

La Règle “Panache”

Avant propos

Depuis la plus haute antiquité, les combats ont opposé des troupes identifiées selon leurs armes et leurs armures, plus la qualité des combattants. Cette période Antique et Médiévale est couverte par la règle « Alexandre et Bayard ». Dans cette période, on a vu apparaître les premières armes à feu à poudre noire mais elles étaient si primitives que leurs effets étaient peu sensibles. Sur la fin de cette période, au moment des Guerres d'Italie au début du 16ème siècle, les améliorations de la technologie et le changement de la manière de combattre modifient la forme même des combats. Nous entrons dans une nouvelle ère, l'ère de la Pique, qui couvre la fin de la Renaissance, les guerres de Religion et celles du Grand Siècle. Le 18ème siècle, ensuite, sera celui de la Guerre en Dentelle et sera couvert par la règle « Frédéric le Grand ».

Cette règle complète la série de règles sur le même système de jeu sur hexagones, de la plus haute antiquité jusqu'à l'Entre-deux guerres, les années 1930, du moins pour certains conflits. Le seul but est de se mettre du point de vue de l'utilisateur et lui simplifier la vie et le jeu. Elle est placée à la fois sous le patronage du dernier des rois de France qui fut aussi un général au combat et sous celui d'un état d'esprit qui peu à peu s'installa...

« Ralliez-vous à mon panache blanc ! Vous le trouverez toujours sur le chemin de l'honneur. »



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 rien n'aurait été possible
- à Michel Sbraire qui m'a initié au Jeu d'Histoire Moderne ;
- et aux membres du club « Jeux Tu Il » de Saint Laurent du Var avec lesquels j'ai développé « Jomini » et ce jeu par extension.

Les dessins d'illustration sont de Peter Dennis ou des tableaux d'époque.