

La Règle “JOMINI” V2

Avant propos

Cette règle sur hexagones assez simple est destinée à jouer en un jeu rapide toutes les armées de la période des guerres de la Révolution et de l'Empire, de 1780 à 1830, voire 1850. Elle contient des options pour la Guerre en Dentelles au 18ème siècle et pour la suite du 19ème siècle, avec les guerres coloniales, de Sécession, de 1870 voire la Guerre des Boxers et le début de la première guerre mondiale, mais ces périodes sont mieux couvertes par leurs règles respectives. Cette deuxième version 2022 a été enrichie de l'expérience de la première.

La base de ce jeu est la règle "Kriegspiel" de la Sabretache des années 1980. Cependant, nous l'avons fortement simplifié en considérant que l'hexagone est assez vaste pour enclorre l'unité complète mais aussi, sauf pour certaines armes, sa distance de tir, ce qui a inclus le tir dans le combat en mêlée. Cette conception a permis de supprimer toutes les questions de compagnies détachées et de formations. Par ailleurs nous avons inclus des influences des règles avec cartes de la série Command and Colors et de la règle « Tactique » de Stéphane TEILLAUMAS, autrefois sur le forum « www.tactiquelejeu/forum » aujourd'hui fermé.

Cette règle tactique Empire est placée sous le patronage d'Antoine Henri, baron de Jomini, historien et stratège militaire suisse qui a fait partie des États-majors de Napoléon et du tsar Alexandre Ier. Vous trouverez d'autres éléments sur lui à l'annexe 5.

« Jomini a montré le principe tactique, pressenti par Frédéric II, et porté à la plus grande efficacité par Napoléon, par lequel les armées modernes vont sortir du fameux blocage défensif dans lequel elles s'étaient progressivement enlées au début du XVIIIe siècle : *opérer, avec la plus grande masse de ses forces, un effort combiné sur le point décisif*. C'est la tactique offensive de la concentration des forces sur le point faible de l'adversaire pour emporter un avantage décisif. ... Il démontre que ce n'est pas la force supérieure qui assure la victoire, mais une série de manœuvres combinées, qui visent à une mise en action alternative des masses sur les points décisifs d'un théâtre d'opérations. »

(Ami-Jacques Rapin, « Jomini et la stratégie. Une approche historique de l'œuvre », Lausanne, Payot, 2002)



La Règle “JOMINI” V2

Cette règle est dédiée ;

- A mon fils Eric, quoiqu'il préfère le jeu sur ordinateur.
- A mon épouse Martine, qui supporte mes fantaisies ludiques depuis si longtemps et sans laquelle rine n'aurait été possible

Elle est également dédiée aux gens du jeu d'histoire avec figurines.

- à Michel Sbraire qui m'a initié au Jeu d'Histoire Moderne ;
- à Jean-Michel Haurefort qui m'a donné « Sabre et Baïonette » et qui fut mon maître de mémoire ;
- aux membres du groupe des « Gros Frères » de Grasse avec lesquels je jouais à la règle « Kriegspiel » ;
- aux membres du club « Jeux Tu Il » de Saint Laurent du Var avec lesquels j'ai développé ce jeu, et en particulier
- André Desnoux qui m'a initié au Jeu Napoléonien sur hexagones moderne et avec qui la plupart des concepts de cet ouvrage ont été développés.
- Enfin à Ramius Marco qui m'a poussé à retravailler et relancer cette règle.

Cette règle contient la règle et les annexes pour la jouer.

Un ensemble de listes d'armées est mis en place pour toute la période du 18ème et du 19ème siècle et donc couvre cette règle et les règles « Frédéric le Grand » pour le 18ème et « De la Marne à la Marne » pour la période post-napoléonienne.

