant son départ.

L'affectation d'un aide ou de plusieurs aides de camp à un Général de Brigade ou de division n'est pas obligatoire. Seul le Général en chef aura toujours au minimum un aide de camp. Par contre un Général de

Brigade ne pourra pas avoir un aide de camp, si son Général de Division n'en a pas au moins un.

1.2 LES BILLETS DE MISSIONS DES DIFFÉRENTS GÉNÉRAUX

Les missions des différents généraux sont données par écrit (on parle de billets de mission) et pour chaque échelon par le général responsable.

Ainsi, le général en chef détermine l'attitude générale de l'armée et précise la mission confiée aux généraux de division.

Les généraux de division précisent ensuite la mission des généraux de brigade placés sous leur commandement.

Les généraux de brigade donneront ensuite leurs ordres aux unités placées sous leur commandement.



Il est évident que la mission confiée à un Général s'impose à toutes les unités sous son commandement.

Que doit comprendre la rédaction d'un billet de mission

Le billet de mission d'un général doit toujours comporter la définition de sa zone d'intervention ainsi que la nature de sa mission qu'il s'agisse d'attaquer ou de défendre.

Exemple : au Général de la 1^{ère} division, attaquer l'aile gauche ennemie, en passant par la colline du centre.

Procédure de modification du billet de mission en cours de partie

La mission initiale confiée à un Général peut se trouver inadaptée ou évoluer défavorablement par rapport aux circonstances de la bataille. Si un de joueurs décide de modifier la mission du Général, il devra suivre une procédure précise.

Le Général en Chef fixe une nouvelle mission à chaque divisionnaire par écrit, il envoie son aide de camp ou

porte lui-même le nouvel ordre aux Généraux de Division concernés.

Les Généraux de Division en ayant pris connaissance, doivent à leur tour en informer les brigadiers placés sous leurs ordres, en envoyant un aide de camp, ou à défaut en se rendant eux-mêmes auprès de ces derniers.

Les brigadiers doivent ensuite redéfinir l'ordre de chaque unité tactique de base en conformité avec la nouvelle mission, confiée par le Général de Division.

Un Général de division peut à tout moment modifier la mission d'un Général de brigade qui est placé sous son commandement sans en référer à son Général en Chef, tant que la nouvelle mission confiée à la brigade reste conforme à la mission de la division. Il en est de même pour le Général de Brigade.



1.3 LA ZONE DE COMMANDEMENT : LES PRINCIPES

Chaque Général peut amener un bonus au moral à une unité placée sous ses ordres, si la distance qui les sépare, calculée de base à base, est inférieure à 15 cm.

Un général de brigade dispose donc d'une zone de commandement pleinement effective de 15 cm de part et d'autre de son socle.

Pour bénéficier de ce bonus, il faut au moins qu'une partie des bases de l'unité se trouve dans la zone de commandement.

Dans le cas contraire l'unité subit un malus moral de -1 par tranche de 15 cm.

Exemple : une unité appartenant à une brigade se trouve à plus de 45 cm de son général de brigade, elle subit un malus de -3 au moral, soit $45 \text{ cm} : 15 = 3$.

Seuls les Généraux ayant une réelle autorité sur une unité peuvent apporter le bonus unité en zone de commandement. Ainsi, une unité d'infanterie, qui est dans la zone de commandement d'un brigadier ou d'un divisionnaire de cavalerie, ne bénéficie d'aucun bonus et vice et versa.

Toute unité qui sort de la zone de commandement de son Général de brigade peut entrer temporairement dans la zone de commandement du général de division ou dans celle du Général en chef. Tant que cette dernière demeure dans la zone d'influence du général en chef, ou de division, elle ne subit pas de malus moral. Par contre, dès qu'elle sort de cette zone, elle subit le malus moral de -1 par tranche de 15 cm, non pas par rapport à la zone exercée par le général en chef ou de division, mais bien par rapport à la zone d'influence du brigadier.

Le placement des généraux sur la table est donc fondamental tant pour une rectification rapide des ordres que pour le moral des unités.

2 LES ORDRES

En début de partie, chacun des joueurs devra adopter une attitude parmi les deux possibilités suivantes, attaque ou défense. Bien entendu, un défenseur pourra au cours de la partie devenir attaquant et son adversaire défenseur en fonction du déroulement des événements. Il s'agit donc d'ordres initiaux.

Chaque composante de l'armée doit recevoir un ordre. La procédure normale est la suivante :

Le Général en chef définit l'attitude que va adopter son armée en fonction de ses forces et moyens et de la force et du placement de son adversaire, mais également de la topographie du terrain. C'est l'ordre d'attitude d'armée.

Le Général en chef donne ensuite une mission à chaque général subordonné sous sa responsabilité, en fonction de l'échelon de jeu choisi ; si votre général en chef est un Général de corps d'armée, il doit donc donner un ordre à chaque divisionnaire.

Si votre Général en chef est un Général de division il donnera une mission à chacun des brigadiers placés sous sa responsabilité.

Les brigadiers donnent un ordre spécifique à chaque unité tactique de base placée sous sa responsabilité.

Si la mission de l'armée est d'une portée générale, la mission de chaque division ou brigade devient de plus en plus précise.

L'attitude adoptée par le Général en Chef conditionne les missions qui seront confiées aux généraux subordonnés, puisque ces dernières seront obligatoirement conformes à celle du Général en Chef.

Exemple : si une division a reçu l'ordre d'attaquer l'aile droite ennemie, il est évident que l'ordre des brigades de la division sera en parfaite adéquation avec la mission confiée à cette dernière par le Général en chef.

2.1 LA FEUILLE D'ORDRE

Les ordres de l'armée, des divisions et des brigades sont transcrits par écrit sur une feuille d'ordres.

Souvent les joueurs se servent du verso de la feuille qui a servi à établir le plan initial, pour inscrire les ordres.

La feuille d'ordre est un élément important du jeu, car c'est elle qui va permettre à votre adversaire ou aux arbitres, d'apprécier si ce que vous faites sur la table est bien conforme à ce que vous y avez inscrit.

Un changement d'ordre doit être inscrit au côté de l'ordre initial qui devra être barré, afin qu'il n'y ait pas de confusion entre l'ordre initial et le nouvel ordre.

Toutes les actions de charge devront être également portées sur la feuille d'ordres.

Tout changement d'ordre non porté par écrit sur la feuille d'ordres est nul, l'unité reste alors soumise à l'application de son ordre initial.



La feuille d'ordres une fois remplie est conservée par chaque joueur, qui la cache à son adversaire jusqu'à la fin de la partie. En cas de litige en cours de partie, seul un arbitre peut vérifier si l'action d'une unité est conforme à l'ordre d'attitude et de mouvement de cette dernière.

A la fin de la partie, le joueur peut demander à consulter la feuille d'ordres de son adversaire.

2.2 LES ORDRES D'ATTITUDES DES UNITES TACTIQUES DE BASE

Les ordres donnés à une unité tactique de base par un Général de brigade doivent respecter une terminologie précise qui permet de déterminer exactement la marge de manœuvre de cette unité.

On appelle l'unité tactique de base la plus petite formation de figurines pouvant recevoir un ordre :

- le bataillon pour l'infanterie,
- le régiment pour la cavalerie,
- la batterie pour l'artillerie (au minimum 3 figurines de servant et 1 pièce matérialisée par un canon).

L'ordre initial reçu par une unité tactique de base relève du brigadier dont elle dépend, cet ordre se décompose en deux parties obligatoires :

*Un ordre d'attitude,
Un ordre de mouvement.*

L'ordre d'une unité ne pourra ensuite être modifié que par le général responsable de l'unité, sachant qu'un Général de Division ne pourra modifier directement l'ordre d'une unité, il devra passer par le Général de Brigade.

Néanmoins, un général peut commander directement par voie orale une unité placée sous son commandement et avec laquelle il est en contact de base. Il doit laisser des ordres écrits lorsqu'il quitte l'unité, sous peine de voir celle-ci revenir après son départ à son ordre initial.

L'ordre d'attitude pouvant être donné à une unité tactique de base d'infanterie ou de cavalerie est obligatoirement l'un des suivants :

➤ **Attaquer** : aller au contact de l'ennemi afin de l'engager soit par le feu soit par le corps à corps. Une unité avec un ordre d'attaque qui est elle-même chargée, peut en fonction de sa formation, tirer ou contre charger. L'unité peut suivre un ennemi reculant en mêlée et le poursuivre si ce dernier part en déroute ou en retraite, néanmoins la poursuite ne pourra pas être supérieure à une période.

➤ **Tenir** : l'unité reste sur place et ne bouge pas, elle ne peut charger ou contre charger, elle ne suit pas un adversaire reculant en mêlée. Elle peut changer de formation, ou tirer, ces derniers cas impliquant que l'ennemi soit venu lui-même à portée de tir, ou présente une menace obligeant l'unité à changer de formation (cas d'un régiment de cavalerie, obligeant l'unité à passer en carré).

➤ **Harceler** : combattre l'ennemi par le feu seul, et éviter tout combat en esquivant si l'unité est chargée ou menacée par une unité ennemie en mesure de venir au contact de cette dernière. Harceler est un ordre spécifique ne pouvant être donné qu'aux unités pouvant évoluer en tirailleur.

➤ **Appuyer** : l'appui d'une unité amie se fait par le feu seul ! L'unité que l'on doit appuyer doit être clairement désignée. L'unité peut effectuer une contre charge, elle

peut suivre un adversaire reculant, mais ne le poursuit pas en cas de retraite ou de déroute.

➤ **Couvrir** : la couverture d'une unité se fait soit par le feu soit par le combat. Pour intervenir dans un combat, une unité chargée de couvrir une autre unité ne pourra le faire que si une unité ennemie tire ou entre au contact de l'unité qu'elle doit couvrir. Elle peut suivre un adversaire reculant mais ne le poursuit pas en cas de retraite ou de déroute

➤ **Défendre** : la défense se fait soit par le feu soit par la charge, on défend une zone clairement définie. Une unité avec ordre défendre peut suivre un ennemi reculant en mêlée, mais ne le poursuit pas en cas de retraite ou de déroute.

➤ **Exploiter** : ordre spécifique donné à la cavalerie, qui permet de poursuivre tout adversaire en retraite ou en déroute et cela quel que soit l'ordre initial reçu.

Le changement de formation d'une unité tactique de base ne vise que la meilleure exécution des ordres reçus. Une unité peut donc changer de formation à loisir sans que cela fasse l'objet d'un nouvel ordre et d'une notification écrite.

Une unité tactique de base qui est menacée par une unité ennemie doit d'abord penser à sa propre préservation, elle peut donc momentanément délaissé l'exécution de son ordre initial, et y revenir une fois la menace passée.

Il est évident que couvrir et appuyer sont eux-mêmes des ordres de mouvements, car ces deux ordres d'attitude initiaux obligent les unités titulaires d'un tel ordre à se déplacer en fonction des mouvements de l'unité qu'elle doit appuyer ou couvrir.

Une unité qui a ordre couvrir ou appuyer ne peut poursuivre un ennemi qui retraite ou qui déroute, sauf avance incontrôlée, sous peine de ne plus pouvoir remplir sa mission une fois la poursuite effectuée car elle serait trop éloignée de l'unité qu'elle doit couvrir ou appuyer.

Une unité avec ordre défendre ne peut poursuivre un adversaire qui retraite ou qui déroute, sauf avance incontrôlée, sous peine de laisser la zone qu'elle doit défendre sans protection.

2.3 ORDRES SPECIAUX RELATIFS A L'ARTILLERIE



► **Soutenir** : une batterie d'artillerie a pour mission de soutenir l'action d'un groupe d'unité, généralement une brigade. Soutenir peut être effectué à longue ou à courte portée, cela implique que la batterie devra se déplacer en fonction des mouvements du groupe d'unités qu'elle doit soutenir.

► **Interdire** : la batterie devra faire feu sur toute unité ennemie qui pénétrera dans la zone qu'elle doit interdire, cette zone doit être clairement définie et précisée.

► **Neutraliser** : la batterie doit mettre par son feu une ou un groupe d'unités hors d'état de nuire.

2.4 L'ORDRE DE MOUVEMENT D'UNE UNITE TACTIQUE DE BASE

Chaque unité doit recevoir un ordre de mouvement qui indique de manière très précise le chemin qu'empruntera l'unité pour accomplir sa mission.

Donner des noms aux obstacles, villages, bois facilite la rédaction des ordres.

Exemple : le village sur la table porte le nom de votre village natal, le bois devient le bois du pendu. Ainsi, si une unité reçoit l'ordre d'attaquer l'aile droite ennemie en contournant le bois du pendu par la droite, l'ordre indique clairement que l'unité ne pourra pas attaquer en contournant le bois par la gauche.

2.5 LES ORDRES SOUS CONDITIONS OU ALTERNATIFS

Bien que les ordres réservés aux unités tactiques de bases ne soient qu'au nombre de 7, ils permettent beaucoup de possibilités.

Seuls les ordres contenus dans ce livret des règles sont admis. Vous ne devez pas en inventer de nouveaux mais bien vous référer à ceux qui existent.

Une parfaite connaissance des ordres permet de les associer et de créer des combinaisons tactiques très intéressantes.



Exemple : Prendre un village n'est pas un ordre. Le joueur devra au préalable attaquer le village puis le défendre.

En effet, comment savoir si le village sera encore libre avant que l'unité ne l'atteigne ? En mettant attaque si le village est défendu, le joueur prévoit que son unité pourra essayer d'en déloger l'ennemi. Si le village est libre, le joueur prévoit de l'investir et de le défendre.

Vous pouvez également masquer vos intentions en utilisant une combinaison d'ordres.

Tenir deux périodes puis attaquer. Votre adversaire ne vous voyant pas bouger lors des deux premières périodes, sera surpris de vous voir entreprendre un mouvement après deux périodes d'inaction. Tenir correspond à attendre, ou réserve. Mais associé avec un autre ordre, il est idéal.

Il existe un autre type d'ordres sous conditions, le fait d'engager une unité dès qu'un événement se produit.

Exemple : 1^{er} bataillon du 5^{ème} de ligne. Tenir, puis attaquer à droite du village de Gaye, dès que le 2^{ème} bataillon sera maître de ce dernier.

La condition d'intervention du 1^{er} bataillon étant la prise du village par le 2^{ème} bataillon du régiment, tant que le 2^{ème} bataillon ne sera pas maître du village de Gaye, le 1^{er} bataillon appliquera son ordre initial, soit tenir. Pendant ce temps, le Général de Brigade en fonction des événements pourra modifier l'ordre du 1^{er} bataillon, si la situation l'exige.

2.6 LE CHANGEMENT D'ORDRE D'UNE UNITE TACTIQUE DE BASE

Un brigadier peut à tout moment modifier l'ordre d'attitude et de mouvement d'une unité qui est placée sous son commandement, tant que le nouvel ordre reste conforme à la mission de la brigade.

Exemple : une unité appartenant à une brigade qui doit attaquer, avait reçu comme ordre initial de couvrir. Le Général de Brigade peut à tout moment modifier

l'ordre de l'unité en attaquer au lieu de couvrir par exemple, sans avoir reçu une nouvelle consigne du Général de Division.

A l'inverse, le Général de brigade ne peut donner un ordre défendre à une unité tactique de base, puisque la mission de la brigade est d'attaquer.

Un changement d'ordre est effectif dans le quart de période qui suit le contact, et doit faire l'objet d'une notification écrite sur la feuille d'ordre. Il n'est effectif que dans la demi-période qui suit le contact pour les unités semi régulières, de milice, ou irrégulières.

2.7 PRECISIONS SUR LES ORDRES

Une unité peut être dans l'impossibilité d'exécuter son ordre, suite à un test de moral, elle pourra soit rebrousser chemin, soit emportée par son enthousiasme être amenée à échapper à tout contrôle.

Toute unité qui n'a pas reçu d'ordre en début de partie, suite à un oubli du joueur par exemple, reçoit par défaut l'ordre tenir. Il faut alors effectuer un changement d'ordre pour que l'unité puisse se déplacer.

La partie constitution du plan, placement des figurines sur la table de jeu, rédaction des ordres mets environ une heure pour des joueurs confirmés. Aussi, en compétition comme en partie amicale, la phase rédaction des ordres peut être assortie d'un temps limite (30 minutes par exemple). Si un des deux joueurs n'a pas terminé dans le temps écoulé, la ou les unités qui n'ont pas reçus d'ordre, reçoivent l'ordre tenir par défaut. En effet, historiquement une armée prête n'attend pas l'autorisation de son adversaire pour commencer l'attaque.

Une fois la phase de rédaction des ordres initiaux terminée, la partie proprement dite peut commencer.

