

La Règle “Alexandre et Bayard”

Annexe 1 – Le terrain, ses effets et la mise en place.

La table de jeu

La table est couverte (d'une façon ou d'une autre) 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.

Les composants du terrain

Les différents « éléments de terrain » sont des éléments dont la présence dans une case affecte le déroulement du jeu. Ils seront décrits plus loin avec leurs effets. Le terrain est défini par le scénario s'il y en a un. À défaut, il peut être placé de diverses façons décrites plus loin.

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.

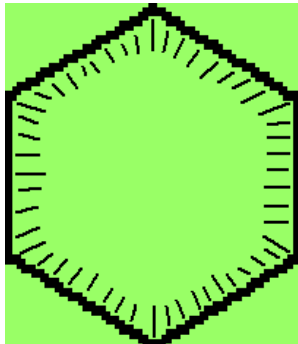
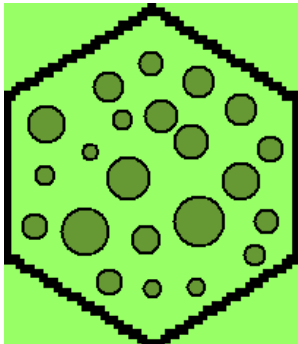
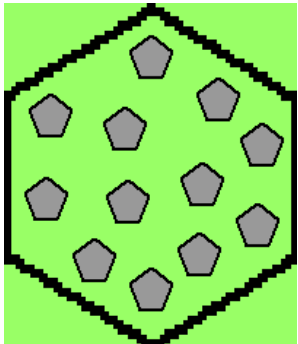
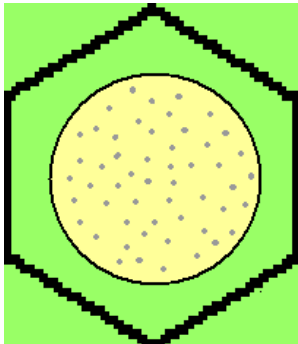
Les éléments du terrain

Il y a plusieurs types d'éléments de terrain :

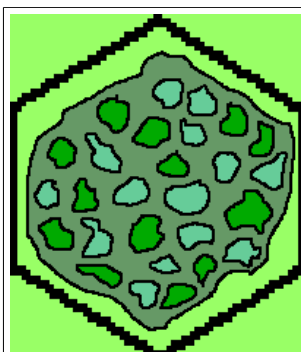
- les éléments naturels qui sont complètement permanents ;
- les éléments artificiels permanents qui sont la marque de l'action des hommes sur la nature, et qui, en général ne sont pas construits ou détruits au cours de la partie ;
- les éléments « de campagne » nés de l'action des armées, qui peuvent avoir été construits avant la bataille mais aussi, parfois, être construits pendant la bataille, et qui parfois peuvent aussi être détruits.

Certains éléments sont complètement impassables pour une partie des troupes. Dans ce cas, aucune troupe de ce type (voire de tout type) ne peut y passer et son mouvement vers lui est bloqué dans l'hexagone précédent. A noter que certains gros éléments artificiels compris seront ajoutés dans l'extension spéciale sur les fortifications et sièges. Dans la plupart des jeux, ils ne seront pas présents sauf dans des scénarios. On utilisera alors les éléments de cette extension.

Éléments naturels de terrain

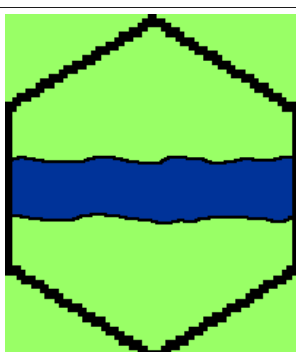
			
<p><u>Colline</u> Élévation de terrain au dessus du terrain environnant. Synonyme : motte, butons, morne, etc.</p>	<p><u>Bois, forêt</u> Terrain boisé avec suffisamment d'arbres pour abriter une troupe.</p>	<p><u>Rocaille</u> Terrain parsemé de rochers, coupé, avec des fractures, etc. Difficile à traverser.</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>

La Règle "Alexandre et Bayard"



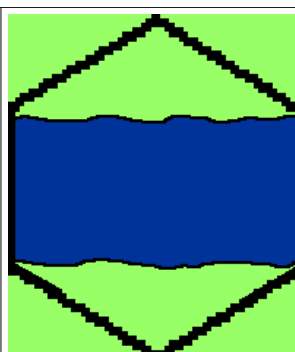
Marais

Terrain gorgé d'eau, parsemé de trous d'eau et d'îles.



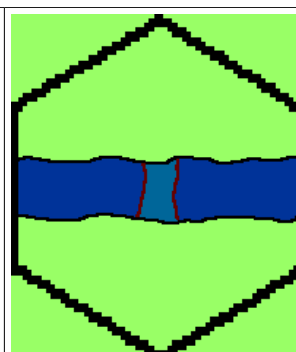
Rivière

Cours d'eau assez large et de fort débit, elle est impassable sauf aux ponts et gués.



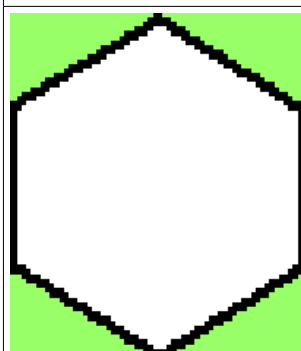
Fleuve et étendue d'eau

Rivière large, il ne peut y avoir de gué. Seuls les ponts permettent de traverser, ou alors en barque. Sur un bord de table, on peut aussi avoir une plage.



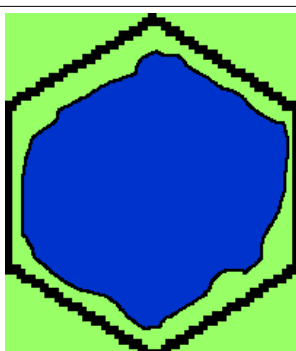
Gué

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.



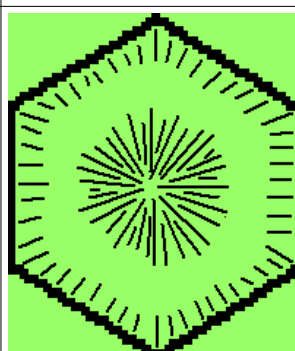
Neige

Étendue recouverte de neige. C'est souvent assez mou comme pour le sable.



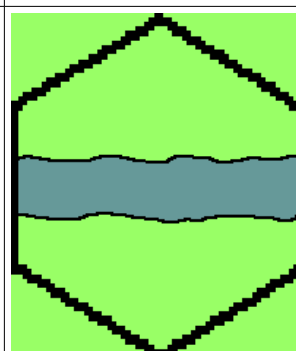
Lac

Zone d'eau assez vaste. Cet élément est IMPASSABLE sauf avec des barques.



Montagne

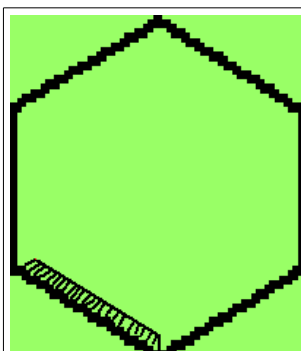
Zone de terrain élevé mais impossible à passer sauf par de petits groupes. Au niveau du jeu, c'est IMPASSABLE (sauf par une route, qui est un col).



Ruisseau

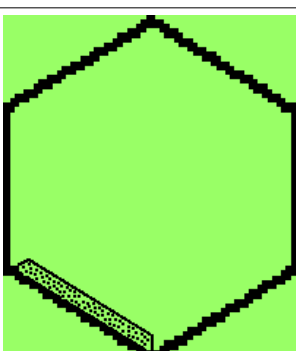
Rivière guéable partout

Éléments naturels particuliers



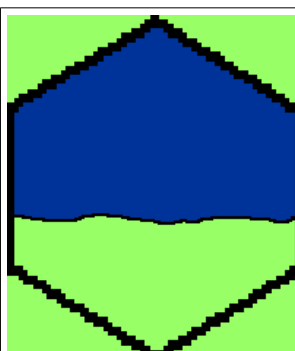
Falaise

Bord impassable vertical d'une colline



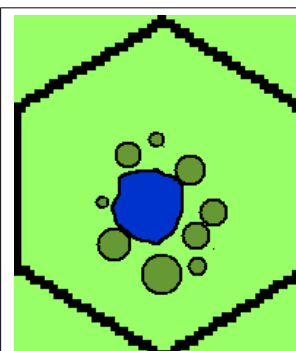
Éboulis

Bord d'une colline formé de roches éboulées et instables



Plage

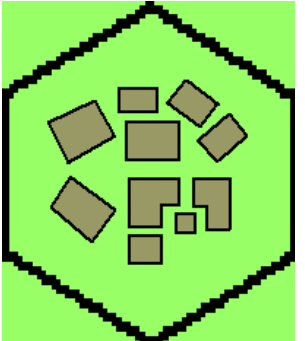
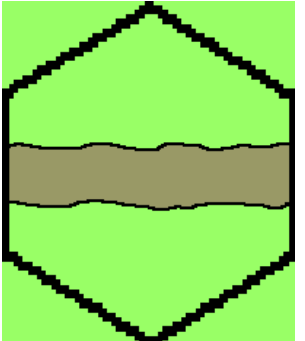
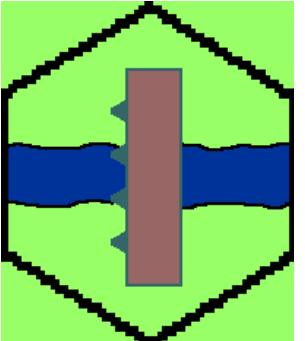
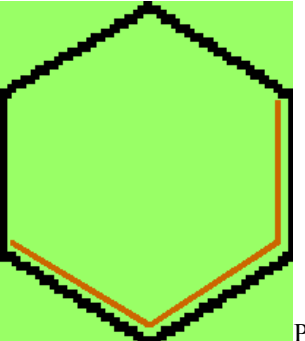
Fleuve (en bord de table)



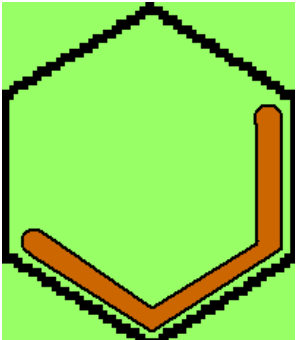
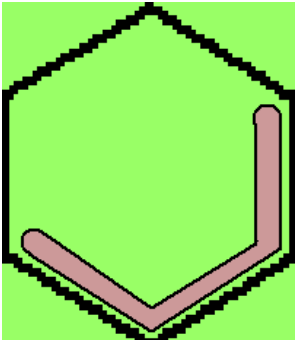
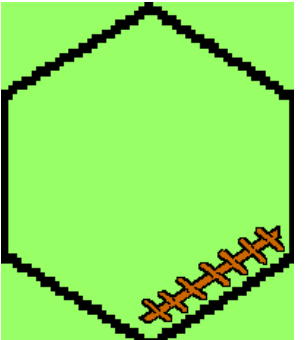
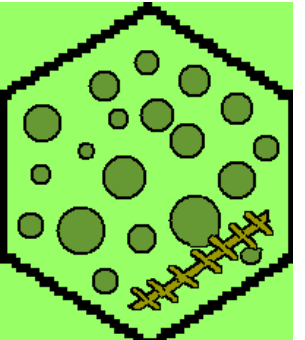
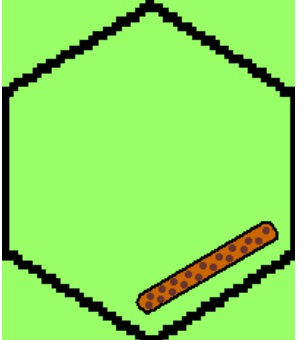
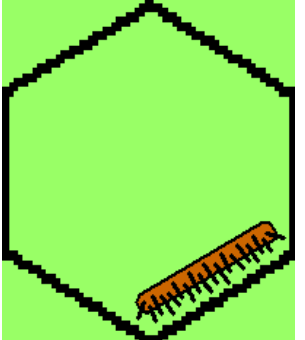
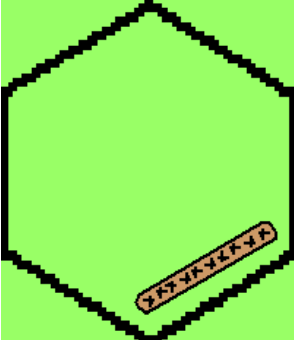
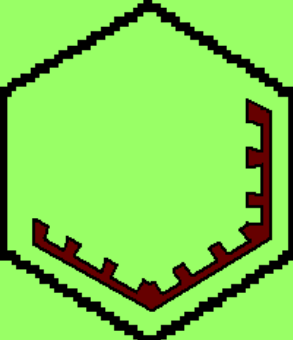
Oasis = forêt en zone désertique

La Règle "Alexandre et Bayard"

Éléments artificiels permanents

			
<p><u>Habitations</u> Terrain parsemé d'habitations, village, bourg ou quartier de ville.</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><u>Palissade</u> Palissade de rondins permettant à des combattants derrière de disposer d'un abri mais ne constituant pas un obstacle de grande hauteur.</p>

Éléments « de campagne »

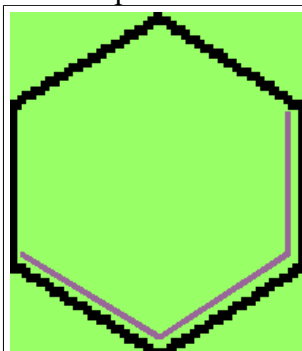
			
<p><u>Remblais</u> C'est une levée de terre en obstacle pour briser l'élan d'un attaquant. Il est généralement doublé d'un fossé, obstacles en creux.</p>	<p><u>Fossé</u> C'est l'équivalent en creux du remblais dont il ne diffère que parce qu'il ne bouche pas la vue. S'il y a remblais + fossé, on compte seulement remblais.</p>	<p><u>Barrière ou chevaux de frise</u> Barrière mise en place pour arrêter l'élan d'un ennemi. (voir aussi <u>chaînes</u>)</p>	<p><u>Abattis</u> C'est l'équivalent d'une barrière mise en place dans un bois en utilisant des arbres abattus. (Voir aussi <u>l'éboulis</u>)</p>
			
<p><u>Trous</u> C'est un ensemble de trous creusés dans le sol afin de faire trébucher, voire briser des membres d'un attaquant.</p>	<p><u>Pieux</u> Ensemble de pieux enfoncés en terre avec la pointe tournée vers l'ennemi pour bloquer cet ennemi dans ses attaques.</p>	<p><u>Chausses-trappes</u> Ce sont des pointes jetées ou posées au sol, qui blessent un éventuel attaquant venant par cette face.</p>	<p><u>Fortification</u> C'est un remblais mis en forme et renforcé de bois ou de pierre mais généralement pas doublé d'un fossé</p>

La pose ou la destruction de ces éléments sera traités à part dans le chapitre sur le génie et les sièges. A noter qu'ils n'ont d'effet que sur les faces où ils sont présents.

La Règle “Alexandre et Bayard”

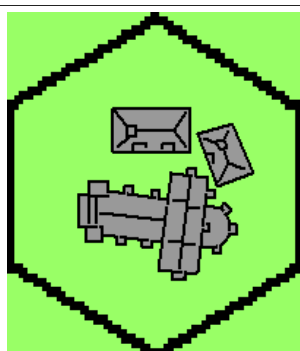
Variantes et éléments composés

Voici des variantes des éléments précédents. Par ailleurs, pour représenter certains terrains, il faut associer plusieurs éléments de terrain. Cela donne ceci.

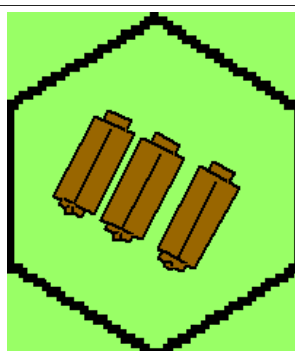


Mur

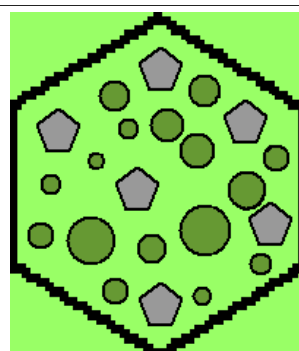
Mur assez bas permettant à des combattants derrière de disposer d'un abri mais ne constituant pas un obstacle de grande hauteur. C'est une variante de la palissade.



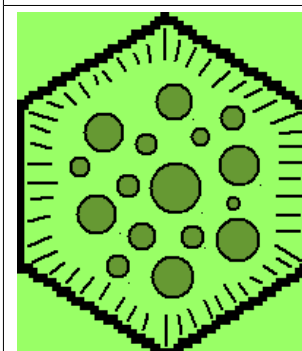
Église = variante des habitations qui peut apporter des éléments par scénario.



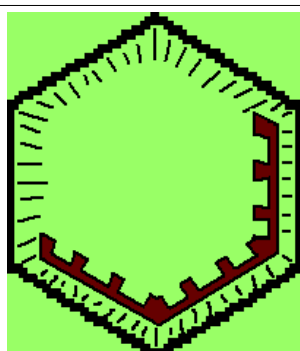
Baraques = habitations, en bois ou pisé. Sauf en scénario et dans l'extension sur les sièges, ne diffère pas des autres habitations.



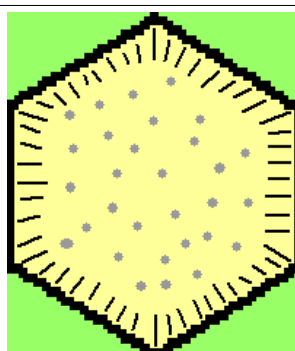
Maquis = rocaille + forêt



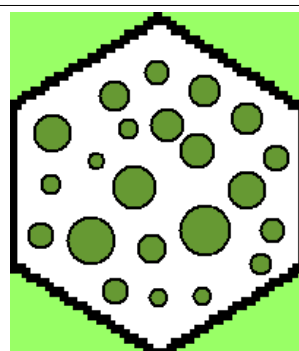
Colline boisée = colline + forêt



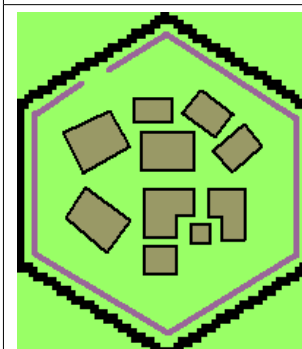
Colline fortifiée = colline + fortification



Dune = colline + sable



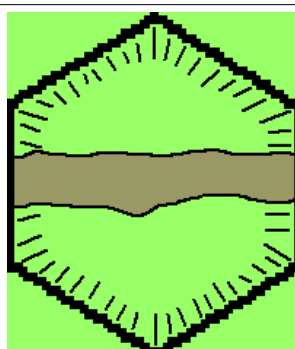
Forêt enneigée



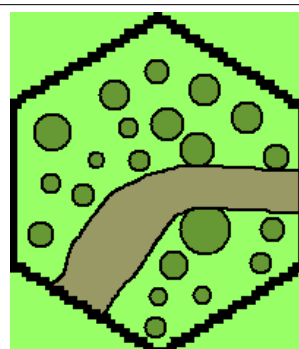
Habitat muré = habitation + mur



Cimetière (idem)

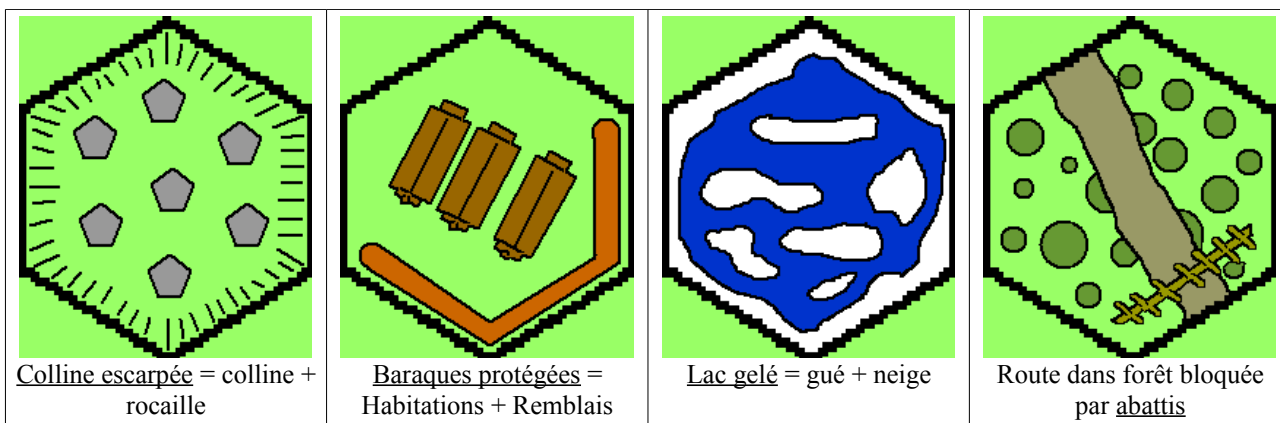


Route sur colline



Route dans forêt

La Règle “Alexandre et Bayard”





Effet du terrain et 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

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		
Rocaïlle		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		
Montagne			Impassable		Oui	
Sable		Vers	Stop sauf chameau	Max 2 dés	Non	
		Depuis	-	Max 2 dés		
Neige		Vers	Stop sauf skieurs	Max 2 dés	Non	
		Depuis	-	Max 2 dés		
Lac			Impassable		Non	
Rivière, Fleuve		Impassable sauf si gué (pour rivière) ou pont ou par barque			Non	
Gué Ruisseau		Vers	Stop	Normal	Non	Coupe la route
		Depuis		Max 2 dés		





La Règle “Alexandre et Bayard”

Éboulis (**)			Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules	Pas de coup spécial	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie / Attaquant subit pertes de passage
Falaise			Impassable		Oui	Sur une face de colline

(*) 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.

Éléments artificiels permanents

Terrain	Sens	Mouvement	Combat	Masque	Note	
Route		Tous	+1 hex si tout sur route sans combat Traverse le terrain sous-jacent	Si sur terrain impossible, pas de combat.	Non	Si sur terrain impossible, pas de soutien.
Pont			Comme route	Sans effet	Non	
Habitat		Vers	Stop	Max 2 dés	Oui	Interdit Artillerie et véhicules sauf par route
		Depuis	-	Max 2 dés		
Mur ou palissade (**)		Vers	- 1 hex – Non Art et véhicules	Max 2 dés – Pas de coup spécial	Oui	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
		Depuis	Stop après	Normal		

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

Éléments « de campagne »

Terrain	Sens	Mouvement	Combat	Masque	Note	
Remblai (**)		Vers	- 1 hex / Interdit Art et véhicules	-1 dé – Pas de coup spécial	Oui	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
		Depuis		Normal		
Fortification (**)		Vers	- 1 hex / Interdit Art et véhicules	Max 2 dés – Pas de coup spécial	Oui	Défenseur ignore 2 drapeaux si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
		Depuis	Stop après	Normal		
Pieux (**)			Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules	Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
Barrière (**)			Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules	Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
Abattis (**)			Stop avant et après passage / Interdit Art et véhicules	Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
Chausses-trappes (**)			Stop après passage/	Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	
Trous (**)			Stop avant et après passage/ Interdit Art et véhicules	Pas de coup spécial / Attaquant subit pertes de passage	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie
Fossé (**)		Vers	- 1 hex / Interdit Art et véhicules	-1 dé – Pas de coup spécial	Non	Défenseur ignore 1 drapeau si Infanterie ou artillerie et compte « soutenu » en riposte.
		Depuis		Normal		

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







La Règle “Alexandre et Bayard”

(***) voir tableau ci-dessous.

Pertes de passage

Un attaquant par une face où est cet obstacle subit AVANT son combat contre l'unité ennemie un simili-combat avec un nombre de dés variant selon l'obstacle et le type de cet attaquant, en comptant Armure Inversée. Ce « combat préalable » dû au seul obstacle est indépendant du combat entre les 2 opposants, ne préjuge pas d'une éventuelle riposte, mais peut avoir des effets immédiatement effectués, comme un recul;

Le nombre de dés lancés dépend du tableau suivant :

Terrain		Infanterie	Cavalerie	Eléphant	Note
Pieux		1	2	3	« Avantages tactiques » sont ignorés.
Barrière		1	3	3	« Avantages tactiques » sont ignorés.
Abattis		1	3	3	« Avantages tactiques » sont ignorés.
Chausses-trappes		2	3	4	« Avantages tactiques » sont ignorés. Art à pied = Inf; Véhicules = Cav.
Chaînes		Équivalent à barrières ou chevaux de frise			1 hexagone de moins pour placer ou retirer
Éboulis		Équivalent de l'abattis dans un village (par éroulement de maisons) ou sur une colline escarpée (par éboulement de rochers).			
Trous		2	4	1	« Avantages tactiques » sont ignorés.

Rappel : l'armure est inversée.

Mise en place du terrain et des armées.

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, 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

Si il n'y a pas de scénario, on jouera généralement des armées équivalentes. Chaque joueur possède son armée, avec des particularité. De ce fait, il existe deux manières de composer son armée :

- en choisissant un budget et en composant son armée en fonction, autant que possible, des données historiques. Pour cela, l'on conseille des listes d'armées décrivant au mieux les troupes et leurs armes. Il existe des quantités de listes d'armées correspondant à la période mais beaucoup ont une description trop simplifiée des troupes. Nous conseillons en particulier les listes d'armées de « Clash l'autre jeu d'Histoire » de Philippe Bondurand, à la

La Règle “Alexandre et Bayard”

fois très exhaustives et très nombreuses.

- en choisissant le même nombre d'unités de chaque côté en sachant que les caractéristiques de chacune 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 :

- selon le scénario,
- d'un commun accord ;
- par un tiers extérieur neutre ;
- par un des joueurs, l'autre choisissant le côté et le joueur qui commencera.

Mise en place des armées

Hors scénario, les joueurs doivent disposer leurs unités sur le champ de bataille dans les deux premières lignes de cases le long de leur côté. Rappel : 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 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.