

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

0.1 - ABRÉVIATIONS

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 toujours l'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.

RdC: Rayon de Commandement.

PF: Point de force.

FM: Facteur de moral

PM: Point de mouvement.

0.2 - ÉCHELLES DE JEU

1 tour : une demi-heure

1 hexagone : environ 250 mètres

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 de ligne: silhouette à pied.

Infanterie légère: silhouette à pied et L majuscule. Une unité de Jägers 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 replace un marqueur sous elle. A 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 représentent 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.

DESCRIPTION DES PIONS

INFANTERIE

INFANTERIE

Recto

Verso

Nom et couleur de nationalité

Points de mouvement

Indique que l'unité est réduite

PERTES

4 pas de combat = 8 PF

Perd -2

AUTRES TYPES DE TROUPE

2 pas = 4 PF

6 livres Calibre

Points de mouvement

3 pas = 6 PF

Perd -2

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

- 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.

2.2 - OFFICIERS ET UNITÉS EN DÉROUTE

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

2.3 - EFFETS DU TERRAIN

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

3 - EMPILEMENT

3.1-LIMITE D'EMPILEMENT

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

Exception 1: On peut empiler de l'infanterie uniquement avec de l'infanterie, de la cavalerie uniquement avec de la cavalerie et une **seule** unité d'artillerie avec une **seule** unité d'infanterie ou de cavalerie.

Exception 2: Les unités d'infanterie et de cavalerie légères portant le **même** nom peuvent s'empiler ensemble.

Note historiques: ces troupes étaient habituées à manœuvrer ensemble et représentaient de faibles effectifs.

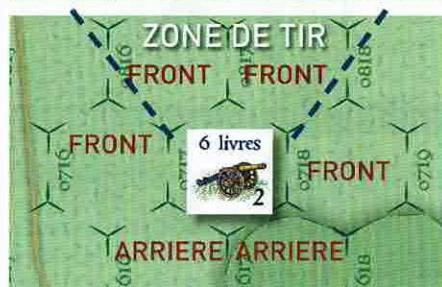
On ne peut pas empiler deux unités d'artillerie ensemble.

• Le nombre de points de force dans un hexagone ne peut pas excéder **10**.

Une unité qui désire s'empiler avec une autre unité ne peut le faire que si elle a la même orientation et que si elle entre par les hex. d'arrière ou de front (en reculant) de l'unité.

Les marqueurs et les officiers généraux ne sont pas pris en compte pour l'empilement. Le sens de l'empilement est **important**, l'unité au-dessus est considérée comme la **première** unité. Les pertes lors des combats sont prises en priorité sur la première unité de l'empilement [11.1].

Note de conception: les unités empilées sont en fait l'une derrière l'autre dans l'hex.. Le choix est ainsi laissé au joueur de privilégier des lignes de bataille plus ou moins proches entre elles avec les conséquences qui en résultent. [Voir TRC].



3.2 - OFFICIERS GÉNÉRAUX

Ils peuvent être seuls dans un hex. ou empilés avec des unités. Si une unité de combat ennemie traverse leur hex. alors qu'ils sont seuls, ils sont repositionnés sur l'unité de leur formation la plus proche pour les chefs de formation, ou l'unité amie la plus proche pour les commandants d'armée.

Un chef de formation et un commandant d'armée peuvent être empilés sur la même unité de combat. Dans ce cas, on ne prend en compte qu'un seul bonus de combat de +1.

3.3 - VÉRIFICATION DE L'EMPILEMENT

Les limites d'empilement s'appliquent pour toutes les unités à **tout** moment sauf pendant le recul [11.2].

3.4 - PÉNALITÉ DE SUREMPILEMENT

Si des unités se retrouvent en surempilement, le joueur qui les contrôle doit en éliminer suffisamment pour respecter à nouveau la limite d'empilement

3.5 - EFFETS DE L'EMPILEMENT

3.5.1 - Ordre d'une pile

L'ordre d'une pile peut être changé pendant sa phase de mouvement au coût de la **moitié** des PM de toutes les unités présentes. Si ce changement a lieu en ZdC ennemie, alors la pile aura un malus s'il y a combat.

3.5.2 - Fin de mouvement

Quand une unité termine son mouvement dans un hex. occupé par une unité amie et qu'elle peut s'empiler avec, alors l'unité est placée **sous** celle déjà présente.

3.5.3 - Artillerie

Quand une unité est dans un hex. avec une unité d'artillerie, on place l'unité d'artillerie en haut de la pile.

3.6-RENSEIGNEMENT

Les joueurs ne peuvent pas examiner les piles d'unités ennemis.

4 - SÉQUENCE DE JEU



Un scénario se joue en un certain nombre de tours, chaque tour de jeu comprenant plusieurs phases.

A. MOUVEMENT DE MARCHÉ

Si des renforts entrent en en colonne de marche, les joueurs jouent ces unités [14].

B. PHASE DE RALLIEMENT

Les joueurs tentent de rallier leurs unités en Déroute [12.5] et Désorganisées en ZdC ennemie et réorganise les unités désorganisées hors ZdC ennemie [12.2].

C. ACTIVATIONS DES FORMATIONS

Le joueur qui joue en premier (déterminé par le scénario et/ou par un test d'initiative) est désigné comme étant « Actif », l'autre joueur étant « Inactif ».

C1 - PREMIER JOUEUR

• Phase de tir et de mouvement

 Le joueur actif choisit une formation (ou une unité indépendante) et teste pour l'activer. S'il réussit, la formation (ou l'unité) correspondante est alors activée. S'il ne réussit pas, la formation (ou l'unité) n'est pas activée [5.3]. On retourne alors le pion chef de formation sur son verso pour repérer la fin ou l'échec de cette activation. Un marqueur Activé est placé sur les unités indépendantes.

Si la formation est activée le joueur actif:

A - vérifie le commandement des unités de la formation.

B - peut faire agir ses unités commandées en respectant l'ordre suivant:

1 - Réorienter ses unités d'artillerie et/ou tirer avec elles.

2 - Bouger le chef de formation seul ou avec une unité ou une pile d'unités empilée avec lui.

3 - Bouger les unités commandées

Si le commandant d'armée est empilé avec le chef de la formation activée, il aura néanmoins toujours la possibilité de bouger à son tour [voir 4].

Le joueur inactif peut:

- Faire une charge d'opportunité [8.5];

- Faire un tir de réaction [9.3];

avec ses unités **inactives** sur une unité ennemie active ayant fait au moins un mouvement d'un hex. et au moment souhaité.

Puis le joueur actif choisit une autre formation et essaie de l'activer. Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les formations du joueur actif aient été testées.

4 - Mouvement du commandant d'armée

Seul ou avec une unité (ou une pile d'unités) empilée avec lui. Si le commandant d'armée était

empilé avec un chef de formation et qu'il s'est déplacé avec lui, sa capacité de mouvement est divisée par deux.

5 - Phase de Combat [voir 10]

Une fois **tous** les mouvements de **toutes** les formations activées ou unités indépendantes effectués, les combats sont résolus un par un dans l'ordre **choisi** par le joueur actif et les résultats de ces combats appliqués immédiatement.

C 2 - SECOND JOUEUR

Le second joueur devient le joueur actif et répète les mêmes opérations que le premier joueur qui devient le joueur inactif.

D. FIN DE TOUR

- Les officiers généraux sont retournés sur leur recto. Les marqueurs Activé sont retirés.
 - Les joueurs vérifient le moral de leurs formations.
 - Les joueurs vérifient les objectifs de victoire automatique du scénario s'il y en a.
 - Le tour est alors terminé et le marqueur Tour est avancé d'une case.
- A la fin du dernier tour, les joueurs vérifient les objectifs de victoire de scénario.

5 - ACTIVATION

5.1 - PRINCIPE

Le joueur actif choisit une formation (ou une unité indépendante) et essaye de l'activer en faisant avec **1d6** moins ou égal que sa valeur d'activation.

Attention : le joueur n'a droit qu'à une seule tentative par formation (ou par unité indépendante). Lors d'une activation les unités indépendantes indiquées dans le scénario se trouvant à distance de commandement **peuvent** être activées avec la Formation au choix du joueur (indiquer leur activation par un marqueur Activé).

Si le commandant d'armée est empilé avec l'unité indépendante alors cette unité est **automatique**ment activée.

Modificateurs au jet de dé:

- Le chef de formation (ou l'unité indépendante activée individuellement) est à distance de commandement du commandant d'armée: **-1**

- Le commandant d'armée est empilé avec le chef de formation : **automatique**

5.2 - NIVEAUX D'ACTIVATION

Voir les scénarios pour les différentes valeurs d'activation.

5.3 - NON ACTIVATION

- Si une formation rate son test et ne peut s'activer, les unités de la formation, commandées ou non, restent sur place et ne bougent pas. Le joueur **peut néanmoins**:
 - Réorienter une unité d'artillerie.
 - Tirer avec une unité d'artillerie.
 - Bouger une unité ou une pile d'unité de la moitié de ses PM.
 - Bouger le chef de formation de la moitié de ses PM s'il bouge seul ou de la moitié des PM de l'unité ou des unités éventuellement empilées avec lui.
- Une unité indépendante qui rate son test d'activation, ne bouge pas mais peut néanmoins se réorienter d'un sommet d'hex. [voir 6.6 et 8.3]. Si elle est activée en même temps qu'une formation elle obéit aux règles générales.

6 - COMMANDEMENT

6.1 - GÉNÉRALITÉS

Chaque commandant d'armée dispose d'un Rayon de Commandement (exprimé en nombre d'hex., quelle que soit la nature du terrain) qui représente sa capacité de contrôle sur les chefs de formation. Pour être commandé, un chef de formation doit être dans le RdC de son commandant d'armée lors de la phase B. Ce rayon est tracé, de ce dernier au chef de formation, par un chemin d'hex. [nature du terrain différent] qui ne doit pas traverser une unité ennemie, ni un hex. de front ou de flanc ennemi non occupé par une unité amie. Le Rayon de Commandement d'un général en chef est indiqué dans le scénario.

6.2 - FORMATION NON COMMANDÉE

Un chef de formation qui n'est pas commandé lors de la phase B testera son activation sans bonus [5.1]. En cas d'échec, il est néanmoins retourné comme s'il avait été activé [B1].

6.3 - COMMANDEMENT DES UNITÉS

Lors de son activation, un chef de formation peut faire agir toute unité de sa formation commandée au moment de l'activation.

Pour être commandée, une unité doit être dans le RdC du chef de formation, selon les mêmes principes que la règle 6.1.

Le RdC d'un chef de formation est la valeur indiquée sur le pion.

Au-delà du RdC de son chef de formation, une unité est commandée si:

- **Infanterie ou Artillerie**: l'unité est adjacente à une autre unité commandée.

- **Cavalerie**: l'unité est à 2 hex. au plus d'une autre unité commandée.
- **Unité indépendante**: elles obéissent aux mêmes règles.

Précision: La vérification du commandement des unités se fait **au début** de l'activation de la formation, ce qui veut dire qu'une unité non commandée le reste durant toute la phase, même si l'unité ou le chef de formation se déplace à portée de commandement.

Pour commander, un chef de formation n'a pas besoin d'être empilé avec des unités de sa formation.

6.4 - UNITÉ NON COMMANDÉE



Une unité Non Commandée au moment de l'activation de sa formation ne peut pas bouger [exception, unités indépendantes, voir 5.3]. Placer un marqueur Non commandé sur l'unité.

- Une unité non commandée **ne peut pas** sortir d'une ZdC d'une unité ennemie mais peut essayer de se réorienter d'un sommet d'hex. en passant un test de moral avec un MJD de +1. Quel que soit le résultat de ce test, elle se réoriente [voir 8.3].
- Une unité non commandée ayant dans sa ZdC des unités ennemis peut toujours combattre même désorganisée.
- Une unité d'artillerie non commandée peut toujours tirer.

6.6 - UNITÉS INDÉPENDANTES

Une unité indépendante qui rate son test ne bouge pas mais peut néanmoins se réorienter d'un sommet d'hex. Si elle est en ZdC ennemie elle passe un test de moral avec un MJD de +1. Quel que soit le résultat de ce test, elle se réoriente [voir 8.3].

7 - ZONE DE CONTRÔLE

Toutes les unités exercent une Zone de contrôle (ZdC) dans leurs hex. de front. Cette ZdC affecte les unités adverses adjacentes placées sur ces hex. Les officiers généraux et les unités en déroute n'ont pas de ZdC. Voir la Table des terrains pour les terrains particuliers.

7.1 - PROPRIÉTÉS DES ZDC

Une ZdC possède les propriétés suivantes :

- Une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie arrête son mouvement.
- Une unité qui recule dans une ZdC ennemie suite à un résultat de combat peut devenir désorganisée et subir une déroute [11.2].
- Il est interdit d'aller directement d'une ZdC en-

- nemie à une autre ZdC ennemie [exception 11.3 - Avance après combat];
- Sortir d'une ZdC ennemie s'effectue en reculant [8.4].

- La présence d'une unité amie dans une ZdC ennemie annule cette dernière en ce qui concerne les limitations de commandement (6.1) et de déplacement des officiers généraux [8.5].

- Une ZdC ne s'exerce pas dans les terrains suivants: dans un hex. de bois [sauf légers] de village, au-delà d'un ruisseau sauf à travers un pont.

7.2 - FLANCS ET ARRIÈRES

- **hexagone de flanc**: les hexagones de flanc d'une unité ennemie ne pénalisent pas le mouvement des unités amies. Une unité qui recule dans un hex. de flanc ennemi suite à un résultat de combat peut subir éventuellement une désorganisation [11.2]
- **hexagone d'arrière**: les hexagones d'arrière d'une unité ennemie ne pénalisent pas le mouvement des unités amies. Une unité qui recule dans un hex. à l'arrière d'une unité ennemie suite à un résultat de combat ne subit aucune pénalité.

8 - MOUVEMENT

8.1 - GÉNÉRALITÉS

Une unité activée peut se déplacer de tout ou partie de ses PM. Chaque hex. coûte un certain nombre de PM à l'unité qui se déplace. Les coûts de terrain sont indiqués sur la Table des terrains pour l'infanterie et la cavalerie. Les PM ne sont pas cumulables d'un tour à l'autre et ne peuvent être transférés entre les unités. Le mouvement d'une unité ou d'une pile d'unités doit être terminé avant de passer à celui d'une autre unité de la même formation. Le mouvement se fait uniquement à travers les hex. de front, sans changer l'orientation de l'unité. Les officiers généraux et les troupes légères peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction.



Les unités d'artillerie ne peuvent se déplacer que si elles n'ont pas tiré pendant la phase 2b. [9.6]. Elles ne peuvent pas se déplacer dans certains terrains [voir Table des terrains].

Une unité ne **peut pas** traverser une autre unité (exception recul après combat 11.2.1).

8.2 - DÉSORGANISATION DUE AU TERRAIN

- Certains terrains peuvent provoquer la désorganisation automatique de l'unité qui le traverse. Au moment où l'unité pénètre dans un tel terrain, elle reçoit un marqueur *Désorganisation*. Au moment où elle en sort, le marqueur est retiré si cette désorganisation est notée « temporaire ». Voir la Table des terrains.

8.3 - CHANGEMENT D'ORIENTATION

Une unité peut changer son orientation, en dépensant **1 PM** par sommet d'hexagone, maximum 3 sommets d'hex. par mouvement.

Une unité qui se réoriente dans une ZdC ennemie dépense **2 PM** par sommet d'hex. et passe un test de moral (un seul, peu importe le nombre de sommets). Quel que soit le résultat de ce test, elle se réoriente.

Attention: une unité qui a déjà une unité ennemie dans sa propre ZdC ne peut pas se réorienter.

Une unité ou une pile d'unité qui fait un demi-tour complet dépense **1 PM**. Dans le cas d'une pile, l'ordre est inversé: l'unité au-dessus de la pile devient l'unité du dessous de la pile et vice versa.

Une unité en ZdC ne **peut pas** faire de demi-tour.

Une unité peut **toujours** faire un mouvement sur son arrière :

- D'un hex. si empilé avec une autre unité ou si en ZdC ennemie [voir 8.4].
- de deux hex. sinon.

Puis se réorienter d'un sommet d'hexagone.

L'unité Gilsa n'est pas commandée car elle est en dehors du RdC de Wutginau et qu'elle n'est pas adjacente à une unité commandée. L'unité Einsiedel est commandée car c'est de la cavalerie qui se trouve à deux hex. d'une unité commandée. L'unité Anhalt 1 est commandée car elle est adjacente à une unité commandée. L'unité Fürstenberg 2 est commandée car elle à distance du RdC de Wutginau.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN

Type de terrain	Coût(I/C)	Tir	Combat	Bloque la ZdC	Observations
Clair	1	-	-	-	-
Bois	2/Int ¹	-1	-1	-	La désorganisation est temporaire
Village/Ville ⁴	2	-1	-1	Oui	L'infanterie n'a pas d'hex. de flanc La cavalerie combat désorganisée sauf Légère
Chemin	1	Terrain de l'hex.	-	-	Annule le coût ² , la désorganisation et l'interdiction
Chemin creux	1	Terrain	-1	-	liés au franchissement d'un terrain autre que clair
Rivière (guéable)	+1	-	-1	Oui	Désorganisation et un pas de perte sur 1D6 = 5-6
Pont	0	-	-2	-	Empilement interdit pour passer le pont
Ruisseau	0	-	-	-	Esthétique seulement
Monter d'1 niveau	0	-1	-1	-	-
Monter de 2 niveaux ³	1	-1	-2	-	Test pour la désorganisation
Descendre d'1 ou 2 niveaux	0	-	+1	-	-
Pente	+1/+2	-	-2	Oui	Impossible pour l'Art. Désorganisation auto

Int: Interdit ; **1** : la cavalerie légère peut se déplacer en bois mais est automatiquement désorganisée. **2** : y compris les changements d'orientation. ; **3** : Deux niveaux dans le même hexagone (comme entre 1204 et 1104 par exemple) ; **4** : les fortifications de Warburg n'ont aucun effet sur les mouvements ou les combats.

Notes: Les modificateurs s'entendent pour une unité située dans ce type de terrain, cible d'un tir ou d'un combat

TABLE D'ARTILLERIE

Dé	Cible
0 et -	-
1	-
2	TM
3	TM
4	TM+1
5	TM+2
6	D
7	1D-R1
8	1D-R2
9 et +	2D-R2

Modificateurs (cumulatifs)

- 1 si la cible est de la cavalerie ou de l'infanterie légère
- 1 si le tireur est désorganisé
- ? Terrain
- +2 si la cible présente son flanc

- 1 au delà de 3 hex.
- 1 par hex. au delà de 4 hex.
- +1 Tir adjacent
- +1 si 12L

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT

Dé	Attaquant	Défenseur
-3 et -	2D-R2*	-
-2	1D-R1*	-
-1	1-TM+2-R1	-
0	TM+2-R1	-
1	TM+2	-
2	TM+1	TM
3	TM	TM
4	TM	TM+1
5	TM-1	TM+2
6	TM-1	1 - TM+2
7	-	1 - TM+2-R1
8	-	1D-R1
9	-	2D-R2*
10	-	3D-R2*
11 et +	-	E

Modificateurs (cumulatifs)

Rapports de force

(Arrondi en faveur du défenseur)

6/1 et plus : +6

5/1 : +5

4/1 : +4

3/1 : +3

2/1 : +2

3/2 : +1

1/1 : 0

2/3 : -1

1/2 : -2

1/3 et moins: -3

Moral

+ ou - : différence de moral entre les unités ayant le plus haut moral de l'attaquant et du défenseur.

Orientation

+2 : si le défenseur (ou un des défenseurs) est attaqué par un hex. de flanc.

+3 : si le défenseur (ou un des défenseurs) est attaqué par un hex. d'arrière.

Terrain

+ ou - Terrain du défenseur

Cavalerie lourde

+1 contre infanterie désorganisée

-1 en attaque contre infanterie de ligne en ordre

+1 contre cavalerie si bonus

Désorganisation

-1 : si un des attaquants est désorganisé

+1 si un des défenseurs est désorganisé

Unité légère

-1 si toutes les unités attaquent sont légères

+1 si toutes les unités en défense en terrain clair sont légères

-1 cavalerie légère en ville (démonte)

Grenadiers (Choc)

+1 au premier tour d'un combat en attaque seulement

Divers

Changement d'ordre dans une pile en ZdC:-2

Officier général présent: +1

Formation démoralisée: +/-1

Contre colonne de marche: +2

Résultats: 1d6 + ou - les modificateur

RL, R2 = recul d'un ou deux hex.; TM, TM-1, TM+1, TM+2 : test de moral avec ou non un MJD; D = désorganisé; 1, 2, 3 = 1, 2 ou 3 pertes; * = Si déjà désorganisées, les unités de cavalerie sont éliminées; E = Eliminée

SÉQUENCE DE JEU SIMPLIFIÉE

A. MOUVEMENT DE MARCHE

B. PHASE DE RALLIEMENT

Les joueurs tentent de rallier leurs unités en Déroute (12.5) et Désorganisées en ZdC ennemis et réorganise les unités désorganisées hors ZdC ennemis (12.2).

C. ACTIVATIONS DES FORMATIONS

Le joueur qui joue en premier est désigné comme étant « Actif », l'autre joueur étant « Inactif ».

C1 - PREMIER JOUEUR

• Phase de tir et de mouvement

Le joueur actif choisit une formation (ou une unité indépendante) et teste pour l'activer.

Si la formation est activée le joueur actif :

A - vérifie le commandement des unités de la formation.

B - peut faire agir ses unités commandées en respectant l'ordre suivant :

1 - Réorienter ses unités d'artillerie, et/ou tirer avec elles.

2 - Bouger le chef de formation seul ou avec une unité ou une pile d'unités empilée avec lui.

3 - Bouger les unités commandées.

Si le commandant d'armée est empilé avec le chef de la formation activée, il aura néanmoins toujours la possibilité de bouger à son tour (voir 4).

Le joueur inactif peut:

- Faire une charge d'opportunité (8.5);
- Faire un tir de réaction (9.3); avec ses unités **inactives** sur une unité ennemie active ayant fait au moins un mouvement d'un hex. et au moment souhaité.

Puis le joueur actif choisit une autre formation et essaie de l'activer. Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les formations du joueur actif aient été testées.

4 - Mouvement du commandant d'armée

Seul ou avec une unité (ou une pile d'unités) empilée avec lui.

5 - Phase de Combat (voir 10)

Résolution de tous les combats.

C 2 - SECOND JOUEUR

Le second joueur devient le joueur actif et répète les mêmes opérations que le premier joueur qui devient le joueur inactif.

D. FIN DE TOUR

8.4 - SORTIE DE ZDC ENNEMIE

Une unité peut quitter un hex. situé dans une ZdC ennemie en reculant d'un hex. (en respectant les règles de recul, voir 11.2) vers un de ses hex. d'arrière (mais non un hex. de flanc), tout en conservant son orientation. **Cout:** la totalité de ses PM. L'unité ne pourra pas se réorienter après avoir reculé.

Exception: La cavalerie peut reculer d'un hex. et se réorienter d'un sommet d'hex. au maximum.

8.5 - MOUVEMENT DES OFFICIERS

Les commandants d'armée peuvent se déplacer de **6 PM** une fois par tour à la fin de la phase C. Tout autre terrain que clair ou chemin leur coûte 2 PM. Ils n'ont pas le droit d'entrer dans un hexagone de front ou de flanc ennemi non occupé par une unité amie ou s'ils sont seuls.

Un chef de formation se déplace avec **6 PM** mais seulement lors de l'activation de sa formation. Il doit respecter les mêmes règles que les commandants d'armée. Un chef qui se déplace empilé avec une unité le fait avec la capacité de mouvement de l'unité.

8.6 - CHARGE D'OPPORTUNITÉ

Une fois et une seule par activation de formation ennemie, une unité, une pile ou une ligne de cavalerie peut réagir à un mouvement ennemi:

- si elle n'est pas dans une ZdC ennemie;
- si une unité ennemie arrive à 2 hex. d'elle;
- si le test de réaction est réussi;

L'unité, la pile ou la ligne de cavalerie peut alors bouger normalement et doit venir adjacent à cette unité ennemie.

Pour réussir un test de réaction, le joueur doit faire moins que la valeur d'activation de la formation ou de l'unité indépendante en appliquant les modificateurs suivants.

- Le chef de formation et/ou le commandant d'armée est empilé avec l'unité ou une des unités de la ligne de bataille: +1

8.7 - ARTILLERIE ET MOUVEMENT

Pendant la phase d'activation, une artillerie peut se réorienter d'un sommet d'hex. et un seul, puis tirer.

Important: une artillerie peut bouger lors de l'activation de sa formation seulement si elle ne tire pas dans ce tour. Elle pourra néanmoins tirer si elle a bougé le tour précédent.

9 - TIR D'ARTILLERIE

9.1 - GÉNÉRALITÉS

Pendant la phase d'activation, les canons de la

formation activée peuvent tirer une fois dans la direction de leurs hex. de front (voir schéma page 4). Ce tir est volontaire. Aucune unité d'artillerie n'est obligée de faire feu. Chaque unité tire séparément.

Si une unité d'artillerie choisit de tirer, elle doit désigner un hex. cible qui se trouve à portée et dans sa Ligne de vue (9.4).

Une unité d'artillerie ne peut pas tirer au-delà de sa portée maximale de **6 hex.** La portée est le nombre d'hexagones qui vont de l'unité qui fait feu jusqu'à sa cible, en comptant l'hexagone de la cible mais pas celui de l'unité qui tire.

9.2 - PROCÉDURE

Le joueur jette **1d6**, ajoute les modificateurs éventuels et consulte le résultat sur la table de tir d'artillerie.

9.3 - TIR DE RÉACTION

Il s'agit d'un tir d'une unité d'artillerie inactive que l'on résout **automatiquement** lors du **mouvement** d'une unité active. Si c'est encore possible après le tir, l'unité ennemie peut continuer son mouvement. Une unité d'artillerie peut faire **un seul tir** de réaction par tour.

Ce tir se fait dans l'hex. que l'unité visée quitte ou dans l'hex. dans lequel elle rentre au choix du joueur. Il se résout immédiatement.

9.4 - LINNE DE VUE

9.4.1 - Généralités

L'artillerie doit avoir une ligne de vue dégagée jusqu'à l'hex. cible pour pouvoir tirer. La LdV est tracée depuis le centre de l'hex. qui fait feu jusqu'au centre de l'hex. cible. L'artillerie peut **toujours** tirer sur une cible adjacente.

La détermination de la LdV dépend de la position du tireur et de la cible qui sont ou non tous deux au même niveau.

A. Les deux unités ne sont pas au même niveau:

La LdV est bloquée si elle passe par un hex. contenant un élément bloquant. De plus, la LdV est bloquée si elle traverse un niveau supérieur à ceux où se trouvent le tireur et la cible.

B. Il y a plus d'un niveau d'écart entre la cible et le tireur:

La LdV n'est pas bloquée si elle passe par un hex. contenant un élément bloquant.

C. Les deux unités sont au même niveau:

La LdV est bloquée si elle passe par un hex. de niveau égal

ou supérieur contenant un élément bloquant. De plus, la LdV est bloquée si elle traverse un niveau supérieur à ceux où se trouvent le tireur et la cible. Les éléments suivants bloquent la LdV:

- toute unité entre l'artillerie et sa cible;
- tout hex. d'obstacle (village, forêt, etc.), bords exclus, entre l'artillerie et sa cible. La LdV peut toujours être tracée jusque dans un hex. de terrain bloquant, mais jamais à travers.

Précision: lorsque la ligne de vue passe le long d'un côté d'hex., elle n'est bloquée **que** si les deux hex. de part et d'autre de la ligne de vue sont des éléments bloquants.

9.4.1 - Tir de flanc

Si une unité présente son flanc à une unité d'artillerie, celle-ci aura un bonus de **+2** au tir.



même temps et celles-ci cumulent leurs PF en défense.

- Plusieurs unités ou piles d'unités amies adjacentes peuvent engager la même unité ou pile d'unités ennemis, en cumulant leur facteur d'attaque à la condition que cette unité ou pile d'unités ennemis soit la seule présente dans les ZdC des unités attaquantes.

Important: une unité qui a ses deux hex. de ZdC occupés par des unités ennemis est obligé d'attaquer les deux sauf si une autre unité amie a également l'un de ces deux hex. dans sa ZdC ou si le terrain ne l'y oblige pas.

- Par contre, plusieurs unités amies ne peuvent pas engager plusieurs unités adverses en un seul combat, dans ce cas, les attaques doivent être résolues séparément.
- Une unité de cavalerie ne peut pas attaquer une unité ennemie située dans un terrain **infranchisable** pour elle.

10.2 - PROCÉDURE

On résout chaque combat séparément dans l'ordre choisi par le joueur attaquant.

1: On effectue le ratio de la somme des PF de l'attaquant et de la somme des PF du défenseur. Ce rapport de force est toujours arrondi à **l'avantage** du défenseur.

2: Les différents modificateurs (voir 10.3) sont appliqués et l'attaquant jette **1D6**. On consulte alors la Table de résultat de combat et on obtient le résultat du combat.

3: Ce résultat et ses conséquences sont appliqués immédiatement avant de passer au combat suivant

10.3 - MODIFICATEUR

Les modificateurs de combat sont :

Terrain: quel que soit le type d'attaque, on applique **toujours** le meilleur terrain défensif pour la résolution du combat.

Moral: on fait la différence entre le moral de l'attaquant et celui du défenseur.

- Quand des unités de moral différent participent à un combat (en attaque ou en défense), on prend en compte le **meilleur** moral des unités impliquées.

- Quand une pile combat, on prend le moral de l'**unité de tête**.

Flanc et arrière: une unité attaquée sur son flanc accorde +2 au dé (au bénéfice de l'attaquant). Une unité attaquée sur son arrière accorde +3 au dé de l'attaquant. Pour des attaques multiples, on prend toujours en compte l'orientation la **plus** défavorable au défenseur.

Grenadiers: certaines unités ont un symbole de choc qui leur donne un bonus de +1 au premier tour d'un combat **en attaque** seulement.

Cavalerie: -1 contre l'infanterie de ligne.

La cavalerie qui combat de l'infanterie désorganisée bénéficie d'un +1 au combat.

Certaines unités de cavalerie possèdent un bonus de combat indiqué par des épées entrecroisées sur le pion. Ce bonus de +1 est seulement appliqué quand l'unité combat de la cavalerie.

Rapport de Force: voir table.

Désorganisation: + ou -1.

Formation démoralisée: + ou -1.

Type d'unité: voir table

Officier général présent en attaque seulement: +1 max.



Les unités Gilsa et Malsburg présentent leur flanc à l'unité d'artillerie. En revanche Grothaus présente son front.

Changement d'ordre d'une pile en ZdC : -2

+2 contre une unité en colonne de marche.

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

11 - RÉSULTATS DE COMBAT

11.1 - GÉNÉRALITÉS

Les résultats de combat possibles sont :

TM: Test de moral des unités. Toutes les unités impliquées passent un test de moral.

TM - 1: Toutes les unités impliquées passent un test avec un MJD de -1.

TM +1, TM +2: Toutes les unités impliquées passent un test avec un MJD de +1 ou +2.

D: Désorganisation automatique des unités. Toutes les unités impliquées sont désorganisées.

R1ou R2: Recul d'un ou deux hex. pour toutes les unités impliquées (voir 11.2).

1,2,3: Nombre de pas de combat éliminés sur les unités impliquées. Le joueur est libre de répartir les pertes sur les unités en cause. Dans le cas d'une pile, l'**unité au dessus** prend la première perte en priorité, puis la troisième éventuellement.

E: Elimination des unités impliquées.

*: Les unités de cavalerie désorganisées par un combat précédent sont éliminées.

les résultats concernent **l'ensemble** de la pile sauf les pertes qui sont prises en priorité par l'unité au-dessus de la pile.

Important: les résultats sont appliqués dans l'ordre suivant: pertes, test de moral, désorganisation puis recul.

Note: si une unité déroute avant de reculer, elle ne fait que son mouvement de déroute.

11.2 - RECOL DES UNITÉS

11.2.1 - Généralités

Le recul après combat doit se faire, dans la mesure du possible, dans l'ordre des priorités suivantes :

- Vers un de ses hex. arrières;
- Vers un terrain où l'unité puisse entrer, hors de ZdC ennemis ou d'hex. de flanc ennemi.

L'unité ou la pile d'unités qui recule conserve son orientation initiale. Une unité dont le recul est rendu impossible par la présence d'unité(s) ennemie(s) ou de terrains qui lui sont infranchissables, est éliminée.

Un officier général doit reculer avec la ou les unités qu'il accompagne.

11.2.1 - Recul en ZdC amie

Si l'hex. de recul est occupé par une unité ou une pile d'unités amie de n'importe quel type et possédant la

même orientation, alors l'unité ou la pile d'unités qui recule doit la traverser — l'unité ou la pile d'unités traversée teste pour savoir si elle est désorganisée [12.1] — et s'arrêter au premier hex. libre d'unités amies. Les limites d'empilement ne sont pas prises en compte lors de ce mouvement [3.3].

Si l'unité ou la pile d'unités n'a pas la même orientation que celle qui recule alors elle est automatiquement désorganisée.

• la cavalerie de l'attaquant qui gagne un combat peut avancer au moins d'un hex.

Exception: la cavalerie anglaise doit avancer d'au moins un hex.

Le choix d'avancer ou non dans un hex. vacant est libre, mais se fait immédiatement et avant toute autre action. L'artillerie ne peut pas avancer après combat.

11.4 - ÉLIMINATION DES OFFICIERS

Quand les unités avec lesquelles un officier général est empilé subissent au moins un pas de perte (par le tir ou le combat), alors le joueur teste pour savoir si l'officier est tué ou pas. Le joueur jette 1D6, sur un 1, l'officier est tué.

- Un commandant d'armée est alors immédiatement remplacé par un des chefs de formation (au choix du joueur) qui devient pour le reste de la partie commandant d'armée

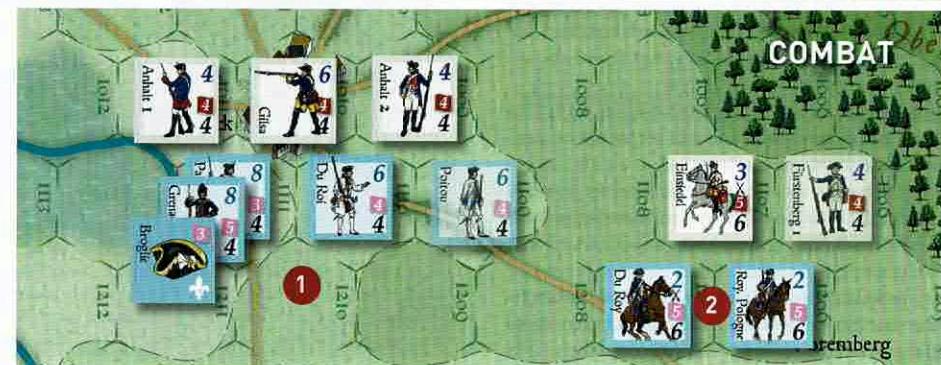
L'élimination du commandant d'armée a un effet sur le moral de formation [13.1].

- Un chef de formation est alors immédiatement remplacé par son Aide de camp. Le joueur place sur le chef éliminé un marqueur Aide de camp. Ce chef est alors remplacé sur une des unités non éliminées de sa formation.

Un aide de camp tué est remplacé de la même façon.

Les unités restent en place. Du Roi n'est pas obligé d'attaquer Hastedt mais s'il n'avait pas eu Poitou sur son flanc il aurait été obligé d'attaquer Anhalt 2. Ce que doit faire Poitou à 3 contre 2 (+1) mais Anhalt 2 est dans un chemin creux (-1), le MJD final est donc de 0.

2 - Du Roy et Royal Pologne attaquent Einsiedel, les deux unités peuvent attaquer de concert car le second hex. de front de Roy. Pologne est libre d'ennemi. Si par exemple Fürstenberg avait été en 1106, R. Pol. n'aurait pas pu combiner ses PF avec Du Roy.



L'Aide de camp possède le facteur d'activation du chef tué -1.

L'élimination d'un chef de formation a un effet sur le moral de formation [13.1].

11.5 - DESTRUCTION DE L'ARTILLERIE

Une unité d'artillerie est automatiquement éliminée:

- Si les unités d'infanterie ou de cavalerie empilées avec elle sont éliminées.
- Si une unité ennemie pénètre dans l'hex. alors qu'elle y est seule.

Une artillerie ou une redoute ne peut **pas** reculer ni dérouter.

12 - MORAL DES UNITÉS

12.1 - TEST DE MORAL

Lorsqu'une unité doit effectuer un test de moral, le joueur lance **1d6**. Si le résultat est inférieur ou égal au FM de l'unité, elle reste dans l'état où elle se trouvait initialement. Sinon elle devient désorganisée.

- Si un officier général est présent dans l'hex. de l'unité, celle-ci bénéficie d'un MJD de **-1**.

- Si la formation est démoralisée, l'unité subit un MJD de **+1**.

Si une pile d'unités avec des valeurs de moral différentes doit tester:

- on prend le moral de **l'unité de tête** s'il s'agit d'un résultat de combat.
- on prend le **meilleur moral** s'il s'agit d'un test pour retirer une Désorganisation ou arrêter une Déroute.

12.2 - DÉSORGANISATION

Une unité désorganisée reçoit un marqueur Désorganisation. Etre désorganisée gène le tir de l'artillerie et le combat.

Une unité désorganisée qui subit une nouvelle Désorganisation due au combat est mise en déroute. Le marqueur Désorganisation est alors remplacé par un marqueur Déroute et l'unité doit effectuer un mouvement de Déroute.

Une unité désorganisée ne déroute pas si elle traverse un hex. provoquant une désorganisation pendant sa phase de mouvement [8.2].

Attention : une unité ou une pile d'unités de cavalerie déjà désorganisée peut être directement éliminée, quelle que soit sa force, suite à un combat si elle subit le résultat *.

Le marqueur Désorganisation est retiré automatiquement lors de la Phase de Ralliement si l'unité se trouve à ce moment-là hors de ZdC ennemie.

Si l'unité désorganisée se trouve à ce moment-là en ZdC ennemie, elle est obligée de tester pour savoir si elle retire son marqueur de désorganisation. Ce test se fait avec un MJD de **+1**. Si elle échoue, elle reste désorganisée.

12.3 - DÉROUTE

Une unité en Déroute n'exerce plus aucune ZdC et n'a plus d'orientation. Tout mouvement autre que le mouvement de Déroute lui est interdit.

Une unité en Déroute qui est **attaquée** par une unité ennemie est immédiatement éliminée.

12.4 - MOUVEMENT DE DÉROUTE

Dès qu'une unité déroute, elle doit faire immédiatement un mouvement de Déroute de 3 hex. sans égard au Terrain, sauf s'il est infranchissable pour l'unité. Ce recul doit se faire vers le bord ami le plus proche spécifié par le scénario.

Tout mouvement de déroute supplémentaire tant que l'unité est en déroute entraîne un nouveau mouvement de 3 hex. vers le bord de carte ami. Ce mouvement doit aussi être exécuté dans sa totalité, sous peine d'élimination. Le parcours emprunté peut être plus ou moins direct si cela permet à une unité d'effectuer la totalité de son mouvement de déroute.

Une unité en Déroute peut traverser des unités amies sans tenir compte des limites d'empilement sauf dans le dernier hex., ce qui peut forcer la Déroute d'un hex. supplémentaire au besoin. Les unités ainsi traversées sont Désorganisées au passage [voire même mises en Déroute si elles sont déjà Désorganisées].



Suite au combat, Royal Pologne doit reculer en désordre. Si elle recule à travers Palatinat, elle se repose immédiatement derrière elle en conservant son orientation. Palatinat testera pour savoir si elle est Désorganisée. Par contre si Royal Pologne recule à travers Les Grenadiers, ceux-ci seront automatiquement désorganisés car ils n'ont pas la même orientation.

Une unité en Déroute qui ne peut reculer d'au moins 3 hex. ou qui sort de la carte est **éliminée**.

Les officiers généraux empilés avec une ou plusieurs unités effectuant un mouvement de Déroute peuvent choisir de rester dans l'hex. ou de les accompagner comme lors d'un Recul en s'arrêtant éventuellement en route.

Un chef de formation traversé par une unité de sa formation en déroute peut choisir de l'accompagner.

12.5 - TEST DE RALLIEMENT

Lors de chaque phase de ralliement, une unité en déroute doit tenter un test de ralliement si elle n'est pas en ZdC. Un test de ralliement s'effectue individuellement pour chaque unité en déroute en jetant un **1D6** avec les MJD suivants (non cumulatifs) :

- **1** si le commandant d'armée ou son chef de formation est adjacent à l'unité.
- **2** si le commandant d'armée ou son chef de formation est empilé avec l'unité.

Si le résultat modifié est **inférieur ou égal** au FM de l'unité, elle est ralliée, le marqueur Déroute est remplacé par un marqueur Désorganisé. Si le résultat est supérieur au facteur de moral de l'unité, l'unité fait immédiatement un mouvement de déroute et conserve son marqueur Déroute. Une unité située dans une ZdC ennemie n'a pas droit au test de ralliement de déroute.

13 - MORAL DE FORMATION

Le Moral de Formation mesure la ténacité et la volonté de se battre de l'ensemble des soldats d'une formation. Le succès ou l'échec individuel des unités pendant la partie ont un effet cumulatif sur le statut général d'une formation.

13.1 - CALCUL DU MORAL

Une formation devient démoralisée quand ses pertes atteignent généralement la moitié de ses pas de combat initiaux y compris les canons (arrondi à l'entier le plus proche), cette valeur pondérée est donnée dans les scénarios.

Les pertes sont comptabilisées comme suit:

- **1** par unité de la formation qui est en déroute.
- **1** par pas d'unité de la formation qui est éliminé.
- **1** si le chef de formation est mort.
- **2** à toutes les formations si le commandant d'armée est mort.

Si à la phase C d'un tour une formation est **démoralisée**, toutes les unités qui en font partie su-

bissent les pénalités suivantes.

- Le moral des unités d'un corps démoralisé est diminué de **un**.
- Les unités du corps subissent un malus de combat supplémentaire.
- Aucune unité ne peut entrer **volontairement** dans une ZdC ennemie.
- Un marqueur Démoralisé est placé sur le chef de formation pour indiquer cet état.
- Exception :** les unités indépendantes n'ont pas de moral de formation.

13.3 - DÉMORALISATION DE L'ARMÉE

Si un nombre — indiqué dans les scénarios — de formation d'une armée est démoralisé alors l'armée complète est démoralisée. Les unités indépendantes ne comptent pas dans le calcul de la démoralisation de l'armée.

14 - COLONNE DE MARCHE

Ce type de mouvement permet aux unités de se déplacer plus rapidement mais en contrepartie les rend plus fragiles si elles se font engager au combat alors qu'elles sont en colonne.

Le nombre de points de mouvement d'une unité en colonne de marche est multiplié par deux. Les terrains conservent néanmoins leurs caractéristiques.

Exception : si l'unité se déplace le long d'une route, le coût des changements de sommet d'hex. est **gratuit**.

Une unité en colonne de marche ne peut pas faire autre chose qu'un mouvement de marche.

Ce mouvement ne peut pas s'effectuer à **moins de 2** hexagones d'une unité ennemie.

Une unité en colonne de marche attaquée par une unité ennemie subit un malus. L'unité attaquante bénéficie d'un MJD de combat de **+2**.

Le marqueur colonne est posé sur l'unité au début de son mouvement. Ce marqueur est retiré lorsque l'unité se « déploie » **au début** de son activation suivante.

15 - CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but des alliés est de rejeter les Français de l'autre côté de la Diemel. Pour gagner le joueur allié doit donc démoraliser l'armée ennemie sans être démoralisé soi-même et si possible s'emparer des ponts sur la rivière afin de gêner le repli adverse [la rivière est guéable, voir 16.1.6].

- **Victoire tactique alliée :** si au moins **dix pions** d'unités de combat françaises y compris l'artillerie (les chefs ne comptent pas) ont retraversé la Diemel vo-

lontairement ou involontairement et qu'au moins deux formations françaises soient démoralisées.

• **Victoire opérationnelle alliée**: démorraliser l'armée ennemie sans être démoralisé soi-même.

• **Victoire tactique française**: l'arrivée de l'armée ennemie aurait de toute façon scellé le sort des Français en fin de journée, si de Muy arrive à contrôler les deux ponts (ni unité ennemie ni ZdC s'exerçant sur l'hex. de pont) à la fin du tour 8 sans avoir deux formations démoralisées, c'est qu'il peut organiser le repli.

16 - SCÉNARIO

16.1-SCÉNARIO HISTORIQUE

Le joueur français joue en premier. A partir du tour 2, l'initiative est tirée, le joueur allié gagne les égalités.

Note: le scénario commence au moment où les Français se rendent compte que le Heinberg est occupé par les alliés.

16.1.1 - Durée de la partie

Le marqueur tour est placé sur la **case 1** [13 heures], la partie s'arrête au tour **8**.

16.1.2 - Valeur d'activation

Français et Alliés : 4 ou moins

16.1.3 - Commandement

Le rayon de commandement des chefs d'armée est : **De Muy et Brunswick** : 5 hex.

16.1.4 - Déploiement

Les chefs de formation sont empilés ou non avec une des unités de leur formation au choix du joueur. Le chef d'armée est placé au choix du joueur. L'orientation correspond au sommet d'hex. auquel doit faire face le front du pion. Les unités commencent un pion par hex. sauf précision contraire.

◆ Armée française

• Maupéou

Tous orientés au nord-nord-est

La Tour du Pin 1 et 2, Touraine, Enghien, Art 6L de **0915** à **0917**. Démoralisation : **5**

• Lutzelberg

Tous orientés au nord-nord-est

Royal Piémont, Bourbon, La Reine, Royal Etranger, de **1011** à **1014**. Démoralisation : **6**

• Ségur

Orientés au nord-nord-est: Jenner, Lochmann, Courten, Planta de **1207** à **1210**, Art 6L: **1210**

Au nord: La Couronne, Aumont: **1006, 1107**; Art 12L: **1107**

Au nord-nord-ouest: Bourbonnais 1 et 2: 0806, 0906

Démoralisation: **11**

• Unités indépendantes

Tous orientés au nord-nord-est

Chasseurs de Fischer: **Warburg**

Rohan-Rochefort et Rouergue: **0811, 0812**

Thianges et Royal dragons: **1110, 1111**

◆ Armée alliée

• Brunswick et Spörcken

Orientés au sud

Post: **1004**; Estorff: **0904**; Scheiter: **0803**; Gr. Monroy: **1104**; Block: **1003**; 87th Foot: **0903**; Breidenbach: **0802**; Eisiendel: **1001**; 1st Dragoons: **1102**.

Art 12L: **1303**.

Orienté au sud-sud-est: Maxwell: **0506**.

Démoralisation: **13**

• Zastrow

Orientés au sud-sud-ouest

Gr. Witzdorf: **1406**; Vierte Garde: **1405**; Toll: **1506**;

Gr. Milbach: **1505**; Bock: **1606**; Bremer: **1605**;

Reden: **1604**. Art 6L: **1504**. Démoralisation: **9**

• Légion britannique (unités indépendantes)

Orientés à l'ouest: **1220, 1320, 1419**

16.1.4 - Démoralisation de l'armée

Français et Alliés : 3 formations.

16.1.5 - Renforts

Les renforts rentrent en colonne de marche ou déployés au choix du joueur.

• **Alliés**: sur un jet de **1D6 = 5-6** au tour 3; **3-6** au tour 4; **automatique** au tour 5 entre **1712** et **1717**: **Granby** [+ 5 pions]. Démoralisation: **6**

Note: contrairement à l'engagement historique, le joueur français sait que la cavalerie anglaise va arriver mais pas à quel tour exactement.

• **Optionnel. Français**: sur un jet de **1D6 = 6** au tour 4; **5-6** au tour 5; **3-6** au tour 6 par l'hex.

0111 : La Morlière [+ 3 pions]. Démoralisation: **4**

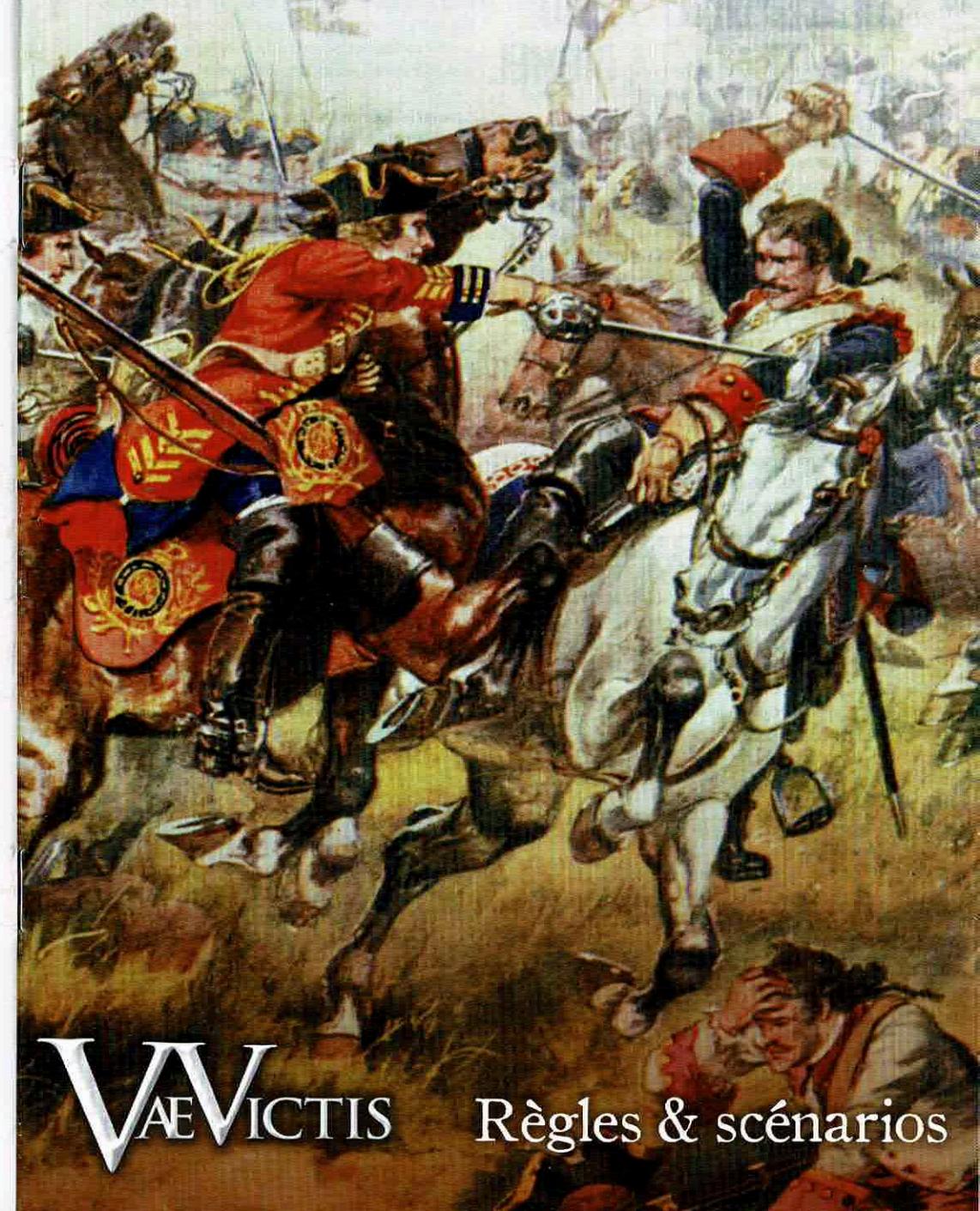
Note: la Morlière se trouve à 6 km des combats, mais historiquement n'est jamais intervenu.

16.1.6 - Règles spéciales

La rivière Diemel est guéable, les troupes françaises **seulement** peuvent donc la traverser entraînant une désorganisation automatique et un pas de perte sur **1D6 = 5-6**.

Un jeu de Nicolas Stratigos
Graphismes et maquette: studio VaeVictis
Tests: Luc Delmas et Philippe Séberac

WARBURG 1760



V AE VICTIS

Règles & scénarios