

WATERLOO



La boîte contient:

2 dés

1 carte

des pions prussiens

des pions français

des pions anglais

**1 tableau pour la solution des combats et
du feu de l'Artillerie**

1 calendrier

1 règle du jeu

1 coffret pour pions

**1 carte pour l'entraînement au jeu
des "pions fumée"**

1) LA CARTE

Le jeu se déroule sur une carte de 70 × 100 cm. représentant la zone où la bataille eut lieu.

Un réseau d'octogones et de carrés (qu'on appellera, dorénavant, simplement cases) y est imprimé pour calculer le mouvement et la position de début des combattants. Comme on le verra mieux plus tard, tous les éléments imprimés sur la carte influencent le mouvement et les combats (rivières, villes, etc.).

2) LES PIONS DU JEU

Les pions représentent les unités qui participent à la bataille. Les pions bleus sont les français, les pions verts les prussiens, et les rouges les anglais. S'il y a trois joueurs ils se partageront les forces de Napoléon, Wellington et Blücher.

En ce qui concerne le mouvement ce sera toujours le français qui commencera le jeu, suivi par le prussien et l'anglais.

Quelques informations sont imprimées sur chaque pion pour en déterminer (Fig. 1):

la spécialité (infanterie, artillerie, etc.);

le facteur de mouvement (le plus grand nombre de cases qu'un pion peut parcourir à chaque coup)

le facteur de combat (valeur de base d'un pion)

le front de l'unité, qui doit toujours être placé parallèlement à l'un des côtés de la case qu'elle occupe.

Au verso de tout pion sont aussi imprimées les valeurs nécessaires pour appliquer la règle du moral (facultative).

3) LA PREPARATION DU JEU

La carte est étalée et les joueurs prennent place autour d'elle. On place les pions sur la carte, suivant l'ordre d'entrée que la feuille des forces sur le champ prévoit, où l'on veut, mais toujours à l'intérieur des secteurs que les coordonnées imprimées sur la carte délimitent (ex: D'Erlon placera ses pions dans toutes les cases qu'il veut, pourvu qu'elles appartiennent au secteur 16). Le premier joueur qui place ses pions est le joueur français (Fig. 2). Les unités qui entrent sur le champ aux heures suivantes, devront calculer leur mouvement à partir de la première case où commence la route d'où elles arrivent sur la carte. Si cette case est occupée, même par un seul pion ennemi, (à l'exception des commandements sur lesquels les pions passent, comme s'ils n'étaient pas là) les forces nouvelles doivent entrer dans une autre case du même secteur. Si le secteur entier est complètement occupé, les forces nouvelles ne peuvent pas entrer et doivent attendre qu'une case au moins devienne libre.

4) COMMENT JOUE - T - ON ?

Tout coup est composé de deux tours: français et anglo-prussien. Le premier tour revient toujours au joueur français. Avant tout il biffe sur la Feuille Calendrier (cases situées à gauche du calendrier) l'heure correspondant à ce coup. Puis il déplace ses pions, comme il le veut; il résout les

combats qui pourraient s'amorcer pendant ce même coup (voir le paragraphe 13). Mais si pendant ce même coup il veut faire tirer des unités d'artillerie, il doit le faire avant tout mouvement (voir paragraphe 15). Durant le tour français, les forces prussiennes ou anglaises ne peuvent pas être déplacées sinon par suite de combats ou de tirs de l'artillerie qui les mettent en fuite. Ces trois phases terminées (artillerie, mouvements et combats), les joueurs prussiens et anglais répètent les mêmes opérations, dans le même ordre, après avoir biffé, à leur tour, l'heure sur la Feuille Calendrier (cases situées à droite du calendrier).

5) COMMENT ON VAINC

Quand les joueurs ont terminé leurs 16 coups (qui correspondent aux 8 heures où se déroule la bataille) la victoire revient au joueur qui a infligé le plus haut nombre de pertes à son adversaire. **La valeur de tout pion perdu sera calculée de la façon suivante: Inf: ou Cav. = 1; Garde = 3; Art. = 3; chaque commandement = 5 points.** Le joueur qui perd le haut commandement (Napoléon ou Wellington) a perdu la partie, automatiquement. Dans le cas où toutes les forces anglaises sont éliminées avant l'arrivée de Blücher, ce sont les Français qui remportent la victoire. A la mort de Blücher, toutes les unités prussiennes sont considérées comme éliminées.

6) LES PLANS DE BATAILLE

Pour se maintenir fidèles aux plans de bataille originaux, l'arrivée des différentes forces doit rester séparée. Les Prussiens en effet, partis de Wavre pour tromper la surveillance de Grouchy, entrent en jeu seulement au 9. coup par la route indiquée sur la Feuille Forces en présence. Les Français et les Anglais sont par contre présents dès le premier coup.

7) LA FEUILLE - CALENDRIER

Comme on a déjà vu, la feuille calendrier aide à établir:

- pendant combien de coups le jeu se déroule par rapport à l'histoire

- quand et où entrent en jeu les forces non présentes au début du jeu, celui-ci établit aussi les limitations imposées par la pluie du jour précédent. Le 17 juin 1818 il tomba une pluie battante sur Waterloo, ce qui rendit le terrain mou. Dans le jeu, ces limitations réduisent les chances de l'artillerie d'atteindre leurs cibles, car elle ne peut pas effectuer, comme d'habitude, ses tirs par ricochet. Ces limitations sont indiquées à côté de chaque heure sur le Calendrier jusqu'à 12.30h.

Comme dans la réalité, Napoléon a le droit de fixer le début de la bataille, compte tenu qu'au fur et à mesure qu'il attend pour améliorer les tirs de l'artillerie, Blücher avance. De nombreuses séries de cases à biffer sont marquées à côté des heures pour permettre de jouer plusieurs parties. Si on adopte la règle facultative 17, le moral de tous les Français pendant le coup n° 10 sera réduit, comme il résulte du Calendrier et cela à cause de l'arrivée des Prussiens. Cette réduction est calculée de façon théorique, sans retourner les pions. Les unités qui étaient déjà réduites restent inchangées.

8) LE MOUVEMENT REGLE GENERALES

Il y a mouvement quand on déplace des pions d'une case à l'autre, pourvu qu'elles soient attenantes aux cases qu'ils occupaient (le mouvement n'est pas permis à travers les angles ou si on saute des cases). Tout mouvement se considère fait dans la direction du front, en avant (Fig. 3). A tout coup on peut déplacer tous les propres pions sur le champ, contrairement aux échecs, où on ne peut en déplacer qu'un seul.

Les joueurs ne sont pas obligés de déplacer toutes les unités: ils peuvent même n'en déplacer aucune. Les joueurs peuvent déplacer n'importe quel pion, dans n'importe quelle direction (même en zig-zag) pourvu qu'il ne dépasse pas le facteur de mouvement imprimé sur chacun (Fig. 4).

Etant donnée la nécessité au cours de la période napoléonienne de maintenir les troupes encadrées, il faut calculer que tout changement de direction (60°; 180° etc. c'est la même chose) coûte un point de mouvement; par conséquent, si on déplace un pion d'infanterie (facteur de mouvement = 5) avec deux changements de direction, son déplacement maximum possible sera 3 cases (Fig. 5).

Toutes les spécialités des deux armées doivent suivre cette règle à l'exception des unités d'infanterie légère quand elles se trouvent hors de formation, c'est-à-dire quand elles sont isolées, ainsi que les commandements. Sauf dans les villes ou dans les formations en carré, il est

interdit de passer sur les pions, et d'en superposer, pendant les mouvements.

D'autres limitations sont imposées par le terrain:

routes: si le mouvement se fait le long d'une route (c'est-à-dire: si on ne la traverse pas, on n'y entre pas, on n'en sort pas, etc.) les cases-route

n'impliquent aucune réduction de points, en cas de changements de direction: **terre-pleins:** (il n'existe qu'un terre-plein, dans les secteurs 9-10, parallèle à la route) le passage entre deux cases séparées par des terre-pleins coûte trois points de mouvement, montant comme descendant (y compris le point pour le mouvement normal); **rivières et torrents:** le passage

entre deux cases séparées par des torrents coûte quatre points de mouvement; au contraire, le passage sur les ponts est normal; **bois:** toute case qui traverse un bois coûte deux points de mouvement;

LES CASES DE COLLINES, BIEN QU'ETANT VERTES, NE SONT PAS DES BOIS; artillerie et cavalerie ne peuvent pas y passer.

Si la cavalerie attaque des cases de bois qui touchent la plaine, elle n'utilise pas les points donnés pour la charge.

villes: elles permettent de placer jusqu'à deux unités d'infanterie, avec éventuellement une unité d'artillerie et un commandement sur la même case. En défense, leurs facteurs de combat sont additionnés et multipliés par deux. S'il y a aussi un commandement, sa valeur s'ajoute au résultat. En ce qui concerne les mouvements et les combats les pions placés dans les villes sont dépourvus d'un front bien défini.

Si la cavalerie attaque des cases, des villes, des fermes ou des châteaux, elle n'utilise pas les points donnés pour la charge.

collines: le passage d'une zone basse à une zone plus haute, à travers les lignes de niveau, coûte 2 points de mouvement au lieu d'un seul;

Carrière: la carrière de sable proche de La Haie Sainte est infranchissable.

En général, si une unité ne possède pas le nombre de points de mouvement nécessaires pour entrer dans une certaine case, elle doit s'arrêter (ex: une unité d'infanterie qui a déjà employé 4 points de mouvement ne peut pas entrer dans une case-bois qui en demande 2).

Les facteurs de mouvement ne peuvent pas être transférés d'une unité à l'autre et ne peuvent pas être additionnés, coup après coup.

Les unités, dont le mouvement les conduit hors de la carte, doivent être considérées perdues (de même en ce qui concerne le score final) et ne peuvent plus entrer en jeu.

EN CE QUI CONCERNE LE MOUVEMENT, LE DE NE JOUE AUCUN ROLE.

9) REGLES PARTICULIÈRES

Les formations

A l'époque napoléonienne, pour combattre ou pour se déplacer tout en maintenant le maximum de leur efficacité, les unités devaient se maintenir en formations. Les formations étaient: la ligne, la colonne, le carré. Aussi, dans notre jeu, si on place plusieurs pions l'un près de l'autre et indépendamment de l'armée à laquelle ils appartiennent, on crée des formations; elles ne sont pas obligatoires mais doivent être considérées avec attention pour obtenir les valeurs les plus hautes possibles, données par le moral (voir paragraphe 11), (Fig. 6) Le passage d'une formation à l'autre n'est limité que par le facteur de mouvement normal. Une ligne brisée constitue deux formations différentes. (Fig. 7). Deux unités au moins sont nécessaires pour créer une formation, sinon elles sont considérées en ordre dispersé. L'infanterie légère en formation ne peut jamais être considérée en ordre dispersé. Toutefois tandis que les lignes et les colonnes sont formées par autant d'unités d'infanterie qu'on choisit (même par toutes), le carré est formé à partir de deux unités d'infanterie, jusqu'à un maximum de deux unités d'infanterie plus une d'artillerie plus un commandement, tous superposés. (Voilà le seul cas, avec les villes, où on peut superposer plusieurs pions sur la même case). Les formations en carré n'admettent pas que d'autres pions d'infanterie soient placés sur des cases attenantes à celles qu'elles occupent. Les carrés sont dépourvus de fronts de mouvement et peuvent donc être déplacés en toute direction; toutefois, deux points de sont nécessaires par chaque case traversée. Pendant le même coup il est interdit de dissoudre et recomposer plus avant le même carré. Les unités anglaises ne peuvent jamais former une colonne pour combattre. Les unités en carré ne peuvent pas entrer dans les bois ou traverser les terres-pleins, les ponts et les fleuves.

10) LES COMBATS

REGLES GENERALES

Indépendamment de la position stratégique occupée, celui qui attaque un autre pion, même d'une position défensive, est l'attaquant; celui qui subit l'attaque est le défenseur. Un joueur attaque quand il place une de ses unités dans une case attenante à une autre occupée par un ennemi, le front d'attaque (Fig. 8) dans la direction de ce dernier (Fig. 9).

Si un joueur traverse une case contrôlée par le front d'attaque d'un ennemi, sans l'attaquer, ce dernier a le droit d'attaquer immédiatement et de considérer seulement les résultats qui lui sont favorables.

Par conséquent, seulement en cas de résultats négatifs ou nuls pour l'attaquant, le défenseur peut terminer son mouvement (Fig. 10), au cas contraire, il est mis en fuite.

Cette attaque s'effectue avec les valeurs de base (c'est-à-dire sans les augmentations, dues par exemple aux formations, et sans les diminutions, dues par exemple à une situation de flanc).

Il est admis de placer une unité dans des zones d'attaque adversaires, même sans attaquer; on risque toutefois de subir la contre-attaque adverse. Une unité attaquée pendant son tour, en cas de recul ne pourra plus être déplacée pendant ce tour même. Il n'est jamais admis d'attaquer quand les différences de facteurs de combat sont inférieures à celles que le tableau des combats prévoit (voir paragraphe: 13).

Puisque les formations en carré n'ont pas de fronts de mouvement leurs fronts d'attaque s'étendent le long de tous les côtés des cases qu'elles occupent. Les carrés peuvent donc attaquer plusieurs ennemis, mais les attaques sont toutes séparées et le choix de l'ordre d'attaque est libre (Fig. 11).

11) REGLES PARTICULIERES.

La valeur des pions (facteur de combat)

Nota: pour mieux comprendre les exemples, les pions des figures portent le facteur de combat que les formations leur donnent.

Les formations donnent les véritables facteurs de combat de tout pion, selon lesquels on résout les combats: en effet, si par exemple la valeur de base d'un pion est 1, cette valeur n'est bonne que lorsque le pion se trouve isolé; quand il se trouve en formation avec d'autres pions son facteur de combat (que sécurité, ordre, discipline etc. augmentent dans la réalité) sera égal à 1 plus les valeurs des autres pions qui constituent la formation: ceci vaut pour tous les pions de la formation (Fig. 12). En cas de deux formations entrelacées, le facteur de combat doit se référer à une seule des formations, au choix du joueur qui la commande (Fig. 13).

Si à l'intérieur d'une formation il y a quelques pions superposés dans des villes, les autres pions de la formation seront encore augmentés d'un point seulement, tandis que les pions dans ville garderont la valeur que la ville même leur donne (Fig. 14).

Être à l'intérieur d'une formation n'impose aucune limitation du mouvement, au-delà des règles générales. Comme on a déjà vu, seulement les mouvements en carré coûtent deux points de mouvement par case traversée. Les unités d'artillerie, de cavalerie ou les commandements interrompent les formations auxquelles elles appartiennent.

Le facteur de mouvement, que le moral augmente, est toujours bon en défense (quand l'adversaire attaque) et en attaque si, à la fin du mouvement, la formation du début s'est maintenue inchangée, ou si on a créé une formation nouvelle avec les mêmes unités (ex: le passage d'une ligne à une colonne etc.), (Fig. 15).

Si, pour une attaque, quelques unités non appartenantes à la formation du début, y sont ajoutées, elles n'augmentent pas la valeur de la formation, au cours de l'attaque (Fig. 16).

La valeur des unités d'infanterie légère, qui est 3 ou 2 points quand elles sont isolées, devient la valeur de pions d'infanterie normaux, lorsqu'elles entrent dans une formation quelconque.

Seulement dans les villes, elles ajoutent leur entière valeur de 3 ou 2 points à d'autres éventuelles unités superposées.

Si pendant l'attaque une unité s'arrête pour combattre contre un ennemi avancé, les autres unités peuvent continuer leur mouvement, car il n'y a pas de zones de contrôle derrière ou à côté d'un des pions; si elles ont encore des points de mouvement à leur disposition, le moral étant toutefois réduit à cause du fractionnement de la

formation (Fig. 17). Si, pour attaquer une unité de plusieurs côtés, on brise une formation, la valeur de tout attaquant se réduit à sa valeur de base (Fig. 18).

La même chose vaut pour des attaques se terminant en formation, tout en partant en ordre dispersé (Fig. 19).

En ce cas, c'est clair que, si l'ennemi contre-attaque au tour suivant, la valeur remonte, parce que les unités se trouvent en formation. Les pions de la Garde (française) ont une plus haute valeur, à laquelle on additionne les unités en formation. Les pions d'infanterie et d'infanterie légère seulement peuvent créer des formations, jouissant ainsi de l'augmentation de valeur qui s'en suit.

12) LES COMMANDEMENTS

La proximité d'un commandement à une unité avait une importance bien connue à cette époque; par conséquent, le facteur de combat de toute unité peut être ultérieurement augmenté si on place un pion-commandement dans une case qui touche l'unité même. La direction du commandement n'a aucune importance.

Pour tous les pions attenants à un commandement, l'augmentation du facteur de combat correspond au facteur de combat du commandement même (Fig. 20).

Cette augmentation n'est possible qu'une fois, même si un pion se trouve près de plusieurs commandements; en outre, elle est l'augmentation la plus haute possible (Fig. 21).

L'augmentation des commandements est déjà fixée (1, 2 ou 3 selon les capacités ou l'importance des différents commandements) et doit être ajoutée à la valeur totale du ou des pions (ex: dans les villes, on l'ajoute après avoir additionné les valeurs des différents pions et après les avoir multipliées par 2).

Pendant les attaques, les commandements attaqués maintiennent leurs valeurs inchangées; ils ne peuvent jamais attaquer.

Les commandements ne subissent le feu de l'artillerie que quand ils sont superposés à d'autres pions, dans les villes ou en carrés.

Un élément encore peut influencer la valeur d'une unité: les attaques latérales ou postérieures. En ces cas la valeur des défenseurs est diminuée respectivement d'1 ou de 2 points. En cas d'attaques multiples sommer les diminutions n'est pas permis, seulement la plus haute doit être considérée (Fig. 22). Ces diminutions ne concernent pas l'artillerie et les commandements, les commandements

augmentent les facteurs de combat de n'importe quelle unité, indépendamment de l'appartenance au même corps d'armée.

Enfin n'oubliez pas que LE COMBAT DOIT TOUJOURS AVOIR LIEU A LA FIN DES MOUVEMENTS DES UNITES; LES PIONS DOIVENT DONC ETRE DEPLACES AVANT D'ATTAQUER, JAMAIS VICEVERSA.

Les commandements n'ont une influence que sur les unités d'infanterie. Ceux de cavalerie ne sont que des unités normales, sans influence sur aucun pi

13) LES RESULTATS DES COMBATS.

Pour déterminer le résultat d'une attaque, on lance le dé et on contrôle sur le Tableau des Combats, le point d'intersection entre la colonne indiquant le résultat du dé et la colonne de la différence des facteurs de combat des deux pions qui s'affrontent. Ex: deux pions s'affrontent; la différence de leurs facteurs de combat est 3; on lance le dé qui donne 4. Sur le Tableau des Combats, où ces deux colonnes se croisent, on lit D3; le défenseur doit donc reculer de trois cases. S'il y a plusieurs attaquants ou défenseurs, on somme les différents facteurs d'attaque et de défense, et on calcule la différence.

Pour les combats entre deux ou plusieurs unités, le résultat des combats est calculer dans l'ordre voulu par l'attaquant: en effet, il peut déplacer autant d'unités qu'il le désire (pour atteindre un certain facteur de moral, avec les formations etc.) avant de résoudre les combats déjà amorcés. On conseille toutefois de ne pas renvoyer les combats: on pourrait oublier les valeurs données par le moral. En cas de combats multiples entre deux formations, les valeurs de chaque pion varient selon la suite des résultats.

Normalement, c'est l'attaquant qui commence à contrôler les résultats, à partir du pion latéral qu'il choisit jusqu'à compléter la ligne (ex: I, II, III, et IV, Fig. 23).

Ces exemples démontrent que le dernier attaquant renonce au combat parce qu'il est trop faible; le défenseur, s'il veut, peut l'attaquer immédiatement. En cas de défaite, le recul est

immédiat, toujours en ligne droite, la direction choisie par le vainqueur (ceci pour simuler l'impossibilité des commandements de contrôler les troupes en fuite). Si le recul conduit une unité contre une autre unité amie, cette dernière aussi doit reculer derrière la première, suivant la même ligne, jusqu'à la fin de son recul (Fig. 24).

Si le recul conduit un pion contre une unité ennemie, le pion reculant est éliminé; pour l'artillerie et la cavalerie l'élimination a lieu aussi quand le recul conduit outre les fleuves, la carrière (sauf quand on passe par des ponts), même des bois. Les autres limitations que le terrain impose ne doivent pas être considérées.

Le vainqueur choisit aussi la direction du front des pions reculés. Si le recul conduit une unité en fuite à travers des secteurs d'attaque de pions ennemis, ils peuvent tirer un coup.

Un pion échappé d'un combat, peut encore être attaqué par d'autres pions qui n'ont pas encore été déplacés; en ce qui concerne cette tâche infanterie légère et cavalerie sont des spécialistes. Si le mouvement de fuite dépasse 5 cases (en cas d'attaques répétées, par exemple) le pion est éliminé. **LE VAINQUEUR EST OBLIGE DE CHOISIR, PARMI LES LIGNES DE FUITE, LA MOINS DESAVANTAGEUSE POUR L'UNITE QUI A PERDU LE COMBAT.** si

cela est possible, naturellement, en calculant les dommages en perte de points, par suite d'éliminations, de réductions du moral, etc.

14) LA CAVALERIE

A l'Époque napoléonienne, la cavalerie avait une double fonction: percer les lignes ennemies et frapper les soldats en débandade, après avoir entravé les mouvements des ennemis, les obligeant à opérer en carré.

Dans notre jeu, il y a deux types de cavalerie: **légère** et **lourde**, même si en réalité la cavalerie était caractérisée par plusieurs spécialités.

Ce qui distingue les deux types que le jeu prévoit est la différence entre les facteurs de combat et de mouvement.

Pour le reste, toutes les unités de cavalerie agissent de la même façon. Elles doivent respecter toutes les limitations du mouvement (terrain, changements de direction etc. outre les bois), comme l'infanterie.

Les formations n'augmentent pas la valeur de la cavalerie; en effet, toute unité agit isolée, si elle le veut, mais, en attaque, son facteur de combat de base est augmenté d'autant de points que les cases parcourues en ligne droite (ceci s'appelle "charge") avant d'atteindre sa cible (Fig. 25).

Aussi dans ce cas, c'est l'attaquant qui choisit quand il veut calculer la différence entre les facteurs de combat; il peut attaquer un seul pion, avec plusieurs des siens, et sommer les respectives valeurs pour calculer la différence ou résoudre les charges immédiatement, au fur et à mesure qu'il les fait, l'une après l'autre.

Les fleuves et terres-pleins et villes, interrompent les charges de cavalerie, qui recommenceront à partir de la première case après eux.

En défense on ne doit calculer que le facteur de base. La cavalerie ne peut jamais attaquer un carré, entrer ou charger à travers des bois, des terres-pleins ou des rivières.

Les commandements n'impliquent pas d'augmentations pour la cavalerie. Les pions des commandements de cavalerie se comportent comme des pions de cavalerie normaux dont la valeur de base est plus haute. Toutes les cases autour d'un pion de cavalerie peuvent être normalement parcourues, la cavalerie n'ayant pas de secteurs de tir.

Il est permis de charger à travers les ponts.

15) L'ARTILLERIE

A l'époque napoléonienne, l'artillerie aussi comptait des spécialités différentes, mais, dans notre jeu, il n'y a que deux types: **légère** et de **campagne**. Au cause du degré peu avancé de ses caractéristiques techniques, surtout en ce qui concerne les explosifs, la fonction de l'artillerie était essentiellement de mettre en déroute les rangs ennemis offrant ainsi à la cavalerie et à l'artillerie la possibilité d'attaquer plus efficacement. Le seul type de tir qui se révélait vraiment mortel pour les troupes ennemies était **mitraille**, qu'il fallait pourtant effectuer à distance rapprochée. Dans notre jeu, deux points seulement marquent une différence entre les méthodes de tir des deux types; 1) l'artillerie de campagne est plus puissante que l'artillerie légère; 2) l'artillerie légère est plus mobile.

Comme on a déjà vu, l'artillerie de campagne, si

on veut la faire tirer, doit tirer avant tout autre mouvement ou combat. Voyons maintenant comment on l'emploie dans le jeu.

L'artillerie de campagne peut soit tirer soit se déplacer; on considère comme déplacement aussi les changements des secteurs de tir (Fig. 26), quand on tourne l'unité.

L'artillerie subit les limitations imposées par le terrain et le mouvement, comme la cavalerie. Si une unité d'artillerie se trouve sur des cases immédiatement au-dessous d'un terre-plein, elle ne peut pas tirer contre des cases immédiatement au-dessus de terre-plein même (Fig. 27). Pour la même raison, une unité quelconque qui se trouve sur une case immédiatement au-dessous d'un terre-plein ne peut pas être atteinte par une unité d'artillerie qui se trouve sur une case quelconque, au-dessus de terre-plein (Fig. 28). On considère terre-plein comme un obstacle quand, sur une ligne hypothétique reliant l'artillerie et sa cible, il y a un terre-plein, juste avant le pion.

Les pions d'artillerie qui ont déjà tiré sont couverts par les "pions-fumée", jusqu'à la fin du tour de tout joueur.

On calcule les tirs de l'artillerie suivant le rapport entre la distance en cases séparant l'artillerie de sa cible, et les résultats de deux dés. Si la cible est toute proche, l'artillerie a plus de possibilités de la mettre en fuite, ou de l'éliminer complètement, si elle peut mitrailler (distance: 1 ou 2 cases).

Dans ce cas aussi, contrôle les résultats sur le Table de l'Artillerie.

On a deux éléments essentiels pour déterminer les résultats: le nombre de cases séparant le pion-artillerie de sa cible et la somme des valeurs données par deux dés. Dans la case, où se croisent les deux colonnes correspondant aux deux valeurs obtenues (nombre des cases et valeurs des dés), on trouve le résultat de ce tir: il peut impliquer le recul de la cible d'autant de cases que le nombre prévu par le Tableau, ou son élimination.

C'est toujours le vainqueur qui décide comment déplacer un pion perdu en respectant les règles veus au chapitre 13. Les tirs de l'artillerie ne doivent pas avoir lieu nécessairement en ligne droite, mais ils ne peuvent jamais dépasser neuf cases de distance. Les tirs doivent avoir lieu à l'intérieur d'un certain secteur, qu'on établit selon la position du canon (Fig. 26). Une fois établi que l'objectif se trouve dans le secteur de tir, ce tir est calculé en suivant la ligne la plus courte.

Artillerie légère et de campagne sont identiques, sauf ces trois points: 1) les tirs de la première sont moins efficaces que les tirs de l'artillerie de campagne, par conséquent les résultats de ses tirs sont en rouge dans la Tableau de l'artillerie, pour marquer la différence avec l'artillerie de campagne; 2) au cours du coup où elle tire, après ou avant le déplacement des autres pions,

l'artillerie légère peut se déplacer de la moitié de son facteur de mouvement, au maximum; 3) l'artillerie légère peut tirer même après s'être déplacée. L'artillerie ne peut jamais attaquer comme l'infanterie. En effet, les unités d'artillerie ne peuvent pas entrer dans des formations (et si elles y entrent, elles en interrompent l'augmentation), et ne subissent ni augmentations ni diminutions de valeur pendant les combats.

Le terrain mou influence l'artillerie: sa limitation est indiquée dans la Feuille Calendrier et coïncide avec une augmentation de distance des cibles. Si, par exemple, on tire, à midi contre une cible qui se trouve à 4 hexagones de distance, on vérifie dans le Calendrier, dans la colonne de l'artillerie, si on a une limitation de + 3 cases; on calcule donc le tir comme si la cible se trouvait à 7 cases de distance ($4 + 3 = 7$).

Les résultats des tirs d'unités d'artillerie contre des carrés ou des unités superposées en villes, doivent s'appliquer à toutes les unités occupant cette case. Le déplacement qui s'en suit prendra des directions différentes, pour ne pas superposer des pions en fuite. S'il n'y a qu'une possible ligne droite de fuite, une seule unité recule et cela au choix du perdant; les autres sont éliminées. Ceux qu'on vient de considérer sont en outre les seuls cas où les tirs de l'artillerie ont de l'effet sur les commandements. Si les tirs sont contre des unités à l'intérieur de villes ou de bois on calcule la distance comme si la cible était 3 cases plus éloignée. En défense, l'artillerie ne subit pas de diminutions à cau d'attaques latérales ou postérieures.

L'artillerie ne peut pas tirer contre les pions qui l'outrepassent, qu'ils soient en fuite ou non.

On ne peut pas mitrailler au-delà de terre-pleins (on considère 3 points de distance).

16) LA FEUILLE D'ENTRAÎNEMENT

A cause de possibles difficultés qu'on peut

rencontrer pour déplacer les différentes unités en formation, ou pour coordonner leur emploi, le jeu prévoit une Feuille d'Entraînement, c'est-à-dire une petite carte représentant les différents types de terrain qu'on trouve dans le jeu, et qui permet d'organiser de brefs combats d'essai.

On conseille aux joueurs de jouer avec 5 unités d'infanterie, 1 unité d'infanterie légère, 2 unités de cavalerie et une unité d'artillerie, chacun. Ceci permet d'engager des batailles de brève durée, en ajoutant éventuellement d'autres pions.

Une fois le mécanisme du jeu compris, avec toutes ses possibilités, vous pourrez passer à la carte plus grande et répéter la bataille réelle au maximum de vos possibilités.

La figure 30 montre un exemple d'attaque coordonnée entre les différentes spécialités de l'armée napoléonienne.

Légende de l'exemple:

- I) Tir de l'artillerie
- II) attaque de l'infanterie
- III) attaque de la cavalerie contre les pions mis en déroute lors des attaques précédentes
- IV) fuite

17) LE MORAL (FACULTATIF)

Jusqu'à présent on n'a pas encore considéré les pions de couleur plus claire, imprimés sur le revers des unités.

Le but de ces pions est de fournir deux degrés de difficulté à cette simulation. Jusqu'à présent nous avons parlé du premier degré, le plus simple.

Le deuxième, plus complexe, prévoit l'application de toutes les règles déjà illustrées, et d'autres encore qui concernent la situation-moral des unités engagées dans la bataille.

On sait que le niveau du moral de tout unité, à la veille de la bataille est normal, sauf dans des cas particuliers. Avec le progrès de la bataille, le moral tend à changer, généralement à empirer, à cause de défaites, de fuites ou de différentes difficultés.

Tous les pions, dont la fuite est égale à plus de trois cases dans un tour, doivent être tournés, parce qu'ils accusent une dégradation du moral. La dégradation du moral implique la réduction de moitié par excès, du facteur de combat global de l'unité (une unité dont la valeur est 7 en formation, aura sa valeur réduite à 4, à cause du moral). Cette dégradation du moral n'influence pas la valeur des pions attenants, en formation.

En outre, si dans sa fuite un pion fait déplacer des unités amies de plus de trois cases, ces dernières aussi voient leur moral se dégrader. Si une unité, dont le moral est déjà réduit, s'enfuit de 4 autres cases, ou encore davantage, elle est définitivement éliminée.

En ce qui concerne l'artillerie, la dégradation entraîne non seulement la réduction de moitié du facteur de combat en défense, mais aussi la réduction de moitié, par excès, du résultat du tableau. (le résultat 1, en ce cas, est considéré nul, le résultat DE équivaut à moins D5).

Une unité avec moral réduit peut redevenir normale, si elle gagne, directement, une bataille où l'adversaire doit s'enfuir de plus de trois cases (la même chose vaut pour l'artillerie).

En cas de facteur de combat négatif (par exemple -1 ou -2) et pourvu qu'il s'agisse d'attaques postérieures, les pions démoralisés doubleront leurs facteurs (par exemple $-2 = -4$).

Non seulement les défaites, mais d'autres raisons aussi, peuvent conduire à un changement du moral. Au coup d'arrivée des Prussiens, tous les pions français auront leur moral réduit, comme le rappelle la Feuille Calendrier.

Pour les français c'est la perte de toutes les unités d'infanterie (de ligne et légère) de la garde, qui fait réduire le moral de toute l'armée pendant les deux coups français qui suivent la perte de la dernière unité de la garde.

Voilà le dernier cas où le moral d'une armée entière est réduit:

quand il y a plus de 12 pions démoralisés à la fois; le moral redeviendra normal (sauf pour les pions directement démoralisés) dès que le nombre des pions tombe au-dessous de 12.

A la fin de la bataille les pions qui restent avec moral bas seront calculés, avec les autres pertes, comme demi-pion chacun.

Les unités démoralisées formées en carré avec des unités normales, ne sont pas considérées comme réduites. En cas de fugue, au contraire, les règles normales sont appliquées.

■
ESEMPI
EXEMPLE
■

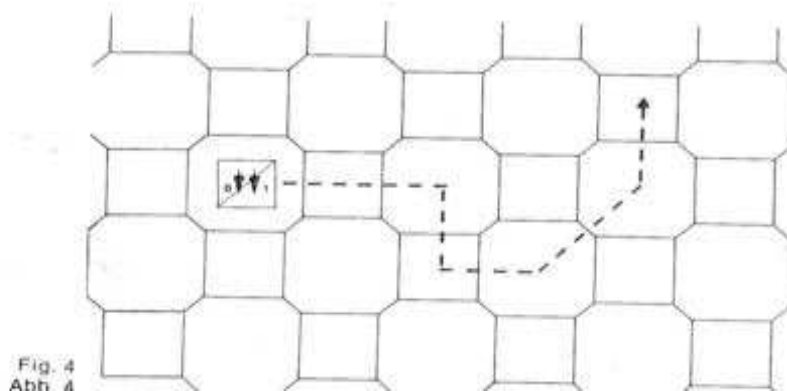
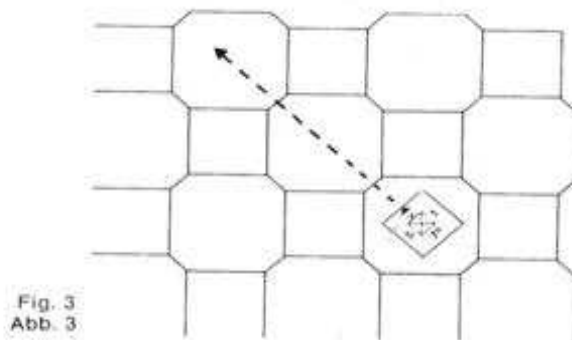
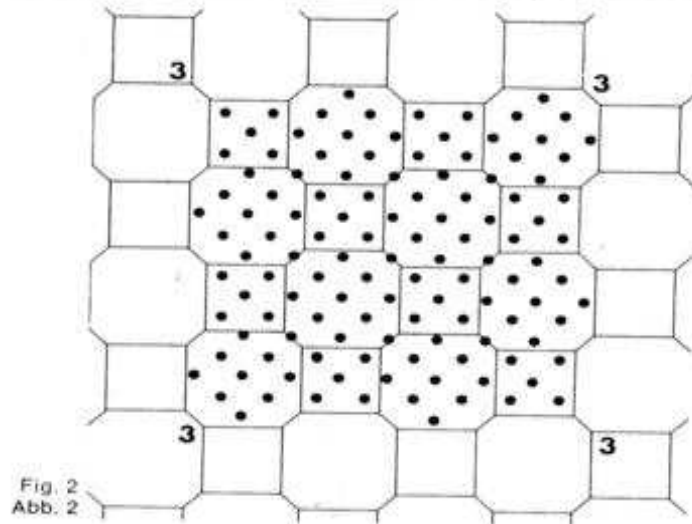
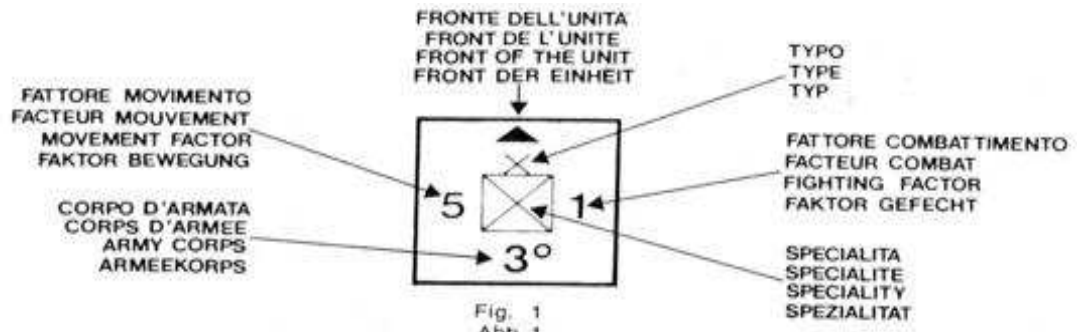
FORZE IN CAMPO
FORCES SUR LE CHAMP

■
EXAMPLE
DAS BEISPIEL
■

FORCES ON THE FIELD
KAMPF STEHENDE KRÄFTE

WATERLOO





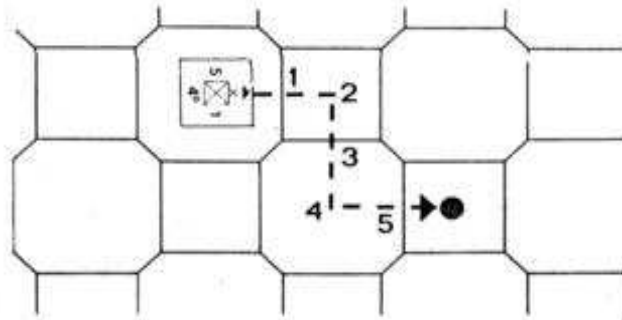


Fig. 5
Abb. 5

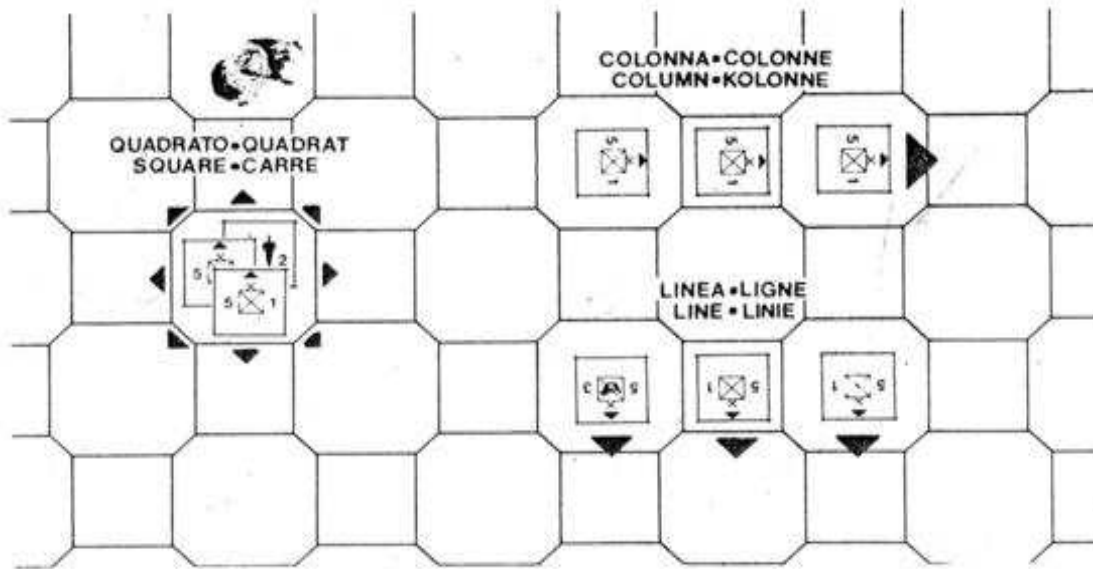


Fig. 6
Abb. 6

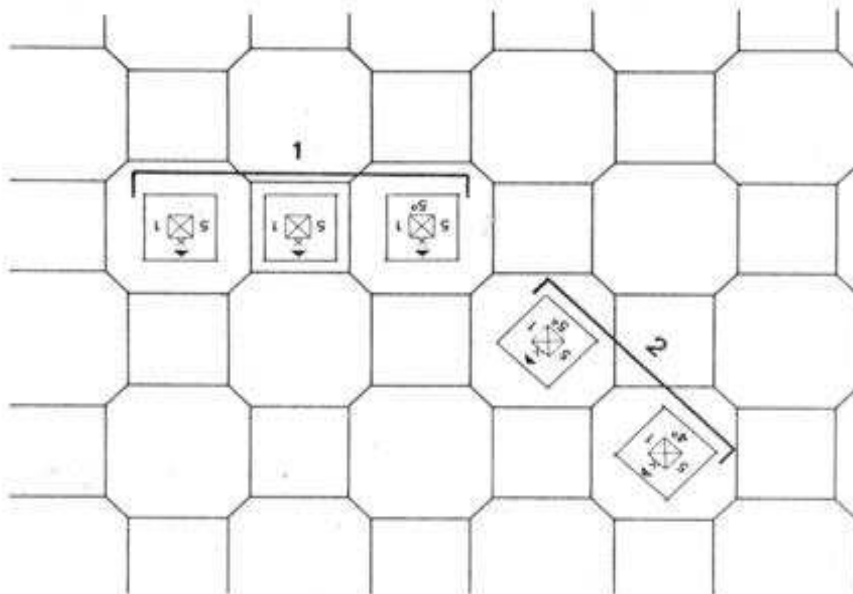


Fig. 7
Abb. 7

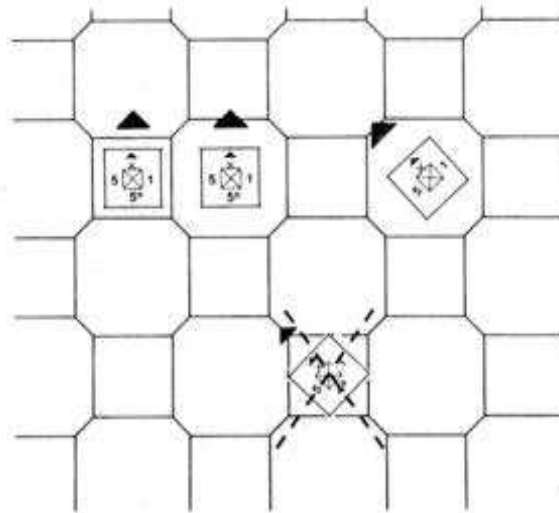


Fig. 8
Abb. 8

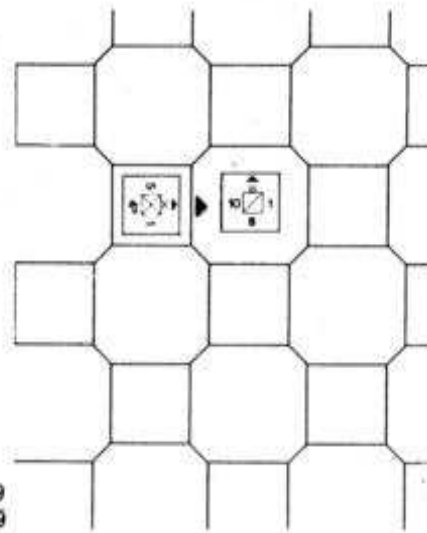


Fig. 9
Abb. 9

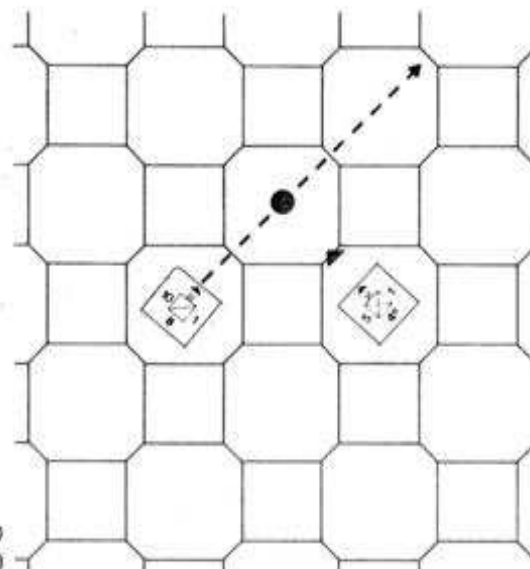


Fig. 10
Abb. 10

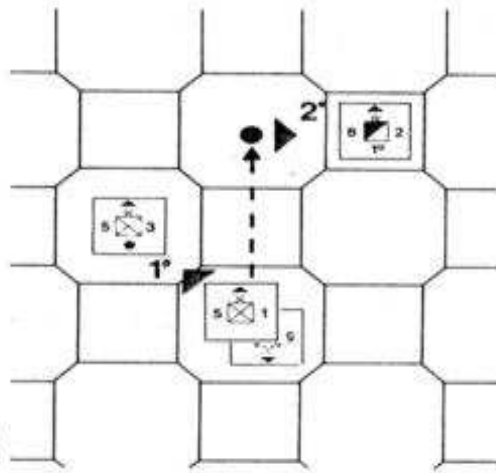


Fig. 11
Abb. 11

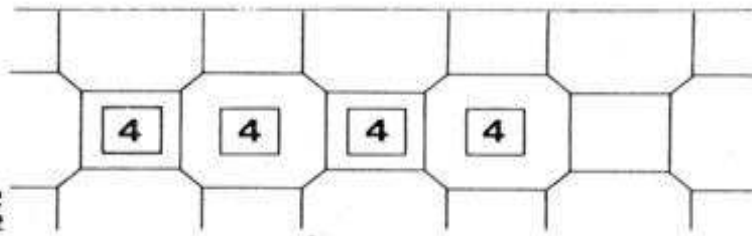


Fig. 12
Abb. 12

3WT

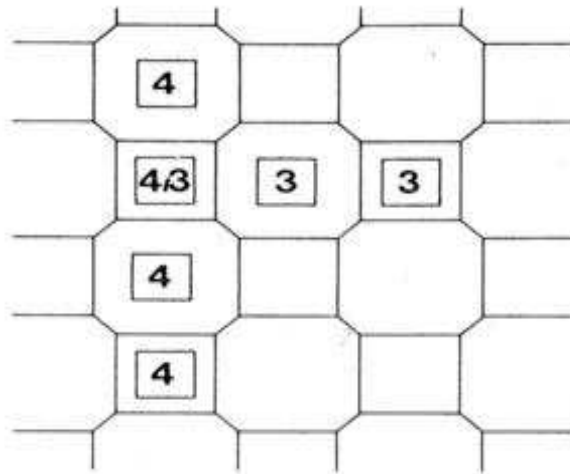


Fig. 13
Abb. 13

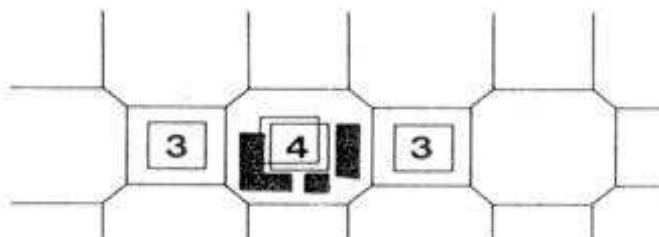


Fig. 14
Abb. 14

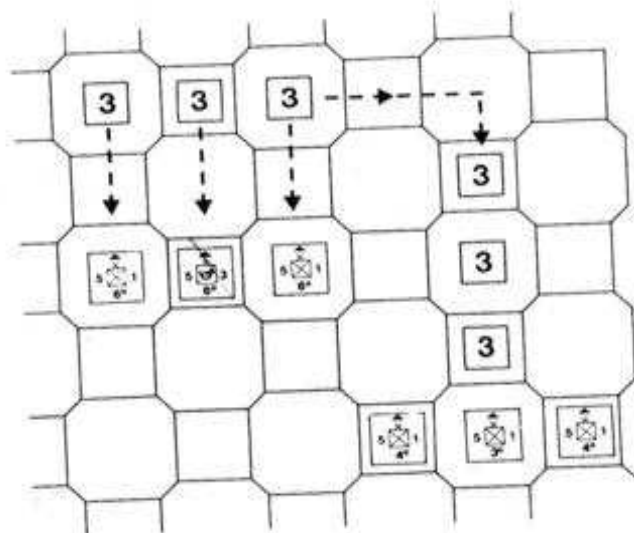


Fig. 15
Abb. 15

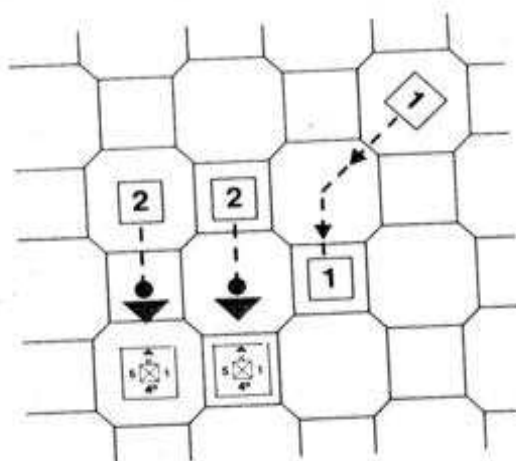


Fig. 16
Abb. 16

18/74

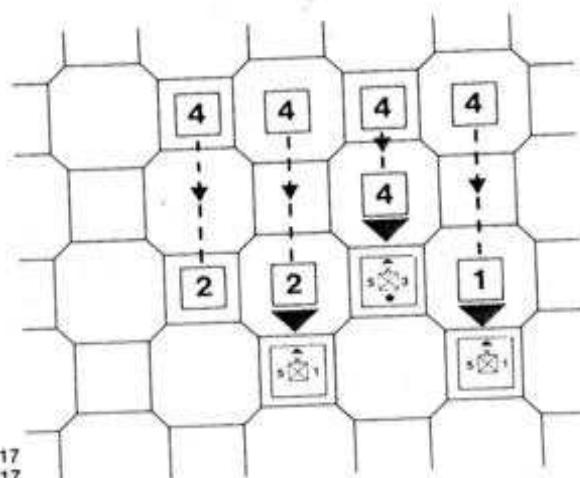


Fig. 17
Abb. 17

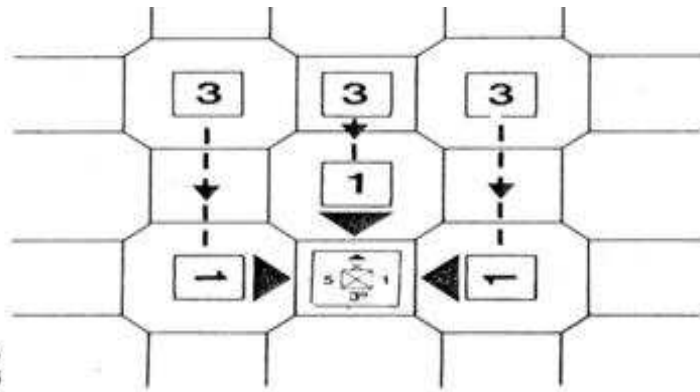


Fig. 18
Abb. 18

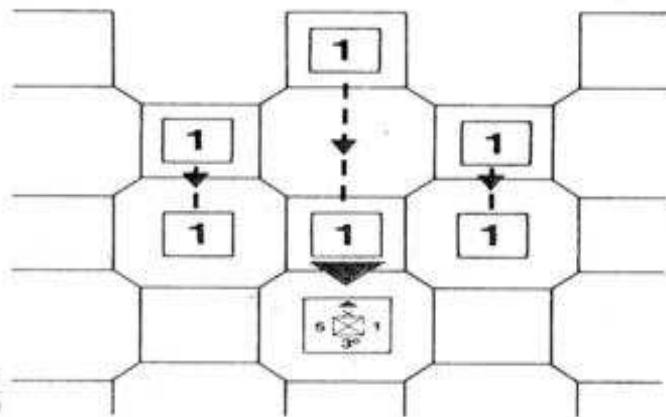


Fig. 19
Abb. 19

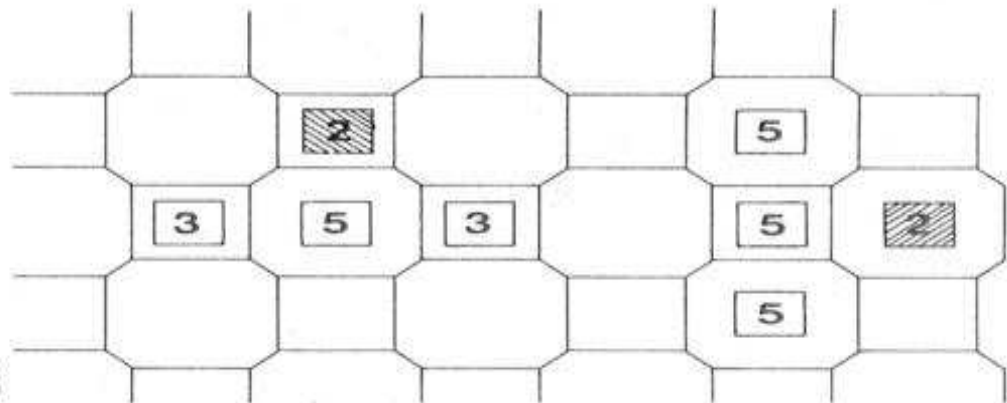


Fig. 20
Abb. 20

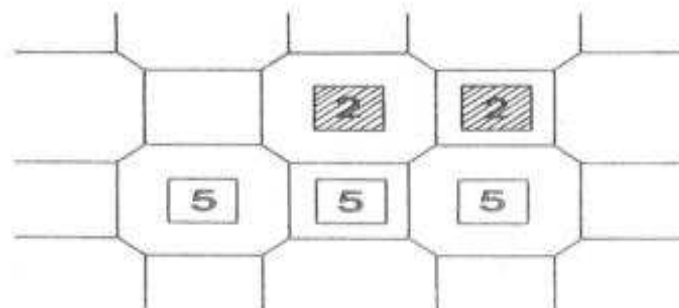


Fig. 21
Abb. 21

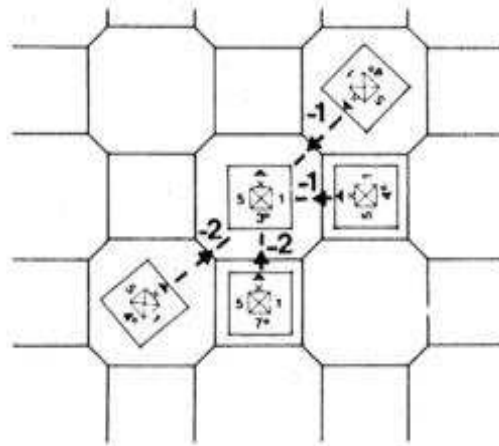
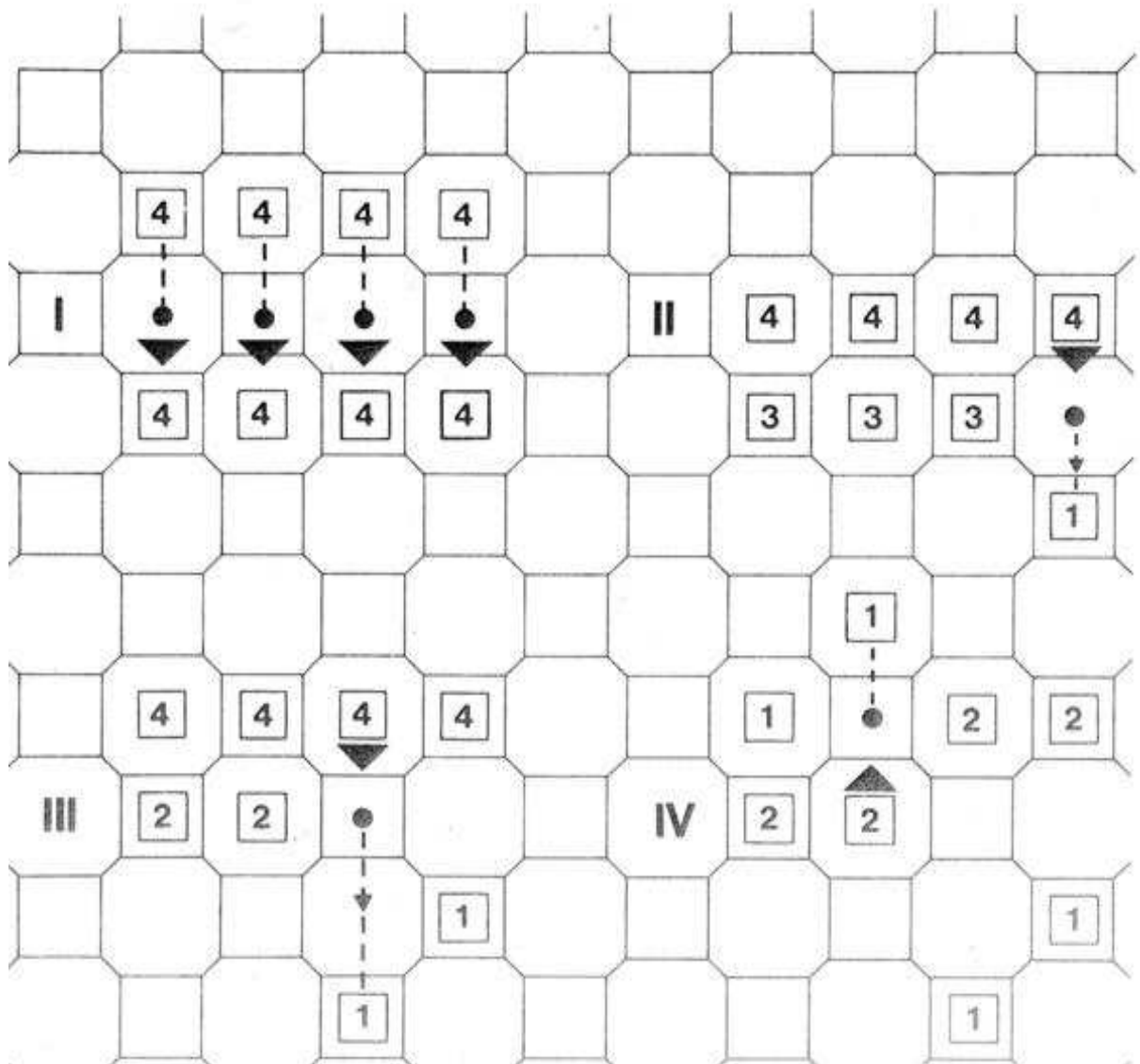


Fig. 22
Abb. 22

Fig. 23
Abb. 23



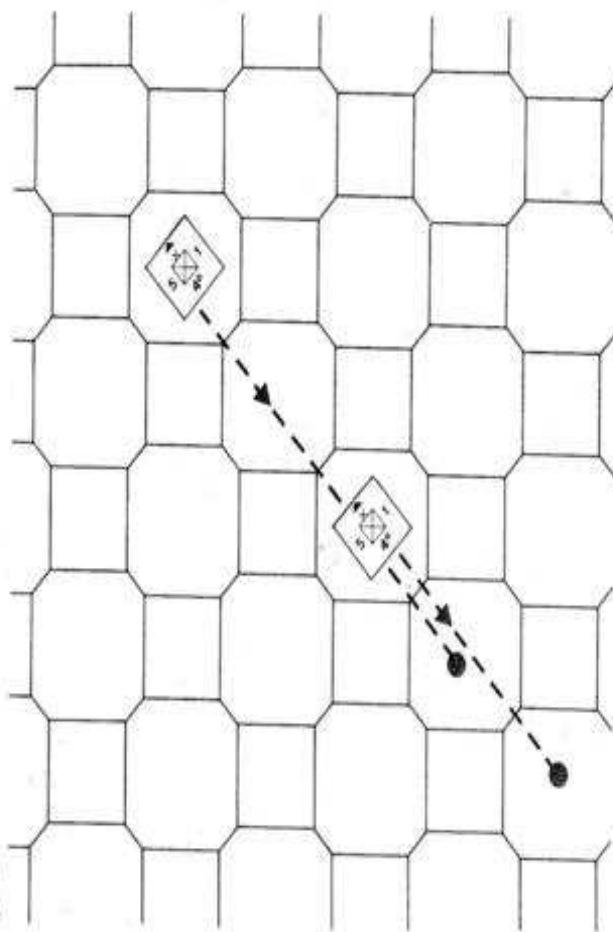


Fig. 24
Abb. 24

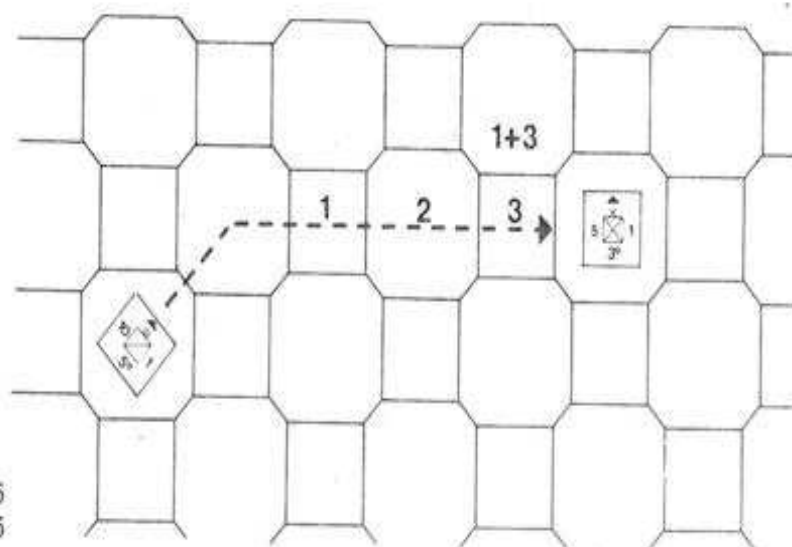
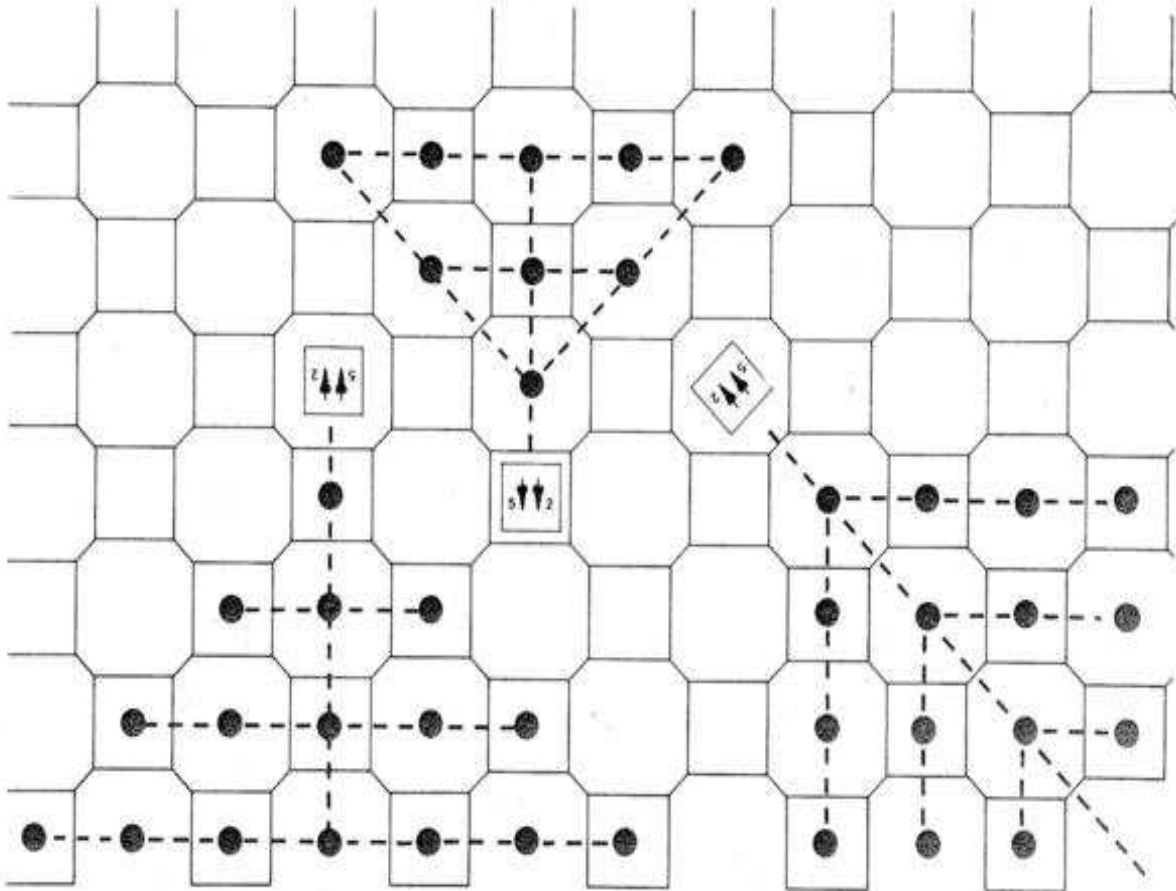


Fig. 25
Abb. 25

Fig. 26
Abb. 26



7WT

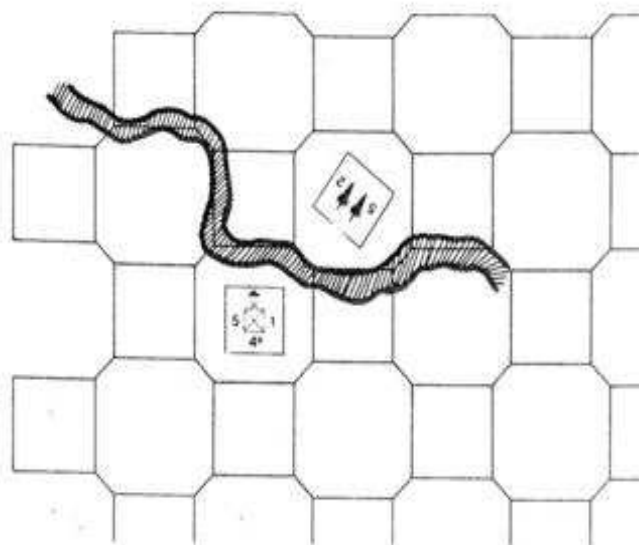


Fig. 27
Abb. 27

Fig. 28
Abb. 28

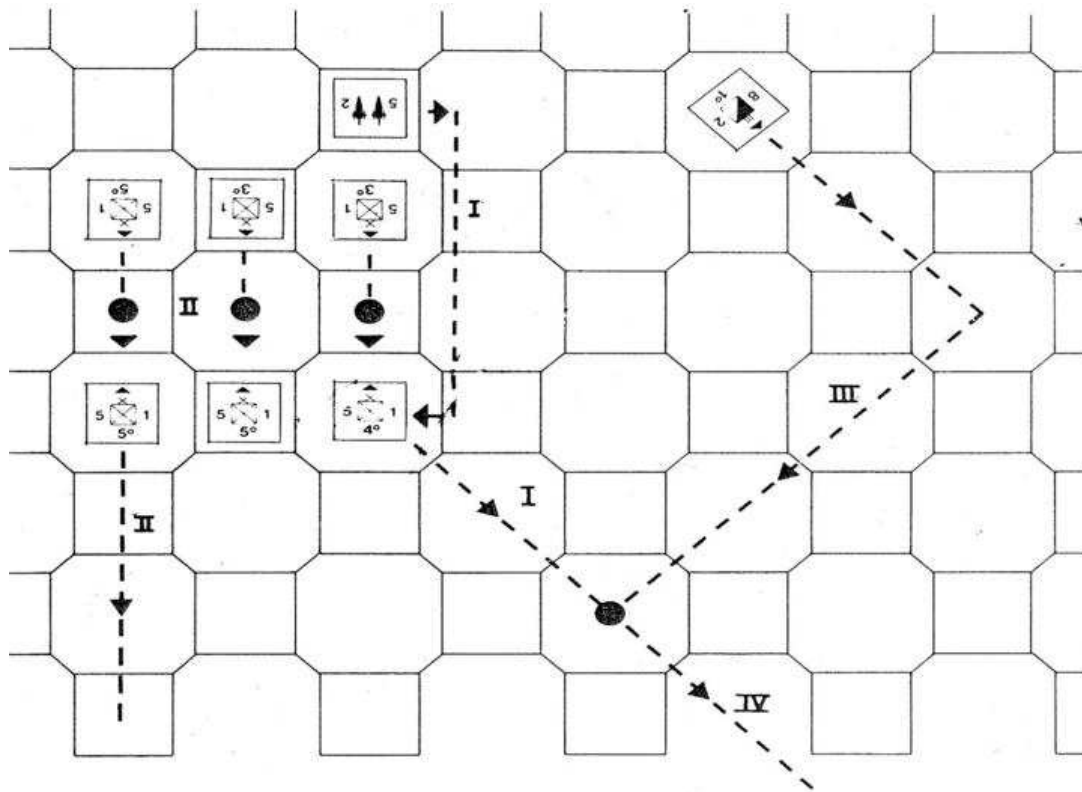


Fig. 29
Abb. 29

WATERLOO^N

FOGLIO FORZE IN CAMPO
FEUILLE DES FORCES SUR LE CHAMP
SHEET OF FORCES ON THE FIELD
BLATT IM KAMPF STEHENDE KRÄFTE

	GENERALE	ARMATA	SETTORE	LOCALITÀ	ORA DI INGRESSO								
	GENERAL	ARMY	SECTOR	LOCALITY	ENTRANCE HOUR								
FRANCESE FRANÇAIS FRANZOSEN	D'ERLON	1°	16	11,30	1	8	3		3				
	REILLE	2°	20	11,30	1	6	2		2				
	LOBAU	6°	15	11,30	1	4	2		2				
	MORTIER	GUARDIA GARDE GUARD		21	11,30	1	2	2			1	1	
				20	11,30					1		2	2
				21	11,30					1		1	1
				22	11,30					1		2	2
	NAPOLEONE NAPOLEON			LE CAILLOU	11,30	1							

LEGENDA LEGENDE LEGEND

SPECIALITÀ
SPECIALITE
SPECIALITY
SPEZIALITÄT

COMANDI
COMMANDEMENTS
HEADQUARTERS
KOMMANDO



INGLESI
ENGLAIS
ENGLISH
ENGLÄNDER

PRUSSIANI
PRUSSIENS
PRUSSIENS
PREUSSEN

ORANGE	1°	9	11,30	1	5	1		3		
HILL	2°	8	11,30	1	4			2		
PICTON		3	11,30	1	6	2				
P. BERNARD	ALLEATI ALLIES VERBUNDENE	10	11,30	1	3	1		1		
WYBRIDGE	CAVALLERIA CAVALERIE CAVALRY KAVALLERIE	4	11,30	1			2		4	3
WELLINGTON	MONT ST JEAN		11,30	1						
	HOUGOU MONT		11,30		1	1				
	LA HAIE SAINTE		11,30		1	1				
	FAPELOTTE		11,30		1					
	LA HAIE		11,30		1					
	FRISHERMONT		11,30		1					
	BRAINE L'ALLEUD		11,30		1	1				
BÖLOW	4°	18	15,30	1	3	3	2	2	2	2
PIRCH	2°	5/6	15,30	1	5			1	2	2
BÜCHER		5/6	15,30	1						
ZIETHEN	1°	3/4	15,30	1	5		1	2		

 ARTIGLIERIA ARTILLERIE ARTILLERY
 CAVALLERIA PESANTE CAVALLERIE LOURDE HEAVY CAVALRY SCHWERKAVALLERIE
 CAVALLERIA LEGGERA CAVALLERIE LEGERE LIGHT CAVALRY LEICHTKAVALLERIE
TIPO TYPE TYP
 REGGIMENTO REGIMENT
 BRIGATA BRIGADE