

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 Desnouck 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 « Ah les braves gens ! » pour la période post-napoléonienne.



La Règle “JOMINI” V2

Table des matières

Avant propos.....	1
Chapitre 1 : Introduction et notions clés.....	5
But du jeu.....	5
Préparation et installation.....	5
Dés de combat.....	5
Notion de Soutien.....	5
Flanc ou Arrière.....	6
Les unités et les types de troupes.....	6
Séquence de jeu.....	6
Chapitre 2 : Les troupes.....	7
Les types d'unités.....	7
Infanterie.....	7
Cavalerie.....	7
Lanciers.....	8
Chamellerie.....	8
Artillerie.....	9
Éléphants.....	9
Chapitre 3 : Commandement, activation et ordres.....	10
Les officiers.....	10
Distances de Commandement (activation) et d'influence des officiers.....	10
Activation des unités.....	10
Nombre d'activations.....	10
Choix des activations.....	10
Activation des officiers.....	11
Ordres spéciaux influençant le jeu.....	11
Les différents ordres.....	11
Ordres de Commandement.....	11
Ordres de manœuvre.....	12
Ordres d'attaque.....	12
Ordres de défense.....	13
Autres influences d'un officier sur son environnement.....	13
Réduction du coût des ordres.....	13
Prendre la tête.....	13
Effet sur le moral des troupes.....	13
Chapitre 4 : Phase de Déplacement.....	14
Capacité de mouvement des unités (en hex).....	14
Mouvements particuliers.....	15
Mouvement sur route.....	15
Infanterie montée.....	15
Troupes hors table.....	15
Chapitre 5 : Phase de Combats.....	17
Ordre des combats.....	17
Les données du combat par types de troupes.....	17
Nombre de dés de combat.....	17
Les Tirs.....	19
<i>Portée.....</i>	<i>19</i>
<i>Ligne de mire.....</i>	<i>19</i>
<i>Choix des cibles.....</i>	<i>20</i>
Les combats corps à corps.....	20
Déroulement d'un combat ou d'un tir.....	21
Rappel des interdictions liées aux mouvements des unités.....	21
Effets complémentaires.....	21
Résultat des dés.....	21
Actions complémentaires.....	23
<i>Repli (suite coup au moral).....</i>	<i>23</i>
<i>Suivi.....</i>	<i>24</i>
<i>Poursuite.....</i>	<i>24</i>
<i>Riposte.....</i>	<i>25</i>
Cas particulier des éléphants.....	25
Personnages sur le Champ de Bataille.....	27
Personnage au combat.....	27
Personnage en fuite.....	27

La Règle “JOMINI” V2

Perte du Général en chef.....	27
Chapitre 6 : Victoire.....	28
Chapitre 7 : Éléments de terrain.....	29
Éléments naturels de terrain.....	29
Obstacles linéaires.....	30
Éléments alternatifs.....	30
Éléments composés.....	31
Effet du terrain et des obstacles linéaires.....	32
Annexe 1 – Mise en place du terrain et des armées.....	33
Note générale.....	33
Jeu avec scénario.....	33
Préparation des armées.....	33
Mise en place du terrain.....	33
Mise en place des armées.....	33
Déploiement alternatif.....	33
Paravent opaque.....	33
Petits papiers.....	34
Premier joueur.....	34
Annexe 2 – Officiers.....	35
01 – Nom ou titre de l'officier.....	35
02 – Type de l'officier.....	35
03 – Fond du symbole = pays.....	35
04 – Particularité de l'officier liée à ses capacités.....	36
05 – Particularité de l'officier liée à l'organisation de l'état-major.....	36
Annexe 3 – Fiches de Troupes, Troupes spéciales et exemples.....	37
Exemple de fiche d'unité.....	37
01 – Nom ou titre de l'unité.....	37
02 – Type de l'unité.....	37
03 – Fond du symbole = pays.....	37
04 – Entraînement de l'unité.....	38
05 – Solidité morale de l'unité.....	38
06 – Particularité de l'unité liée à la mobilité.....	38
07 – Particularité de l'unité liée au combat.....	39
08 – Particularité de l'unité autre, (sous forme d'une ou deux lettres).....	39
09 – Particularité de l'unité liée à la composition.....	39
10 – Particularité de l'unité liée à l'entraînement/commandement.....	40
Unités spéciales.....	40
Infanterie.....	40
<i>Rappel des unités habituelles.....</i>	<i>40</i>
<i>Infanteries peu armées.....</i>	<i>41</i>
<i>Infanterie montée.....</i>	<i>41</i>
Troupes montées.....	42
Artillerie.....	43
<i>Artillerie à pied.....</i>	<i>43</i>
<i>Artillerie à cheval ou « volante ».....</i>	<i>44</i>
<i>Artillerie à fusées.....</i>	<i>44</i>
<i>Caronades.....</i>	<i>44</i>
<i>Zamboureks.....</i>	<i>44</i>
Éléphants.....	44
Exemples d'unités.....	45
Annexe 4 – Extension à d'autres périodes.....	50
Annexe 4.1 – Pour la « Guerre en Dentelles ».....	50
I – Suppression du système des ordres.....	50
II – Officier combattant au premier rang.....	50
III – Particularité des troupes.....	50
Annexe 4.2 – 2ème partie du 19ème siècle.....	50
I – Modification des troupes.....	50
II – Armes rayées.....	51
III – Nouveaux matériels et processus de combat.....	51
Annexe 5 – Antoine Henri, baron de Jomini (1779-1869).....	52

La Règle “JOMINI” V2

Chapitre 1 : Introduction et notions clés

But du jeu

Le but du jeu est généralement d'être le premier joueur à éliminer entièrement du champ de bataille un nombre déterminé d'unités adverses, généralement le tiers du nombre d'unités dont dispose l'adversaire au début de la bataille. Ces conditions de victoire peuvent varier lors d'un scénario où la prise d'objectifs peut se substituer à la perte de troupes adverses par exemple.

Préparation et installation

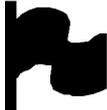
Chaque joueur a défini son armée et les troupes en fonction du scénario choisi ou au moins de la quantité prévue. Si possible, on utilisera une des listes d'armées.

On installe la table, la nappe hexagonée et les éléments de terrain. Les choses sont différentes selon qu'on joue un scénario ou non. On fixe les conditions de victoire. Puis on installe les armées (voir les méthodes en annexe 1). La table est composée de cases hexagonales, d'une taille suffisante pour que les unités y tiennent. Le nombre minimum d'hexagones est de 9 en large et 12 en long mais il n'y a pas de nombre maximum.

Le terrain est soit défini par le scénario, soit placé d'un commun accord entre les joueurs. Les différents éléments de terrain sont au chapitre 5.

Dés de combat

On utilise des dés spéciaux portant des symboles (voir ci-dessous). En dehors de cela, on utilise parfois un ou des dés normaux pour des usages spéciaux.

	Coup touché sur Infanterie		Coup touché sur Cavalerie		Coup touché sur Artillerie
	Drapeau de repli		Lettre d'ordre		Avantage tactique

Notion de Soutien

La notion d'unité soutenue est centrale. Une unité est soutenue si elle est adjacente à deux autres unités amies. Le fait qu'une unité soit soutenue lui donne de nombreux avantages pour combattre. Il y a des exceptions à ce principe :

Une unité d'infanterie située sur une case d'habitations est toujours considérée comme soutenue quand elle est la cible d'une attaque.
Une unité de troupes montées qui attaque ou qui combat dans un élément de terrain accidenté (forêt, habitations, marais, rocailles...) ne peut jamais être considérée comme soutenue, y compris si elle est adjacente à deux unités amies. Elle continue cependant à apporter son soutien aux unités amies adjacentes.
Une unité d'infanterie attaquée par des troupes montées adverses dans un tel élément de terrain est toujours considérée comme étant soutenue y compris s'il n'y a pas deux unités amies adjacentes.
Une artillerie ou des véhicules sur une route dans un terrain accidenté ne peut pas être soutenue, ni apporter de soutien à une autre unité amie.
Une unité peut être considérée comme soutenue du fait d'un ordre lancé par son général.

La Règle “JOMINI” V2

Flanc ou Arrière

Les unités ne sont pas orientées. Donc il n'y a pas de prise de flanc ou d'arrière. De même, une unité ne perd pas de temps en changeant de direction dans son déplacement.

Les unités et les types de troupes

Une unité occupe une case et une seule et une seule unité peut occuper une case, même si elle est réduite. Une unité, selon la réduction à laquelle est jouée la bataille, peut représenter depuis un groupe d'hommes jusqu'à des parties entières de l'armée. En revanche, elle ne représente qu'un type de troupe (infanterie, cavalerie, artillerie...).

Les éléments permettant de définir une unité sont définis ci-après au chapitre 2.

Séquence de jeu

Un tour est composé de l'action successive de chacun des 2 joueurs. Chaque joueur fait successivement les phases suivantes :

1 – **Phase de Commandement** : Le joueur annonce les troupes qu'il active. Il peut aussi (en consommant des pions d'ordre) lancer à ce moment un Ordre de Commandement.

2 – **Phase de Déplacement** : le joueur déplace toutes les unités activées qu'il souhaite en respectant les limitations du terrain et du type d'unités. Il peut (en consommant des pions d'ordre) donner un ordre de manœuvre et un seul par tour.

3 – **Phase de Combats (qui comprennent les tirs)** : le joueur fait combattre ses unités une par une dans l'ordre qu'il souhaite en :

- vérifiant que l'unité ciblée est soit sur une case adjacente, soit à portée et dans sa ligne de mire.
- annonçant le nombre de dés de combat auquel son niveau de qualité lui donne droit.
- ajustant ce nombre de dés en fonction du terrain et des circonstances. Il peut (en consommant des pions d'ordre) donner un ordre d'attaque et un seul par combat. Le joueur attaqué peut (en consommant des pions d'ordre) donner un ordre de défense et un seul par combat.
- lançant le nombre de dés ainsi ajusté puis en appliquant les résultats en commençant par les pertes puis les retraites éventuelles.
- effectuant les suivis, les charges puis les poursuites éventuelles pour les troupes qui y sont autorisées.
- subissant la riposte d'un adversaire soutenu.

4 – **Phase de Fin de Tour** : On constate si l'un des deux camps a rempli les conditions pour déterminer la victoire. Sinon, la partie continue et l'adversaire commence son nouveau tour.

La Règle “JOMINI” V2

Chapitre 2 : Les troupes

Plusieurs éléments permettent de définir une unité. Il y a le type de la troupe, surtout infanterie, cavalerie et artillerie mais il y en a d'autres, mais aussi les armes, l'entraînement, le moral et d'autres caractéristiques. On trouvera ici les troupes de base. Les éléments particuliers, seront définis à l'annexe 3.

On trouveras aussi par ailleurs des listes d'armées qui permettent de construire des armées historiques pour les parties sans scénarios.

Les types d'unités

Le type de l'unité sera en général Infanterie, Cavalerie, Chamellerie ou Artillerie. On définit aussi les troupes en

- très légères (jaunes)
- légères (vertes)
- moyennes (bleues)
- lourdes (rouges)
- très lourdes (noires)

Les cas particuliers de types et d'armes seront vues à l'Annexe 3.

Infanterie

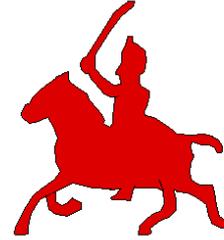
Ce sont les troupes à pied. Il n'y en a que légères et moyennes. On distinguera aussi ici l'infanterie armée d'armes rayées.

Infanterie légère	Infanterie de Ligne	Inf fusils rayés légère	Inf fusils rayés lourde
			
Infanterie entraînée à combattre en ordre dispersé mais aussi en ordre serré comme l'autre. Cela lui permet de se déplacer plus facilement en particulier en terrain difficile, boisé notamment. En revanche, elle est moins efficace en combat rapproché.	C'est l'infanterie régulière, entraînée à combattre en serrant les rangs. On dit aussi infanterie lourde.	Infanterie légère entraînée à utiliser des fusils rayés, qui tirent plus loin. Ces troupes peuvent donc tirer à 2 hex.	Infanterie lourde entraînée à utiliser des fusils rayés.

Cavalerie

Ce sont les troupes à cheval. Il y en a 4 types, distingués par leur masse, et donc leur rapidité de déplacement.

La Règle "JOMINI" V2

Cavalerie Légère	Cavalerie lourde	Cuirassiers	Cavalerie Très Lourde
			
Cavalerie entraînée à combattre en ordre dispersé et à se déplacer rapidement, avec des chevaux légers et rapides. Leur rôle principal est la reconnaissance avant le combat et la poursuite après. Cependant, elle combat aussi dans les batailles mais elle est moins efficace que des cavaleries plus lourdes.	Cavalerie entraînée à combattre dans les batailles, parfois avec des mousquetons ou en mêlée au sabre. Ces cavaliers portent généralement des bottes hautes et lourdes. Ils ont des chevaux puissants. On dit aussi cavalerie de ligne.	Cavalerie plus lourde que la cavalerie lourde de ligne, équipés de cuirasses ou parfois de côtes de mailles.	Cavalerie équipée à l'ancienne d'armures lourdes de métal et avec souvent des chevaux protégés. Ils sont si lourdement équipés qu'ils se déplacent assez lentement mais ils sont puissants et résistants en bataille.

Lanciers

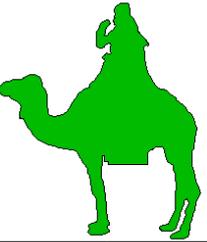
C'est de la cavalerie un peu spéciale car équipée en plus de la lance qui leur donne un bonus au choc en bataille.

Lanciers légers	Lanciers lourds	Cuirassiers lanciers	Lanciers très Lourds
			
Cavalerie légère équipée de la lance.	Cavalerie lourde équipée de la lance.	Cuirassiers équipés de la lance.	Cavalerie très lourde équipée de la lance.

Chamellerie

Ce sont des troupes montées sur des chameaux ou des dromadaires. Ils sont comparables aux cavaleries.

Attention, nous avons aussi souvent des troupes qui leur ressemblent mais sont des méharistes, de l'infanterie montée sur dromadaires (voir Annexe 3).

Chamellerie légère	Chameliers lourds	Chameliers cuirassiers	Chamellerie très lourde
			
Comparable à la cavalerie légère mais sur dromadaires. Ils se déplacent moins vite que la	Comparable à la cavalerie lourde mais sur dromadaires.	Comparable aux cuirassiers de la cavalerie mais sur dromadaires.	Comparable à la cavalerie très lourde mais sur dromadaires.

La Règle “JOMINI” V2

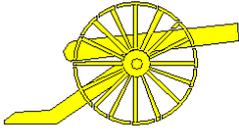
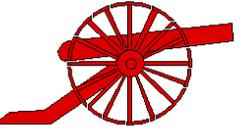
cavalerie légère.			
-------------------	--	--	--

Artillerie

Ce sont les canons. Ils peuvent être tractés par différents animaux.

L'artillerie de ce temps était désignée par le poids de son projectile en livres. Nous les séparons en catégories selon le poids en livres françaises. (Attention, la livre française était presque la plus lourde d'Europe. Les autres pays ont des livres plus légères.¹)

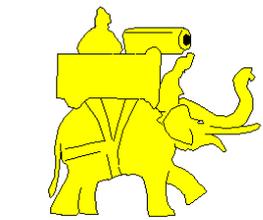
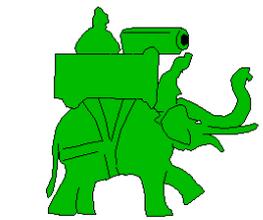
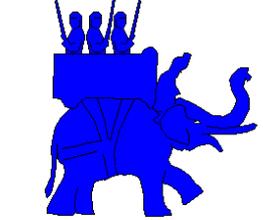
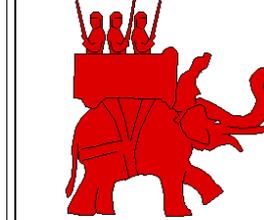
La base sera l'artillerie à pied. Les autres types seront vus à l'Annexe 3.

Artillerie très légère à pied	Artillerie légère à pied	Artillerie lourde à pied	Artillerie très lourde à pied
			
Artillerie dont les projectiles sont inférieurs à 3 livres françaises.	Artillerie dont les projectiles sont compris entre 3 et 6 livres françaises.	Artillerie dont les projectiles sont compris entre 6 et 11 livres françaises.	Artillerie dont les projectiles sont supérieurs à 11 livres françaises.

L'artillerie a une particularité : composée de spécialistes, son efficacité diminue quand le nombre de servants se réduit par suite de pertes. Contrairement aux autres types de troupes, le nombre de dés dépend du nombre de plaquettes (sauf sur éléphants).

Éléphants

Les éléphants sont utilisés dans certains pays orientaux de plusieurs façons : transport, infanterie montée, tracteurs d'artillerie lourde, porteurs d'artillerie légère, voire directement au combat. En voici quelques exemples. Le tout sera défini à l'Annexe 3.

Artillerie Eléphant très légère	Artillerie Eléphant légère	Eléphant Moyen	Eléphant lourd
			
Il s'agit de pierriers, de pièces sur pivot et de petits pièces de 1 à 3 livres montées sur le bord du howdah.	Il s'agit de pièces d'artillerie légère (4 à 6 livres) montées dans le howdah.	Il s'agit d'éléphants utilisés directement comme des engins de combat, des sortes de tanks. Cela a bien diminué depuis la généralisation des armes à feu mais une charge d'éléphants est toujours aussi impressionnante.	Ce sont des éléphants comme les précédents, en partie protégés par des tentures et avec des défenses armées.

¹

La livre d'Angleterre vaut 0,92 livres françaises ; celle d'Autriche, 0,78 ; de Prusse, 0,95 ; de Russie, 0,83. Ainsi un 9 livres anglais équivaut à peu près à un 8 livres français.

La Règle “JOMINI” V2

Chapitre 3 : Commandement, activation et ordres

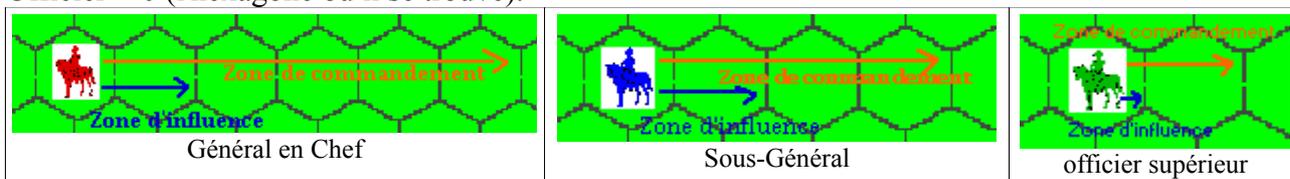
Lors d'une phase de commandement, le joueur peut activer un certain nombre d'unités. Seules les unités activées peuvent se déplacer et/ou combattre pendant son tour. Les activations sont menées par les personnages avec commandement ci-après appelés « officiers ».

Les officiers

Les officiers sont de 3 types, avec des particularités. On les trouvera à l'Annexe 2.

Distances de Commandement (activation) et d'influence des officiers

Selon le type de l'officier, la distance de Commandement varie : Général en Chef = 5 ; Sous-général = 3 ; Officier = 1. La distance d'influence varie également : Général en Chef et Sous-général = 1 ; Officier = 0 (l'hexagone où il se trouve).



Activation des unités

Le rôle principal des officiers est d'activer des unités. Le nombre de ces unités et des activations, ainsi que les officiers qui peuvent les faire dépendent du nombre d'unités dans l'armée.

Nombre d'activations

Sauf dans un scénario, voici en gros ce qu'on conseille :

Nombre d'unités	Activations
0 à 9	1 activation de 3 unités
10 à 15	1 activation de 4 unités
Plus de 15	2 activations de 3 ou 4 unités
Très grosses armées	On pourra utiliser plus de officiers, selon l'accord entre les joueurs

Choix des activations

Une activation est faite par un des généraux et officiers supérieurs présents sur la table. Cet officier pourra activer le nombre prévu d'unités par tour dans sa portée d'activation. Le joueur doit choisir quel officier fera cette activation. Toutes les unités activées sont de même type (infanterie ou troupes montées – cavalerie et chamellerie). L'artillerie à pied est activée avec l'infanterie, l'artillerie à cheval ou sur dromadaires avec la cavalerie. Il est aussi possible de n'activer que de l'artillerie qui alors peut être de tous les types. Les éléphants de combat et l'artillerie sur éléphants peuvent être activés aussi bien avec l'infanterie ou la cavalerie.

Si on a plusieurs officiers qui peuvent activer chacun plusieurs unités par tour, ils le feront dans leurs portées d'activation respectives. Il faudra cependant indiquer dans quel ordre se placent les officiers car les unités activées devront agir dans l'ordre de ces officiers : (exemple pour 2 officiers, cas le plus fréquent)

- 1 – activation des unités du 1er officier
- 2 - activation des unités du 2ème officier
- 3 – déplacement des unités du 1er officier
- 4 - déplacement des unités du 2ème officier

La Règle “JOMINI” V2

5 – combats des unités du 1er officier et conséquences

6 - combats des unités du 2ème officier et conséquences

L'officier doit être bien précisé pour voir si les unités visées sont bien dans sa zone d'activation. Chaque officier et chaque unité ne peut être activé qu'une seule fois par tour.

A noter que des activations supplémentaires spéciales pourront avoir lieu du fait d'un ordre de commandement (voir plus loin).

Activation des officiers

Un officier avec une unité activée est activé avec elle et la suit. Il peut aussi être considéré comme non activé et rester sur place. Enfin, il peut être activé seul et donc peut se déplacer indépendamment, ce qui consomme un point d'activation. La particularité est que cet officier peut être activé n'importe où sur la table et non seulement dans la portée d'activation de l'officier activant.

Ordres spéciaux influençant le jeu.

Lors des différentes phases du jeu, des joueurs peuvent donner des ordres. Au début de la partie, chaque joueur prend un nombre de pions d'ordre défini par le scénario ou, à défaut, qui correspond à son niveau de commandement. Il pourra en avoir d'autres durant la partie en obtenant le symbole «lettre d'ordre» avec leurs dés, lors de leurs combats.

Pour « payer » ces ordres, le joueur consomme ces points d'ordre. Il n'est pas nécessaire d'être dans la zone de commandement d'un officier pour pouvoir lancer un tel ordre (mais voir plus loin). Les 4 types d'ordres sont :

- les ordres de commandement, donnés par le Général en chef lors de la Phase de Commandement. Un seul ordre de commandement peut être donné dans cette phase ;
- les ordres de manœuvre lors de la Phase de Déplacement. Un seul ordre de manœuvre peut être donné dans cette phase ;
- les ordres d'attaque, donnés par le joueur attaquant dans la Phase de Combats. Un seul ordre d'attaque peut être donné pour une attaque, et jamais en riposte ;
- les ordres de défense, donnés par le joueur défenseur dans la Phase de Combats. Un seul ordre de défense peut être donné pour une attaque (mais certains comptent pour tout le tour).

Pour donner un ordre, le joueur doit dépenser immédiatement un nombre de points d'ordre correspondant au coût de l'ordre, avec les pions qu'il possède avant l'application de ses effets. En cas de litige avec les règles, c'est le libellé de l'ordre qui prévaut pour son application. La présence d'un officier peut diminuer le coût d'un ordre (sauf pour un ordre de Commandement) mais un ordre a toujours un coût au moins de 1.

Les différents ordres

Ordres de Commandement

Ces ordres ne peuvent être donnés que durant la phase de Commandement du joueur.

Ordres de Commandement durant la phase de Commandement (La valeur ne peut être diminuée ni par l'influence d'un officier ni par une caractéristique d'unité)		
Nom	Points	Description
Reconnaissance	1	le joueur ne peut activer qu'une seule unité durant son tour. En contrepartie, il gagne un nombre de points de commandement égal au niveau de commandement de son général en chef.
Estafette	2	Permet au joueur d'activer une unité supplémentaire de n'importe quel type, située n'importe où sur le champ de bataille.

La Règle “JOMINI” V2

Déplacement stratégique	2	Permet au joueur d'effectuer une activation supplémentaire spéciale, avec un officier et sur des unités autres que les autres. Ces unités ne pourront faire autre chose que se déplacer et à aucun moment aucune de ces unités ne devra se trouver ce tour à moins de 6 hexagones de tout ennemi.
Activation supplémentaire	5	Permet au joueur d'effectuer une activation de plus dans le même tour, avec un officier et sur des unités différentes de la ou des premières. Toutes les règles des activations s'appliquent.

Un joueur ne peut donner qu'un seul ordre de Commandement durant un tour.

Ordres de manœuvre

Ces ordres ne peuvent être donnés que durant la phase de Déplacement du joueur.

Ordres de manœuvre durant la phase de Déplacement		
Nom	Points	Description
Monter ou démonter	1	Le joueur donne à une unité activée l'ordre de monter ou de démonter , moyennant un pas de mouvement.
Marche forcée	2	Permet à l'unité cible de se déplacer d' une case supplémentaire tout en gardant sa capacité de combat si elle est activée.
Coureur des bois	2 /hex	Permet à l'unité cible de se déplacer en terrain difficile comme en terrain nu.
Ordre combiné	3	Les unités activées durant le tour peuvent être de type différent .
Messagers	3	Les unités activées par un général peuvent se trouver n'importe où sur le champ de bataille, mais doivent rester toutes du même type.
En avant marche !	4	Permet à toutes les unités activées par un même officier de se déplacer d'une case supplémentaire tout en gardant leur capacité de combat. C'est l'ordre de marche forcée pour toutes les unités du même général.
Ralliement	2 ou 3	Le général peut rallier les éléments éliminés d'une unité située à 2 cases ou moins de son bord de table et à plus de 2 cases d'un adversaire, en dépensant 2 points pour un élément d'Infanterie et 3 points pour un élément autre. L'élément rallié est rajouté à l'unité, sans dépasser le nombre initial d'éléments de l'unité. L'unité n'est pas tenue d'être activée. Mais si elle l'est, le ralliement se fait à la fin de son déplacement.

Un joueur ne peut donner qu'un seul ordre de manœuvre durant un tour.

Ordres d'attaque

Ces ordres ne peuvent être donnés que lors d'une phase de combat du joueur. Ils ne peuvent pas être donnés en cas de riposte de ses unités durant la phase de combat de son adversaire ou pour un tir à distance. On ne peut donner qu'un seul ordre par combat (une unité attaquante contre une unité en défense.)

Ordres d'attaque durant la phase de Combat (Corps à Corps) du joueur		
Nom	Points	Description
Allant	Inf=1 TM=2	Les meilleurs soldats de l'unité se mettent en valeur et augmentent son efficacité. L'unité attaque son adversaire avec 1 dé de combat supplémentaire . Si « hésitant », le coût est doublé, triplé si « fuyant ».
Charge !	2	L'unité qui reçoit cet ordre a bon moral et se considère comme soutenue durant toute sa phase de combat.
Berserks	3	Permet d'attaquer avec 2 dés de combat supplémentaires mais l'unité doit obligatoirement faire un suivi et, pour la riposte, les «Avantages tactiques» comptent en pertes .
Sapeurs	4	L'unité attaquante est accompagnée de sapeurs qui annulent les effets du terrain attaqué.
Percée	5	Après une attaque réussie dans laquelle l'ennemi est éliminé ou a reculé, cet ordre permet à l'unité d'Infanterie ou de Cavalerie qui le reçoit d'occuper la case laissée libre par son adversaire puis de faire une attaque supplémentaire , y compris si elle a déjà effectué une poursuite.
Ordre d'attaque spécial d'artillerie dans la phase de Combat du joueur		
Vent du boulet	2	Une unité d'artillerie qui a tiré, après le jet des dés, peut convertir ses avantages tactiques en coups au moral.

La Règle “JOMINI” V2

Ordres de défense

Le joueur ne peut donner ces ordres que durant la phase de Combat de son adversaire et en répondant à une attaque ennemie, après un éventuel ordre d'attaque mais avant le jet des dés. On ne peut donner qu'un seul ordre par combat (une unité attaquante contre une unité en défense) et uniquement pour un combat corps à corps.

Ordres de défense durant la phase de Combat du joueur adverse		
Nom	Pts	Description
Sacrifice	1	L'unité recevant cet ordre peut transformer en pertes à volonté les drapeaux qu'elle reçoit en combat durant tout le tour.
Comme un roc	2	L'unité qui reçoit cet ordre se fortifie ou adopte une formation qui lui permet d'être considérée comme soutenue durant tout le reste du tour.
Esquive	2	Possibilité de remplacer 1 coup touché (et un seul) par 1 double coup au moral.
Tenir sa position	2	L'unité recevant cet ordre peut ignorer tous les drapeaux qu'elle reçoit en combat durant tout le tour.
Nuts !	3	Une unité, galvanisée par son chef, compte comme soutenue durant tout le reste du tour et ignore en plus un coup au moral supplémentaire à chaque combat.
Contre-charge	4	Une cavalerie soutenue chargée par une cavalerie adverse contre-charge. Les 2 unités combattent simultanément et le vainqueur est celui qui cause le plus de pertes. Le vainqueur peut alors effectuer suivi et poursuite même s'il était le défenseur au début.
Retraite	4	L'unité qui reçoit cet ordre peut reculer d'un nombre de cases égal à sa capacité de mouvement avant l'attaque de l'adversaire mais après son mouvement. Son recul doit être au minimum d'une case et être dirigé vers son bord de table, mais les autres règles de déplacement s'appliquent à son mouvement de retraite. L'attaquant ne peut plus se déplacer ni attaquer durant ce tour.
Embuscade	5	Une unité ayant la possibilité de riposter peut effectuer sa riposte avant de subir l'attaque de son adversaire. C'est bien une riposte : elle n'est jamais suivie d'un assaut, d'une charge ou d'une poursuite. Si l'attaquant n'est pas éliminé ou ne doit pas reculer, il peut faire son attaque comme normalement.

Autres influences d'un officier sur son environnement.

Outre l'activation et les ordres, un officier a une influence sur les troupes dans sa portée d'influence.

Réduction du coût des ordres

Un ordre donné à une unité qui se trouve dans la portée d'influence d'un personnage de commandement coûte un point de moins, mais un ordre coûte toujours au moins 1 point.

Prendre la tête

Un officier peut prendre la tête d'une unité qui se trouve dans sa portée d'influence. Ce faisant, il disparaît, enlevé de la table. Cela lui permet de :

- activer cette unité en plus des activations normales
- donner à cette unité un ordre sans dépenser de points d'ordre
- ignorer une perte reçue par cette unité
- donner 2 dés de plus à l'unité en combat
- rallier complètement l'unité, c'est à dire lui rendre toutes ses plaquettes perdues, s'il n'y a aucun ennemi à 2 cases alentours.

Du fait que l'officier disparaît, un général en chef ne peut faire aucune de ces actions.

Effet sur le moral des troupes

L'unité qui se trouve sur la même case qu'un personnage de commandement bénéficie d'un avantage moral. Elle peut ignorer un drapeau (coup au moral) en plus du soutien éventuel. Là, ce n'est valable que sur cette seule case.

La Règle “JOMINI” V2

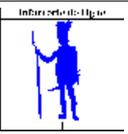
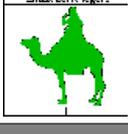
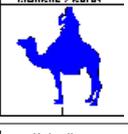
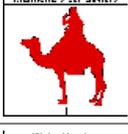
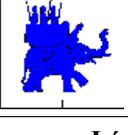
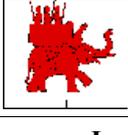
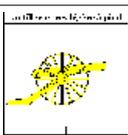
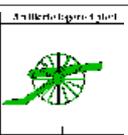
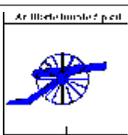
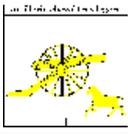
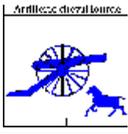
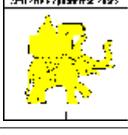
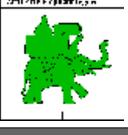
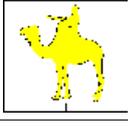
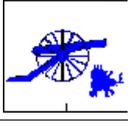
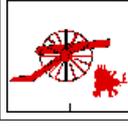
Chapitre 4 : Phase de Déplacement

Les unités actives sont déplacées par le joueur une par une dans l'ordre de son choix. Une unité ne peut être déplacée qu'une seule fois par tour, mais une unité activée n'est pas obligée de se déplacer. Le mouvement d'une unité doit être terminé avant de passer à celui d'une autre unité.

Deux unités ne peuvent pas occuper la même case, ni traverser une case qui est occupée par une unité amie ou ennemie, à l'exception de l'infanterie, de la cavalerie et des chameaux (mais ni l'artillerie, ni les éléphants ni les véhicules) qui peuvent traverser une unité d'artillerie, si la capacité de mouvement de l'unité en mouvement le lui permet et s'il y a une case disponible au bout de son mouvement. Tous les éléments d'une même unité doivent rester ensemble durant le mouvement; de même qu'une unité réduite après les combats ne peut pas se combiner à une autre unité.

Lorsque le joueur a fini d'effectuer tous ses déplacements, il peut passer à la phase suivante pour résoudre ses combats.

Capacité de mouvement des unités (en hex)

Type	Légère		Moyenne		Lourde		Super-lourde	
Infanterie		2		1/2 sans combat				
Cavalerie et Lanciers		4		3		3		2
Chamellerie		3		3		3		2
Éléphants				2		2		
Type	Très légère		Légère		Lourde		Très lourde	
Artillerie à pied ou à fusées		1/2 sans comb		1 sans combat		1 sans combat		1 sans combat (*)
Artillerie à cheval ou volante		3 (**)		2 (**)		1 (**)		
Sur Éléphants		2		2				
Sur chameaux - Zamboureks		2		Tracté par Éléphants		1/2 sans comb (**)		1 sans combat

La Règle “JOMINI” V2

Officier (se déplaçant seul)		3		3		2	Ignore le terrain difficile sauf si véhicule
------------------------------	---	---	---	---	---	---	--

(*) Jamais plus de 1 en toutes circonstances.

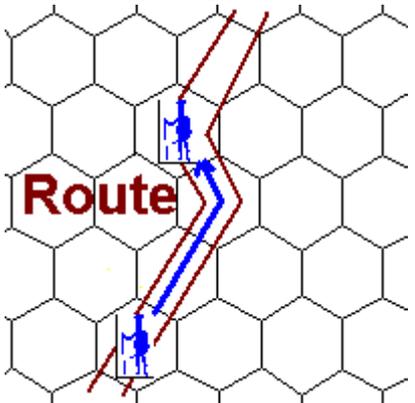
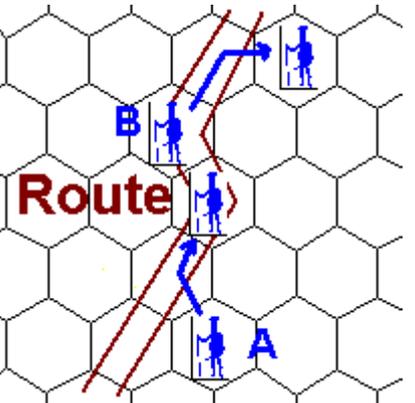
(**) Ces artillerie perdent un dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.

- Le terrain rencontré peut influencer sur la capacité de mouvement. Voir ci-dessous. A noter que le terrain accidenté n'a pas d'effet sur le déplacement des personnages qui se déplacent seuls mais que le terrain infranchissable le reste.
- Les unités n'ont pas de zone de contrôle. Donc une unité peut passer le long d'un hexagone occupé par un ennemi sans perdre de sa capacité de mouvement.

Mouvements particuliers

Mouvement sur route

Le mouvement de marche sur route est possible si la totalité du mouvement de l'unité se fait le long d'une même route continue (c'est à dire partant d'un hexagone de route et finissant sur un hexagone de route, en restant sur la route). Il autorise 1 hex de plus. Lorsqu'une unité fait un mouvement de marche, il ne lui est plus possible de combattre ou de tirer à la fin de son mouvement.

	
Mouvement sur route : 3 hex au lieu de 2, sans combat.	L'unité n'était pas sur la route ou en sort : hexagone supplémentaire impossible.

Infanterie montée

Les troupes d'infanterie qui ont des animaux pour monter peuvent les utiliser pour se déplacer plus vite. Des unités ainsi équipées peuvent se déplacer d'un hexagone de plus, mais sans combat. Cette augmentation de déplacement est cumulable avec la route.

A noter que, pour ces animaux :

- si ce sont des dromadaires ou chameaux, il y a « l'effet chameau » en combat car l'unité peut être protégée par les chameaux « baraqués » si elle est engagée en corps à corps.
- Si ce sont des éléphants, outre les pertes en plaquettes, nous avons un éléphant en panique pour chacune.
- Une unité d'infanterie portée sur chariots peut se mettre en position défensive : si l'unité ne se déplace pas dans sa dernière phase de déplacement, l'unité compte comme derrière une palissade (voir au combat).

Troupes hors table

Les troupes ne peuvent sortir volontairement de la table que si le scénario le prévoit (et dans les conditions alors prévues par le scénario) ou si c'est dans les conditions prévues au début du jeu entre

La Règle “JOMINI” V2

les joueurs. Sinon, c'est interdit. Ceci est vrai aussi bien pour une unité que pour un officier.

Toute sortie non volontaire (retraite par exemple) est toujours impossible. Dans ce cas (voir au combat), tout hex de repli qui ne peut être effectué compte en perte.

Si le scénario le prévoit (et dans ce cas seulement) il peut y avoir des unités gardées en renfort hors table. Dans ce cas, les unités pour entrer doivent pouvoir faire mouvement à partir d'un hex fictif situé juste à l'extérieur de la table. Elles être activées (et donc être accompagnées d'un officier qui, s'il est un sous-général, n'est pas obligé de rentrer) et le 1er hex du mouvement est le premier sur la table.



La Règle “JOMINI” V2

Chapitre 5 : Phase de Combats

Cette phase comprend les tirs et les combats. Le tir est une forme de combat qui ne se distingue que par la portée. Tous les combats (corps à corps ou tirs) se font dans la même phase sous le même vocable de combats.

Ordre des combats.

Comme pour les déplacements, les combats sont résolus un par un dans l'ordre choisi par le joueur dont c'est le tour. Un combat doit être résolu dans son entier et ses conséquences appliquées avant de passer au suivant. Seule une unité activée peut initier un combat. Elle est appelée « attaquant ». L'unité qui reçoit l'attaque est appelée « défenseur ».

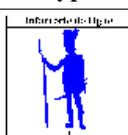
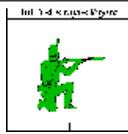
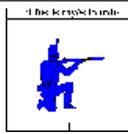
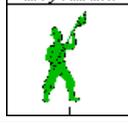
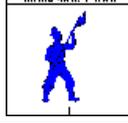
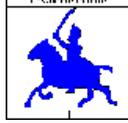
Un combat se fait toujours d'une unité sur une autre. L'ordre ne dépend jamais que de la volonté de l'attaquant (et de l'ordre des activations si plusieurs généraux). Après avoir combattu une unité, l'unité ne peut plus combattre (contre la même unité ou contre une autre) que dans le cadre de la poursuite (cf post). Comme une unité ne peut combattre qu'un seul adversaire, elle ne peut pas répartir ses dés de combats sur plusieurs adversaires, ni participer au combat de ses voisins.

Une unité activée n'est pas obligée de combattre si son joueur ne le veut pas, y compris si elle est adjacente à une unité adverse (sauf cas particulier). De même, une unité sans cible ne peut pas combattre dans le vide pour lancer les dés de combat.

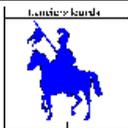
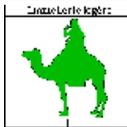
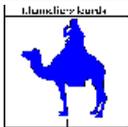
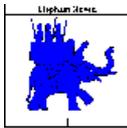
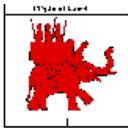
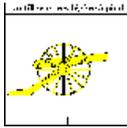
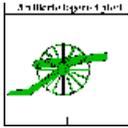
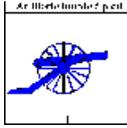
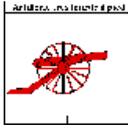
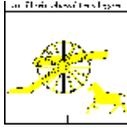
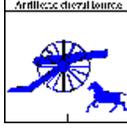
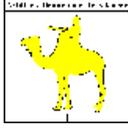
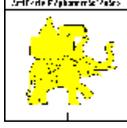
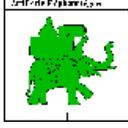
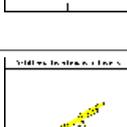
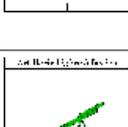
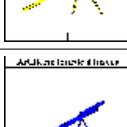
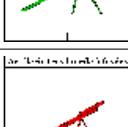
Les données du combat par types de troupes

Nombre de dés de combat

Le nombre de dés de combat dépend du type de troupes, selon le tableau ci-dessous. Il ne change pas selon le nombre de plaquettes de l'unité sauf pour l'artillerie.

Type	Port	Fact	Notes	Type	Port	Fact	Notes
	1	2			1	3	
	2	2	-1 dé en corps à corps		2	3	-1 dé en corps à corps
	1	2	L'ennemi « moderne » a +1 dé en corps à corps (caractéristique « Irréguliers »)		1	2	L'ennemi « moderne » a +1 dé en corps à corps (caractéristique « Irréguliers »)
	1	2	L'ennemi « moderne » a l'équivalent d'Embuscade systématiquement.		1	3	L'ennemi « moderne » a l'équivalent d'Embuscade systématiquement.
	1	2			1	3	
	1	4			1	3	l'adversaire a -1 dé

La Règle "JOMINI" V2

	1	2	+1 en attaque sur cavalerie et artillerie		1	3	+1 en attaque sur cavalerie et artillerie
	1	4	+1 en attaque sur cavalerie et artillerie		1	3	+1 en attaque sur cavalerie et artillerie l'adversaire a -1 dé
	1	2	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé		1	3	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé
	1	4	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé		1	3	Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé / l'adversaire a -1 dé
	1	5	Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé Perte = panique.		1	6	Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé Perte = panique.
	2	(*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.		3	(*)	Pas de tir si mouvement.
	4	(*)	Pas de tir si mouvement.		5	(*)	Pas de tir si mouvement.
	2	(*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.		3	(*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.
	4	(*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.		2	(*)	-1 dé si mouvement / Animaux (même amis) sauf chameaux dans hex adjacent -1 dé.
	2	(*)	Ne perd pas de dé en mouvement / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique		3	(*)	Ne perd pas de dé en mouvement / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique
	4	(*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué. / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique		5	(*)	Pas de tir si mouvement. / Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = panique
	2	(*)	-1 dé pour chaque hexagone de déplacement effectué.		3	(*)	Pas de tir si mouvement.
	4	(*)	Pas de tir si mouvement.		5	(*)	Pas de tir si mouvement.

La Règle “JOMINI” V2

	1	3	Animaux (même amis) sauf éléphant dans hex adjacent -1 dé / Perte = disparu.				
---	---	---	--	--	--	--	--

(*) = 1 dé par plaquette – maximum 3 (même si l'unité est « solide » voire plus).

Les Tirs

Rappel : seuls l'artillerie et les fusils rayés peuvent tirer à distance. Pour les autres armes de tir, c'est confondu avec le combat corps à corps (troupes pour lesquelles la portée est de 1 ci-dessus).

Portée

Pour vérifier qu'une cible soit à portée de tir, il suffit de compter le nombre de cases qui la sépare de l'unité tirant. Lors de ce décompte, on ne comptabilise pas la case où se situe l'unité qui fait feu mais on compte la case de la cible.

Ligne de mire

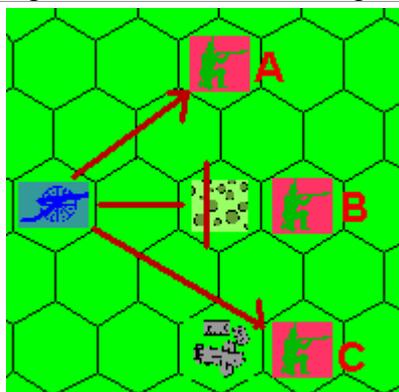
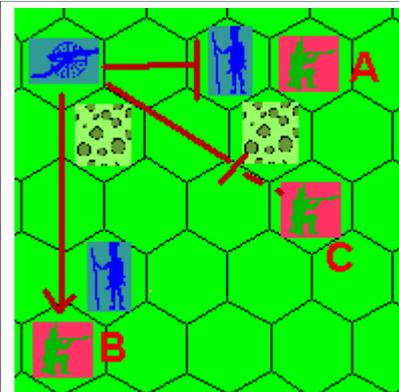
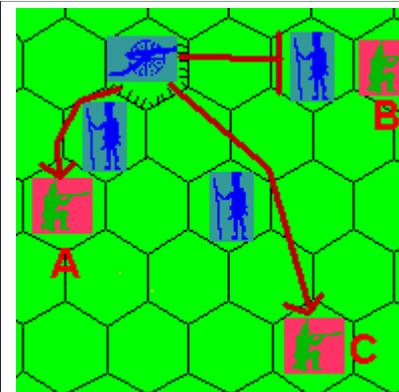
Pour pouvoir tirer sur une cible, il est également nécessaire qu'il existe une ligne de mire valide entre la case où est située l'unité et celle de sa cible. Pour ce faire, on imagine une ligne reliant le centre des deux cases concernées. Cette ligne de mire est valide si elle ne traverse aucun obstacle (ci-après appelé « masque »). Le terrain sur lequel se trouve la cible ne bloque jamais la ligne de mire. Quand la ligne de mire se superpose à la limite d'une ou plusieurs cases, elle n'est bloquée que si des masques se trouvent de part et d'autre de la ligne.

Les obstacles pouvant bloquer une ligne de mire sont les autres unités (ennemies ou amies) et certains types de terrain comme les forêts et les habitations ainsi que les collines (voir le terrain). Un tireur situé sur une colline voit par dessus toute troupe (amie ou ennemie). Une artillerie (pas des armes légères) peut tirer normalement sur un ennemi à portée, mais :

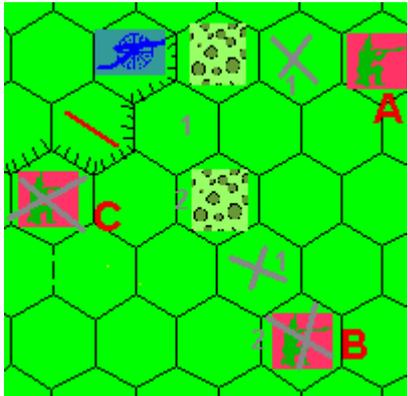
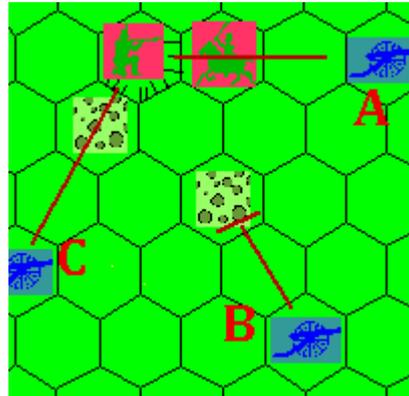
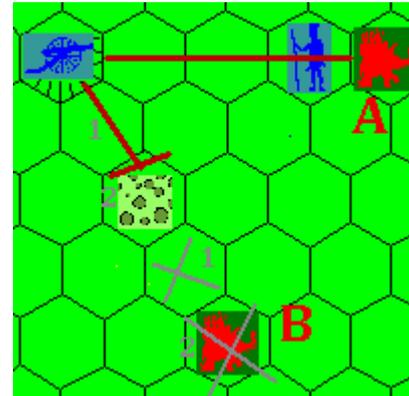
- une unité (ennemie ou amie) fait une zone d'ombre d'un hex, sauf ;
- une unité amie au pied de la colline ne fait pas de zone d'ombre ;
- Un masque (bois, habitations) fait une zone d'ombre égale au nombre d'hex entre lui et le tireur.

Si une unité peut tirer sur une autre, le contraire est naturellement vrai.

A la même hauteur, on ne peut pas tirer par dessus une unité, amie ou ennemie. Par exception, les éléphants peuvent tirer ou être tirés par dessus toute troupe, sauf des éléphants. En revanche, les éléphants sont moins hauts que les bois, habitations et collines.

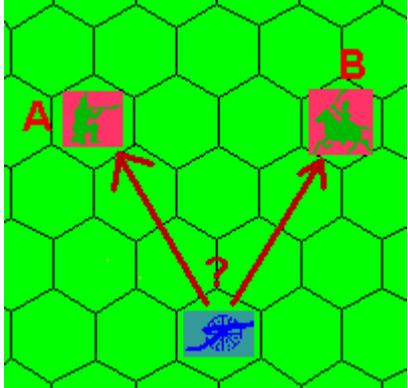
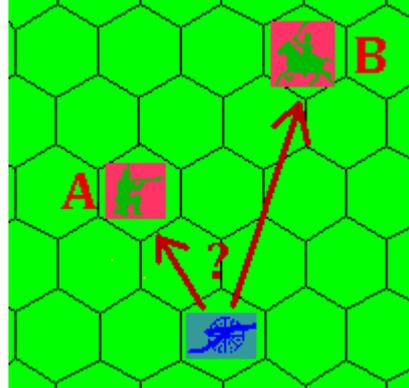
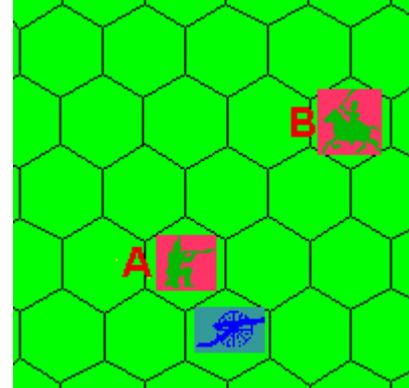
		
L'artillerie peut tirer sur A en direct ; ne peut pas tirer sur B bloqué par un bois ; peut tirer sur C car la ligne de	L'artillerie ne peut tirer sur A bloqué par une unité ; peut tirer sur B car la ligne de vue n'est bloquée que d'un	L'artillerie peut tirer sur A car l'unité amie est au pied de la colline ; ne peut pas tirer sur B bloqué par un ami qui

La Règle "JOMINI" V2

<p>vue n'est bloquée que d'un côté.</p>	<p>côté ; ne peut pas tirer sur C car la ligne de vue est bloquée des 2 côtés, même si à des endroits séparés.</p>	<p>fait masque ; peut tirer sur C car l'unité amie ne fait masque que pour 1 hex.</p>
		
<p>L'artillerie peut tirer sur A car le bois, situé à 1 hex du tireur, fait masque sur 1 hex ; ne peut pas tirer sur B car le bois, situé à 2 hex du tireur, fait masque sur 2 hex ; ne peut pas tirer sur C car la colline de même niveau bloque la vue</p>	<p>L'artillerie pour tirer sur l'infanterie est vue comme à l'envers. Donc l'artillerie A peut tirer car l'unité amie est au pied de la colline ; B ne peut pas tirer car elle est dans la zone d'ombre du bois et C peut tirer car hors de la zone d'ombre</p>	<p>L'artillerie peut tirer sur l'éléphant A car celui-ci est plus haut que l'unité amie mais ne peut pas tirer sur B dans la zone d'ombre du bois.</p>

Choix des cibles

Une unité peut tirer sur n'importe quelle unité choisie par le joueur qui la contrôle mais elle ne peut pas tirer à distance si un adversaire au moins lui est adjacent. Dans ce cas, le choix doit impérativement se faire parmi l'une des unités adverses adjacentes et c'est un corps à corps.

		
<p>L'artillerie choisit sur quel ennemi tirer.</p>	<p>L'artillerie peut choisir de tirer sur B même si A est plus près.</p>	<p>L'artillerie ne peut combattre B mais peut combattre A qui lui est adjacent.</p>

Les combats corps à corps

Ce sont les combats entre des unités adjacentes.

La Règle “JOMINI” V2

Déroulement d'un combat ou d'un tir.

Le joueur annonce l'unité qui combat et indique l'unité adverse qu'il choisit comme cible de son attaque. Puis il effectue dans l'ordre les actions suivantes:

1	Il vérifie que l'unité attaquante ait bien le droit de combattre.
2	Il vérifie que la cible soit à portée et dans la ligne de mire de son unité (pour le tir) ou adjacente à l'attaquant.
3	Il calcule le nombre de dés de combat auquel son unité lui donne droit et ajuste ce nombre en fonction du terrain où se déroule le combat et des mouvements.
4	Il indique s'il fait un ordre d'attaque dont le résultat s'ajoute (donc on peut dépasser la limite imposée par le terrain).
5	<u>Ensuite</u> , le défenseur peut faire un ordre de défense (en fonction de ce qu'à choisi l'attaquant qui ne peut pas revenir dessus).
6	Il lance le nombre de dés obtenu et applique les résultats en commençant par les coups touchés, puis les éventuels avantages tactiques et enfin les retraites éventuelles.
7	Le cas échéant, il effectue ou subit les conséquences du combat (suivi, poursuite, riposte).

Rappel des interdictions liées aux mouvements des unités

- L'artillerie sur une route traversant une case de terrain accidenté (forêt, marais, rocailles, habitations) ne peut pas combattre.
- Une unité qui vient d'effectuer un mouvement de marche le long d'une route (+1 hex) ne peut pas combattre.
- Une infanterie montée qui vient d'effectuer un mouvement monté (+1 hex) ne peut pas combattre.

Effets complémentaires

- Le terrain, ainsi que les obstacles artificiels, peut influencer les combats. Le tout est décrit au chapitre 6 plus loin.
- Une infanterie montée sur dromadaires ou chameaux engagée en corps à corps s'abrite derrière ses chameaux baraqués, et donc l'ennemi subit « l'effet chameaux ».
- Une infanterie montée sur chariots engagée en corps à corps qui n'a pas fait de mouvement dans sa dernière phase de déplacement peut s'abriter dans les chariots, ce qui fait l'effet de palissade, et donc l'attaque ennemie est limitée à 2 dés, n'a pas d'avantage tactique et le défenseur ignore 1 drapeau.

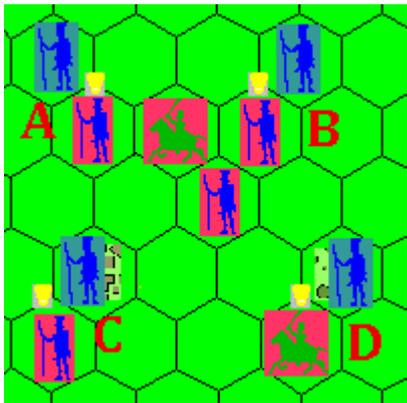
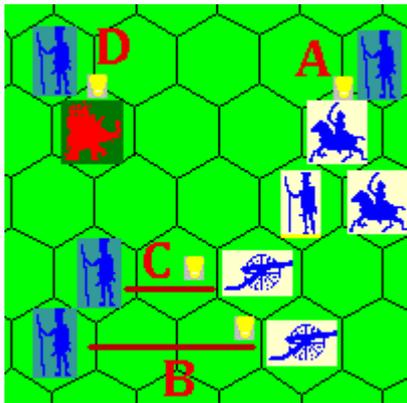
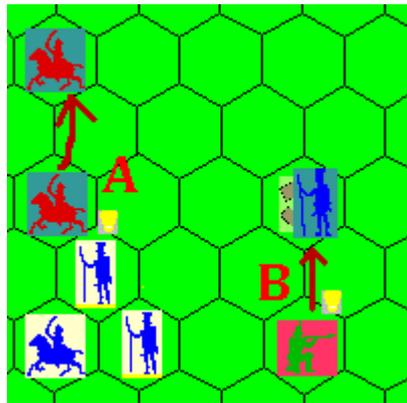
Résultat des dés

Coups Touchés		Si l'ennemi est de l'infanterie, pour chaque symbole d'infanterie obtenu, l'attaquant fait un coup touché qui, dans la plupart des cas, correspond à une perte. Pour chacun d'entre eux l'adversaire doit retirer un élément de son unité prise pour cible.
		Si l'ennemi est de la cavalerie, des chameaux ou des éléphants, pour chaque symbole de cavalerie obtenu, l'attaquant fait un coup touché.
		Si l'ennemi est de l'artillerie, pour chaque symbole d'artillerie obtenu, l'attaquant fait un coup touché.

La Règle “JOMINI” V2

Coup au moral		<p>Pour chaque « Drapeau de repli » obtenu, l'unité cible reçoit un coup au moral.. Une unité peut ignorer un coup au moral si (c'est cumulatif) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • elle est soutenue ; • pour chaque officier sur sa case ; • elle est de l'artillerie. <p>Pour chaque coup au moral reçu, l'unité cible doit reculer vers son bord de table d'une case au moins comme indiqué dans le paragraphe suivant intitulé « repli ».</p>
Lettre d'ordre		<p>Pour chaque « Lettre d'ordre » obtenue, le joueur obtient un pion d'ordre. Par exception, pour l'artillerie, la première « Lettre d'ordre » du jet de dés est remplacée par un drapeau.</p>
Avantage tactique		<p>Chaque « avantage tactique » est transformé selon le tableau ci dessous. Tous résultats autres que ceux indiqués dans le tableau sont des coups manqués.</p>

Défenseur	Infanterie	Troupe montée	Artillerie
Attaquant \			
Toujours Coup manqué	Si Attaquant troupe montée combattant dedans ou contre une case de terrain accidenté OU si Attaquant tireur sauf artillerie contre une forêt, habitation ou fortification		
Infanterie	Coup touché si attaquant soutenu et pas le défenseur OU si le défenseur est adjacent à une artillerie ou cavalerie amie de l'attaquant	Coup au moral si attaquant soutenu	Coup touché
	Coup touché si défenseur « fanatique » Coup au moral si défenseur « Insaisissable »		
Troupe montée	Coup touché si l'attaquant est soutenu OU si le défenseur est adjacent à une unité d'infanterie ou d'artillerie amie de l'attaquant OU si le défenseur est « Insaisissable »		Coup touché
Artillerie sauf fusées	Coup touché si la cible est à 2 hex ou moins Sinon, coup au moral si l'attaquant est une artillerie d'élite OU si le défenseur est « Insaisissable »		
Fusées	Coup au moral		
Éléphant	Coup touché		

		
<p>L'infanterie A ne fait pas de perte car aucun n'est soutenu ; en B, l'attaquant est soutenu et pas le défenseur = 1 perte ; en C, le défenseur est soutenu car défendant des bâtiments = pas de perte ; en D, la troupe montée attaque un terrain accidenté = pas de perte.</p>	<p>En A, la cavalerie est soutenue = 1 perte même si défenseur est soutenu ; en B, l'artillerie est à plus de 2 hex = pas de perte ; en C, l'artillerie est à 2 hex = 1 perte ; en D, l'attaquant est un éléphant = 1 perte.</p>	<p>En A, L'infanterie étant soutenue, l'avantage tactique donne un Coup au moral ; En B, le tir (arme rayée) est sur une habitation, donc pas de perte.</p>

La Règle “JOMINI” V2

Actions complémentaires

Outre les pertes, les combats peuvent avoir d'autres conséquences et permettre certaines actions complémentaires comme effectuer un repli, un suivi ou une poursuite ou encore subir la riposte de l'adversaire.

Repli (suite coup au moral)

Après avoir retiré les pertes de l'unité cible, on procède à son éventuel repli. Pour chaque coup au moral reçu par l'unité, elle doit entreprendre un recul vers le bord du champ de bataille de son armée

- d'une case pour l'infanterie et l'artillerie à pied
- de 2 cases pour les troupes montées et l'artillerie à cheval ou montée

Ce nombre de cases peut être modifié selon les caractéristiques de la troupe (voir annexe 2).

Le joueur contrôlant l'unité effectuant un repli choisit la case sur laquelle son unité bat en retraite en respectant les règles suivantes:

- Une unité doit toujours se replier vers le côté du joueur qui la contrôle (même si l'attaquant vient de ce côté).
- Le terrain n'a aucun effet sur les déplacements lors d'un repli. Ainsi, une unité qui se replie peut traverser une forêt sans devoir s'arrêter. Par contre, une unité ne peut ni atteindre ni traverser des terrains infranchissables pour elle pendant son repli.
- Lors d'un repli, une unité ne peut pas traverser des cases occupées par des unités amies à moins qu'il ne s'agisse d'une artillerie amie, à condition de la traverser entièrement.
- Si une unité ne peut pas se replier par ce qu'elle n'a aucun chemin libre pour le faire ou parce qu'elle est au bord de la table, on lui retire un élément par case de repli non effectué.

<p>En A, suite à un drapeau, l'infanterie doit reculer d'1 hex; en B, 2 drapeaux = 2 hex</p>	<p>2 drapeaux = le défenseur doit reculer de 2 hex vers son bord de table, même si l'attaque en vient.</p>	<p>L'infanterie peut se replier à travers le bois ou à travers l'artillerie.</p>
<p>La cavalerie annule un drapeau (car soutenu) mais ne peut faire son recul.</p>	<p>L'artillerie ne peut reculer dans le bois, terrain infranchissable pour elle.</p>	<p>En A, l'infanterie recule de 2 cases. En B, comme elle ne le peut pas, elle fait</p>

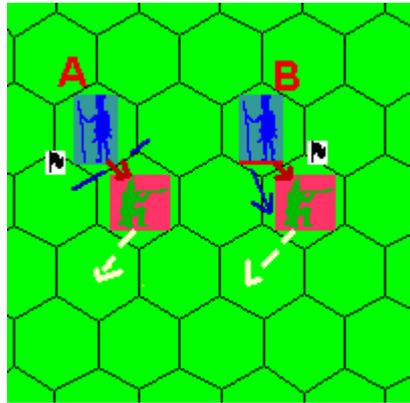
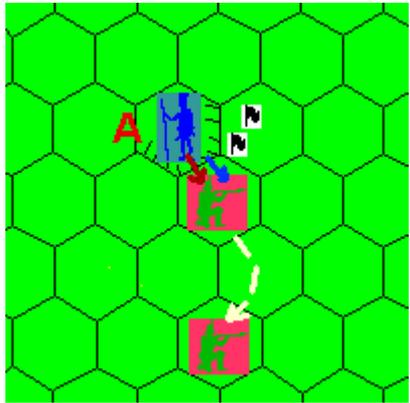
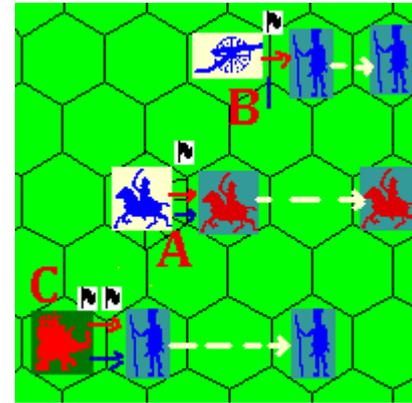
La Règle “JOMINI” V2

Donc 1 perte.	Donc 2 pertes.	1 recul et subit 1 perte.
---------------	----------------	---------------------------

Suivi

Quand la case attaquée se libère, soit parce que l'unité cible est détruite soit par ce qu'elle a été obligée de se replier, l'attaquant peut, et parfois doit, faire un suivi et venir occuper la case libérée. Ce n'est jamais possible suite à riposte pour le défenseur.

Troupe	Suivi obligatoire	Suivi possible
Tous	* « Fanatiques » ou « Changeants »	
Infanterie	* Infanterie (sauf Infanterie d'élite) attaquant une unité située au dessous d'elle.	* Infanterie d'élite
Troupe montée	* Troupe montée (sauf d'élite) attaquant une unité située au dessous d'elle. * Éléphants (même d'élite)	* Toute Troupe montée (sauf éléphants)
Artillerie ou chariots	Jamais	Jamais

		
L'infanterie A ne peut pas suivre ; l'infanterie d'élite B le peut mais ce n'est pas obligatoire. Pas de nouveau combat sauf ordre spécial.	L'infanterie A attaquant une unité située au dessous d'elle doit suivre. (Une infanterie d'élite peut le refuser.)	La cavalerie A attaquant une unité située au dessous d'elle doit suivre. (Une cavalerie d'élite peut le refuser.) ; l'artillerie B (même d'élite) ne peut jamais suivre ; l'éléphant C DOIT toujours suivre.

Poursuite

Si une unité de troupe montée (éléphants y compris) vient d'effectuer un suivi, elle peut également effectuer une poursuite. Une poursuite permet à l'unité de Troupe montée de se déplacer si nécessaire d'une case supplémentaire et d'engager immédiatement un nouveau combat avec une unité adverse qui se trouve adjacente à la case qu'elle vient d'occuper.

Ce déplacement supplémentaire, ainsi que l'attaque sont optionnels. L'unité qui poursuit n'est pas obligée de combattre à nouveau. De même, l'unité qui poursuit peut très bien mener sa seconde attaque à partir de la case occupée après le suivi si elle a choisi de ne pas effectuer de mouvement supplémentaire.

Le nouveau combat est résolu aussitôt et peut concerner un adversaire différent du premier. En revanche, quelle que soit son issue, l'unité effectuant une poursuite peut (et parfois doit comme ci-dessus) faire un second suivi mais pas une seconde poursuite dans le même tour.

La Règle “JOMINI” V2

<p>La cavalerie A a fait reculer son adversaire ; elle peut suivre et faire une poursuite (sur place) pour engager un 2ème combat contre la même unité ; la cavalerie B a détruit son ennemi ; elle peut suivre (occuper la case désertée) puis faire une poursuite pour engager en 2ème combat un nouvel ennemi.</p>	<p>L'éléphant A a fait reculer son adversaire (ici une unité de milice, donc 2 hexagones) ; il doit suivre. Ensuite, il peut faire une poursuite (1 hex) pour engager un 2ème combat contre la même unité.</p>	<p>La cavalerie A a détruit son 1er ennemi ; elle peut suivre (occuper la case désertée) puis faire une poursuite pour engager en 2ème combat un nouvel ennemi. Elle le fait reculer. Elle peut donc faire un 2ème suivi mais pas de 2ème poursuite ni de 3ème combat (saus ordre spécial).</p>

Riposte

Lors d'un corps à corps (mais pas d'un tir à distance) toute unité soutenue peut riposter à une attaque si elle est toujours adjacente à l'attaquant à la fin du combat. Si l'unité quitte la case qu'elle occupe au début du combat, elle perd sa capacité à riposter. De même, la cible d'un tir à distance n'a pas l'opportunité de riposter mais peut le faire si l'unité tirant lui est adjacente.

La riposte se fait exactement comme un combat normal, avec ses propres facteurs mais sans utiliser d'ordre d'attaque. Elle ne permet pas de suivi ni de poursuite.

Cas particulier des éléphants

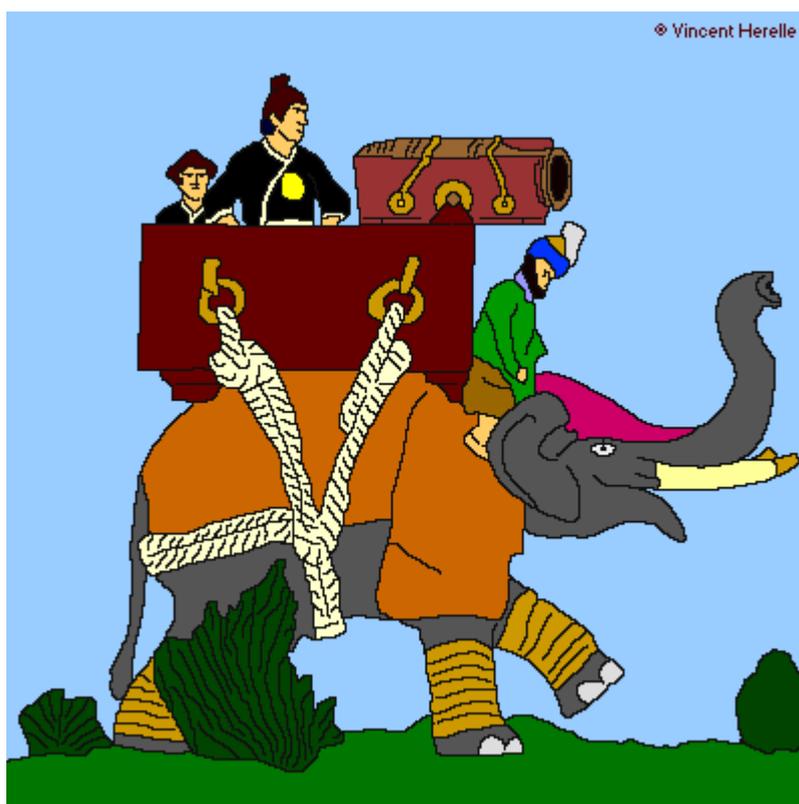
Les éléphants sont très particuliers :

- les éléphants sont comptés « troupes montées » et donc c'est le dé « troupe montée » qui donne la perte sauf
- si les éléphants portent ou tractent de l'artillerie, c'est le dé « artillerie »
- si les éléphants portent de l'infanterie montée, c'est le dé « infanterie »
- un éléphant ne disparaît pas, il panique.
- Comme il n'y a qu'une plaquette d'animaux, l'éléphant panique à la première perte sur l'unité. Donc, si les éléphants tractent de l'artillerie, après le départ de l'éléphant, l'artillerie devient statique ; si les éléphants portent de l'infanterie, celle-ci se déplace à pied ensuite.

Un éléphant en panique veut fuir. A chaque tour (y compris celui de la perte) on lance 3 dés. Les drapeaux et les coups spéciaux comptent comme des reculs qui sont joués normalement (vers le bord de table « ami »). Si le passage est barré par une unité (amie ou ennemie) et qu'il n'est pas possible de l'éviter, un combat a lieu, l'éléphant lançant 3 dés, avec une riposte éventuelle. Si l'éléphant subit une nouvelle perte ou si l'éléphant atteint le bord de table, il disparaît.

La Règle “JOMINI” V2

<p>En A l'infanterie a fait une perte et donc un éléphant en panique. Avec 2 dés de fuite (drapeau et avantage tactique) le modèle d'éléphant fait 2 hex vers son bord de table. En B, c'est pareil mais l'éléphant sort de la table.</p>	<p>En A l'infanterie a fait une perte à une unité d'infanterie sur éléphants. On a 1 éléphant en panique et l'infanterie combat ensuite uniquement à pied. En B, l'éléphant en panique devrait faire 2 hex mais, arrivé devant un terrain infranchissable, il subit la perte d'hex non fait et donc disparaît.</p>	<p>L'éléphant A en panique ne peut fuir vers son bord de table. Il attaque donc l'ennemi sur son chemin et le repousse, puis fait son mouvement de fuite. C'est le joueur de l'éléphant qui choisit l'ennemi attaqué. En B, c'est pareil mais c'est une unité amie qui est sur le chemin. Il ne peut l'éviter par le terrain impassable.</p>



La Règle “JOMINI” V2

Personnages sur le Champ de Bataille

La présence d'un personnage auprès de ses troupes peut avoir de l'influence sur les armées. Sauf pouvoir spécial, seuls les personnages de commandement (généraux et officiers supérieurs) ont une influence (voir avant aux officiers).

Personnage au combat

La présence d'un personnage dans une unité n'apporte aucun avantage autre que moral lors des combats auxquels participe l'unité à moins qu'il ne fasse une intervention (voir avant).

- Si l'unité effectue un suivi ou une poursuite, le personnage doit la suivre.
- Si une unité recule, un personnage qui se trouve sur sa case la suit dans son mouvement de repli.
- Si l'unité qui se trouve sur la même case qu'un personnage est détruite ou si le personnage est seul sur la roue d'un ennemi, le personnage doit fuir (cf post).

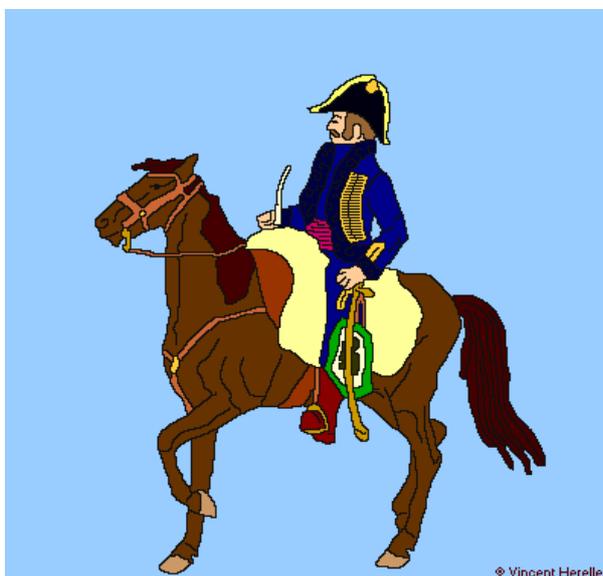
Personnage en fuite

Un personnage peut être amené à fuir si l'unité avec laquelle il se trouve est détruite par l'adversaire. C'est aussi le cas si le personnage est sans unité sur une case dans laquelle une unité ennemie veut entrer au cours de son déplacement. Après cela, l'unité adverse peut continuer son déplacement normalement.

Un Officier Supérieur qui fuit doit immédiatement trouver refuge dans l'une des cases voisines occupées par une unité amie. Un Général en Chef, un Sous-Général ou un personnage historique peut fuir jusqu'à deux cases mais ne peut traverser une case occupée par un adversaire. Si aucune unité de son armée n'est disponible pour accueillir sa fuite ou s'il est dans l'impossibilité de fuir, notamment à cause des ennemis et des terrains infranchissables, le personnage est retiré du jeu.

Perte du Général en chef

Si le Général en Chef se retrouve éliminé, le joueur qui le contrôle passe son tour suivant durant lequel il ne peut rien faire, ni activer de troupe, ni donner aucun ordre. Il a juste le droit de replacer son Général en Chef autre part sur le champ de bataille à la place d'un Sous-Général ou à défaut d'un Officier Supérieur, ou n'importe où sur le champ de bataille s'il n'y a plus d'autre personnage de commandement présent sur le terrain. Le joueur qui a ainsi éliminé provisoirement le Général en Chef gagne donc, de fait, un tour supplémentaire.



La Règle “JOMINI” V2

Chapitre 6 : Victoire

Les conditions de victoire sont décidées à l'avance. En théorie, on vérifie à la fin de chaque tour de jeu si l'un des joueurs a rempli ces conditions de victoire. Il est alors déclaré vainqueur. Cependant, il est généralement admis que le premier joueur qui en cours de jeu atteint les conditions est immédiatement déclaré vainqueur.

Si l'on joue selon un scénario, celui-ci prévoit les conditions de victoire, où la prise d'objectifs peut se substituer à la perte de troupes adverses par exemple.

A défaut, on considère qu'après un nombre d'unités perdues égal à 1 tiers du nombre initial, l'armée est démoralisée et donc concède la victoire à l'adversaire.

Selon le nombre relatif d'unités perdues par les 2 joueurs, on considère que c'est une victoire marginale (0 à 20% d'écart), moyenne (20 à 50 %) ou décisive (plus de 50% d'écart). Ainsi, si, par exemple, la démoralisation est à 5 unités, celui qui a perdu 5 unités est perdant et l'autre est vainqueur. On a les cas suivants :

5 à 4 (20% d'écart) = victoire marginale ;

5 à 3 (40% d'écart) = victoire moyenne ;

5 à 2 (+50% d'écart) = victoire décisive.



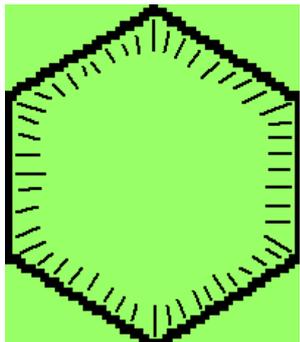
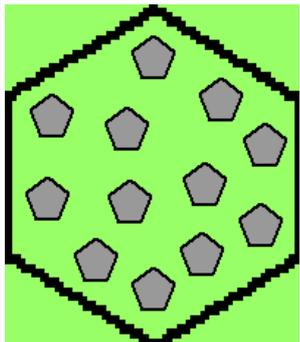
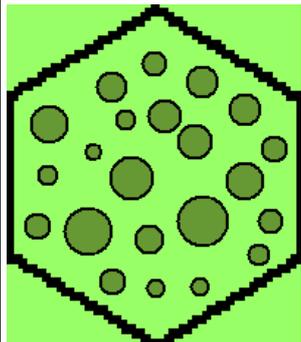
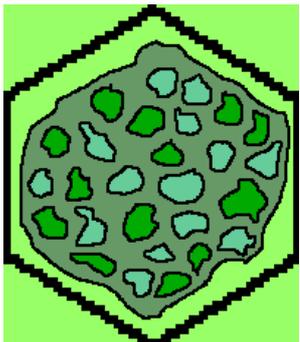
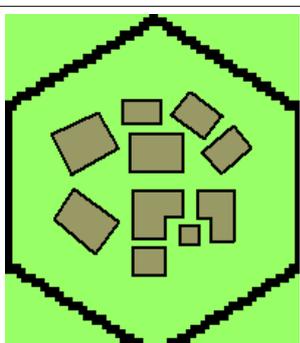
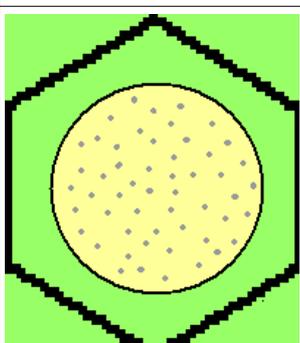
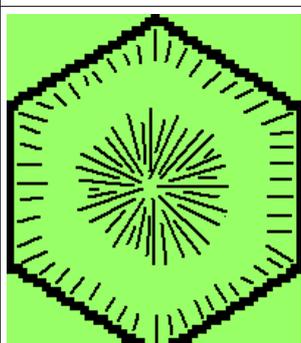
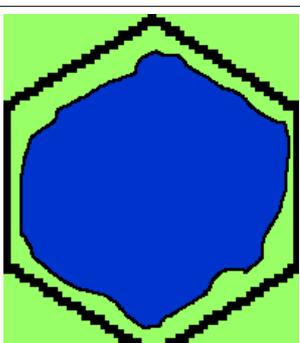
La Règle “JOMINI” V2

Chapitre 7 : Éléments de terrain

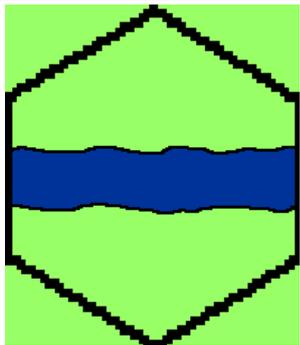
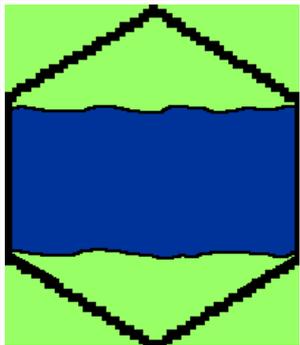
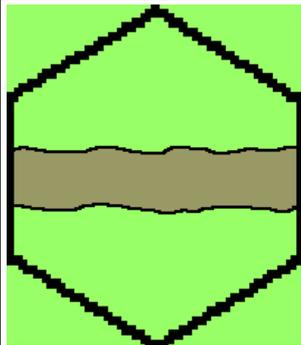
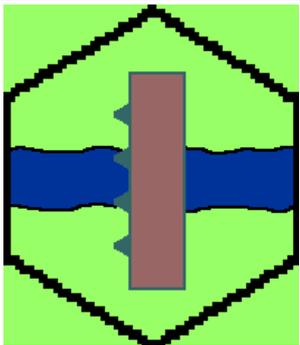
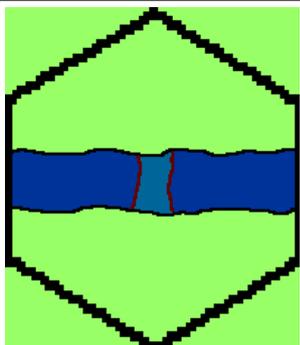
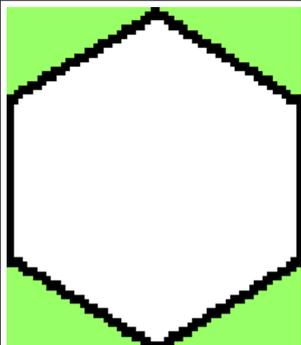
Les éléments de terrain influent sur le jeu de trois manières : pour le déplacement des unités, pour la vue (et donc la ligne de tir) et pour le combat. Il y a aussi des obstacles sur les bords de l'hexagone, que l'on appelle des obstacles linéaires.

Si des éléments sont combinés, leurs effets se cumulent mais ne s'aggravent pas. Ainsi, si on a 2 fois « max 2 dés », le résultat est maximum 2 dés. En revanche, si on a « max 2 dés » et « -1 dé », on compte d'abord 1 dé de moins et ensuite on limite à 2 dés. Idem pour les hex.

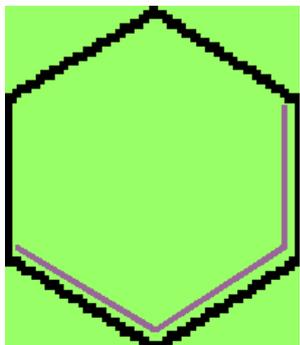
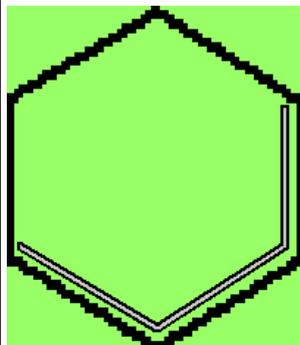
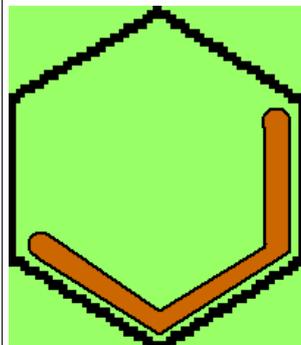
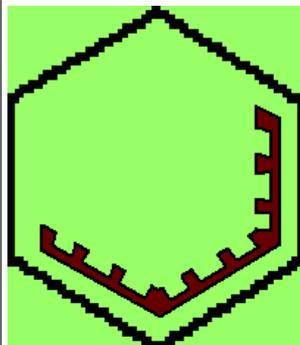
Éléments naturels de terrain

			
<p><u>Colline</u> Élévation de terrain au dessus du terrain environnant. Synonyme : motte, butons, morne, etc.</p>	<p><u>Rocaille</u> Terrain parsemé de rochers, coupé, avec des fractures, etc. Difficile à traverser.</p>	<p><u>Bois, forêt</u> Terrain boisé avec suffisamment d'arbres pour abriter une troupe.</p>	<p><u>Marais</u> Terrain gorgé d'eau, parsemé de trous d'eau et d'îles.</p>
			
<p><u>Habitations</u> Terrain parsemé d'habitations, village, bourg ou quartier de ville.</p>	<p><u>Sable</u> Terrain sableux, avec des zones où l'on s'enfonce, difficile à progresser. Ce peut être juste une zone ou une partie d'une zone plus grande. Dans ce cas, c'est toute la zone qui est de cette couleur.</p>	<p><u>Montagne</u> Zone de terrain élevé mais impossible à passer sauf par de petits groupes. Au niveau du jeu, c'est IMPASSABLE.</p>	<p><u>Lac</u> Zone d'eau assez vaste. Cet élément est IMPASSABLE.</p>

La Règle "JOMINI" V2

			
<p><u>Rivière</u> Cours d'eau assez large et de fort débit, elle est impassable sauf aux ponts et gués.</p>	<p><u>Fleuve et étendue d'eau</u> Rivière large, il ne peut y avoir de gué. Seuls les ponts permettent de traverser.</p>	<p><u>Route</u> Élément permettant de circuler plus vite mais aussi de traverser d'autres éléments de terrain.</p>	<p><u>Pont</u> Élément construit permettant de franchir une rivière ou un fleuve. C'est généralement le prolongement d'une route.</p>
	<p>Partie d'un cours d'eau où le fond est moins profond et le courant moins fort, si bien qu'il est possible de traverser à pied, sans pont. Si tout le cours d'eau est ainsi traversable, c'est un ruisseau.</p>		<p>Étendue recouverte de neige. C'est souvent assez mou comme pour le sable.</p>
<p><u>Gué</u></p>		<p><u>Neige</u></p>	

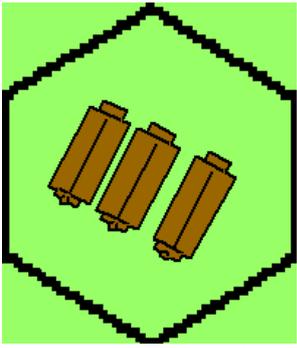
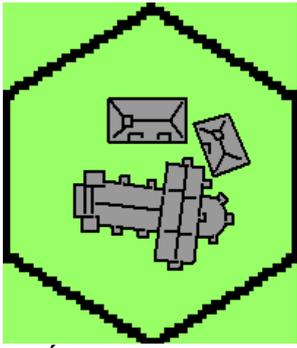
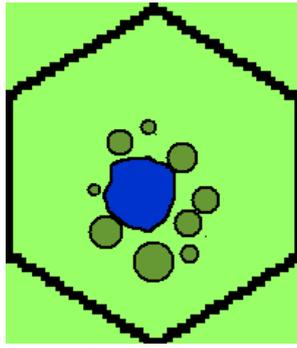
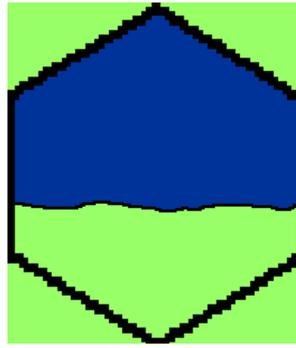
Obstacles linéaires

Élément	Description	Élément	Description
			
<p><u>Mur ou palissade</u> Mur assez bas ou palissade permettant à des combattants derrière de disposer d'un abri mais ne constituant pas un obstacle de grande hauteur.</p>	<p><u>Muraille</u> Mur de grande hauteur, de château ou de ville fortifiée.</p>	<p><u>Fossé</u> Ce sont des obstacles en creux rapidement creusés pour briser l'élan d'un attaquant.</p>	<p><u>Fortification</u> Ce sont des obstacles en terre renforcés de bois ou de pierre. Ils ont la forme de remblais, talus, gabions...</p>

Éléments alternatifs

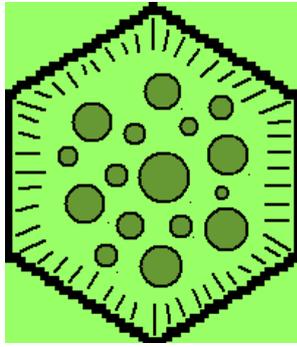
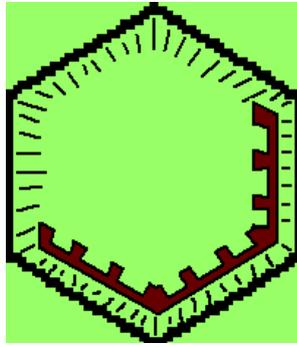
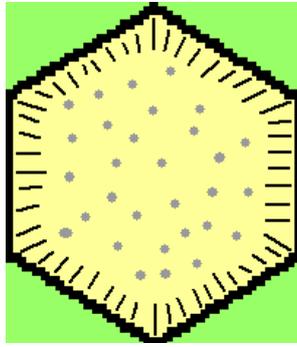
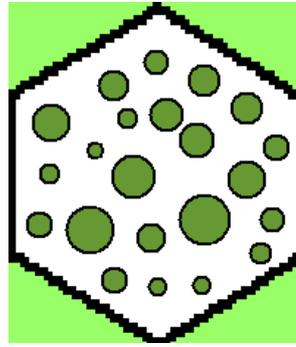
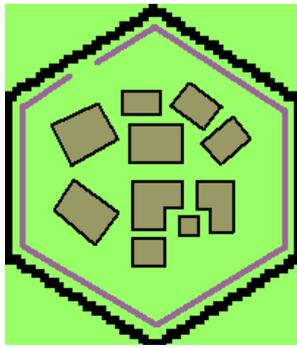
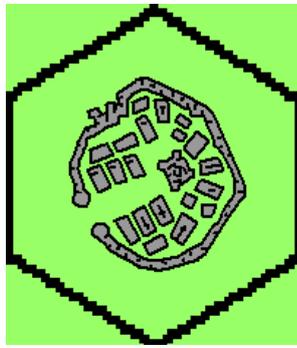
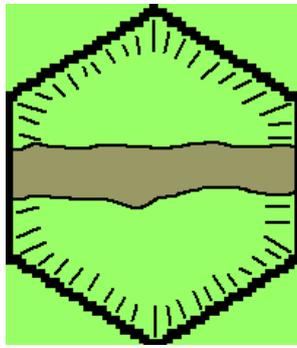
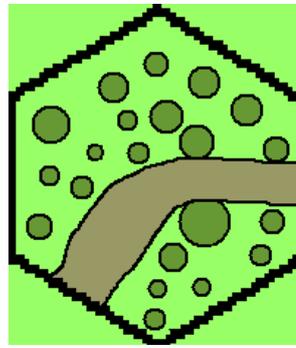
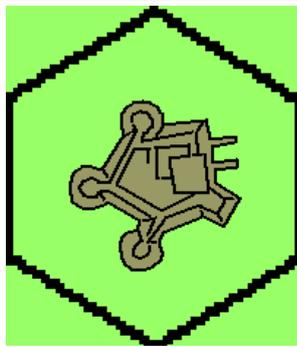
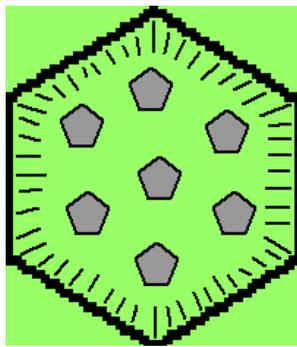
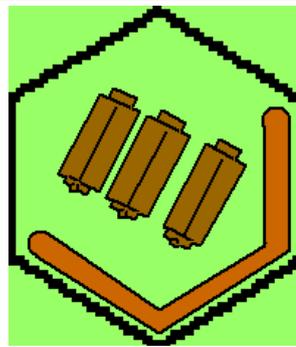
Ce sont des éléments équivalents à certains ci-dessus

La Règle "JOMINI" V2

			
Baraques = habitation	Église = habitation	Oasis = forêt	Plage = fleuve (en bord de table)

Éléments composés

Pour représenter certains terrains, il faut associer plusieurs éléments de terrain.

Élément	Description	Élément	Description
			
Colline boisée = colline + forêt	Colline fortifiée = colline + fortification	Dune = colline + sable	Forêt enneigée
			
Habitat muré = habitation + mur	Cimetière (idem)	Route sur colline	Route dans forêt
			
Lac gelé = gué + neige	Forteresse = habitation + muraille	Colline escarpée = colline + rocaille	Baraques protégées = Habitations + fossé

La Règle “JOMINI” V2

Effet du terrain et des obstacles linéaires

Terrain	Sens	Mouvement	Combat	Masque	Note
Forêt 	Vers	Stop	Max 2 dés	Oui	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
	Depuis	-	Max 2 dés		
Colline 	Bas ► Haut	-	Max 2 dés	Oui (*)	
	Haut ► Bas	-	Max 3 dés		
Rocaille 	Vers	- 1 hex	- 1 dé	Non	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
Depuis	- 1 hex	Max 2 dés			
Marais 	Vers	Stop	Max 2 dés	Non	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
Depuis	-	Max 2 dés			
Habitat 	Vers	Stop	Max 2 dés	Oui	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
Depuis	-	Max 2 dés			
Sable 	Vers	Stop sauf chameau	Max 2 dés	Non	
	Depuis	-	Max 2 dés		
Route 	+1 hex si tout sur route ss combat Traverse le terrain sous-jacent		Si sur terrain impossible, pas de combat.	Non	Si sur terrain impossible, pas de soutien.
Rivière, Fleuve 	Impassable sauf si gué (pour rivière) ou pont			Non	
Gué 	Vers	Stop	Normal	Non	Coupe la route
	Depuis	-	Max 2 dés		
Pont 	Comme route		Sans effet	Non	
Neige 	Vers	Stop	Max 2 dés	Non	
	Depuis	-	Max 2 dés		
Montagne 	Toujours Impassable Masque à toutes troupes		Lac		Toujours Impassable Ne fait pas masque
Mur ou palissade (**) 	Vers	- 1 hex – Non Art et véhiculés	Max 2 dés – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
	Depuis	Stop après	Normal		
Fossés (**) 	Vers	- 1 hex – Non Art et véhicules	- 1 dé – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
	Depuis		Normal		
Fortification (**) 	Vers	- 1 hex – Non Art et véhicules	Max 2 dés – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 2 drapeaux si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
	Depuis	Stop après	Normal		
Muraille (**) 	Vers	Infranchissable sauf équipement de siège (infanterie uniquement)	Max 2 dés – Pas d'avantage tactique	Oui	Défenseur ignore 2 drapeaux si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
	Depuis		Normal		

(*) Une troupe située juste devant une colline ne fait pas masque pour une troupe située au-dessus.

(**) uniquement par une face où l'obstacle existe.

La Règle “JOMINI” V2

Annexe 1 – Mise en place du terrain et des armées.

Note générale

La première règle est que les joueurs fassent ce qu'ils ont envie de faire. Ce qui veut dire que les éléments de la règle et surtout les annexes et listes d'armées sont des indications mais peuvent être modifiées par accord des joueurs en fonction de ce qu'ils souhaitent.

Le plus facile est d'avoir un scénario préétabli. Mais il est aussi bien de faire un jeu rapide avec un minimum de préparation.

Jeu avec scénario

Si l'on joue un scénario préparé à l'avance, les armées comme le terrain sont étudiés à l'avance, ainsi que les conditions de victoire. Donc, il suffit de suivre.

Il y a aussi des scénarios qui prévoient en partie ces éléments mais pas tout. En particulier, on peut donner un budget ou une partie de l'armée et indiquer un déploiement par zones. On adaptera donc ce qui suit à ces données.

Préparation des armées

S'il n'y a pas de scénario, on jouera généralement des armées équivalentes.

Chaque joueur possède son armée, avec des particularités nationales qui sont traduites dans les listes d'armées du Tome 2. De ce fait, il existe deux manières de composer son armée :

- en choisissant un budget et en composant son armée avec les unités dont on dispose conformément à la liste d'armée correspondante (voir Tome 2) ;
- en choisissant le même nombre d'unités de chaque côté en sachant que les caractéristiques nationales pourront créer un déséquilibre.

Nous conseillons le budget car c'est à la fois le plus équilibré et ce qui amène le plus de variété.

Mise en place du terrain

Il y a plusieurs façons de placer le terrain :

- d'un commun accord ;
- par un des joueurs, l'autre choisissant le côté et le joueur qui commencera ;

Mise en place des armées

Les joueurs doivent disposer leurs unités sur le champ de bataille dans les deux premières lignes de cases le long de leur côté. Il ne peut y avoir qu'une seule unité par case. Les unités ne peuvent pas être déployées sur des terrains qui leur sont normalement inaccessibles lors de leur déplacement. Sauf sur scénario, il n'est pas possible de laisser toute ou une partie de l'armée hors de la table. Toutes les troupes d'un joueur doivent être placées sur la table avant de commencer la partie.

Déploiement alternatif

C'est le système le plus courant : les joueurs déploient alternativement 3 ou 4 unités en commençant par celui qui jouera en premier.

Paravent opaque

Afin de ménager la surprise, on installe un paravent opaque au milieu du champ de bataille afin que

La Règle “JOMINI” V2

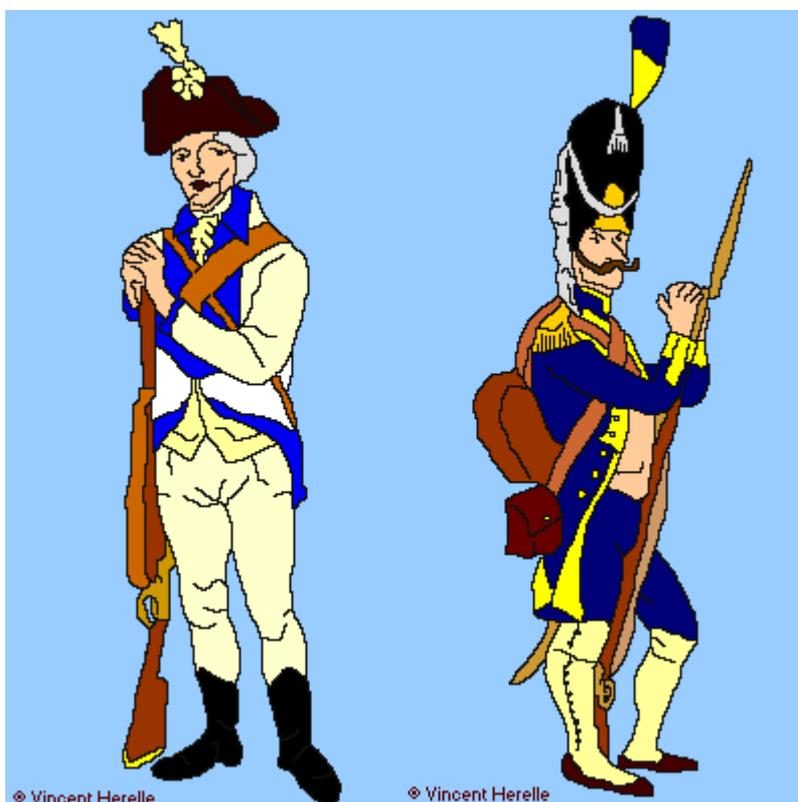
les joueurs ne puissent pas voir le déploiement des troupes adverses. Lorsque les deux joueurs ont fini de déployer leurs troupes, le paravent est retiré. Il est aussi possible que l'un des joueurs installe ses troupes en l'absence de l'autre puis pose un drap sur elles, le second joueur installant ensuite les siennes.

Petits papiers

Chaque joueur dispose d'un petit papier pour chacune de ses unités. Les deux joueurs disposent ces papiers aux places qui seront occupées par les unités correspondantes, face cachée. Lorsque les deux joueurs ont fini, ils remplacent les papiers par les unités correspondantes. Pour corser un peu le résultat, on peut ajouter 1 leurre (papier blanc) pour 4 unités réelles.

Premier joueur

Sauf dans le cas vu ci-dessus à la mise en place du terrain, on tire généralement au sort le joueur qui jouera premier. C'est généralement aussi celui qui pose ses troupes en premier.



La Règle “JOMINI” V2

Annexe 2 – Officiers.

Les officiers sont de 3 types, avec des particularités. Voici une proposition de fiche :

	01 – Nom ou titre de l'officier
	02 – Type de l'officier
	03 – Fond du symbole = pays
	04 – Particularité de l'officier.
	05 – Particularité de l'officier.

01 – Nom ou titre de l'officier

Ici on inscrit soit le nom de l'officier, soit le nom de ce type d'officier dans l'armée.

02 – Type de l'officier

Ici on insère un dessin dont la couleur indique le type de l'officier. Chaque type d'unité a une portée d'activation et une portée d'influence.

<p>Général en chef</p>	<p>Sous-général</p>	<p>Officier supérieur</p>
<p>Général en chef. Il n'y en a qu'un par armée. Portée d'activation de 5 hexagones et Portée d'influence de 1.</p>	<p>Sous-général. Il peut y en avoir plusieurs dans l'armée s'il y a beaucoup d'unités. Portée d'activation de 3 hexagones et Portée d'influence de 1.</p>	<p>Officier supérieur. Il y en plusieurs par armée. Portée d'activation de 1 hexagone et Portée d'influence de 0.</p>

03 – Fond du symbole = pays

Comme pour les unités, la couleur du fond indique le pays de l'officier. Cette couleur doit être suffisamment claire ou au contraire sombre pour ne pas cacher le dessin central.

Bleu moyen	France	Rouge clair	Grande Bretagne
Blanc cassé	Autriche	Gris clair	Prusse
Vert moyen	Russie	Jaune paille	Espagne
Brun clair	Portugal	Bleu clair	États-Unis d'Amérique
Orange	Empire Ottoman	Vert clair	Royaume d'Italie
Rose	Royaume de Naples	Bleu sombre	Pologne
Jaune sombre	Suède	Violet	Danemark
Orange clair	Hollande	Gris sombre	Principauté d'Allemagne

La Règle “JOMINI” V2

Violet sombre	Perse	Vert sombre	Inde
Rouge sombre	Chine	Brun sombre	Indigènes

04 – Particularité de l'officier liée à ses capacités.

Ici on marque une lettre indiquant une particularité liée aux capacités de l'officier.

Lettre	Nom	Description et effet
B	Bon chef	L'Officier est particulièrement bon. Le niveau de commandement de l'officier concerné est augmenté de 1 par rapport à la valeur par défaut, à moins qu'une autre valeur ne soit spécifiée par le scénario.
F	Faible	L'Officier est particulièrement faible. Le niveau de commandement de l'officier concerné est diminué de 1 par rapport à la valeur par défaut, à moins qu'une autre valeur ne soit spécifiée par le scénario.
M	Mauvais	L'Officier est franchement mauvais. Il a du mal à donner des ordres. -2 activations pour cet officier.

05 – Particularité de l'officier liée à l'organisation de l'état-major.

Ici on marque une lettre indiquant une particularité liée à l'organisation de l'état-major.

Lettre	Nom	Description et effet
A	Général Allié	L'Officier est un allié du Général en Chef dans une armée qui est une coalition. Cet officier ne peut commander que ses propres troupes. Les unités sous ses ordres ne peuvent obéir qu'à leur sous-général propre et à leurs propres officiers. Si elles se trouvent à plus de 5 hex de leur sous-général propre, elles ne peuvent être activées, même par un de leurs propres officiers ou le général en chef, que pour se retirer vers leur bord de table.
D	Déficience dans le commandement	La transmission des ordres est un peu aléatoire. Après l'activation, chaque unité activée doit être confirmée en lançant 1 dé. Si drapeau, pas plus d'1 hex de déplacement et sans combat.
M	Messagers	L'Officier dispose d'aides de camp pour améliorer l'envoi des ordres. Après l'activation normale, lancé d'un dé. Si avantage tactique, 1 estafette gratuite.



La Règle “JOMINI” V2

Annexe 3 – Fiches de Troupes, Troupes spéciales et exemples

Une unité occupe une case et une seule et une seule unité peut occuper une case, même si elle est réduite. Une unité, selon la réduction à laquelle est jouée la bataille, peut représenter depuis un groupe d'hommes jusqu'à des parties entières de l'armée. En revanche, elle ne représente qu'un type de troupe (infanterie, cavalerie, artillerie...).

Exemple de fiche d'unité

Voici un exemple de fiche que nous avons mis au point afin de les regrouper sur un seul dessin pour les cartes et autres écrits.

Symbole d'une unité		01 – Nom ou titre de l'unité
06 – Particularité de l'unité liée à la mobilité, (sous forme d'une ou deux lettres).		07 – Particularité de l'unité liée au combat, (sous forme d'une ou deux lettres).
02 – Type de l'unité		
03 – Fond du symbole = pays		10 – Particularité de l'unité liée à composition, (souvent sous forme d'un dessin).
08 – Particularité de l'unité autre, (sous forme d'une ou deux lettres).		09 – Particularité de l'unité liée à composition, (souvent sous forme d'un dessin).
04 – Entraînement de l'unité		05 – Solidité morale de l'unité

01 – Nom ou titre de l'unité

Ici on inscrit soit le nom de l'unité, soit le nom de ce type d'unité dans l'armée.

02 – Type de l'unité

Ici on insère un dessin qui indique le type de l'unité. La forme du dessin indique s'il s'agit d'infanterie, cavalerie, artillerie ou autre chose. La couleur indique le « poids » au combat.

Exemples de dessins :

Infanterie	Cavalerie	Lanciers	Chamellerie
Infanterie	Cavalerie	Lanciers	Chamellerie

03 – Fond du symbole = pays

La couleur du fond indique le pays de l'unité. Cette couleur doit être suffisamment claire ou au contraire sombre pour ne pas cacher le dessin central.

Bleu moyen	France	Rouge clair	Grande Bretagne
Blanc cassé	Autriche	Gris clair	Prusse
Vert moyen	Russie	Jaune paille	Espagne

La Règle “JOMINI” V2

Brun clair	Portugal	Bleu clair	États-Unis d'Amérique
Orange	Empire Ottoman	Vert clair	Royaume d'Italie
Rose	Royaume de Naples	Bleu sombre	Pologne
Jaune sombre	Suède	Violet	Danemark
Orange clair	Hollande	Gris sombre	Principauté d'Allemagne
Violet sombre	Perse	Vert sombre	Inde
Rouge sombre	Chine et asiatiques	Brun sombre	Indigènes

04 – Entraînement de l'unité

Au combat, une unité dispose d'un certain nombre de dés de combat en fonction de son type. Mais des unités mieux entraînées seront plus efficaces et donc auront un ou 2 dés de plus tandis qu'une unité mal entraînée en aura moins. Cependant une unité ne peut avoir moins d'1 dé de combat.

La couleur de cette case indique l'entraînement de l'unité et donc son efficacité au combat.

Violet	Super-élite	Troupes particulièrement efficace, hommes de guerre complets
Rouge	Élite	Troupes très entraînée, vétérans de plusieurs batailles
Blanc (sans couleur)	Troupe entraînée	Troupe normalement entraînée – base des unités.
Jaune	Recrues	Troupe de recrutement récent, sommairement entraînée.
Brun	Levée	Troupe juste levée, non entraînée au combat.

05 – Solidité morale de l'unité

Une unité est composée d'un certain nombre de plaquettes. Elle en perd au fur et à mesure des pertes. Le nombre de plaquettes indique donc la résistance de l'unité et donc son moral.

Toute unité normale a 3 plaquettes (sauf les éléphants toujours 1 plaquette). Des unités de moins bon moral auront moins de plaquettes, celles de meilleur moral en auront plus. Le nombre de plaquettes restantes n'influe pas sur l'efficacité au combat.

La couleur de cette case indique la volonté de combattre et de tenir de l'unité de l'unité.

Violet	Unité « de Fer »	Moral très élevé, l'unité tiendra jusqu'au bout.	5 plaquettes
Rouge	Unité « Solide »	Moral élevé, l'unité supportera plus de pertes qu'une unité normale.	4 plaquettes
Blanc (sans couleur)	Normal	Moral normal	3 plaquettes (sauf éléphant)
Jaune	Unité « Faible »	Moral faible, l'unité n'a guère envie de se battre.	2 plaquettes
Brun	Unité « Instable »	Moral très faible, l'unité n'est présente que contrainte et forcée et disparaîtra dès les premières pertes.	1 plaquettes

06 – Particularité de l'unité liée à la mobilité.

Ici on marque une lettre indiquant une particularité liée à la mobilité.

Lettre	Nom	Description et effet
F	Peu fiable	Après l'activation, pour une unité activée concernée, jet d'un dé. Si un drapeau sort, l'unité reste sur place, si un avantage tactique sort, l'unité a une capacité de mouvement doublée.
I	Impétueux	Possibilité de jeter un dé : si drapeau ou avantage tactique, une marche forcée gratuite pour venir au contact. Mais en toute situation, obligation d'attaquer un ennemi s'il en est un adjacent..
L	Lents	L'unité est plus lente que les autres et se déplace d'un hex de moins.

La Règle “JOMINI” V2

M	Mobile	L'unité est plus mobile que les autres et a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.
S	Statique (artillerie)	L'artillerie est fixée sur place et ne pourra se déplacer de toute la partie.

07 – Particularité de l'unité liée au combat.

Ici on marque une ou plusieurs lettres indiquant des particularités liées au combat.

Lettre	Nom	Description et effet
A	Agressifs	L'unité a un dé de combat de plus en attaque (pas en riposte) et obligation de suivi après combat.
B	Basiques	Faute de troupes d'élite en son sein, l'unité ne peut pas recevoir l'ordre d'attaque « allant ».
C	Changeants	Cette unité est très sensible à la situation : quand elle gagne, elle doit suivre après combat et peut faire un hex de plus sans combat si infanterie ou 2 hex de poursuite si cavalerie mais chaque coup au moral fait un recul doublé.
E	Esquive	Possibilité de remplacer 1 coup touché (et un seul) par 1 triple coup au moral.
F	Fanatiques	+ 1 dé en attaque et défense mais tous les avantages tactiques contre elle équivalent à des coups touchés. Obligation de suivi après combat.
H	Harcèlement	Tous les avantages tactiques qui se traduiraient par des coups touchés se traduisent par des doubles coups au moral.
I	Irréguliers	Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont déroutés par le combat en ligne, la baïonnette, etc).
R	Rompre	Cette unité de troupes montées ou d'infanterie légère est formée de soldats entraînés à s'échapper plutôt que combattre. Quand un ennemi déclare un combat corps à corps, l'unité peut rompre le combat : l'ennemi lance les dés mais seuls les touches du type de la cible comptent en pertes. L'unité se replie au plus de sa capacité de mouvement.
S	Tireur élite (Sharpshooters)	Si l'unité visée est accompagnée d'un officier (même un général), le joueur peut choisir de lancer à part un des dés. Si ce dé provoque une perte (du type de l'unité concernée), il peut faire cette perte sur l'officier au lieu des plaquettes de combattants.
T	Tireurs	Une unité d'infanterie est particulièrement entraînée au tir. Elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire pour un tir à distance (arme rayée) ou lorsqu'elle effectue une riposte ou une embuscade.

08 – Particularité de l'unité autre, (sous forme d'une ou deux lettres).

Ici on marque une lettre indiquant une particularité.

Lettre	Nom	Description et effet
E	Entêtés	Le premier recul par drapeau d'une infanterie ou artillerie est diminué d'un hex (donc 0 s'il était de 1) mais pas les suivants du même jet de dés
F	Fuyants	Drapeau = nombre d'hex par recul triplé.
H	Hésitants	Drapeau = nombre d'hex par recul doublé.
I	Insaisissable	L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les avantages tactiques qui ne se traduisent pas par des coups touchés donnent des coups au moral.
P	Panique	Pour chaque hexagone de repli effectif (et outre le mouvement de repli), lancer 1 dé : 1 perte si coup touché.
T	Tenace	Le premier recul par drapeau d'une troupe montée est diminué d'un hex (donc 0 s'il était de 1) mais pas les suivants du même jet de dés

09 – Particularité de l'unité liée à la composition.

Ici on aura un dessin indiquant une particularité.

La Règle “JOMINI” V2

Lettre	Nom	Description et effet
	Chevaux	L'unité est équipée de chevaux, soit pour être portée (infanterie), soit pour être plus rapidement tractée (artillerie).
	Chameau	L'unité est équipée de chameaux, soit pour être portée (infanterie), soit pour être tractée (artillerie).
	Éléphant	L'unité est équipée d'éléphants, soit pour être portée (infanterie), soit pour être tractée (artillerie).
	Coueurs des bois	Pour l'unité, un hexagone de forêt est, pour le déplacement, comme un hexagone de plaine. Elle n'est pas arrêtée ni ralentie. Pour certains cas, on pourra l'étendre aux marais voire à la rocaille.
	Chariots	L'unité d'infanterie est équipée de chariots pour être transportée.

10 – Particularité de l'unité liée à l'entraînement/commandement.

Ici on aura une lettre dans un cadre indiquant une particularité liée à l'entraînement/commandement.

Lettre	Nom	Description et effet
	Manœuvre	L'unité est entraînée spécialement à manœuvrer. Les ordres de manœuvre coûtent donc un point de moins (mais un ordre coûte toujours au moins un point).
	Manœuvre faible	L'unité est peu entraînée à manœuvrer. Les ordres de manœuvre coûtent donc un point de plus.
	Attaque	L'unité est entraînée spécialement à l'attaque. Les ordres d'attaque coûtent donc un point de moins (mais un ordre coûte toujours au moins un point).
	Attaque faible	L'unité est peu entraînée à l'attaque. Les ordres d'attaque manœuvre coûtent donc un point de plus.
	Défense	L'unité est entraînée spécialement à la défense. Les ordres de défense coûtent donc un point de moins (mais un ordre coûte toujours au moins un point).
	Défense faible	L'unité est peu entraînée à la défense. Les ordres de défense coûtent donc un point de plus.
	Féodal	L'unité appartient à un seigneur féodal. Elle doit donc être rattachée à un des sous-généraux et se comporte comme les unités « Alliées » (voir au commandement). Ces unités ne peuvent obéir qu'à leur sous-général propre et à leurs propres officiers. Si elles se trouvent à plus de 5 hex de leur sous-général propre, elles ne peuvent être activées, même par un de leurs propres officiers ou le général en chef, que pour se retirer vers leur bord de table.

Unités spéciales

Infanterie

Rappel des unités habituelles

La Règle “JOMINI” V2

Infanterie légère	Infanterie de Ligne	Inf fusils rayés légère	Inf fusils rayés lourde
			
<p>Infanterie entraînée à combattre en ordre dispersé mais aussi en ordre serré comme l'autre. Cela lui permet de se déplacer plus facilement en particulier en terrain difficile, boisé notamment. En revanche, elle est moins efficace en combat rapproché.</p>	<p>C'est l'infanterie régulière, entraînée à combattre en serrant les rangs. On dit aussi infanterie lourde.</p>	<p>Infanterie légère entraînée à utiliser des fusils rayés, qui tirent plus loin. Ces troupes peuvent donc tirer à 2 hex.</p>	<p>Infanterie lourde entraînée à utiliser des fusils rayés.</p>

Infanteries peu armées

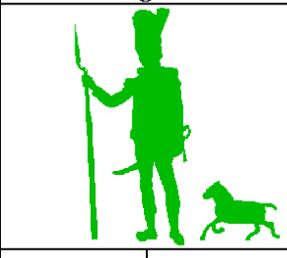
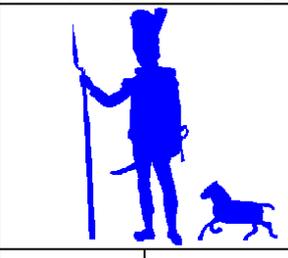
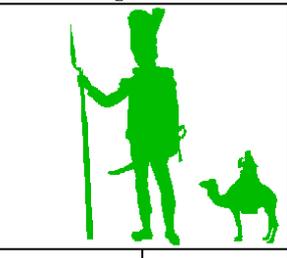
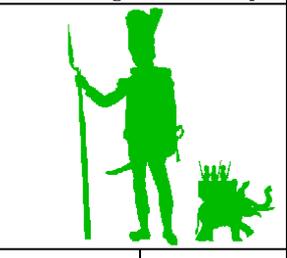
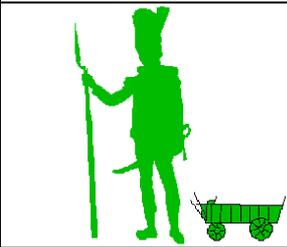
Archers légers	Archers moyens	Inf légère non tireur	Inf lourde non tireur
			
<p>Infanterie légère utilisant des armes traditionnelles (arcs, arbalètes, frondes, etc.) qui ont une portée comparable à celle des armes à feu à silex. Sans baïonnettes, ils utilisent en corps à corps des armes moins efficace que des baïonnettes bien servies.</p>	<p>Infanterie lourde utilisant des armes traditionnelles (arcs, arbalètes, frondes, etc.). (Compter infanterie plus « Irréguliers »)</p>	<p>Infanterie sans arme de tir, qui vient systématiquement au corps à corps, donc face aux baïonnettes. Et elles subissent généralement une ou plusieurs décharges à bout portant avant d'arriver au contact.</p>	<p>Infanterie lourde sans arme de tir.</p>

Infanterie montée.

C'est de l'infanterie qui possède des montures pour se déplacer plus rapidement mais qui est entraînée à combattre à pied (voir « Infanterie montée » au Chapitre 3). Ces montures peuvent être des chevaux, des dromadaires, voire des éléphants. On y adjoint des troupes transportées sur des chariots.

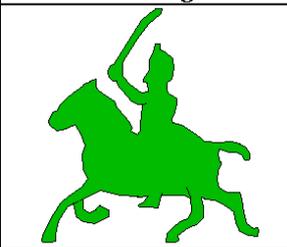
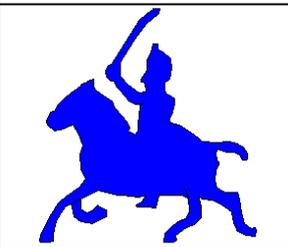
Exemples de troupes d'infanterie montée :

La Règle “JOMINI” V2

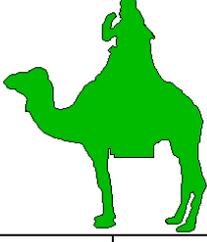
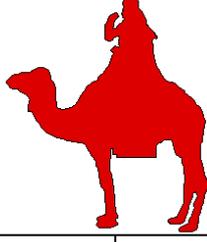
<p>Infanterie légère montée</p> 	<p>Infanterie lourde montée</p> 	<p>Infanterie légère montée drom.</p> 	<p>Infanterie légère montée eleph.</p> 
<p>Infanterie légère montée sur des chevaux.</p>	<p>Infanterie lourde montée sur des chevaux.</p>	<p>Infanterie légère montée sur des dromadaires ou chameaux. Exemple : une unité de méharistes en Afrique du Nord.</p>	<p>Infanterie légère montée sur des éléphants.</p>
<p>Infanterie légère montée Chariot</p> 	<p>Infanterie légère transportée par des chariots.</p>		

Troupes montées

Toutes les troupes montées sont classiques (sauf particularités nationales) sauf les éléphants que l'on verra plus loin.

<p>Cavalerie Légère</p> 	<p>Cavalerie lourde</p> 	<p>Cuirassiers</p> 	<p>Cavalerie Très Lourde</p> 
<p>Cavalerie entraînée à combattre en ordre dispersé et à se déplacer rapidement, avec des chevaux légers et rapides. Leur rôle principal est la reconnaissance avant le combat et la poursuite après. Cependant, elle combat aussi dans les batailles mais elle est moins efficace que des cavalerie plus lourdes.</p>	<p>Cavalerie entraînée à combattre dans les batailles, parfois avec des mousquetons ou en mêlée au sabre. Ces cavaliers portent généralement des bottes hautes et lourdes. Ils ont des chevaux puissants On dit aussi cavalerie de ligne.</p>	<p>Cavalerie plus lourde que la cavalerie lourde de ligne, équipés de cuirasses ou parfois de côtés de mailles.</p>	<p>Cavalerie équipée à l'ancienne d'armures lourdes de métal et avec souvent des chevaux protégés. Ils sont si lourdement équipés qu'ils se déplacent assez lentement mais ils sont puissants et résistants en bataille.</p>

La Règle "JOMINI" V2

<p>Lanciers légers</p> 	<p>Lanciers lourds</p> 	<p>Cuirassiers lanciers</p> 	<p>Lanciers très Lourds</p> 
<p>Cavalerie légère équipée de la lance.</p>	<p>Cavalerie lourde équipée de la lance.</p>	<p>Cuirassiers équipés de la lance.</p>	<p>Cavalerie très lourde équipée de la lance.</p>
<p>Chamellerie légère</p> 	<p>Chameliers lourds</p> 	<p>Chameliers cuirassiers</p> 	<p>Chamellerie très lourde</p> 
<p>Comparable à la cavalerie légère mais sur dromadaires. Ils se déplacent moins vite que la cavalerie légère.</p>	<p>Comparable à la cavalerie lourde mais sur dromadaires.</p>	<p>Comparable aux cuirassiers de la cavalerie mais sur dromadaires.</p>	<p>Comparable à la cavalerie très lourde mais sur dromadaires.</p>

Artillerie

Rappel : l'artillerie de ce temps était désignée par le poids de son projectile en livres. Nous les séparons en catégories selon le poids en livres françaises. Celle-ci était presque la plus lourde d'Europe. Les autres pays ont des livres plus légères.²

Artillerie à pied

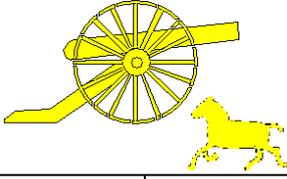
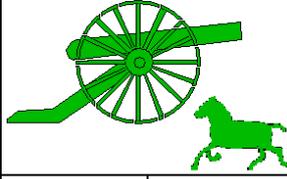
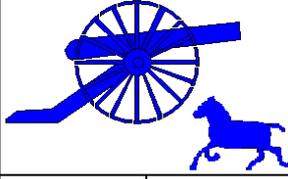
<p>Artillerie très légère à pied</p> 	<p>Artillerie légère à pied</p> 	<p>Artillerie lourde à pied</p> 	<p>Artillerie très lourde à pied</p> 
<p>Artillerie dont les projectiles sont inférieurs à 3 livres françaises.</p>	<p>Artillerie dont les projectiles sont compris entre 3 et 6 livres françaises.</p>	<p>Artillerie dont les projectiles sont compris entre 6 et 11 livres françaises.</p>	<p>Artillerie dont les projectiles sont supérieurs à 11 livres françaises.</p>

²

La livre d'Angleterre vaut 0,92 livres françaises ; celle d'Autriche, 0,78 ; de Prusse, 0,95 ; de Russie, 0,83. Ainsi un 9 livres anglais équivaut à peu près à un 8 livres français.

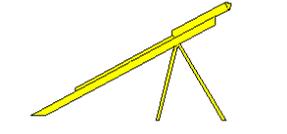
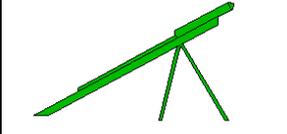
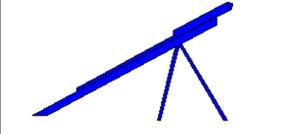
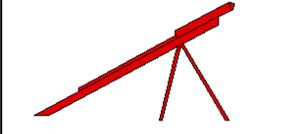
La Règle "JOMINI" V2

Artillerie à cheval ou « volante »

<p>Artillerie cheval très légère</p> 	<p>Artillerie cheval légère</p> 	<p>Artillerie cheval lourde</p> 	<p>Il n'y a pas d'artillerie volante supérieure à 11 livres.</p>
<p>Artillerie très légère volante.</p>	<p>Artillerie légère volante</p>	<p>Artillerie lourde volante</p>	

Artillerie à fusées

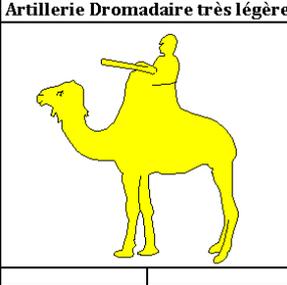
Il y eu parfois des unités d'artillerie qui employaient des fusées au lieu de canons. Cela donne des effets particuliers. La classification se fait par comparaison avec les effets de l'artillerie à pied. Vu les délais d'installation, il n'y a pas d'artillerie à fusées volante.

<p>Artillerie très légère à fusées</p> 	<p>Artillerie légère à fusées</p> 	<p>Artillerie lourde à fusées</p> 	<p>Artillerie très lourde à fusées</p> 
<p>Équivalent à fusées de l'artillerie très légère.</p>	<p>Équivalent à fusées de l'artillerie légère.</p>	<p>Équivalent à fusées de l'artillerie lourde.</p>	<p>Équivalent à fusées de l'artillerie très lourde, essentiellement pour les sièges.</p>

Caronades

Ce sont des canons courts originaires de la marine. Plus courts que les canons ordinaires, ils sont rechargés plus rapidement mais tirent moins loin. Ils sont aussi plus légers et donc plus faciles à déplacer. On les comptera simplement comme de l'artillerie à pied mais du type plus léger que celui que leur donnerait leur projectile.

Zamboureks

<p>Artillerie Dromadaire très légère</p> 	<p>Ce sont des unités de dromadaires équipées de pièces d'artillerie très légères (1 livre). On compte les pertes sur la face « troupe montée » du dé.</p>
---	--

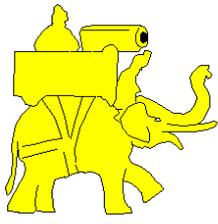
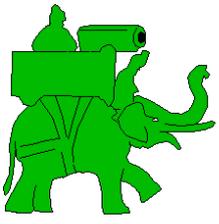
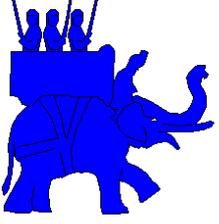
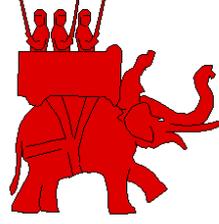
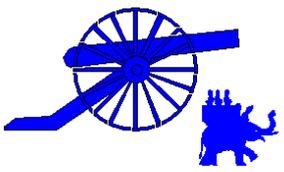
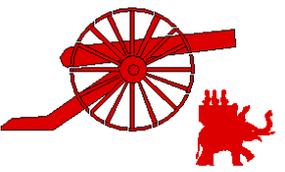
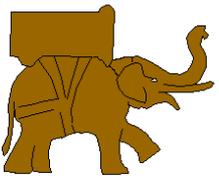
Éléphants

Les éléphants sont utilisés dans certains pays orientaux de plusieurs façon : transport, infanterie montée, tracteurs d'artillerie lourde, porteurs d'artillerie légère, voire directement au combat.

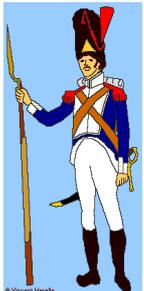
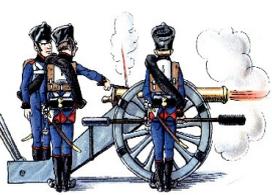
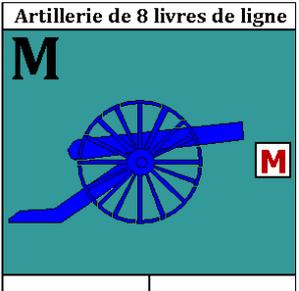
Les éléphants sont très particuliers : il n'ont qu'une seule plaquette d'animaux (même s'ils portent de

La Règle "JOMINI" V2

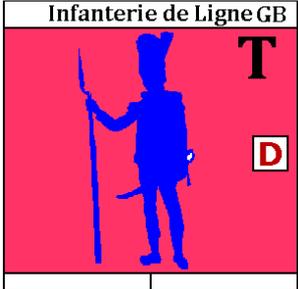
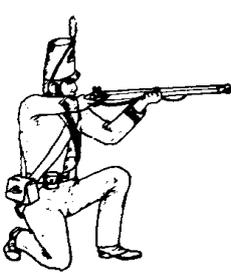
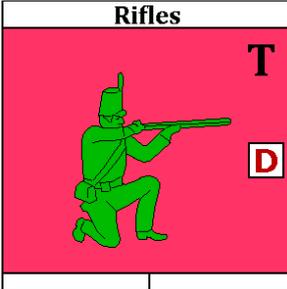
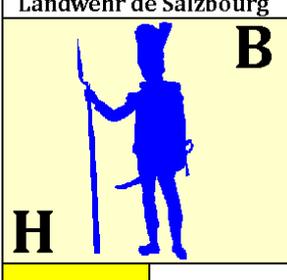
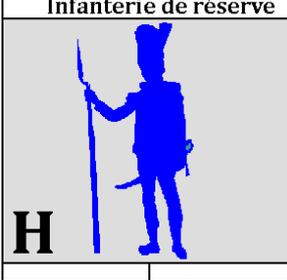
l'artillerie) ce qui a des conséquences (Voir au chapitre sur les combats).

<p>Artillerie Eléphant très légère</p> 	<p>Artillerie Eléphant légère</p> 	<p>Eléphant Moyen</p> 	<p>Eléphant lourd</p> 
<p>Il s'agit de pierriers, de pièces sur pivot et de petits pièces de 1 à 3 livres montées sur le bord du howdah. Cette artillerie, qui n'a qu'une plaquette, a 3 dés de base.</p>	<p>Il s'agit de pièces d'artillerie légère (4 à 6 livres) montées dans le howdah. Cette artillerie, qui n'a qu'une plaquette, a 3 dés de base.</p>	<p>Il s'agit d'éléphants utilisés directement comme des engins de combat, des sortes de tanks. Cela a bien diminué depuis la généralisation des armes à feu mais une charge d'éléphants est toujours aussi impressionnante.</p>	<p>Ce sont des éléphants comme les précédents, en partie protégés par des tentures et avec des défenses armées.</p>
<p>Artillerie Lourde tractée eleph.</p> 	<p>Art. très Lourde tractée eleph.</p> 	<p>Eléphant en panique</p> 	<p>Quand une unité d'éléphants subit une perte, le modèle ne disparaît pas mais l'éléphant panique, ce qui peut entraîner des combats avec d'autres troupes. (Voir au combat).</p>
<p>Artillerie lourde tractée par des éléphants. Cela joue au moment des combats.</p>	<p>Artillerie très lourde tractée par des éléphants.</p>		

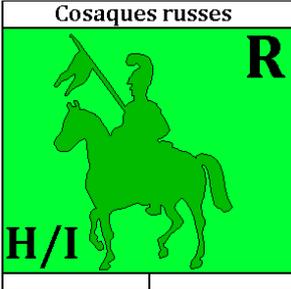
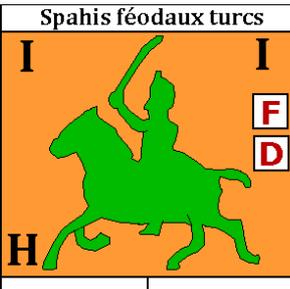
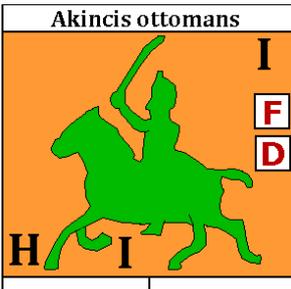
Exemples d'unités

<p>France - Grenadier vieille garde</p>  <p>Grenadier Vieille Garde</p> 	<p>France - Artillerie de 8 livres de ligne</p>  <p>Artillerie de 8 livres de ligne</p> 
<p>Les grenadiers de la vieille garde française peuvent être définis comme de l'infanterie lourde d'élite « solides » (avec une plaquette de plus que d'habitude). Ils payent les ordres de manœuvre un point de moins.</p>	<p>L'artillerie de ligne (à pied) française peut être définie comme de l'artillerie lourde M = Mobile (artillerie) (Une artillerie moyenne (lourde) ou plus légère a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.) De plus, ils payent les ordres de manœuvre un point de moins.</p>
<p>Grande Bretagne - vSoldat de compagnie du centre</p>	<p>Grande Bretagne - Rifles</p>

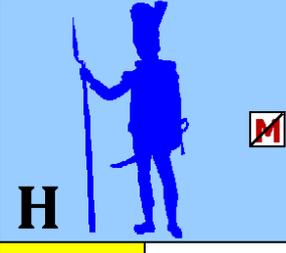
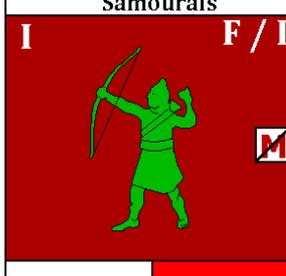
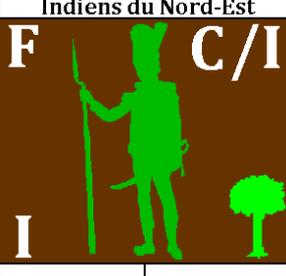
La Règle "JOMINI" V2

	<p>Infanterie de Ligne GB</p> 		<p>Rifles</p> 
<p>L'infanterie britannique normale peut être définie comme de l'infanterie de ligne avec la caractéristique T = Tireurs (Une unité d'infanterie est particulièrement entraînée au tir. Elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire lorsqu'elle effectue une riposte ou une embuscade.) De plus, ils payent les ordres de défense un point de moins.</p>	<p>Les rifles britanniques peuvent être définie comme de l'infanterie légère avec fusils rayés (pouvant tirer à 2 hex) et la caractéristique T = Tireurs (Une unité d'infanterie est particulièrement entraînée au tir. Elle bénéficie d'un dé de combat supplémentaire pour le tir à distance ou lorsqu'elle effectue une riposte ou une embuscade.) De plus, ils payent les ordres de défense un point de moins.</p>		
<p>Autriche - Dragons</p>		<p>Autriche - Landwehr de Salzbourg</p>	
	<p>Dragons 5ème régiment</p> 		<p>Landwehr de Salzbourg</p> 
<p>Les dragons autrichiens peuvent être définis comme de la cavalerie de ligne « Tenace » (le premier recul est de 1 hex au lieu de 2). Ils payent les ordres d'attaque et de défense un point de plus.</p>	<p>Les troupes de la Landwehr autrichienne peuvent être définis comme de l'infanterie de ligne avec les caractéristiques : B = Basiques (Faute de troupes d'élite en son sein, l'unité ne peut pas recevoir l'ordre d'attaque « allant ».) H = Hésitants (Drapeau = recul doublé soit 2 hex.)</p>		
<p>Prusse - Hussards</p>		<p>Prusse - Infanterie de Réserve</p>	
	<p>Hussards prussiens</p> 		<p>Infanterie de réserve</p> 
<p>Les hussards prussiens peuvent être définis comme de la cavalerie légère.</p>	<p>L'Infanterie de Réserve prussienne peut être définie comme de l'infanterie de ligne avec la caractéristique H = Hésitants (Drapeau = recul 2 hex.)</p>		
<p>Russie - Cuirassier-Garde</p>		<p>Russie - Cosaques</p>	

La Règle “JOMINI” V2

	<p>Cuirassier-Garde russe</p> 		<p>Cosaques russes</p> 
<p>Les grenadiers-gardes peuvent être définis comme des cuirassiers d'élite « solides » (avec une plaquette de plus que d'habitude.</p>		<p>Les cosaques peuvent être définis comme des lanciers légers avec les caractéristiques :</p> <p>R = Rompre (Cette unité de troupes montées ou d'infanterie légère est formée de soldats entraînés à s'échapper plutôt que combattre. Quand un ennemi déclare un combat corps à corps, l'unité peut rompre le combat : l'ennemi lance les dés mais seuls les touches du type de la cible comptent en pertes. L'unité se replie au plus de sa capacité de mouvement.)</p> <p>H = Hésitants (Drapeau = recul 2 hex doublé ; soit 4 hex.)</p> <p>I = Insaisissable (L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les avantages tactiques qui ne se traduisent pas par des coups touchés donnent des coups au moral.)</p>	
<p>Ottomans - Spahi féodal</p>		<p>Ottomans - Les « Akincis » (faiseurs de raid)</p>	
	<p>Spahis féodaux turcs</p> 		<p>Akincis ottomans</p> 
<p>Les spahis féodaux peuvent être définis comme des cavaliers légers avec les caractéristiques</p> <p>I = Impétueux (Possibilité de jeter un dé : si drapeau ou avantage tactique, une marche forcée gratuite pour venir au contact. Mais en toute situation, obligation d'attaquer un ennemi s'il en est un adjacent.)</p> <p>I = Irréguliers (Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont déroutés par le combat en ligne, la baïonnette, etc.)</p> <p>H = Hésitants (Drapeau = recul 4 hex.)</p> <p>Ils payent les ordres de défense un point de moins.</p> <p>De plus, le commandement sera féodal, soit donc une partie des troupes seront des « Alliés » avec leurs officiers.</p>		<p>Ce sont des unités de cavaliers légers chargés de razzier les territoires ennemis et utilisés comme éclaireurs. Ils seront définis comme des cavaliers légers avec les caractéristiques</p> <p>I = Irréguliers (Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont déroutés par le combat en ligne, la baïonnette, etc.)</p> <p>H = Hésitants (Drapeau = recul 4 hex.)</p> <p>I = Insaisissable (L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les avantages tactiques non coups touchés sont des coups au moral.)</p> <p>Ils payent les ordres de défense un point de moins.</p> <p>De plus, le commandement sera féodal, soit donc une partie des troupes seront des « Alliés » avec leurs officiers.</p>	
<p>USA - Milice volontaire</p>		<p>USA - Pirates de Barataria</p>	

La Règle "JOMINI" V2

	<p style="text-align: center;">Milice US</p> 		<p style="text-align: center;">Pirates de Barataria</p> 
<p>La milice US peut être définie comme de l'infanterie de ligne recrues avec les caractéristiques :</p> <p>H = Hésitants (Drapeau = recul 2 hex.) Plus Manœuvre faible (L'unité est peu entraînée à manœuvrer. Les ordres de manœuvre coûtent donc un point de plus.)</p>		<p>Les pirates de Barataria qui combattent aux côtés des US en Louisiane peuvent être définis comme de l'infanterie légère « solide » avec la caractéristique Manœuvre faible (L'unité est peu entraînée à manœuvrer. Les ordres de manœuvre coûtent donc un point de plus.)</p>	
<p style="text-align: center;">Indes - Artillerie tractée par éléphants</p>		<p style="text-align: center;">Japon - Samourais</p>	
	<p style="text-align: center;">Artillerie indienne sur éléphant</p> 		<p style="text-align: center;">Samourais</p> 
<p>L'artillerie indienne très lourde était souvent tirée par des éléphants. Elle peut être définie comme de l'artillerie très lourde recrues avec les caractéristiques :</p> <p>H = Hésitants (Drapeau = recul 2 hex.) I = Irréguliers (Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont dérouterés par le combat en ligne, la baïonnette, etc).) Manœuvre faible (Ordres de manœuvre +1 point.)</p>		<p>Les samourais de la fin de l'ère Edo = infanterie légère « solide » avec les caractéristiques :</p> <p>I = Impétueux (Jet 1d6 : si drapeau ou avantage tactique, marche forcée gratuite pour venir au contact. Obligation d'attaquer un ennemi s'il en est un adjacent.) F = Fanatiques (+ 1 dé en attaque et défense mais avantages tactiques reçus = coups touchés. Obligation de suivi après combat.) I = Irréguliers (Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont dérouterés par le combat en ligne, la baïonnette, etc).) Manœuvre faible (Ordres de manœuvre +1 point.)</p>	
<p style="text-align: center;">Indiens du Nord-Est</p>		<p style="text-align: center;">Zoulous Shaka – Hommes célibataires</p>	
	<p style="text-align: center;">Indiens du Nord-Est</p> 		<p style="text-align: center;">Impi de célibataires Zoulous</p> 
<p>Les Indiens du Nord-Est peuvent être définis comme de l'infanterie légère avec les caractéristiques</p> <p>F = Peu fiable (Après l'activation, pour une unité activée concernée, jet d'un dé. Si un drapeau sort, l'unité reste sur place, si un avantage tactique sort, l'unité a une capacité de mouvement doublée.) C = Changeants (Suivi obligatoire plus 1 hex possible et</p>		<p>Les Zoulous de Shaka, rencontrés par des anglais en 1812, peuvent être définis pour une Impi de célibataires comme de l'infanterie légère avec les caractéristiques</p> <p>I = Impétueux (Possibilité de jeter un dé : si drapeau ou avantage tactique, une marche forcée gratuite pour venir au contact. Mais en toute situation, obligation d'attaquer un ennemi s'il en est un adjacent..)</p>	

La Règle “JOMINI” V2

<p>Drapeau = recul 2 hex.)</p> <p>I = Irréguliers (Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont dérouterés par le combat en ligne, la baïonnette, etc).)</p> <p>I = Insaisissable (L'unité peut se replier par tout hexagone adjacent et non seulement en direction de son bord de table MAIS tous les avantages tactiques non coups touchés sont des coups au moral.)</p> <p>Et « Coureurs des bois » : Pour l'unité, un hexagone de forêt est, pour le déplacement, comme un hexagone de plaine. Elle n'est pas arrêtée ni ralentie.</p>	<p>M = Mobile (L'unité est plus mobile que les autres et a une capacité de déplacement d'une case de plus que normalement.)</p> <p>F = Fanatiques (+ 1 dé en attaque et défense mais tous les avantages tactiques contre elle équivalent à des coups touchés. Obligation de suivi après combat.)</p> <p>I = Irréguliers (Une unité ennemie d'infanterie ou de cavalerie lourde entraînée à l'occidentale a un dé de plus contre cette unité. (Pour unités combattant selon des procédés archaïques et qui sont dérouterés par le combat en ligne, la baïonnette, etc).)</p>
---	---



La Règle “JOMINI” V2

Annexe 4 – Extension à d'autres périodes.

Voici des règles complémentaires pour jouer cette règle dans d'autres périodes que celles qui sont définies au départ.

Annexe 4.1 – Pour la « Guerre en Dentelles ».

Les batailles de la fin du 17ème et du 18ème siècles étaient particulières en ce sens que d'une part les troupes étaient le plus souvent des professionnels, souvent des mercenaires, et que d'autre part les déploiements et les manœuvres étaient standardisés, presque ritualisés. Les savantes manœuvres de la période suivante ne sont alors pas de mise sinon au niveau des corps d'armée. Aussi, pour les armées de cette époque, les modifications suivantes seront appliquées.

I – Suppression du système des ordres

- Tous les ordres spéciaux sont supprimés. Lorsqu'un dé sort « Lettre d'ordre », il est remplacé par un « Drapeau de repli »
- Les officiers, dont le rôle premier reste d'activer des unités et de supprimer un drapeau aux unités sur lesquelles ils se trouvent, ne peuvent donc pas donner des ordres spéciaux influençant le jeu. Ils ne peuvent pas plus prendre la tête d'une unité de sa portée d'influence en se sacrifiant. Mais ils peuvent combattre au premier rang.

II – Officier combattant au premier rang

- Si un officier décide de combattre au premier rang d'une unité, il donne un dé de plus à l'unité mais, pour chaque perte reçue par l'unité, on lance un dé et si un « Avantage tactique » sort, l'officier est supprimé (blessé).
- Un officier qui combat au premier rang peut aussi décider de rompre le combat, c'est à dire que l'ennemi lance les dés mais seuls les touches du type de l'unité comptent en pertes. L'unité se replie au plus de sa capacité de mouvement. Mais l'ennemi peut suivre le combat comme après un repli normal, sans cependant que l'officier teste pour blessure.

III – Particularité des troupes

La plupart des troupes régulières sont formés de soldats professionnels, de mercenaires ou de soldats forcés, qui n'hésitent pas à désertir si le combat leur est défavorable, alors que les troupes occasionnelles ont souvent un moral plus stable comme les meilleures troupes.

- Toutes les unités régulières sont considérées comme avec la caractéristique « Panique » : pour chaque hexagone de repli effectif après drapeau, lancer 1 dé : 1 perte si symbole du type de l'unité.
- Les unités de milice et les unités d'élite n'ont cette caractéristique que si c'est expressément prévu.

Tout ceci est repris dans la règle « Frédéric le Grand », dédiée à cette période.

Annexe 4.2 – 2ème partie du 19ème siècle.

Après 1850, des changements se produisent.

I – Modification des troupes

- Toutes les infanteries occidentales sont entraînées à combattre en ordre lâche. Donc toutes seront des infanteries lourdes pour le combat mais des infanteries légères pour le mouvement. Ce n'est pas le cas pour les armées indigènes et coloniales.
- Une grande partie des cavaleries combattent désormais à pied et sont donc essentiellement

La Règle “JOMINI” V2

de l'infanterie montée.

II – Armes rayées

- Quasiment toutes les armes à feu sont maintenant rayées.
- Quand apparaissent les armes à feu à chargement par la culasse, les vitesses de tir augmentèrent. Nous le rendrons en donnant un statut de meilleur entraînement « élite ».
- Les canons rayés gagnent 1 hexagone de distance de tir. Ceux à chargement par la culasse gagnent un dé. Ceux à frein de tir (comme le 75 français) gagnent un deuxième dé de tir supplémentaire.
- Il y a deux types de mitrailleuses : la « Française », sorte de canon à tubes multiples qui sera joué comme une artillerie très légère, et celles à manivelle comme les Gatling ou le moulin à café d'Agar, qui seront jouées comme de l'artillerie très légère rayée à chargement par la culasse. Quand aux Maxim, elles auront un deuxième dé de tir supplémentaire.

III – Nouveaux matériels et processus de combat

De nouveaux matériels apparaissent : le train, le télégraphe, les chaloupes à vapeur, les obusiers, voire les automobiles. Ces matériels seront travaillés ultérieurement.

De plus, de nouveaux procédés de combat apparaissent comme les tranchées, mais aussi les ambulances.

Tout ceci est repris dans la règle « De la Marne à la Marne », dédiée à cette période.



La Règle “JOMINI” V2

Annexe 5 – Antoine Henri, baron de Jomini (1779-1869).

« Pour faire de la guerre une science, Jomini s'efforça d'en fixer les principes, des principes aussi immuables que ceux de la physique. Pour lui, la recette de la victoire consiste à «mettre en action au point décisif et au moment opportun plus de forces que l'ennemi». Comme beaucoup de théoriciens de la guerre, il eut tendance à voir l'application d'un principe là où parfois il n'y avait qu'intuition, chance ou accident. » (Lee Kennett).

Jomini en général russe, aux traits durcis par le temps
(collection Viollet).



Celui dont on a dit qu'il était le devin de Napoléon, tant il avait compris sa manière de faire la guerre, est né à Payerne (Suisse), dans le canton de Vaud, le 6 mars 1779, dans une famille aisée³. Son père, Benjamin, était syndic de la ville et député au Conseil helvétique. Dès l'âge de 12 ans, il est déjà attiré par le métier des armes. Mais la Révolution française l'empêche d'acheter une charge de cadet dans le régiment suisse de Watteville, alors au service de la France. Alors il fait son apprentissage dans une banque à Bâle. Agent de change à Paris en 1796, il s'engage en 1799 dans l'armée suisse. Il est nommé capitaine, puis commandant et chef du secrétariat de la guerre. Autodidacte et passionné par la stratégie militaire, il prophétise avec des amis à Berne, début 1800, le déroulement de la 2e campagne d'Italie (le passage des Français par le Valais et la victoire de Marengo).

En 1803, il commence la rédaction d'un *Traité de Grande Tactique*, soit la branche de la guerre qui concernait les grands mouvements de troupe, comme ceux des corps et des armées, avant et pendant la bataille. Ney ayant lu le *Traité*, prend Jomini comme aide de camp volontaire. En 1804, il publie son *Traité des grandes opérations militaires* en 2 volumes, comparant les campagnes de Frédéric II et celles de l'Empereur Napoléon, avec un recueil des principes généraux de l'art de la guerre. Attaché au maréchal Ney commandant du 6e corps d'armée, Jomini participe à la campagne d'Ulm (1805) et conseille utilement le maréchal qui réussit, à Elchingen (14 octobre), contre l'avis de Murat, à couper la dernière voie de repli des Autrichiens. Le 6e corps ayant été détaché dans le Tyrol, Jomini n'est pas présent à Austerlitz.

En décembre 1805, à Schönbrunn, Napoléon se fait lire le *Traité des grandes opérations* de Jomini et déclare « Voilà un jeune chef de bataillon, et un Suisse encore, qui nous apprend ce que jamais mes professeurs ne m'ont enseigné et ce que bien peu de généraux comprennent... Mais c'est apprendre tout mon système de guerre à mes ennemis ! ». Napoléon nomme Jomini colonel d'état-major et premier aide de camp de Ney, à la fureur de Berthier, major-général de la Grande Armée.

³

Payerne (canton de Vaud) se trouve à 50 km au S.-O. de Berne. La maison natale de Jomini est située 48, Grande Rue (Répertoire mondial des souvenirs napoléoniens, p. 537).

La Règle “JOMINI” V2

En 1806, pressentant l'inévitable conflit avec la Prusse, Jomini écrit ses Observations sur les possibilités d'une guerre avec la Prusse et sur les opérations qui auront vraisemblablement lieu, rédigées pour le maréchal Ney, et publie le 5e volume de son Traité des grandes opérations.

Fin septembre 1806, Napoléon convoque Jomini à Mayence, pour lui demander des renseignements sur la Prusse et son armée. L'Empereur désirent le garder auprès de lui, Jomini lui répond :

« Si votre Majesté le permet, je la rejoindrai dans quatre jours, à Bamberg.

- Qui vous a dit que je vais à Bamberg ?

- La carte de l'Allemagne, Sire.

- La carte ? Il y a cent autres routes que celle de Bamberg sur cette carte.

- La carte de l'Allemagne, Sire, et vos opérations d'Ulm et de Marengo. Pour faire au duc de Brunswick ce que vous avez fait à Mack et à Mélas, il faut aller sur Gera, et pour aller sur Gera, il faut passer par Bamberg.

- C'est juste, soyez dans quatre jours à Bamberg ; mais n'en dites rien à qui que ce soit, pas même à Berthier : personne ne doit savoir que je veux aller de ma personne à Bamberg »1.

La campagne de 1806 se déroule conformément aux prévisions de Jomini. Il est à Iéna, aux côtés de Ney et entre à Berlin avec la Grande Armée. En 1807, il écrit un mémoire sur le rétablissement de la Pologne sans le concours d'une des trois puissances qui l'avaient partagée « forcerait la France à d'éternelles guerres pour soutenir cet édifice sans base ». Ce mémoire déplait à l'Empereur, qui n'aimait pas que ses généraux se mêlent de sa politique. À Eylau, Jomini est au cimetière, près de Napoléon, sous une grêle de boulets. Mais souffrant de rhumatismes, il demande et obtient un congé. L'Empereur le fait chevalier de la Légion d'honneur, en souvenir d'Eylau, puis baron de l'Empire par lettres patentes du 27 juillet 1808.

Réintégré comme chef d'état-major du 6e corps (Ney), il est en septembre 1808 en Espagne où Ney se brouille avec Jomini que la rumeur accuse de décider à sa place. En novembre 1809 Napoléon l'affecte à l'état-major de Berthier qui le déteste. Il demande un congé de six mois. Au cours de l'été 1810, Jomini reçoit des offres pressantes d'un colonel de l'ambassade russe à Paris d'entrer au service du Tsar. Jomini hésite et se prépare à partir en Russie mais Napoléon le fait général de brigade (7 décembre 1810) et le charge de la section historique de l'état-major général de la Grande Armée. Jomini se heurte encore à Berthier, qui avait lui-même entrepris cette étude.

Lors de la campagne de Russie, Jomini est nommé gouverneur de Vilna (11 août 1812). puis gouverneur de Smolensk. Au cours de la retraite, Jomini indique un itinéraire qui fait gagner une dizaine de lieues puis le gué de Studianka sur la Bérézina qui sauve la Grande Armée de la destruction totale. Malade (bronchite ou pleurésie), Jomini termine la retraite mal en point et rentre à Paris. Chef d'état-major du 3e corps de Ney (4 mai 1813), il contribue à la victoire de Bautzen (21 mai 1813).

Ney le propose pour le grade de général de division, rejeté par Berthier. Ecoeuré, Jomini quitte l'armée française à la faveur d'un armistice et entre au service du tsar Alexandre Ier (14 août 1813), dont il devient le conseiller militaire. Sa nomination comme général de division était arrivée à Ney le lendemain de son départ. Dans l'armée française, le départ de Jomini fait sensation, on parle de désertion, de trahison. Napoléon le défend « Il avait à se plaindre d'une grande injustice ; il a été aveuglé par un sentiment honorable. Il n'était pas Français ; l'amour de sa patrie ne l'a pas retenu ».

Nommé lieutenant général russe et aide de camp du tsar Alexandre Ier, Jomini conseille les Alliés lors de leurs campagnes de fin 1813, 1814 et 1815 mais ne participe pas aux opérations contre la France et se retire à Zurich. En 1815, il entre à Paris avec le Tsar et frôle la radiation du cadre des généraux russes pour la chaleur de son intervention en faveur du maréchal Ney. Il participe aux

La Règle “JOMINI” V2

congrès de Vienne (1814-1815), d'Aix-la-Chapelle (1818) et de Vérone (1822). Dans l'armée russe, il est général de division (lieutenant général), aide de camp de l'empereur Alexandre Ier, précepteur militaire du grand-duc Nicolas (1822) puis conseiller privé de Nicolas Ier et général en chef en 1826. Il est conseiller du tsar à la campagne contre la Turquie et au siège de Varna de 1828 puis la guerre de Crimée en 1854. Précepteur militaire du tsarévitch Alexandre, futur tsar Alexandre II, grand réformateur de la Russie, il étudie une réforme de l'enseignement militaire et de revoit les plans des forteresses de l'Empire. Il crée l'Académie militaire de Russie à Saint-Pétersbourg mais ne peut en devenir le premier directeur.

Il se retire en France, à Passy, conseille Napoléon III pour la campagne d'Italie (1859) et meurt, le 22 mars 1869, dans cette maison, à quatre-vingt-dix ans. Il est inhumé à Paris, dans le cimetière du Nord, dit de Montmartre, 11e division. Jomini avait épousé, en 1812, une jolie Française, Mlle Roselle, de Fontenay-sous-Bois. L'un de ses fils fit carrière dans l'armée russe, l'autre, Alexandre (1814-1888), dans la diplomatie russe, d'où des petits-enfants russes ; deux de ses filles, Alexandrine et Valérie, se marièrent à Paris, Valérie avec Alfred de Courville, d'où des descendants français : Maurice, puis Xavier de Courville, son arrière-petit-fils, auteur du livre « Jomini ou le devin de Napoléon » - Paris, Plon, 1935.

Jomini est l'auteur d'une très importante œuvre d'historien et de critique militaire.

- Traité de grande tactique, 1805, ensuite enrichi et divisé en les 2 ouvrages suivants ;
- Histoire critique et militaire des guerres de la Révolution, 1810, en 15 volumes, à laquelle se réfèrent de nombreux historiens, notamment Thiers ;
- Traité des grandes opérations militaires, 1811, histoire critique des campagnes de Frédéric II ;
- Vie politique et militaire de Napoléon, 1827, en 4 volumes, écrite à la première personne, qui lui vaut le surnom de « devin de Napoléon » ;
- Précis de l'art de la guerre, 1838
- Précis politique et militaire des campagnes de 1812 à 1814 (posthume)
- Guerre d'Espagne (posthume, publié en 1892).

Le Précis de l'art de la guerre est l'aboutissement de la pensée de Jomini. Il contient six branches : la politique de la guerre, la stratégie, la grande tactique, la logistique et la tactique de détail. Jomini entend par politique de la guerre différentes combinaisons, qui appartiennent plus ou moins à la politique diplomatique et par lesquelles un homme d'État doit juger si une guerre est convenable, ou même indispensable, et déterminer les diverses opérations qu'elle nécessitera pour atteindre son but. Il inclut ensuite dans la politique militaire toutes les combinaisons d'un projet belliqueux autres que celles de la politique diplomatique et de la stratégie, comme les passions des peuples, les institutions militaires, les ressources et les finances, le caractère du chef de l'État, celui des chefs militaires, etc. La stratégie est l'art de bien diriger les masses sur le théâtre de la guerre, soit pour l'invasion d'un pays, soit pour la défense du sien. La grande tactique est l'art de bien combiner et bien conduire les batailles. La logistique désigne l'art pratique de mouvoir les armées et la tactique de détail la manière de disposer les troupes pour les conduire au combat.

Les préceptes stratégiques énoncés par Jomini sont tirés de l'observation des multiples campagnes militaires d'Alexandre le Grand, César, Frédéric II et Napoléon. On peut citer :

- localiser précisément les fronts droit, centre et gauche de l'ennemi ;
- comparer les forces de chaque armée ;
- attaquer énergiquement sur celui qui semble le plus faible ;
- prendre l'initiative des mouvements ;
- combiner force et mobilité dans l'offensive ;

La Règle “JOMINI” V2

- disperser l'ennemi par de fausses attaques ;
- des trois alternatives, défensive, offensive, ou une combinaison des deux, choisir soit la deuxième soit la troisième ;
- en montagne, couvrir le front avec de petits détachements, pour repérer l'ennemi, puis l'attaquer avec le gros de ses troupes, avant sa concentration ;
- si la supériorité d'une armée face à une autre est vraiment forte, elle aura tout intérêt à ne pas concentrer ses forces, mais à attaquer en deux points, comme les deux ailes ;
- en bataille, attaquer le point le plus faible ;
- manœuvrer de manière à couper l'ennemi de ses bases ;
- poursuivre l'ennemi avec énergie.

Jomini est avec Clausewitz, le grand interprète de la mutation opérée dans l'art de la guerre par Napoléon. À la différence du stratège prussien, Jomini n'a pas analysé en profondeur les liens entre politique et stratégie. Mais il a donné à la théorie de la stratégie des bases conceptuelles qu'elle n'a pas encore reniées, même si elles sont dépassées à l'âge nucléaire. Jomini a imposé le terme de stratégie dans son acception opérationnelle, il a répandu les notions de lignes d'opérations, de manœuvres sur lignes intérieures, de position centrale, de logistique. Il a exercé une influence énorme sur toutes les armées d'Europe et d'Amérique de 1815 à 1871 au moins. Si la première moitié du XXe siècle a été marquée par des guerres d'extermination très coûteuses en vies humaines, les guerres de la fin du siècle ont été remportées en appliquant les préceptes stratégiques énoncés par Jomini.



La Règle “JOMINI” V2

« L'influence de Jomini sur la pensée militaire fut profonde et se poursuivit longtemps après sa mort ; pour beaucoup de militaires, Jomini fut l'interprète des secrets du génie de Napoléon. Si Napoléon est le dieu de la guerre, Jomini est son prophète. » (Antoine Grouard).

