



Règles pour batailles de la Guerre d'Indépendance Américaine, Par Pierre Laporte

- 1 – Matériel
- 2 – Principes
- 3 – Composition des unités
- 4 – Tour de jeu
- 5 – Points de commandement
- 6 – Activation
- 7 – Activation groupée
- 8 – Mouvements
- 9 – Tirs
- 10 – Assauts
- 11 – Tirs d'opportunité/en soutien
- 12 – Esquive
- 13 – Percée
- 14 – Charge de cavalerie
- 15 – Vétérans/Inexpérimentés
- 16 – Artilleurs
- 17 – Généraux

« Homard m'a tuer ! »

Règle tactique (1 unité ≈ un bataillon, et 1 UD ≈ 100m), adaptée du système de jeu PCSJ.

1 - Matériel

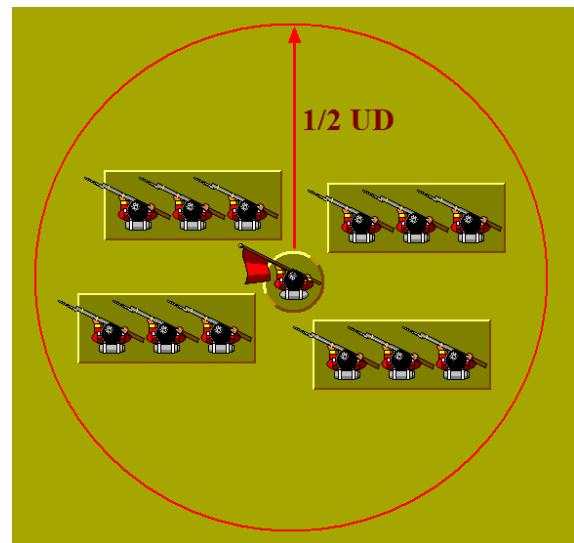
Une réglette, des dés, des jetons rouges et bleus et un récipient opaque.

2 - Principes

Chaque unité occupe et contrôle un espace virtuel dont le diamètre équivaut à une **Unité de Distance** (UD, par exemple 10cm), fixée par convention entre les joueurs en fonction des dimensions de la surface de jeu. Le point central de ce secteur est visualisé par un officier ou par le porte-drapeau ; c'est ce point qui sert de référence pour toutes les mesures et pour déterminer la situation tactique de l'unité.

Les éléments de figurines composant l'unité sont donc simplement disposés autour dans un rayon d'1/2 UD, et on considère que deux unités sont au contact quand 1 UD sépare leurs points de référence respectifs. Ce système est délibérément compatible avec une surface de jeu en grille d'hexagones, auquel cas le

point de référence de chaque unité correspond simplement au centre du secteur qu'elle occupe.



Tous les éléments d'une même unité sont astreints à une orientation commune ; si les joueurs emploient une surface de jeu en grille d'hexagones, l'orientation de chaque unité vers une des faces ou vers un des sommets de son secteur doit toujours être clairement identifiable.

3 - Composition des unités

Nombre d'éléments maximal par unité :	
Infanterie	4
Cavalerie/Tirailleurs	3
Artillerie	2

4 - Tour de jeu

En début de tour, chaque joueur rassemble autant de jetons de couleur (rouges pour les Loyalistes, et bleus pour les Insurgés) qu'il a d'unités sur la table.

Les jetons des deux camps sont mélangés dans un bol, puis piochés l'un après l'autre, chacun déclenchant l'activation d'une unité au choix de l'un ou l'autre camp selon sa couleur.

Lorsqu'une unité est activée, on place le jeton auprès de son point de référence. Si une unité est détruite avant d'avoir été activée, un jeton de la couleur correspondante est défaussé.

5 - Points de Commandement

En début de tour, chaque joueur effectue le calcul de ses Points de Commandement (PC).

Tirer **1 dé pour 8 éléments**, et faire la somme des scores obtenus. Prendre des d4 pour un général médiocre, des d6 pour un général standard, ou des d8 s'il est supérieur.

Exemple : tirer 3d6 pour une armée de 24 éléments commandée par un général standard.

On peut employer, par exemple, un d20 posé en vue et que l'on tourne au fur et à mesure pour indiquer le nombre de PCs restant disponibles. Aucun PC n'est collecté si l'effectif de l'armée a chuté en dessous du seuil requis, ou si le général a été éliminé.

6 - Activation

Désigner l'unité activée. En fonction de son expérience et de sa valeur, l'unité est caractérisée par un **Score Basique** d'initiative (SB), gradué de 1 à 4, que le joueur peut augmenter à souhait en dépensant ses PC. Tirer **1d6** ; si le score obtenu est inférieur ou égal au SB éventuellement modifié, l'unité est activée avec succès.

Tableau des Scores Basiques d'initiative :

	Inexpérimentés	Expérimentés	Vétérans
Miliciens	1	2	3
Réguliers	2	3	4
Élites	-	4	5

Une unité activée avec succès peut effectuer un tir, ou une marche forcée et/ou un assaut. En cas d'échec, l'unité peut juste effectuer un *mouvement basique*.

Aucun PC ne peut être dépensé pour une unité située à plus de 5 UD de son général.

7 - Activation groupée

On peut activer ensemble plusieurs unités au contact, en effectuant un seul test collectif en prenant le SB de la meilleure. Ces unités doivent toutefois appartenir à la même catégorie (infanterie/cavalerie/artillerie), et en cas d'échec au test, toutes en subissent la conséquence.

Procédure : lorsqu'un jeton de sa couleur est pioché, le joueur déclare effectuer une activation groupée et désigne les unités concernées. Le SB de l'unité référente est réduit d'un cran par unité subordonnée activée conjointement. Pour chaque unité subordonnée activée, un jeton de la couleur idoine est pris du bol. Les unités activées en groupe sont jouées individuellement, dans l'ordre au choix du joueur (ou ensemble en cas d'*attaque soutenue*, voir PCSJ).

8 - Mouvements

Catégorie :	Mouvement basique	Marche forcée
Infanterie	1 UD	2 UD
Tirailleurs	2 UD	2 UD
Cavalerie	1 UD	5 UD
Artillerie légère	-	3 UD
Artillerie de campagne	-	1 UD

- Les unités activées peuvent être orientées librement, mais chaque pivot ou mouvement autre qu'en avant de la ligne de front (voir 9) consomme 1 UD du potentiel de mouvement, sauf pour les tirailleurs ou l'artillerie légère.
- On ne peut pas, dans un même tour de jeu, à la fois pénétrer et quitter une zone de couvert ou de terrain accidenté, ni effectuer de *marche forcée* dans ces types de terrain.
- Le mouvement est bloqué en parvenant en Zone de Contrôle (à 1 UD) d'une unité, et interdit d'une ZdC ennemie vers une ZdC ennemie.

9 - Tirs

Les unités doivent être immobiles ou en mouvement basique pour tirer.

La **Ligne de Tir** (LdT) est tracée et mesurée du point de référence de l'unité tirant à celui de l'unité ciblée, et en avant de la ligne de front du tireur (i.e. la droite imaginaire passant par le point de référence et perpendiculaire à l'axe d'orientation de l'unité).

La LdT est coupée si elle traverse de part en part un terrain masquant la vue, ou plus d'1 UD de terrain masquant la vue, ou la ZdC d'une tierce unité. L'artillerie peut tirer par-dessus une unité amie, seulement si une dénivellation du terrain l'y autorise de manière incontestable.

Tableau des Scores pour toucher (1d6 par élément) :

	1 UD	2 UD	3 UD	4 UD	5UD
Mousquets	3 ou -	1	-	-	-
Fusils rayés	2 ou -	2 ou -	1	-	-
Art. légère (3/4 pounder)	4 ou -	3 ou -	2 ou -	1	-
Artillerie de campagne	4 ou -	4 ou -	3 ou -	2 ou -	1

- Le score pour toucher est **réduit d'un cran** si les tireurs sont en *mouvement basique* ; il est **limité à 2** pour un tir de contre batterie, ou à **1** si le tireur est de l'infanterie occupant des bâtiments.
- Le score pour toucher est **augmenté d'un cran** si la cible est de la cavalerie.
- On tire **1d6** supplémentaire si l'unité tirant surplombe sa cible.

Une sauvegarde (1d6 par touche) s'applique selon une éventuelle protection de la cible :

- sur **1** si la cible est à couvert **ou** en tirailleurs,
- sur **1 ou 2** si cible est de l'infanterie à couvert « dense » (fort, redoute, bâtiments en dur), ou à couvert **et** en tirailleurs. Toutefois, si le tireur est de l'artillerie, une sauvegarde maximale de 1 s'applique.

Chaque touche réussie occasionne une perte, ou deux en cas de tir d'enfilade (i.e. si la LdT est entièrement derrière la ligne de front de l'unité ciblée).

10 - Assauts

Si elle a été activée avec succès et si elle n'a pas tiré, une unité peut initier un assaut sur un adversaire contacté en avant de sa ligne de front, même à l'issue d'une marche forcée.

Chaque unité est caractérisée par une Valeur de Combat (VC), graduée de 1 à 4 :

- 1, artillerie, miliciens en tirailleurs,
- 2, miliciens, réguliers en tirailleurs,
- 3, réguliers, cavalerie,
- 4, Garde, grenadiers, highlanders.

Procédure : chaque joueur tire 1d6 par élément, et effectue la somme des scores inférieurs ou égaux à sa VC. Les joueurs comparent les totaux obtenus : l'unité qui réalise le score le plus faible subit un nombre de pertes égal au différentiel. En cas d'égalité, les deux unités perdent un élément chacune.

La VC est **réduite d'un cran** par combat résolu durant le tour au-delà du premier.

La VC est **réduite à 1** (sans tenir compte d'aucun autre modificateur éventuel) si l'unité est de la cavalerie en terrain accidenté ou combattant un adversaire à couvert.

La VC est **augmentée d'un cran** si l'unité défend un couvert ou surplombe son adversaire,

La VC est **augmentée de deux crans** si l'unité est de l'infanterie défendant un point fortifié, ou en cas d'attaque à revers (i.e. si l'axe d'attaque est entièrement derrière la ligne de front de l'unité attaquée).

Quels que soient les modificateurs, la VC est toujours de 1 au minimum et de 5 au maximum.

Répartition des pertes :

- Les pertes impaires (1^{ère}, 3^{ème}, etc.) occasionnent chacune l'élimination d'un élément,
- Les pertes paires (2^{ème}, 4^{ème}, etc.) se traduisent par un recul d'1 UD. Si le recul ne peut pas être effectué pour cause de mouvement impossible ou parce qu'il rapprocherait l'unité d'un autre adversaire, l'unité perd un élément à la place. Si elle recule de plus d'1UD, l'unité est orientée dans l'axe du mouvement.

Note : cette règle est systématique pour les combats rapprochés, mais en cas de pertes « paires » dues à un tir, le choix entre repli ou perte d'un élément incombe au joueur qui commande l'unité.

11 - Tirs d'opportunité/en soutien

Si elle n'a pas encore été activée, une unité assaillie ou au contact d'une unité amie assaillie peut tenter de tirer avant résolution de l'assaut. L'unité doit pour cela tester sous son SB, éventuellement modifié par l'ajout de PCs, et est considérée comme activée même en cas d'échec : l'unité reste immobilisée et un jeton de la couleur idoine est consommé.

12 - Esquive

Si elle est plus rapide que son adversaire et n'a pas encore été activée, une unité assaillie peut tenter d'esquiver le combat en décrochant à marche forcée. L'unité doit tester sous son SB éventuellement modifié par l'ajout de PCs, et est considérée comme activée même en cas d'échec (idem *tir d'opportunité*).

13 - Percée

Si son adversaire est détruit, ou s'il a reculé ou esquivé suite à un assaut, une unité peut venir prendre sa place. S'il l'amène au contact d'un autre adversaire, le mouvement de percée peut déclencher un combat consécutif, mais seulement suite à une esquive, et seulement si l'unité n'a pas excédé sa distance maximale de déplacement.

14 – Charge de cavalerie

Lorsqu'une unité de cavalerie fait mouvement pour attaquer un adversaire, elle bénéficie d'une VC augmentée d'un cran. Si une unité de cavalerie est assaillie avant d'avoir été activée, le joueur peut déclarer une *contre charge* et lui faire bénéficier de ce modificateur en réussissant un test d'activation ; l'unité est toutefois considérée comme activée même en cas d'échec, idem *tir d'opportunité* ou *esquive*.

15 - Vétérans/Inexpérimentés

En cas d'égalité des scores lors d'un corps à corps :

- des vétérans ne perdent pas d'élément face à un adversaire standard ou inexpérimenté,
- une unité standard ne perd pas d'élément face à une unité inexpérimentée,
- face à une unité de vétérans, une unité inexpérimentée recule d'1 UD en plus de perdre un élément (ou deux si recul impossible).

16 – Artilleurs

Les unités d'artillerie ne reculent pas en cas de pertes « paires » ; par exemple, il faut un différentiel d'au moins 3 points pour éliminer une unité d'artillerie à 2 éléments.

17 - Généraux

Dans chaque camp, le général est caractérisé par son autorité et par son aura :

- Le **contrôle**, gradué de 0 (médiocre) à 2 (excellent), caractérise son aptitude et sa légitimité à être obéi ; il correspond à un bonus pour les tests d'activation venant s'ajouter au SB d'une unité à laquelle il est attaché.
- Le **leadership en attaque** et le **leadership en défense**, tous deux également gradués de 0 à 2, symbolisent l'aptitude du général à galvaniser ses troupes dans l'une ou l'autre de ces situations, et correspondent au nombre de dés rajouté au jet d'une unité à laquelle il est attaché, lors d'un assaut.

Si un général est dans la ZdC d'une unité et s'il l'accompagne dans son mouvement et/ou participe à un combat, il est considéré comme **attaché** à cette unité ; celle-ci bénéficie alors des avantages relatifs à ses compétences. Toutefois, si son unité subit des pertes, le joueur tire 1d6 par élément détruit et le général est éliminé sur un 6 ; de plus, un général attaché partage le sort de son unité si elle recule ou est anéantie. Enfin, si le général désigné comme général en chef est *attaché*, le calcul des PC s'effectue avec 1 dé pour 10 éléments au lieu de 8.

S'il est déclaré **détaché**, il ne participera à aucune action mais pourra être déplacé individuellement durant le tour de jeu au moment choisi par le joueur.

Si le général en chef est *détaché* et s'il occupe une hauteur dominante du champ de bataille, le calcul des PCs s'effectue avec 1 dé pour 6 éléments au lieu de 8.

Un général *détaché* a une capacité de mouvement de 5 UD. S'il est pris pour cible d'un tir, une sauvegarde s'applique sur 5 ou moins avec 1d6 pour chaque touche.

Un général *détaché* qui se retrouve inopportunément en ZdC ennemie est capturé et éliminé.

Scénario : « Camden, 1780 »

Joueur Américain (40 éléments) :

- Gates, Ct. 1, LsA 1, LsD 0
- 3 unités d'infanterie Continentale à 4 éléments chacune (SB 3)
- 1 unité de Dragons légers à 2 éléments (SB 3)
- 1 unité d'artillerie légère à 2 éléments (SB 3)
- 1 unité d'artillerie de campagne à 2 éléments (SB 3)
- 2 unités de miliciens en tirailleurs à 3 éléments chacune (SB 2)
- 4 unités de miliciens à 4 éléments (SB 2)

Joueur Anglais (32 éléments) :

- Cornwallis, Ct. 2, LsA 1, LsD 1
- 2 unités d'infanterie régulière à 4 éléments chacune (SB 3)
- 1 unité de Highlanders à 4 éléments (SB 3)
- 1 unité d'infanterie légère à 3 éléments (tirailleurs, SB 4)
- 1 unité d'artillerie légère à 2 éléments (SB 3)
- 2 unités d'artillerie de campagne à 2 éléments chacune (SB 3)
- 1 unité de Dragons légers à 3 éléments (SB 3)
- 2 unités de miliciens à 4 éléments chacune (SB 2)

Suggestion de table de jeu de 9 X 13 UD :



En **rouge**, zone de déploiement des Loyalistes ; en **bleu**, zone de déploiement des Insurgés.

Le terrain est entièrement dégagé à l'exception des deux bandes marécageuses.

Règle spéciale, protocole : si les joueurs décident de respecter le protocole, aucune unité ne peut être placée sur la droite d'une unité de SB supérieur, lors du déploiement initial.

La victoire est acquise simplement en contraignant son adversaire à jeter l'éponge, faute de quoi c'est un match nul.

Scénario : « Guilford Court House, 1781 »

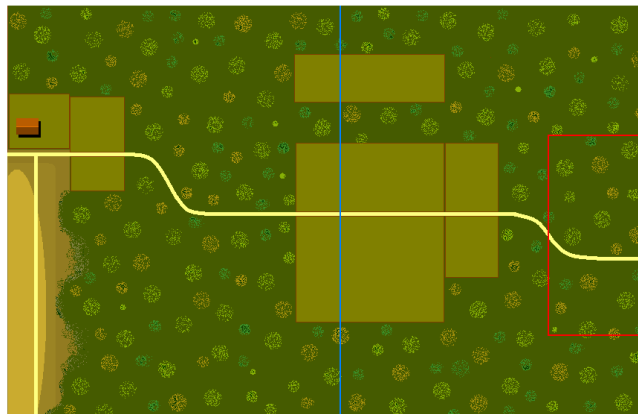
Joueur Anglais (32 éléments) :

- 1 Général (Cornwallis, Ct. 2, LsA 1, LsD 1)
- 1 unité de Dragons légers à 3 éléments (SB 4)
- 2 unités d'infanterie de la Garde à 4 éléments chacune (SB 5)
- 2 unités d'infanterie régulière à 4 éléments chacune (SB 4)
- 1 unité de Highlanders à 4 éléments (SB 4)
- 1 unité d'infanterie Hessoise à 4 éléments (SB 3)
- 1 unité d'infanterie légère à 3 éléments (tirailleurs, SB 4)
- 1 unité d'artillerie de campagne à 2 éléments (SB 4)

Joueur Américain (40 éléments) :

- 1 Général (Greene, Ct. 1, LsA 1, LsD 1)
- 5 unités d'infanterie Continentale à 4 éléments chacune (SB 4)
- 2 unités de miliciens à 3 éléments chacune (tirailleurs/fusils rayés, SB 3)
- 2 unités de miliciens à 4 éléments (SB 2)
- 1 unité de cavalerie à 2 éléments (SB 3)
- 1 unité de Dragons légers à 2 éléments (SB 4)
- 1 unité d'artillerie légère à 2 éléments (SB 3)

Suggestion de table de 9 X 13 UD :



En **rouge**, zone de déploiement du joueur Loyaliste ; en **bleu**, limite de déploiement du joueur Insurgé.

Règles spéciales, forêt et clôtures : à l'exception des plantations et de la colline au bord ouest, la totalité du champ de bataille est boisé. De fait, aucun PC ne peut être dépensé pour une unité si la ligne de commandement reliant son point de référence au général en chef traverse plus d'une UD de terrain boisé.

Toutes les plantations sont entourées de clôtures qui constituent une entrave au mouvement des troupes. De fait, une unité ne peut pas franchir une clôture **et** effectuer une marche forcée dans un même tour de jeu.

Le joueur Anglais remporte la victoire s'il parvient à s'emparer des hauteurs et de la propriété situées le long du bord de table Ouest ; le joueur Américain remporte la victoire s'il inflige plus de 50% de pertes (16 éléments) à son adversaire. Si ces deux conditions de victoire sont remplies simultanément à l'issue d'un tour de jeu, c'est un match nul.

Scénario : “Cowpens, 1781”

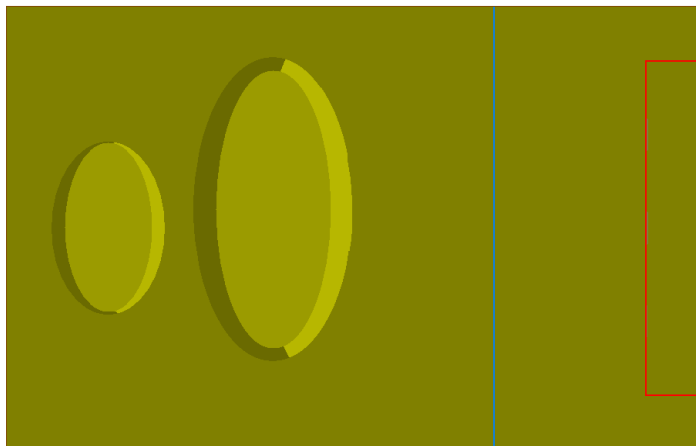
Joueur Américain (24 éléments) :

- 1 Général (Morgan ; Ct 1, LsA 1, LsD 2)
- 2 unités d'infanterie continentale à 3 éléments chacune (SB 3)
- 1 unité de miliciens à 4 éléments (SB 3)
- 2 unités de miliciens à 4 éléments (SB 1)
- 2 unités de miliciens en tirailleurs à 2 éléments chacune, fusils rayés (SB 2)
- 1 unité de Dragons légers à 2 éléments (SB 3)

Joueur Anglais (24 éléments) :

- 1 Général (Tarleton ; Ct 1, LsA 2, LsD 1)
- 1 unité d'infanterie légère en tirailleurs à 2 éléments (SB 4)
- 1 unité d'infanterie régulière à 3 éléments (SB 2)
- 1 unité de Highlanders à 4 éléments (SB 4)
- 2 unités de miliciens à 4 éléments (SB 2)
- 1 unité de cavalerie à 3 éléments (SB 2)
- 1 unité de Dragons légers à 2 éléments (SB 3)
- 1 unité d'artillerie légère à 2 éléments (SB 3)

Suggestion de table de jeu de 9 X 13 UD :



En **bleu**, limite de déploiement du joueur Insurgé ; en **rouge**, zone de déploiement du joueur Anglais.

Un camp remporte une victoire décisive si toutes les unités adverses ont été détruites ou chassées de la surface de jeu ; à défaut, la victoire revient au camp qui reste maître de la grande colline.

Scénario : « Hubbardton, 1777 »

Joueur Américain :

- Colonels Francis (Ct. 1, LsA 1, LsD 1) et Warner (Ct. 1, LsA 1, LsD 1)
- 2 unités d'infanterie Continentale à 4 éléments chacune (SB 3)
- 2 unités de miliciens à 4 éléments chacune (SB 2)
- 1 unité d'artillerie légère à 2 éléments (SB 3)

Renforts :

- 2 unités d'infanterie continentale à 4 éléments chacune (SB 3)

Joueur Anglais :

- Brigadier Fraser (Ct. 2, LsA 1, LsD 1)
- 1 unité de Grenadiers à 4 éléments (SB 4)
- 1 unité d'infanterie légère à 3 éléments, tirailleurs (SB 4)
- 1 unité d'infanterie à 4 éléments (SB 3)

Renforts :

- Baron Riedesel (Ct. 1, LsA 1, LsD 1)
- 1 unité de Grenadiers Brunswickois à 4 éléments (SB 4)
- 1 unité de Jägers Brunswickois à 3 éléments, tirailleurs (SB 4)
- 1 unité d'infanterie Brunswickoise à 4 éléments (SB 3)

Suggestion de table de jeu de 9 X 12 UD :



En **rouge**, zone de déploiement Anglaise ; en **bleu**, zone de déploiement Américaine.

Renforts :

A chaque fin de tour, chaque camp tire 1d6 pour l'entrée en jeu de ses renforts et doit obtenir 1 au 1^{er} tour, 1 ou 2 au second, 3 ou moins au troisième, etc. En outre, le score obtenu indique également le nombre maximal d'unité pouvant intervenir consécutivement.

Les renforts Américains entrent par le côté Nord, à 2 UD maximum de part ou d'autre du village. Les renforts Brunswickois entrent par le côté Sud, à l'Ouest de la rivière.

Francis et Fraser font respectivement office de commandants en chef, et peuvent être remplacés par leurs pairs (Warner et Riedesel), s'ils sont éliminés.

Un joueur est déclaré vainqueur s'il parvient à détruire ou à chasser hors de table toutes les unités adverses ; sinon, c'est un match nul.