

La Règle “JOMINI”

Ces listes calculées selon le budget consistent toutes en un certain nombre d'unités obligatoires et des unités complémentaires soumises à des conditions. Pour constituer son armée, après s'être mis d'accord sur le total en points de chacun, chaque joueur utilisera la liste correspondante, en respectant ces conditions. Cependant, pour une armée donnée sur laquelle on connaît les compositions ou pour un scénario, on peut s'affranchir de certaines contraintes, avec l'accord de chacun.

Note : Si des troupes de même type ont des conditions semblables (comme « 1 pour 4 unités de ligne ») elles ne sont pas cumulables sur les mêmes unités.

Ainsi, si l'on a 6 unités de ligne on peut prendre :

- une unité de grenadiers (1 par 6 unités de ligne) ET une unité d'artillerie (1 par 4 unités de ligne) MAIS
- une unité de grenadiers (1 par 6 unités de ligne) OU une unité d'infanterie de la Garde (1 par 5 unités de ligne)

J - Saxe

J1- Après 1730

En ce début du XVIIIème siècle, la Saxe est un état avec lequel il faut compter. Après la paix de Hubertsbourg (15 février 1763), l'armée est limitée à 9 842 fantassins, 4 180 cavaliers et 1 158 artilleurs.

Composition en 1732

Garde

Infanterie

Leibgrenadiergarde (grenadiers de la garde du corps)

2 Régiments d'Infanterie de la Garde

Cavalerie

Gardes du Corps (cuirassiers)

Karabiniersgarde

Infanterie

Infanterie de ligne

8 régiments d'infanterie de ligne (2 bataillons).

Cavalerie

Cavalerie lourde

7 régiments de Cuirassiers

1 régiments de Grenadiers à cheval

4 régiments de Dragons

Artillerie

10 batteries d'artillerie à pied

Liste d'armée

Min	Max	Nom	Description	Val.	Condition et note
1	1	Général en chef	Général en chef 0 1 plaq	200	
0	3	Sous-Général	Sous-général 0 1 plaq	120	1 pour 8 unités
0	1	Sous-Général	Sous-général médiocre 0 1 plaq	96	A la place du précédent
0	6	Colonel	Colonel Normal 1 plaq	10	1 pour 7 unités

La Règle “JOMINI”

6	16	Infanterie de ligne	Infanterie lourde Normal Non manœuvre 3 plaq	23	0
1	4	Dragons	Infanterie légère montée Normal 3 plaq	25	0
0	7	Régiments de Cuirassiers	Cuirassiers Normal 3 plaq	46	0
0	1	Grenadiers à cheval	Cavalerie lourde Normal solides 4 plaq	59	0
1	10	Batteries d'artillerie à pied	Artillerie légère Normal 3 plaq	63	1 pour 4 infanteries
Garde Ducale – Seulement si le Duc ou un Prince du sang est général					
0	2	Leibgrenadiergarde (grenadiers de la garde du corps)	Infanterie lourde Elite Non manœuvre 3 plaq	30	1 pour 2 infanteries de la Garde
0	4	Régiments d'Infanterie de la Garde	Infanterie lourde Normal solides Non manœuvre 4 plaq	37	1 pour 2 unités de ligne
0	1	Gardes du Corps (cuirassiers)	Cuirassiers Elite 3 plaq	55	1 pour 2 cuirassiers de ligne
0	1	Karabiniersgarde	Cavalerie lourde Elite 3 plaq	46	1 pour 2 dragons de ligne