

CARRÉ, VOUS AVEZ DIT CARRÉ ? MAIS ÊTES-VOUS AU CLAIR ?

PREAMBULE

Les modifications du tableau des changements de formations et l'introduction d'une différence entre carré plein et carré creux, peut-être source de confusion.

Aussi, je pense utile de rappeler certaines règles, qui sans ne concerner que le carré toucheront d'autres domaines. Aussi, il vaut mieux dès à présent avoir un minimum de bagage technique dans sa hotte.



FORMATION DU CARRE

Pour les temps de prises d'un carré **les dispositions prévues au tableau des changements de formation ne changent pas**. Concernant les règles relatives au carré un rappel me paraît nécessaire.



Britanniques en carré – Figurines Essex©

Une unité ne peut former le carré que si elle dispose lors de la prise de cette formation d'au moins un minimum de six figurines d'effectif. Un carré ne peut être rompu par le feu ou par le combat que si son effectif descend en dessous de 4 figurines, le carré étant alors instantanément rompu, les figurines restantes étant alors considérées en désordre.

Un carré est une ligne fermée, il ne peut jamais être débordé, aussi une unité en carré ne pourra revendiquer des figurines de débordement.

Un carré une fois formé, ne comporte plus d'avant, d'arrière ou de flanc. Par contre un carré peut influencer de manière négative sur l'environnement d'une unité ennemie, si ce dernier est placé sur ses flancs ou ses arrières.



Infanterie française en carré – voltigeurs.populus.org ©

Un carré plein ou creux une fois formé ne se déplace plus et est tenu à l'immobilité. Seul le carré creux peut bouger, à condition, d'orienter les figurines dans le sens souhaité de déplacement, l'orientation prend un quart, et constitue alors une espèce de colonne creuse, qui ne bénéficie plus des bonus inhérents aux carrés. Pour récupérer ces bonus, il faudra un autre quart pour remettre les figurines en position de carré.

Une unité qui passe en carré à partir d'une formation, doit impérativement lorsqu'il quitte le carré repasser par la formation, et dans le même sens de déplacement qu'il avait avant la prise de celui-ci.



FEU DU CARRE

Un carré plein ou creux, utilise un angle de 22°5 et non un angle de 45° qui n'est plus utilisé que par les tirailleurs. En ligne une unité tire avec un angle de 22°5, le carré n'étant rien d'autre qu'une ligne fermée ne justifie pas, d'utiliser des angles de tir différents, l'avantage du carré résidant dans le fait qu'il peut tirer de quatre côtés, et avoir une cible différente par côté.



COMBAT DU CARRE

Un carré en combat est battu par de l'infanterie, si la différence des pertes est supérieure à 10%, et qu'il y a au moins une perte par figurine sur le total que compte l'unité. A ce moment-là on dit que le carré est rompu, que l'unité en carré battue ne recule pas, mais qu'elle combattra sans formation au combat suivant. Son adversaire ne bénéficie donc pas d'un bonus de suivi en mêlée.



Carré d'infanterie française – Figurines Front Rank©

Lors du premier tour de combat, seules les figurines en contact de socle sont comptabilisées, pour que la figurine soit comptée pour le combat, il n'est pas nécessaire que l'intégralité de son socle soit engagée, même si ce dernier n'est concerné que pour 1 ou 2mm.

Un carré qui repousse une unité d'infanterie ennemie ne peut la suivre du fait qu'il est tenu à rester immobile.

A ce propos un carré qu'il soit battu en mêlée, ou qu'il sorte vainqueur ne dégrade pas sa formation, par contre son assaillant est bien soumis aux différents niveaux de dégradations de formations prévues.

Toutefois une unité ennemie au contact d'un carré, qui reçoit un nombre de pertes qui ne l'oblige pas à reculer, pourra étendre son front, c'est-à-dire ajouter d'autres figurines au contact du carré, en respectant le temps nécessaire, au changement de formation, l'extension de front étant assimilée à un passage en ligne, réorganisera l'unité assaillante de manière automatique.

De même, la manœuvre d'extension ne peut être utilisée qu'une seule fois, dès que le front a été étendu, les malus de dégradation s'appliquent de manière proportionnelle, au nombre de mêlées que livrera l'unité assaillante.



CAS DE LA CAVALERIE

Un carré attaqué par de la cavalerie, bénéficie d'un bonus défensif de +2, si une unité de cavalerie inflige 50% de pertes en plus que celles reçues et qu'elle inflige au moins une perte par figurine, elle rompt le carré. L'unité en carré ne recule pas, mais tombe immédiatement en désordre et perd instantanément le bénéfice des bonus liés au carré. Si elle doit livrer un deuxième combat elle le fera avec l'ensemble des figurines restantes, mais avec le malus désordre. La cavalerie ne bénéficie pas du suivi en mêlée mais elle est seulement désorganisée.

Un carré ne peut jamais être battu en mêlée par de la cavalerie, il tient ou il est rompu, dans la mesure où le carré tient il est considéré comme n'ayant pas perdu la mêlée, même si la différence des pertes est supérieure de 10% et qu'il y ait eu une perte par figurine sur le total des figurines que compte l'unité en carré.



RESULTAT DES MELEES

Le carré plein obéit aux mêmes règles, sauf que le bonus alloué contre de la cavalerie n'est que +1, et que si un carré plein est battu en mêlée par de l'infanterie ou de la cavalerie, il tombe instantanément en désordre, donc une conséquence morale plus que fâcheuse.



Carré anglais à Waterloo.

Il convient donc d'anticiper les effets pervers qu'aura l'adoption possible du carré plein. Une colonne risquant d'être prise de flanc passera en carré plein, afin de priver son adversaire des bonus alloués à la prise de flanc. Rappelons simplement, que si une colonne est prise de flanc, elle combattra sans formation au 2^{ème} tour avec l'ensemble de ses figurines, car elle ne dispose plus d'un débattement de 1,5 cm sur chacun de ses côtés pour déployer ses figurines.



Reconstitution historique d'un carré - D. Timmermans©

En cherchant à se préserver d'un -3 de sans formation et de priver son adversaire d'un +2 de prise de flanc, l'unité risque un moins 5 de désordre, ce qui comme nous le voyons représente une opération nulle, qui peut être légèrement bénéficiaire si on intègre qu'ainsi on prive du +1 de prise de flanc au second tour, on limite donc les pertes reçues au combat, mais l'effet moral que subira l'unité au 2^{ème} tour risque de lui être fatal.



RESULTAT

Un petit chiffrage rapide se passe de commentaires, unité en désordre reçoit un -4 au moral, venant de perdre une mêlée pour la 2^{ème} fois -5, ennemi sur le flanc -1, plus d'unités ennemies que d'amies dans un rayon de 30cm -2. Total de -12 sans compter les tranches de 5 pertes par

figurines sur l'effectif initial, ni les éventuelles tranches de 20 pertes d'écart. Comme nous le constatons l'artifice d'utiliser le carré plein comporte plus beaucoup de risques que d'avantages.

Un carré ne peut être interpénétré, donc seule une figurine de commandement peut se réfugier à l'intérieur d'un carré, cette remarque devant mettre fin une bonne fois pour toute, à l'esquive de tirailleurs ou d'artilleurs qui se reforment au centre d'un carré.

L'idée saugrenue comme quoi un carré peut partir en avance incontrôlée, doit être également abandonnée, car une unité en carré est tenue à l'immobilité et sait que tout mouvement peut lui être fatal.



CONCLUSION

Sans être d'un caractère obligatoire, cette synthèse reprend et officialise certaines pratiques qui sont jouées sans être écrites. Il convient donc de rectifier ces carences en produisant des notes rectificatives, afin de compléter notre corpus des règles, sans forcément le réécrire pour le moment.



La vieille Garde à Waterloo - G. Rava©

Pour simplifier, seule la ligne permet de former une unité en carré creux.



TABLEAUX DE DECOMPTE

Les tableaux ci-dessous facilitent le décompte des figurines pouvant tirer à bout portant ou combattre.

Infanterie tirant sur de l'infanterie

A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
B	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

A : fig. d'infanterie cible **B** : fig. d'infanterie pouvant tirer à bout portant.

Infanterie tirant sur de la cavalerie

C	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
I	3	6	7	9	11	12	14	16	17	19	21	22

C : fig. de cavalerie cible **I** : fig. d'infanterie pouvant tirer à bout portant.

Infanterie en ordre serré tirant sur de l'infanterie en tirailleur

T	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ios	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26

T : fig. de tirailleurs cible **Ios** : fig. d'infanterie en ordre serré.

Quand de la cavalerie attaque un carré, le nombre de fantassins engagés est encore une fois subordonné au nombre de figurines de cavaliers au contact.

Iec	2	4	5	7	9	10	12	14	15	17	19	20
C	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Iec : infanterie en carré ; **C** : cavalerie

Exemple : un carré de 11 figurines ne pourra pas être engagé par plus de 6 cavaliers.

