

LES AIGLES EN 2013

INTRODUCTION ET HISTORIQUE

Héritière de *Sabres et Baïonnettes*, les Aigles apparaissent dans une version commerciale en 1980. Publiée par les Jeux Descartes éditeur, elle est diffusée grâce à un réseau commercial sur l'ensemble du territoire. Attirant une quantité importante de joueurs, nombreux sont-ils qui débutent avec cette règle. Mais, en 1990, victime de son succès une nouvelle version remplace le livret original.

Cette réécriture sonne le début de la fin de la domination des Aigles sur le jeu Empire, au profit d'autres règles.



POURQUOI

Sans entrer dans les détails, certaines phases de jeu sont abandonnées, par exemple les temps de rechargement des armes. Mais la nouvelle version supprime cette disposition et conserve les textes inhérents à la version antérieure. Faire du nouveau avec de l'ancien est un échec cuisant, car de nombreuses interrogations vont se découvrir au grand jour et vont créer des dissensions au sein des joueurs. Chacun va donc essayer d'aplanir cette situation en palliant aux carences par la publication et la mise en place d'additifs, au niveau local.



Infanterie de la Vistule - Front Rank ©

CONSTAT

Lors de rencontres interclubs, les additifs joués par les clubs du nord et inconnus des clubs du sud, provoquent des gouffres d'incompréhensions ou les débats d'idées au sein des joueurs. Ceux-ci deviennent parfaitement ingérables et seront la cause de railleries et de fâcheries qui sonneront la fin de belles et longues amitiés.



Bataille de la Moskova - N.S. Samokish©

CONCLUSION

Si l'édition de 1990 permet de découvrir d'une règle complète, commercialisée sous forme de coffret, elle permet de disposer d'un jeu complet. Il est hélas injouable dans sa version commerciale. Les joueurs préfèrent donc alors se diriger vers d'autres règles plus claires dans leurs rédactions et dans leurs mécanismes.



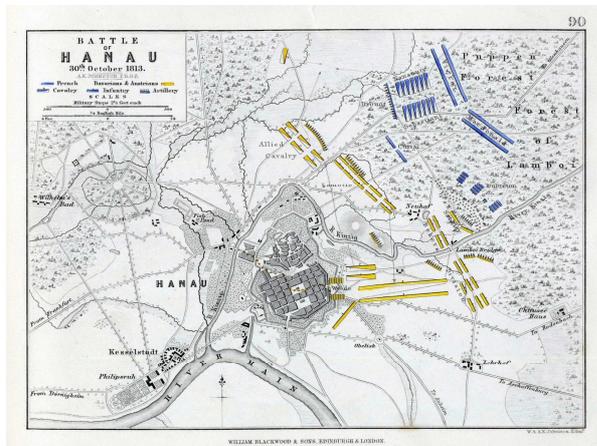
NOTE DE L'AUTEUR

Les Aigles n'est pas une mauvaise règle, bien au contraire, mais s'il s'agit d'un bon outil, entre les mains de mauvais ouvriers, elle ne peut obtenir que de mauvais résultats. C'est cette situation qui créa le désamour de cette règle au profit d'autres, ou il semblait régner un semblant d'harmonie. Pour savoir où nous allons, il faut savoir d'où nous venons, le passé étant derrière nous, concentrons-nous sur le présent et l'avenir.



LA VERSION 3 DES AIGLES

La création de la FFLA, en partant de la situation décrite précédemment, devait permettre de remettre tout à plat, de recenser tous les additifs joués au sein des clubs et de dresser un constat.



Bataille de Hanau - 30 octobre 1813©

La solution était de repartir de zéro, en s'appuyant sur le passé afin de récréer quelque chose de nouveau. Mais il fallait aussi regarder ce qui marchait sur d'autres règles et voir si certaines dispositions n'étaient pas transposables aux Aigles. La commission de révision des règles commença alors un travail de plus de deux ans d'inventaire, mais il fallait aussi intégrer dans ce travail, l'accès au jeu aux néophytes et créer un intérêt pour le jeu pour les plus jeunes.

Trois maîtres mots, pour ce travail furent l'essence de celui-ci, *historicité*, *jouabilité*, *accessibilité*. La version 3 des Aigles répond-elle à ces critères, c'est à vous de le découvrir et de vous faire une opinion. Nous pourrions ajouter les mots de *convivialité*, de suivi *personnalisé*, mais il suffit car un seul mot résume tout cela, et ce dernier est *simplicité*.

Ce que l'on peut affirmer, c'est que le ludique ne doit pas prendre le dessus sur l'historique, et qu'un jeu doit retraduire les impressions laissées par nos lectures.



COMMENT DÉCOUVRIR OU REDÉCOUVRIR LES AIGLES NOUVELLE VERSION

Que l'on ait joué à la V1 ou la V2 des Aigles, la V3 repose de nouvelles bases. Aussi quel que soit le bagage que vous croyez avoir, il faut

faire preuve d'humilité, oublier tout ce que l'on croyait savoir, et repartir de zéro.

La V3, se compose dans sa version complète de trois livrets, le corpus des règles, le livret des armées et le livret des formations. Divers documents supplétifs viennent compléter ces fascicules afin d'aider le joueur à évoluer dans cet environnement.

La particularité de la V3 est l'aide de jeu nationale, qui se compose de deux feuilles A4 recto-verso, et qui permet de jouer sans aucun autre document, donc inutile de lire toute la règle avant de commencer, le lexique de fin du corpus des règles devant vous aider, à trouver rapidement la réponse à une question si un problème survenait.

Donc, je ne peux que vous inciter à suivre mes recommandations, pour que vous vous appropriiez le jeu petit à petit, et que vous en saisissiez toutes les richesses et ses subtilités. C'est un conseil nullement une obligation, chacun fait ce qu'il veut, mais au risque de passer aux côtés de choses qui manqueront par la suite.



PARTIE D'INITIATION À LA V3 MODE D'EMPLOI

Les recommandations citées dans ce paragraphe, sont tirées de l'expérience de quelque 370 joueurs formés selon cette méthode et qui jouent pour une grande majorité encore aujourd'hui.



Bataille de la Somosierra (1808) - Horace Vernet©

Matériel, que vous utilisiez les pions papiers, que vous trouverez en ligne, des figurines de 15, 25 mm en plomb ou en plastique, même des figurines au 1/72^{ème}, il

vous faut par joueur 3 bataillons de 12 figurines chacun, accompagnés d'un général et d'un aide de camp. Les bataillons pour cette partie seront de même nationalité pour les deux joueurs ; nous vous conseillons aussi trois bataillons français.



POURQUOI

Une partie d'initiation, vise à ne pas mettre un joueur en face de problèmes qui seront plus clairs après. Si dès maintenant vous incluez des facteurs différents, des classes de manœuvres différentes, des formations différentes, le résultat peut s'en trouver faussé. En effet ce que nous voulons faire comprendre avec ce système c'est qu'à forces égales, à armées identiques, ce n'est pas l'armée et des spécificités propres qui font la différence, mais la tactique et la stratégie employée. Ce n'est pas l'armée qui fait la différence mais ce que vous en faites.

Par la suite, vous choisirez et constituerez votre armée, en fonction de votre personnalité, rien n'est perdu, mais dans un premier temps cette méthode ne vise qu'à vous permettre d'assimiler facteurs et méthode de jeu.



Infanterie britannique - Historex©

Ce que nous pouvons dire, c'est que j'ai vu des parties de trois contre trois bataillons durer 3 à 4 heures, et que les joueurs ne ressentait aucune frustration pour avoir joué avec si peu. Au contraire dès que l'on parle d'augmentation d'effectif et de l'introduction d'une nouvelle arme, ces derniers protestent en disant qu'ils aimeraient encore jouer selon ce format, vous en doutez ? Essayez !!!

Chaque joueur devra en outre être en possession d'un dé 6 faces, d'un mètre ruban et d'une aide de jeu française.



JEU ET TERRAIN

Dans un premier temps, jouer par segment de 1/2 période, mouvement en colonne ou en ligne divisé par 2.



Terrain avant la mise en place des figurines.

Les éléments de terrain, ayant une influence sur les mouvements, les feux et dégradations de formations, il convient de limiter le nombre de ces derniers. Si des éléments de terrain sont présent interdiction de les franchir ou d'y entrer.



QUELQUES CONSEILS

Routes et abris légers sont idéals pour une initiation, vous pouvez toujours ajouter de l'abri dur, mais pas de bois, ni village, ni ruisseau ou autres.

Le but de l'initiation est de familiariser le joueur à la période, au calcul des feux entiers ou divisés, aux déplacements et aux formations, qui sont ligne ou colonne.

Ignorer pour l'instant les tirailleurs, les évoquer en cas de questions, mais nous verrons par la suite comment et quand les utiliser.

En cas de contact, résoudre un combat et essayer de suivre la procédure des tests moraux, en respectant les conditions de tests.

Utiliser la feuille de terrain qui est en ligne, permettant aux joueurs de se situer dans le temps.



FIN DE PARTIE

Votre armée est écrasée, l'ennemi est en déroute, ou les impératifs horaires obligent à arrêter. Essayer de tirer des enseignements de cette partie, relisez certains points de règles que vous n'aviez pas compris, qui devraient s'éclaircir après cette initiation. Gagnant ou perdant, vous ne devez ni vous leurrer ni vous décourager. Car ce qui a marché aujourd'hui échouera peut être demain. Car votre adversaire sera plus prompt à réagir.



Reconstitution infanterie française - Camp de Boulogne.

« La plus proche voisine de la victoire est la défaite, et le plus triste après une bataille perdue est une bataille gagnée. » (Wellington).

Bienvenue parmi les joueurs les Aigles, mais attention le jeu est encore loin de vous avoir dévoilé tous ses secrets, continuerez-vous l'aventure ?

