

WARBURG 1760

DÉFAITE SUR LA DIEMEL

Warburg 1760 est un jeu pour deux joueurs sur la bataille du même nom. Il reprend le système du jeu la bataille de *Corbach 1760* paru dans le *VaeVictis* n° 142 dans une version **simplifiée**, mais on peut y jouer avec la précédente version. L'un des joueurs contrôle l'armée française, l'autre l'armée alliée dite « d'observation ». Les différences d'importance avec la précédente règle sont indiquées par une ➡.

0 - GÉNÉRALITÉS

Par simplification, l'abréviation **hex.** est utilisée dans la règle pour hexagone.

Le jeu requiert l'utilisation d'un dé à 6 faces noté **1d6**.

Pour les distances entre unités, on compte tous les hex. de l'une mais pas celui de l'autre.

Infanterie : désigne les deux types d'infanterie (de ligne et légère).

Cavalerie : désigne les deux types de cavalerie (lourde et légère).

Officiers généraux : désigne les commandants d'armée et les chefs de formation.

MJD : Modificateur de jet de dé.

LdV : Ligne de Vue.

ZdC : Zone de Contrôle.

RF : Rayon de Commandement.

FM : Facteur de moral.

PM : Point de mouvement.

1 point de force : 200-250 hommes pour l'infanterie, 150-200 pour la cavalerie et environ 6 canons pour l'artillerie.

1 - UNITÉS

1.1 UNITÉS DE COMBAT

1.1.1 - Types et caractéristiques

Il y a cinq types d'unités de combat :
Infanterie légère : silhouette à pied et **L** majuscule. Une unité de Jagers par exemple.

Cavalerie lourde : silhouette à cheval. Désigne par exemple les cuirassiers, les dragons ou les carabiniers.

Cavalerie légère : silhouette à cheval et **L** majuscule, les hussards par exemple.

Artillerie : silhouette de canons.

1.1.2 - Caractéristiques

Chaque pion d'infanterie et de cavalerie possède des points de force (PF), un facteur de moral (FM) et des points de mouvement (PM).

Certaines unités d'infanterie ou de cavalerie peuvent avoir un bonus de combat respectivement contre l'infanterie ou la cavalerie, indiqué par un poing ou des épées entrecroisées.

Les pions d'artillerie ne comportent que leur calibre et leur capacité de mouvement.

Note : Les calibres notés sur les pions représentent par simplification la majorité des calibres utilisés.

1.1.3 - Formations

Les unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie sont regroupées en *Formations* identifiées par un code couleur. Cette formation correspond à une formation de cavalerie, d'infanterie ou à un ensemble comportant les deux. Cette organisation intervient pour les règles d'activation, les unités d'une même formation agissant toujours ensemble (voir 6).

Certaines unités sont *indépendantes*, elles ont un code couleur noir, elles peuvent éventuellement être activées en même temps qu'une formation (voir 5).

1.1.4 - Pertes

Les unités de combat possèdent de deux à quatre pas de combat, sauf les unités d'artillerie qui n'ont qu'un pas de combat.

Une unité de 7 ou 8 PF possède 4 pas de combat ; une unité de 5 ou 6 PF possède 3 pas de combat ; une unité de 2, 3 ou 4 PF possède 2 pas de combat.

Quand une unité à un pas de combat subit une perte, elle est éliminée. Quand une unité à deux pas de combat subit une perte, elle est retournée sur son verso. Une seconde perte l'élimine.

Quand une unité avec trois ou quatre pas subit une perte, on place un marqueur de perte sous elle, ce

marqueur correspond à 2 PF de perdu. Si l'unité subit une autre perte, on la retourne sur son verso en retirant le marqueur « Perte ». Si l'unité à trois pas de combat subit une autre perte, elle est éliminée. Si l'unité à quatre pas de combat subit une autre perte, on remplace un marqueur sous elle. À la perte suivante l'unité est éliminée.

1.2 - OFFICIERS GÉNÉRAUX

Les joueurs disposent chacun d'un commandant d'armée. Chaque commandant d'armée possède un rayon de commandement indiqué dans le scénario. Les chefs de formations présentent les différents commandants de formations de chaque armée.

Les chefs de formation ont une valeur d'activation (indiquée dans les scénarios en fonction de leur nationalité), et un rayon de commandement indiqué sur le pion.

Quand un officier général **attaque** avec une unité il apporte un bonus (3, 2 et 10, 3).

1.3 - UNITÉS LÉGÈRES

Les unités légères obéissent à des règles particulières.

Elles n'ont que des hex. de front.

L'infanterie légère exerce une ZdC en bois.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

Elles ont un malus en terrain clair face aux unités non légères.

L'infanterie légère peut reculer d'un hex. avant le combat face à de l'infanterie normale.

La cavalerie légère peut reculer de deux hex. avant le combat face à de l'infanterie normale ou de la cavalerie lourde en terrain clair.

La cavalerie légère se comporte comme de l'infanterie légère en ville/village (elle démonte).

2 - ORIENTATION

Toutes les unités suivent des règles d'orientation qui influent sur le mouvement, les ZdC et le combat.

2.1 - FRONT ET FLANCS

Les unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie possèdent deux hex. de front, deux hex. de flanc et deux d'arrière. Les unités légères n'ont que des hex. de front.

Ces unités n'ont pas d'orientation. Elles peuvent utiliser tous leurs hex. adjacents pour se déplacer.

2.2 - OFFICIERS ET UNITÉS EN DÉROUTE

Le terrain de l'hex. peut influencer la ZdC de l'unité l'occupant. Voir Table des terrains.

2.3 - EFFETS DU TERRAIN

L'implémentation des unités dans un hex. est limitée à deux. Les unités doivent avoir la même orientation.

3 - EMPILEMENT

3.1 LIMITE D'EMPILEMENT

Les unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie possèdent deux hex. de front, deux hex. de flanc et deux d'arrière. Les unités légères n'ont que des hex. de front.

Ces unités n'ont pas d'orientation. Elles peuvent utiliser tous leurs hex. adjacents pour se déplacer.

Le terrain de l'hex. peut influencer la ZdC de l'unité l'occupant. Voir Table des terrains.

L'implémentation des unités dans un hex. est limitée à deux. Les unités doivent avoir la même orientation.

Les unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie possèdent deux hex. de front, deux hex. de flanc et deux d'arrière. Les unités légères n'ont que des hex. de front.

Ces unités n'ont pas d'orientation. Elles peuvent utiliser tous leurs hex. adjacents pour se déplacer.

Le terrain de l'hex. peut influencer la ZdC de l'unité l'occupant. Voir Table des terrains.

L'implémentation des unités dans un hex. est limitée à deux. Les unités doivent avoir la même orientation.

Les unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie possèdent deux hex. de front, deux hex. de flanc et deux d'arrière. Les unités légères n'ont que des hex. de front.

Ces unités n'ont pas d'orientation. Elles peuvent utiliser tous leurs hex. adjacents pour se déplacer.

DESCRIPTION DES PIONS

INFANTERIE

Nom et couleur de notation	Recto	Choc	Verso	Points de force	Couleur de la formation	Facteur de moral
V. Dauphin		5		2	4	4
LdV. Hussar		6		2	4	4
6 livres		2		2	4	4

PERTES

4 pas de combat = 8 PF	3 pas = 6 PF	2 pas = 4 PF

AUTRES TYPES DE TROUPE

Unité légère	Bonus de cavalerie	Points de mouvement	Calibre

L'armée d'observation est composée d'Anglais, Hanovriens, Hessois et Brunswickois