

La Règle “THUCIDIDE”

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, sauf si les conditions de victoire sont définies par le scénario. La prise d'objectifs peut se substituer à la perte de troupes adverses par exemple.

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.

Composants du jeu

Le jeu demande :

- Le choix du jeu que l'on va faire, historique ou non, scénario ou combat de rencontre, le type de terrain et les conditions de victoire. (Voir plus loin.)
- Un terrain où s'installer, généralement une table recouverte d'une nappe hexagonée ou de plaques en hexagones et les éléments représentant le terrain. Tout ceci est décrit à l'annexe 1.
- Les différentes troupes composant les deux armées, dont le nombre et les particularités sont soit définies par un scénario, soit choisies entre les joueurs. Toutes les définitions sont aux annexes 2 et suivantes.
- Un peu de matériel complémentaires, dés spéciaux et jetons essentiellement, voir plus loin.

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.

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 de l'adversaire si cela lui est possible.

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 “THUCIDIDE”

Notions primordiales

Les unités

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 troupes sont formées en unités, composées de plaquettes, 4 généralement, elles-mêmes composées de figurines qui représentent les combattants, le mieux possible par rapport aux soldats de l'époque. Afin de les distinguer mais aussi de représenter leurs différentes capacités dans le jeu, ces troupes ont un certain nombre de caractéristiques. Tout ceci est développé aux annexes 2 et suivantes.

En principe, une unité ne comprend qu'un seul type de troupe, armement compris. Des cas particuliers (unités mixtes, armements très particuliers, spécialités) sont définis à l'annexe 4.

Le commandement

Le commandement est nécessaire. Il est assuré par des officiers (voir à l'annexe 5). Ce sont ces officiers qui peuvent activer les unités. Une unité non commandée ne peut pas être activée, sauf par un ordre particulier.

Les officiers peuvent aussi donner des ordres qui influent sur le déroulement de la partie. Voir au chapitre 5.

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.

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.

Matériel nécessaire







Outre la table avec ses hexagones et ses éléments de terrains et les unités (que l'on peut remplacer par des pions...) nous aurez besoin de :

- dés spéciaux
- des jetons
- et bien sûr la règle ou du moins les feuilles de référence rapide (voir ces annexes).

La Règle “THUCIDIDE”

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 uniquement sur « verts » (légers)		Coup touché sur « verts » (légers) et sur « bleus » (moyens)		Coup touché sur « verts » (légers), sur « bleus » (moyens) et sur « rouges » (lourds)
	Drapeau de repli		Lettre d'ordre		Coup spécial

Jetons

Au long de cette règle, vous verrez que l'on vous conseillera d'utiliser des jetons de couleur pour marquer des éléments ou des phases de jeu. Le plus important est un ensemble de jetons pour marquer le nombre de points d'ordre dont chaque camp dispose. Je conseille fortement des jetons de couleurs différentes pour éviter les confusions.

Conditions de Victoire

Les conditions de victoire sont décidées à l'avance. 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 au moins à 1 tiers du nombre initial, l'armée est démoralisée et donc concède la victoire à l'adversaire. On peut aussi attribuer à chaque unité une valeur de démoralisation égale à sa valeur en budget divisée par 10 et arrondie à l'unité la plus proche, ce qui permet de simuler les relations sociales du moment. L'artillerie sera divisée par 20.

A la fin de chaque tour de jeu, on évalue ou on calcule (en cas de proximité) le nombre de points de démoralisation ou, en cas de scénario, la réalisation des objectifs. Si l'un des joueurs a rempli les conditions de victoire, il est déclaré vainqueur. Cependant, il est généralement admis que le premier joueur qui en cours de jeu atteint les conditions est immédiatement déclaré vainqueur.

Selon le nombre relatif d'unités perdues par les 2 joueurs, on peut considérer que c'est une victoire marginale (0 à 20% d'écart), moyenne (20 à 50 %) ou décisive (plus de 50% d'écart).

Exemple : Si 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.

Préparation et installation

On installe la table, la nappe hexagonée et les éléments de terrain. On fixe si besoin les conditions de victoire. Puis on installe les armées (voir les méthodes en annexe 6).

Si le scénario ne l'impose pas, on tire au sort le premier joueur. Puis celui-ci commence son 1er tour.