

Belle Position

Jeu de cartes sur le thème de la guerre Franco-Allemande de 1870/1871

1 – Les cartes

Chaque joueur constitue un *deck*, avec une vingtaine de cartes de son camp totalisant 200 ou 250 points. Chaque joueur bat ses cartes, puis en prélève **18** ; les autres sont gardées à portée de main, retournées afin de constituer une pioche de *renforts*.

2 – Le champ de bataille

Le champ de bataille consiste en deux lignes de bataille opposées. Chaque ligne de bataille comporte trois positions distinctes : l'**aile droite**, le **centre** et l'**aile gauche**, pour un total donc de six positions.

3 – Limites de regroupement

Chaque position dispose d'une capacité de rassemblement de **4 cartes**, ce qui signifie qu'un maximum de 4 cartes par camp peut être déployé dans chacune des positions.

Exception : les généraux ne sont pas pris en compte dans les limites de regroupement, auquel cas ces cartes doivent toutefois être déployées face visible. En outre, certaines cartes de généraux permettent à contrario d'excéder la limite de regroupement.

4 – Le déploiement

Les joueurs examinent leurs cartes, puis déploient faces cachées les cartes de leur choix dans leurs trois positions de bataille, conformément aux limites de regroupement. Les cartes restant sont gardées en main en tant que *réserve*.

5 – Les cartes de terrain

Au maximum, deux cartes de terrain distinctes peuvent être déployées dans chaque position, ces cartes comptant pour le regroupement maximal. De surcroît, elles doivent être déployées **face visible**, et ne peuvent être positionnées en cours de partie que dans une position **non engagée**.

6 – Conditions de victoire

Un joueur est déclaré vainqueur à l'instant où il occupe **deux positions ennemies** abandonnées.

5 – Tour de jeu

Une partie se décompose en tours de jeu alternés. Le camp qui a déployé le moins de cartes de terrain joue en premier ; en cas d'égalité, on tire au sort.

Le tour d'un joueur se décompose en **4 phases** successives :

- 1 – Cohésion. Tester chaque carte qui a subi des pertes durant le tour ennemi précédent.
- 2 – Combats. Faire tirer toute unité éligible, si souhaité.
- 3 – Mouvements. Déplacer toute unité n'ayant pas combattu, si souhaité.
- 4 – Renforts. Tirer une carte de la pioche, et l'ajouter à la *réserve*.

C'est ensuite au joueur adverse d'agir de même, et ainsi de suite.

6 – Cohésion

La cohésion d'une carte correspond à sa **Valeur de Combat (VC)**, indiquée en haut à gauche, éventuellement modifiée par sa valeur de *sauvegarde* (- 1, 0 ou + 1).

Ainsi, par exemple, une carte VC 2 / sauvegarde + 1 aura une cohésion de 3.

Durant la phase de cohésion, les cartes qui ont subi une ou plusieurs pertes (identifiées par des jetons) durant le précédent tour adverse sont soumises à **un test par jeton** avec 1d6. Pour chaque test, si le score obtenu est **inférieur ou égal** à la cohésion de la carte, la perte est sans effet et le jeton est retiré. Un score supérieur à la cohésion indique que la carte *déroute*, et est éliminée.

Important : quelque soient les modificateurs éventuels, un score de « 6 » naturel au dé est toujours un échec, de même qu'un « 1 » est toujours une réussite.

7 – Combat

Pour combattre, une carte doit être dévoilée, face visible. Une carte ne peut pas combattre **ET** faire mouvement dans un même tour de jeu (sauf cavalerie légère, voir 19).

Les cartes combattent l'une après l'autre, dans l'ordre au choix du joueur, mais tous les combats doivent être résolus dans une position avant de passer à une autre.

8 – Valeurs de Combat

Les cartes d'unités (infanterie, cavalerie, artillerie) ont une Valeur de Combat (VC) graduée de 1 à 4. Pour faire combattre une carte, on tire **1d6 par point de VC** ; par exemple, on tire trois dés pour une unité de VC 3.

9 – Puissance de feu

Chaque carte d'unité a une puissance de feu graduée de 1 à 4, variant selon si elle est en situation *d'attaque* ou en *défense*.

- une carte est considérée en **attaque** si elle occupe une position adverse non conquise, ou si elle tente de reprendre une de ses positions conquise par l'adversaire,
- elle est considérée en **défense** si elle occupe une de ses propres positions non conquise par l'adversaire, ou une position adverse conquise.

La valeur de puissance de feu correspond au seuil requis sur chaque dé pour infliger une perte au combat. Par exemple, une unité de puissance de feu 3 doit obtenir des « 1 », des « 2 » ou des « 3 ».

Une carte d'infanterie ou de cavalerie doit être **engagée** pour combattre, c'est-à-dire qu'elle doit effectuer un mouvement pour investir une position occupée par l'adversaire, puis combattre au tour suivant, ou bien combattre un adversaire qui l'a déjà engagée.

10 – Tir d'artillerie

Outre sa puissance de feu lorsqu'elle est engagée, l'artillerie dispose d'une valeur de **tir à longue portée** lui permettant de faire feu au travers de la ligne de démarcation médiane sur la position adverse opposée, si toutefois elle-même et la position adverse ne son pas *engagées* (voir 13).

Une carte d'artillerie doit être dévoilée face visible pour tirer à longue portée, de même que sa cible doit être également visible ; si le joueur déclare effectuer un tir en **contre batterie**, elle peut alors viser spécifiquement une carte d'artillerie ou de mitrailleuses de la ligne de bataille adverse.

11 – Marqueurs de pertes

Pour chaque perte infligée au combat, un jeton de perte est attribué à une carte d'unité ennemie (choisie par le joueur qui subit les pertes). Répartir les pertes de manière à ce que chaque carte d'unité ennemie dans la position soit identifiée par un jeton avant qu'une d'entre elles en reçoive un second, et ainsi de suite.

Les jetons ne sont pas ôtés avant la phase de cohésion suivante du joueur adverse, mais toute carte subissant plus de pertes que sa Valeur de Combat est directement éliminée.

12 – Mouvements

Toute carte amie n'ayant pas combattu durant la phase de combat précédente peut effectuer un mouvement d'une position vers une position adjacente, ou de la réserve vers une de ses propres positions ou vice-versa.

Les mouvements **latéraux**, en **diagonale** ou vers la **réserve ennemie** sont **interdits** ; il est également impossible d'avancer vers une position adverse depuis une position déjà engagée (voir 13).

Les cartes de cavalerie et les généraux peuvent effectuer **deux mouvements** consécutifs par tour, par exemple de la réserve vers l'aile gauche, puis de l'aile gauche vers l'aile droite ennemie, ou encore de l'aile gauche vers la réserve, puis de la réserve vers l'aile droite.

Les cartes sont déplacées individuellement, l'une après l'autre dans l'ordre au choix du joueur, et la règle de limites de regroupement est ignorée jusqu'à ce que tous les mouvements soient effectués.

13 – Engager l'ennemi

Lorsqu'une carte est déplacée vers une position contenant des cartes ennemies, elle devient **engagée**. Un joueur peut engager autant de cartes que le permet la limite de regroupement dans une position, et toutes les cartes des deux camps engagées sont révélées face visible à l'issue d'une phase de mouvements.

Une fois dévoilée, une carte demeure face visible tant qu'elle ne retourne pas dans la réserve.

14 – Désorganisation

Si un surnombre advient inopinément dans une position, par exemple suite à l'élimination d'un général, toutes les unités du joueur présentes dans la position doivent immédiatement passer un test de cohésion ; en cas d'échec, elles ne déroutent pas mais retournent dans la réserve. Renouveler le processus si nécessaire jusqu'à ce que la règle de regroupement maximal soit respectée.

15 – Renforts

Le joueur clôture son tour de jeu en piochant une carte qu'il incorpore à sa réserve.

16 – Effets du terrain

Les cartes de terrain affectent les limites de regroupement de leur position aussi bien pour le défenseur que pour l'attaquant, et leurs effets s'appliquent à toutes les cartes attaquant ou défendant la position selon le cas.

- bois : VC de l'attaquant réduite d'un point pour les combats (deux points pour la cavalerie)
- hauteur : VC du défenseur augmentée d'un point pour les combats
- bourg/retranchements : cohésion du défenseur augmentée d'un point (infanterie seulement)

Rappel : quand une position est conquise, l'attaquant devient défenseur et bénéficie de fait des éventuels effets du terrain.

17 – Généraux

Au maximum, un seul général peut être déployé par position.

Chaque général est caractérisé par une valeur en attaque et une valeur en défense. Ces paramètres interviennent uniquement pour booster la cohésion des cartes d'unités contenues dans la même position. Par exemple, un général gradué A0/D1 apportera un bonus de +1 à la valeur de cohésion des cartes contenues dans sa position, en situation défensive seulement.

Certains généraux possèdent en outre un **bonus de rassemblement**, leur permettant d'augmenter la capacité de regroupement dans leur position d'une ou deux cartes supplémentaires selon le cas.

Un général reçoit un jeton de pertes pour chaque « 6 » obtenu par l'adversaire lors des combats dans sa position. Pour chaque jeton, tirer 1d6 en phase de cohésion, **après** que tous les autres tests aient été résolus ; si un « 6 » est obtenu, le général est éliminé.

Important : un général ne peut jamais tenir seul une position. S'il est engagé, un général solitaire est immédiatement éliminé.

18 – Règle optionnelle, attaque de flanc

Si elle n'est pas engagée, une unité peut attaquer les cartes ennemies situées dans une position latérale adjacente, avec, quelle que soit sa catégorie, une puissance de feu de 1 si le combat advient dans sa propre ligne de bataille, ou de 2 si elle occupe une position adverse.

En cas d'attaque de flanc, seuls les effets des cartes de terrain de la position **attaquée** s'appliquent.

Si une unité est en mesure d'effectuer une attaque de flanc sur une position vacante de la ligne de bataille adverse, le joueur est déclaré vainqueur ; c'est valable même si son adversaire a des cartes provenant de cette position engagées en avant dans sa ligne de bataille.

19 – Règle optionnelle, cavalerie légère

La cavalerie légère peut combattre **et** bouger (mais non pas bouger et combattre).

TABLEAU DE RESUME DES CARACTERISTIQUES / BUDGET

| Type d'unité/infos | VC | F. Attaque | F. Défense | Sauvegarde | Mouvement | Pts |
|---------------------------|----|------------|------------|------------|-----------|-----|
| Ligne Française | 2 | 2 | 3 | +1 | 1 | 8 |
| Chasseurs à pied | 3 | 2 | 3 | 0 | 1 | 9 |
| Zouaves/Turcos | 4 | 2 | 3 | 0 | 1 | 10 |
| Infanterie de la Garde | 3 | 2 | 3 | +1 | 1 | 10 |
| Fusiliers Marins | 3 | 2 | 3 | +1 | 1 | 10 |
| Garde Mobile | 2 | 1 | 2 | 0 | 1 | 5 |
| Infanterie de Marche | 2 | 2 | 3 | 0 | 1 | 7 |
| Francs-Tireurs | 1 | 1 | 2 | +1 | 1 | 4 |
| Gardes Pontificaux | 3 | 2 | 3 | +1 | 1 | 10 |
| Artillerie légère ML | 2 | 1 / 2* | 3 | 0 | 2 | 10 |
| Artillerie de réserve ML | 3 | 1 / 2* | 3 | -1 | 1 | 10 |
| Artillerie de la Garde ML | 3 | 1 / 2* | 3 | 0 | 1 | 12 |
| Mitrailleuses | 2 | 1 / 1* | 4 | 0 | 1 | 10 |
| | | | | | | |
| Ligne Prussienne | 3 | 2 | 2 | +1 | 1 | 9 |
| Ligne, autres Etats | 3 | 2 | 2 | 0 | 1 | 8 |
| Garde Prussienne | 4 | 2 | 2 | 0 | 1 | 10 |
| Jägers Prussiens | 3 | 2 | 3 | 0 | 1 | 9 |
| Jägers Bavaois | 2 | 2 | 3 | +1 | 1 | 8 |
| Infanterie de Réserve | 3 | 2 | 2 | -1 | 1 | 7 |
| Landwehr | 2 | 2 | 2 | 0 | 1 | 6 |
| Artillerie légère BL | 2 | 1 / 3* | 2 | 0 | 2 | 10 |
| Artillerie de réserve BL | 3 | 1 / 3* | 2 | -1 | 1 | 10 |
| Artillerie de la Garde BL | 3 | 1 / 3* | 2 | 0 | 1 | 12 |
| | | | | | | |
| Hussards/Chasseurs | 2 | 2 | 1 | +1 | 2 | 8 |
| Lanciers/Uhlans | 2 | 3 | 1 | 0 | 2 | 8 |
| Dragons | 2 | 2 | 2 | 0 | 2 | 8 |
| Cuirassiers | 3 | 3 | 1 | -1 | 2 | 9 |

Général A0/D0 : gratuit

Général A1/D0 ou D0/A1 : 4 points

Général A1/D1 : 8 points

Si capacité de rassemblement +1 : + 4 points

Si capacité de rassemblement +2 : + 8 points

Cartes de terrain : 8 points

Cartes spéciales n'affectant qu'une seule unité (Ralliement, Retranchements, Marche Forcée) : 8 points

* : *facteur de tir à longue portée*

