

# REVOLUTION ET EMPIRE



## POURQUOI ?

Ayant trouvé avec Mémoire 44 une règle qui permet de faire du jeu d'histoire avec figurine de façon simplissime tout en gardant un certain réalisme, j'ai fait le constat qu'il n'y a pas d'équivalent pour la période des guerres napoléoniennes.

Passionné par la reconstitution des grandes épopées de la révolution et de l'empire je n'ai pas trouvé une règle permettant de rejouer simplement à deux joueurs et dans la soirée les grandes batailles de l'époque.

J'ai donc imaginé celle qui suit en espérant qu'elle permettra de faire jouer de nouveaux adeptes et que les grognards trouveront leur compte à pouvoir refaire AUSTERLITZ en 2H maxi !

## Notes de conception :

Pour garder un certain réalisme j'ai fixé l'échelle de l'unité à la division, un hexagone représente environ de 600 m à 1.000 m suivant les scénarios, 1 tour de jeu représente environ 1 heure 30.

La présence des hexagones simplifie et fluidifie le jeu tout en évitant les éternelles discussion sur le millimètre permettant ou pas la charge de la division de cuirassiers... Si vous avez des difficultés à vous procurer un terrain de jeu adéquat vous pourrez toujours utiliser celui de Mémoire 44, de BATTLELORE etc... ou encore vous en fournir un chez

[www.miniaturesgames.com](http://www.miniaturesgames.com) .

Les figurines de chaque unité représentent la résistance au combat de celle-ci. Une fois cette résistance dépassée l'unité cesse d'exister en tant qu'unité combattante (ce qui ne veut pas dire que tout son effectif est éliminé physiquement). Elle est fonction

de l'effectif (pour 0 à 3 figurines) et du moral, certains diraient de la résistance au feu ou au choc (pour 0 à 4 figurines).

Certaines unités sont plus efficaces car mieux entraînées ou mieux équipées, elles ont un bonus d'attaque (Infanterie d'élite, cavalerie lourde, l'artillerie de certaines nations).

L'artillerie à cette échelle représente les grandes batteries (le reste est intégré aux unités à raison d'une pièce valant 200 hommes). Une grande batterie représente de 20 à 80 canons. Cette unité est très puissante et elle est la seule à pouvoir combattre à distance. Mais elle est très peu mobile et relativement sensible à une attaque directe.

La cavalerie légère est fragile mais elle est très mobile et autonome dans ses actions. La cavalerie lourde est généralement plus solide que la légère, surtout elle est plus efficace au combat, mais elle est moins mobile et moins autonome.

L'infanterie peut manoeuvrer en ligne, en colonne, en carré, elle peut être assistée par des tirailleurs. Cependant compte tenu de l'échelle ces manoeuvres sont le plus souvent automatiques en fonction des circonstances. Il n'appartient pas au commandant en chef d'ordonner aux bataillons une mise en carré !

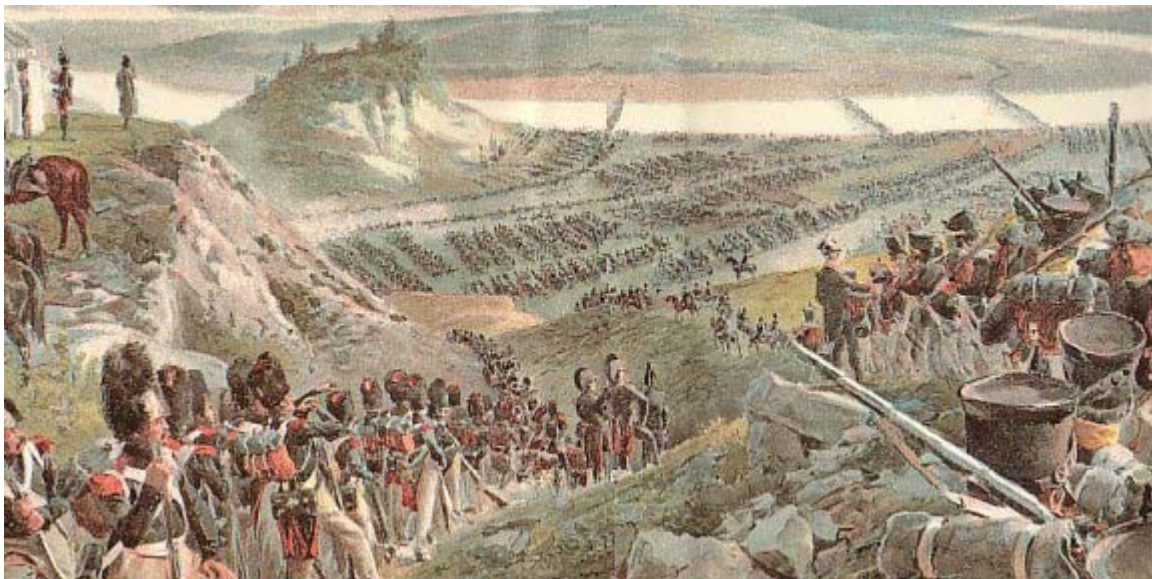
Ainsi le joueur peut se concentrer sur les problèmes de stratégie et de commandement.

Les difficultés de commandement et de liaison propres à l'époque sont modélisées par un système de jetons d'activation tirés au sort à chaque tour.

Chaque unité est regroupée dans un corps d'armée qui a vocation à manoeuvrer ensemble. Chaque corps d'armée dispose de un ou plusieurs jetons d'activation en fonction de la capacité de son officier commandant. Chaque général en chef peut mettre en jeu suivant son choix à chaque tour un certain nombre limité (qui dépend de sa capacité de commandement et de l'effectif de son armée) des jetons dont son armée dispose. Ces jetons sont choisis un par un permettant l'activation des unités du corps d'armée ainsi désigné.

Le tirage aléatoire va bien reproduire l'incertitude des combats de cette époque. Le choix des jetons des corps pouvant être activé ce tour-ci, éventuellement plusieurs fois, laisse un certains degré d'initiative au commandant.

Hormis cela certaines nations peuvent avoir des caractéristiques spécifiques (ex l'infanterie de la garde française recule moins facilement que les autres).



## BUT DU JEU :

Sauf indication contraire du scénario le gagnant est celui qui a détruit le plus d'unités ennemis à la fin du jeu.

## UNITES :

Les unités ne peuvent se diviser ou se regrouper entre elles. Les unités sont réparties en groupes appelés corps d'armée suivant le scénario.

tour commence, chaque joueur recommençant à choisir ses jetons CA.



(I)Infanterie : en moyenne 4 pièces (éventuellement 1 tirailleur (IS)).



(IE)Infanterie d'élite : idem



(C)Cavalerie légère: en moyenne 2 pièces



(HC)Cavalerie lourde (inclus la cavalerie de ligne ex : dragons): en moyenne 3 pièces



(A) Artillerie : 1 pièce

## SEQUENCE DE JEU

- 1 – Activation des unités
- 2 – Tir des unités activées
- 3 – Mouvement des unités activées
- 4 – Combat des unités activées

### 1- ACTIVATION :

Chaque corps d'armée des joueurs est activé à tour de rôle suivant la méthode :

Chaque corps d'armée dispose de y jetons d'activation dits CA (y compris entre 1 et 3 et dépendant du chef de corps).

Chaque joueur peut disposer à chaque tour de x jetons CA (x étant fonction du général en chef) pris dans ceux à sa disposition.

Les jetons choisis par les deux joueurs sont mis face cachée dans un bol et tirés un par un au hasard. Le corps d'armée correspondant est activé, son joueur joue un SEUL groupe d'unités adjacentes entre elles (dit groupe principal) appartenant au corps. La cavalerie légère appartenant au corps activé n'a pas cette contrainte, elle peut être jouée (dite unité isolée) même séparée du groupe principal. Puis on passe au tirage suivant.

Cette procédure s'achève lorsque tous les jetons dans le bol sont tirés. Le tour de jeu est ainsi fini et un nouveau



Un corps d'armée français avec deux divisions d'infanterie et une brigade de cavalerie légère.

### 2 - TIR DES UNITES ACTIVEES:

**2.1 - L'unité d'artillerie** peut tirer une fois par tour sur une seule cible et si elle tire elle ne peut rien faire d'autre.

Le Tir d'artillerie est sans effet contre de l'artillerie.

La ligne de vue doit être libre (voir section : ligne de vue). Les malus de terrain s'appliquent. Elle doit tirer sur la case occupée la plus proche. Pas de combat en défense sur un tir.

**Le tir d'enfilade** permet de toucher les cibles sur les cases se suivant.

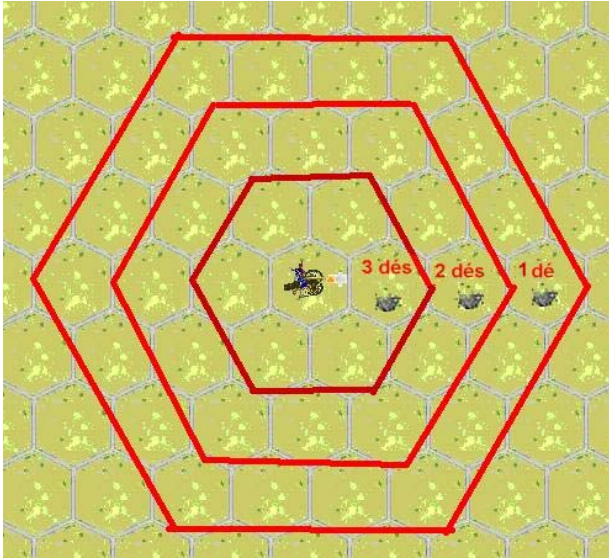
Artillerie :

3 dés à 1 cases

2 dés à 2 cases

1 dé à 3 case

voir combat pour les pertes ;



## 2.2 - Les unités d'infanterie avec tirailleurs

peuvent tirer sur une unité d'infanterie adjacente avec un dé, un résultat de 1 ou 2 fait une perte. Pas de combat en défense sur un tir. Pas de malus de terrain.

## 3 - MOUVEMENT DES UNITES ACTIVEES:

Les déplacements se font unité après unité, une unité ne se déplace qu'une fois. Une unité activée n'est pas obligée de se déplacer ou de combattre. Une unité ne peut pas traverser une case occupée par une unité amie.

**Infanterie** : se déplace de deux cases sans combat (formation en colonne de route) ou jusqu'à une case et peut combattre (formation en ligne ou colonne d'attaque).

**Cavalerie légère** : se déplace jusqu'à trois cases, puis peut combattre, quatre cases sans combat.

**Cavalerie Lourde** : se déplace jusqu'à trois cases, deux cases si combat.

**Artillerie** : se déplace jusqu'à deux cases si elle n'a pas tirée.

**Route** : +2 au déplacement à condition que le mouvement soit fait entièrement sur la route (un changement de route fait perdre le bonus).

## 4 - COMBAT DES UNITES ACTIVEES:

### 4.1 – Le combat

Le combat n'est jamais obligatoire. Les combats sont résolus un par un, une unité activée après l'autre, dans l'ordre au choix du joueur. Une unité peut attaquer une seule fois une seule unité par tour (sauf poursuite).

Les pertes n'ont pas d'influence sur le nombre de dés de combat.

L'artillerie n'attaque pas en combat, elle ne peut que tirer dans la phase de tir d'artillerie, mais elle peut riposter.

### 4.2 – Esquive :

La cavalerie lourde si elle est attaquée en phase de combat PEUT décider avant le combat de retraiter sauf face à la cavalerie.

La cavalerie légère si elle est attaquée en phase de combat DOIT retraiter avant le combat sauf face à la cavalerie.

L'esquive consiste en une retraite (voir retraite) de deux cases, ni plus ni moins. Dans ce cas la prise de terrain et la poursuite sont possibles.

Si l'esquive n'est pas possible il y a combat.

### 4.3 – Efficacité au combat (nombre de dés)

**Infanterie** : 3 dés, 1 case

**Infanterie Elite** : 4 dés, 1 case

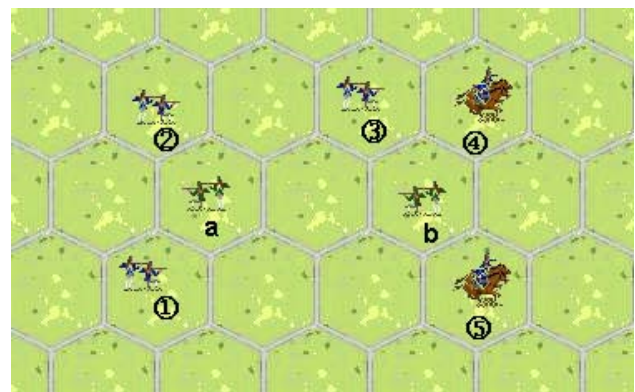
**Cavalerie légère** : 1 dé, 1 case

**Cavalerie Lourde** : 2 dés, 1 case

### Bonus :

- **Prise de Flanc** : + 2 dés pour l'unité active attaquant si la cible a à son contact une autre unité du camp de l'unité active qui n'est pas adjacente avec celle-ci et si l'unité active attaquante n'est pas elle-même en situation d'être prise de flanc.

Les unités d'infanterie en ville, forteresse, bâtiment ou en contact qu'avec de la cavalerie ennemie, ne subissent pas ce malus.



Les unités 1 et 2 peuvent attaquer l'unité a avec le bonus de flanc. Idem pour 3 avec b.

L'unité 5 peut bénéficier du bonus de flanc grâce à la présence de l'unité 3.

De même pour 3 et 4 grâce à l'unité 5.

- **Charge de Cavalerie organisée** : Une unité de cavalerie qui est à plein effectif et qui n'a jamais retraitée (dans ce cas l'esquive n'est pas considérée comme une

retraite) et qui se déplace, attaque avec + 2 dés. La cible doit être en terrain clair (sans obstacle).

### Malus :

- **Terrains :** Les malus de terrain et obstacles s'appliquent (voir section terrains).

## 4.4 – Résolution des combats (pertes – retraites – ripostes)

### Pertes :

Attaque contre une unité de:

- INFANTERIE perte sur 2 ou 3 sur un dé de 6,
- CAVALERIE : pertes sur 2,
- ARTILLERIE : pertes sur 1.

L'infanterie a la possibilité de faire une **attaque en colonne** contre de l'infanterie, cette attaque est identique au cas normal sauf que le résultat des dés est inversé : les pertes sont des retraites et inversement.

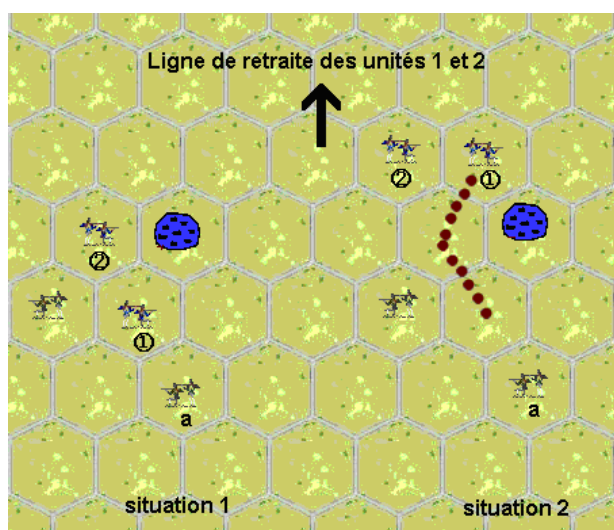
### Retraites :

Pour INFANTERIE et CAVALERIE : retraite sur 1.

L'ARTILLERIE ne retraite pas (elle perd une pièce par 1 aux dés).

L'unité en retraite doit se replier de préférence vers sa ligne de retraite par des cases vides sans pouvoir passer par une case adjacente à l'unité attaquante.

C'est le joueur de l'unité attaquée qui décide du chemin de retraite Mais elle ne peut pas traverser une unité amie, cependant elle peut l'entraîner dans sa retraite.



L'unité a attaqué l'unité 1 et obtient deux reculs. L'unité 1 doit repousser 2 pour s'ouvrir un chemin de retraite.

Les terrains n'ont pas d'effet sur la retraite s'ils sont franchissables.

Si elle ne peut pas retraire (cases infranchissables ou bord de plateau) l'unité perd une pièce par hexagone de retraite éludée.

### Riposte :

Si l'unité attaquée n'a pas reculée, elle peut riposter. Cette riposte ne donne pas droit à une poursuite, une prise de terrain, une prise de flanc.

## 4.5 - Mouvements spéciaux après combat (prise de terrain – poursuite)

### Prise de terrain :

L'infanterie ou la cavalerie qui a combattu peut occuper, pendant sa phase de combat, la case laissée libre par l'unité ennemie en retraite ou détruite. Cette règle s'applique contre les unités ennemies esquivant.

### Poursuite :

La cavalerie qui a repoussé sa cible peut la suivre en passant exactement par son chemin de retraite et l'attaquer de nouveau sans que la cible ne puisse faire de riposte même si elle ne recule pas. La poursuite s'achève si l'attaquant le décide, la cible ne recule plus ou disparaît. Les malus et bonus aux dés ne s'appliquent pas.

## 5 – UNITES SPECIALES

### Tirailleurs :

Ils sont représentés par une pièce à une figurine toujours attachée à une unité d'infanterie. Ils sont décomptés dans les pertes comme étant l'avant dernière figurine perdue. Leur perte fait perdre à l'unité la capacité de tirailleurs.

Voir section tir.



## 6 - DEMORALISATION :

1 unité perdue = 1 point de démoralisation. L'armée démoralisée perd un dé dans tous les tirs (y compris de tirailleurs) et combats. La perte de certains hexagones définis dans le scénario peut aussi entraîner des points de démoralisation.

## 7 - TERRAINS :

Les effets ne se cumulent pas (sauf exceptions notées), il faut tenir compte du plus favorable à la défense.

**Forêts/bois**: infranchissable hors route pour la cavalerie et l'artillerie, l'infanterie qui entre doit s'arrêter sans pouvoir combattre. – 1 dé en protection et -1 dé en attaque. La cavalerie et l'artillerie ne peuvent attaquer vers une case en forêt.

**Verger/Palmeraie/Oasis /Bocage/** : Toute unité s'arrête en entrant sans pouvoir combattre. Pas de charge de cavalerie vers.

**Fortifications de campagne/ Cimetière/jardins entourés de murs**: – 1 dé en protection pour l'infanterie, l'artillerie. Se cumulent avec d'autres. Pas de charge de cavalerie vers.

**Chemin creux/Ruisseaux** : Pour toute attaque passant à travers : – 1 dé en protection pour l'infanterie, pas de charge de cavalerie.

**Ville/Village** : Toute unité s'arrête en entrant sans pouvoir combattre. L'artillerie et la cavalerie ne peuvent combattre dans une ville (esquive obligatoire ou destruction) ou vers une ville. – 1 dé en protection et en attaque.

**Marécage** : Interdit à l'artillerie. L'infanterie et la cavalerie doivent stopper en entrant, sans pouvoir combattre. Pas de poursuite. – 1 dé en attaque. Pas de charge de cavalerie.

**Pont** : l'unité le franchissant doit s'arrêter en entrant. Se cumule avec d'autres.

**Gué** : Une unité qui entre doit s'arrêter sans pouvoir combattre. Se cumule avec d'autres.

**Colline** : Toute unité s'arrête en entrant si elle vient d'en bas. Toute unité attaquée par le bas a -1 dé en protection. Se cumule. Pas de charge de cavalerie venant d'en bas.

**Montagne** : Toute unité s'arrête en entrant sans pouvoir combattre. – 2 dé en protection. Interdit à l'artillerie et la cavalerie qui ne peuvent attaquer vers.

**Ravins/Oued** : Toute unité s'arrête en entrant sans pouvoir combattre. Interdit à la cavalerie lourde et

l'artillerie. La cavalerie et l'artillerie ne peut attaquer vers.

**Forteresses** : Interdit à la cavalerie et l'artillerie. La cavalerie ne peut attaquer vers. – 2 dés en protection. – 1 dé en attaque.

**Bâtiment isolé et fortifié** : -2 dés en protection et en attaque pour l'infanterie.

**Lac/ Rivière**: Infranchissable

## 8 - LIGNE DE VUE :

La ligne de vue s'apprécie de centre d'hexagone à centre d'hexagone.

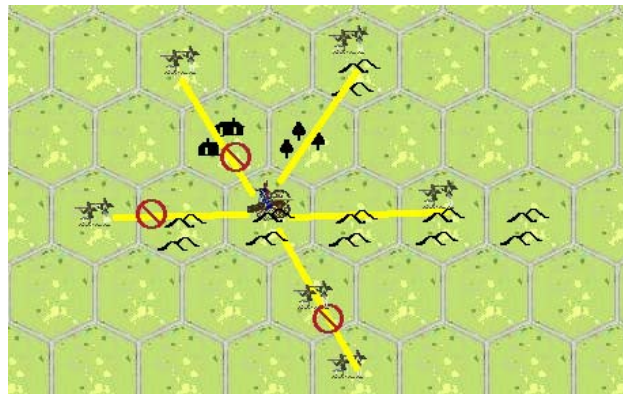
Le terrain sur lequel se trouve la cible ou l'unité observant ne bloque jamais la vue.

Les Forêts/Bois, Verger/Palmeraie/Oasis /Bocage, Ville/Village, Forteresses, unités, montagnes, bloquent la ligne de vue.

Les collines bloquent la ligne de vue sauf pour les unités situées sur une autre colline.

Les obstacles situés en dessous ne bloquent pas la ligne de vue si et seulement si l'observateur et la cible sont sur une colline.

Quand la ligne de vue longe un ou plusieurs hexagones portant des obstacles à la vue, elle n'est pas bloquée sauf si les obstacles se trouvent des deux cotés de la ligne de vue.



Différents cas de ligne de vue.

## BIBLIOGRAPHIE

Voir aussi [www.jeux-histoire.fr](http://www.jeux-histoire.fr)

MARENGO AND HOHENLIDEN – ARNOLD  
LA GRANDE ARMEE – BLOND  
L'ARMEE NAPOLEONIENNE – SOKOLOV  
AUSTERLITZ, NAPOLEON, L'EUROPE ET LA RUSSIE- SOKOLOV  
MEMOIRES - DECAEN  
NAPOLEONICS DATA BOOKS - SMITH  
MEMOIRES - GROUCHY  
MEMOIRES – NEY  
MEMOIRES – MARMONT  
MEMOIRES – MARBOT  
MEMOIRES - THIEBAULT  
FRANCE MILITAIRE - HUGO  
HISTOIRE CRITIQUES DES GUERRES DE LA REVOLUTION - JOMINI  
HISTOIRE DE LA REVOLUTION, DU CONSULAT ET DE L'EMPIRE – THIERS  
DICTIONNAIRES DES BATAILLES DE NAPOLEON - PIGEARD  
GESCHICHTE DES KRIEGES RUßLANDS MIT FRANKREICH UNTER DER REGIERUNG PAUL'S I. IM JAHRE  
1799 - VON OBERST MILIUTIN  
WATERLOO – BARBERO  
VICTOIRES, CONQUETES, DESASTRES,... - PANCKOUCKE  
ATLAS DE LA REVOLUTION FRANCAISE – BERTAUD REICHEL  
LA GUERRE NAPOLEONIENNE, PRECIS DES CAMPAGNES – CAMON  
MEMOIRES SUR LA CAMPAGNE DE 1796 EN ITALIE - FABRY  
MONTENOTTE, LA PREMIERE VICTOIRE DE NAPOLEON -DEFOSSE  
LA CAMPAGNE DE MARENGO – CUGNAC  
RELATION DE LA BATAILLE DE MARENGO – BERTHIER  
RELATION OFFICIELLE DE LA BATAILLE D'AUSTERLITZ - KUTUSOV  
CAMPAGNE DE PRUSSE ET DE POLOGNE - FOUCART  
LA CAMPAGNE DE 1805 EN ALLEMAGNE - ALOMBERT ET COLIN  
NAPOLEON EN 1814 - KOCH  
FIREPOWER – HUGUES  
THE EVOLUTION OF WEAPONS AND WARFARE – DUPUY  
IMPERIAL BAYONNET – NAFZIGER  
MILITARY EXPERMENTS OF ATTACK AND DEFENSE – RUSSEL  
LA CAVALERIE NAPOLEONIENNE PEUT-ELLE SERVIR DE MODELE – AUBIER  
ETUDES SUR LE COMBAT – ARDANT DU PICQ  
ANATOMIE DE LA BATAILLE – KEEGAN  
LE FEU, LE CHOC, LA MANŒUVRE ET L'INCERTITUDE – REICHEL  
HISTOIRE DE L'ARTILLERIE – FAVE  
LES MARCHES DANS LES ARMEES DE NAPOLEON – ESCALLE  
LE SOLDAT IMPERIAL – MORVAN  
CONSIDERATION SUR L'ART DE LA GUERRE – ROGNIAT  
LES AVANTS POSTES DE CAVALERIE LEGERE – BRACK  
BAUTZEN – FOUCART  
PRECIS SUR LA STRATEGIE (CAMPAGNE DE 1796) – ARCHIDUC CHARLES  
PRECIS HISTORIQUES DES CAMPAGNES DE L'ARMEE DU RHIN (1796 97) – DEDON  
PRINCIPES DE LA GUERRE DES MONTAGNES – BOURCET  
L'ATLAS DE LA GRANDE ARMEE – QUENNEVAT  
CAVALERIE AU COMBAT – BONIE  
LES TRANSFORMATIONS DE LA GUERRE – COLIN  
COURS SOMMUN D'HISTOIRE MILITAIRE – ESM/EMIA  
HISTOIRE MILITAIRE DE LA FRANCE – CORVISIER  
THEORIE DU COMBAT – VON CLAUSEWITZ  
L'EDUCATION MILITAIRE DE NAPOLEON – COLIN  
DAVOUT ET L'ART DE LA GUERRE – REICHEL  
LES GUERRES DE LA REVOLUTION - CHUQUET

Et bien sur les OSPREY....