

BRAVES GENS



DISCUSSING THE WAR IN A PARIS CAFE.
SEE PAGE 304.

*Règles spéciales et scénarios pour
"Belle Epoque"*

Guerre Franco-Prussienne, 1870/71

*Par Pierre Laporte
Traduction par Michel Matthys*

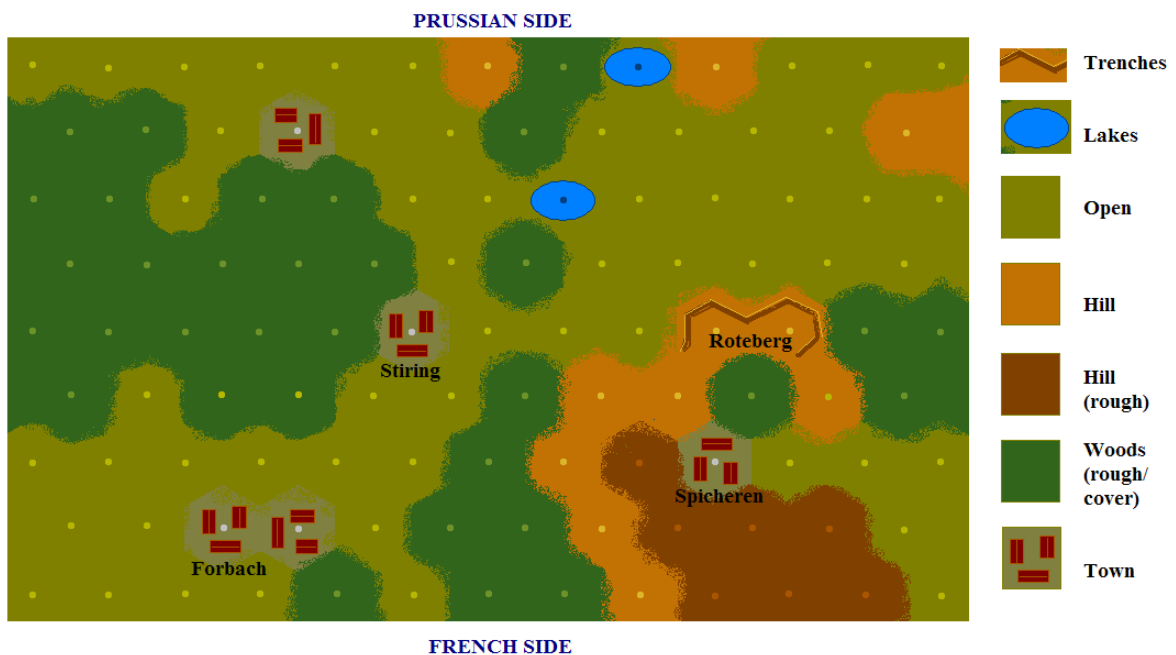
“Spicheren, 1870”

Force allemande (3^{ème} et 7^{ème} Corps):

- 8 unités d’Infanterie de Ligne prussiennes (4 socles chacune)
- 1 unité de Jägers prussiens (Infanterie légère, 4 socles)
- 1 unité de Dragons (Cavalerie lourde, 2 socles)
- 1 unité de Hussards (Cavalerie légère, 2 socles)

Force française (2^{ème} Corps):

- 5 unités d’Infanterie de Ligne (3 socles chacune)
- 1 unité de *Chasseurs à pied* (Infanterie légère, 3 socles)
- 1 unité de Dragons (Cavalerie lourde, 3 socles)
- 1 unité de *Chasseurs à cheval* (Cavalerie légère, 3 socles)



Le joueur français déploie ses troupes en premier, dans les 5 rangées de zones sud, à l’exception des zones situées dans les bois au Nord de Forbach.

Le joueur Prussien déploie ses troupes dans les zones de la première rangée de son côté de la table de jeu.

Le joueur prussien gagne si il occupe Spicheren ou Forbach. Il remporte une victoire éclatante si il parvient à prendre les deux localités. Dans tous les autres cas, il s’agit d’une victoire française.



La bataille de Spicheren, rejouée ici sur un terrain “Hexon” Kallistra, avec des figurines 15mm Minifigs et Essex.

REGLES ADDITIVES OPTIONNELLES

Activation groupée

Lorsqu'un pion de sa couleur est tiré du bol d'activation, un joueur peut activer plusieurs autres unités situées sur des zones adjacentes. Il lui suffit d'indiquer l'unité principale activée et les unités qui seront actives simultanément. Pour chaque unité activée en plus de l'unité principale, retirer du bol d'activation un pion de la couleur du joueur.

Diminuer de **1** la NR de l'unité activée en premier pour chaque unité supplémentaire activée simultanément, jusqu'à un minimum de "1", indépendamment du nombre de PC éventuellement dépensés. Exemple : un maximum de 3 unités peuvent être activées conjointement à une unité de NR4.

Si le jet d'activation de l'unité principale échoue, toutes les unités activées simultanément en subissent également les conséquences.

Le joueur choisit dans quel ordre accomplir les actions des unités activées simultanément.

Assauts soutenus

Les unités activées simultanément peuvent être jouées l'une après l'autre (voir ci-dessus), ou ensemble, en cas d'*assaut soutenu*. Au maximum deux unités peuvent soutenir un assaut ; tirer **1d6 par socle**, et ajouter 1 point au score d'assaut total pour chaque résultat obtenu inférieur ou égal à la classification d'Assaut de l'unité. Une unité en soutien doit être adjacente aussi bien à l'unité soutenue qu'à celle attaquée, et ne peut pas être comptée en soutien si elle-même au contact d'un autre adversaire.

Effectifs pléthoriques

Les joueurs peuvent recruter de "grosses" unités qui vont excéder d'une plaquette supplémentaire le nombre requis, permettant ainsi d'aligner des unités d'infanterie à 5 socles et des unités de cavalerie à 4 socles. En contrepartie, ces unités ne peuvent pas adopter la doctrine *formation dispersée*.

Note : Le joueur prussien peut employer une doctrine "en colonnes denses" (voir tableau ci-dessus), auquel cas la valeur NR de ses divisions d'infanterie est augmentée de 1, mais elles deviennent alors des *cibles flagrantes*.

Caractéristiques des troupes de la guerre franco-prussienne.

	Ordre	NR	Mvt	Tir	Assaut	Spécial
Inf. de Ligne All.	Serré/Dense	3/4	2 UD	"D"	Réguliers	
Inf. de Ligne Pruss.	Serré/Dense	3/4	2 UD	"D"	Réguliers	Fougueux
Inf. de Réserve All.	Serré/Dense	2/3	2 UD	"D"	Milice	
Inf. de la Garde Pruss.	Serré/Dense	4/5	2 UD	"D"	Choc	
Jägers	Disp./Serré	3/4	2 UD	"D"	Réguliers	
Cavalerie lourde	Serré	4	3 UD	"G"	Choc	Foug./Cible flag.
Cavalerie légère	Serré	3	4 UD	"G"	Réguliers	Foug./Cible flag.
Inf. de Ligne Fr.	Serré	3	2 UD	"C"	Réguliers	
Inf. coloniale Fr.	Disp./Serré	3/4	2 UD	"C"	Réguliers	Impétueux/Tenaces
Mobiles (FR).	Serré	2	2 UD	"C"	Milice	Impétueux
Inf. de la Garde Fr.	Serré	4	2 UD	"C"	Choc	
Chasseurs à pied	Disp./Serré	3/4	2 UD	"C"	Réguliers	

Note : les cartes d'unités correspondantes sont disponibles dans la version anglaise

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>

“Froeschwiller, 1870”

Force allemande (5^{ème} et 11^{ème} Corps + éléments Wurttembergeois et Bavarois) :

- 2 unités d’Infanterie de Ligne bavaroises (5 socles chacune)
- 1 unité de Jägers bavarois (Infanterie légère, 4 socles)
- 1 unité de Uhlans Bavarois (Cavalerie légère, 2 socles)
- 6 unités d’Infanterie de Ligne prussiennes (5 socles chacune)
- 1 unité de Jägers prussiens (Infanterie légère, 4 socles)
- 1 unité de Hussards (Cavalerie légère, 2 socles)
- 1 unité de Dragons (Cavalerie lourde, 2 socle)

Renforts :

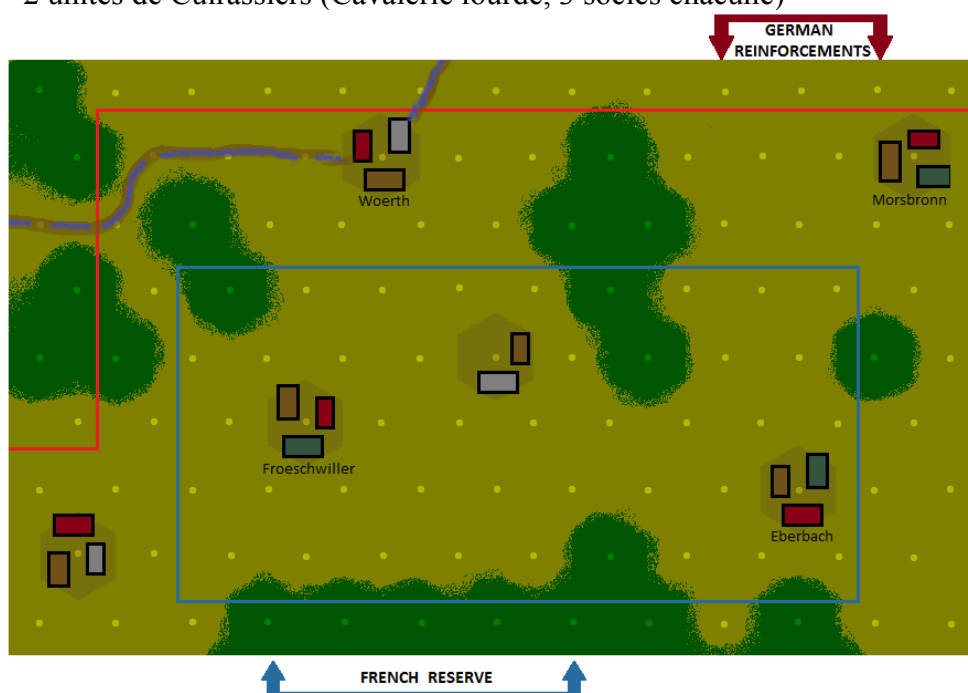
- 2 unités d’Infanterie de Ligne wurttembergeoises (4 socles chacune)
- 1 unité de Jägers wurttembergeois (4 socles)

Force française (1^{er} Corps + éléments du 7^{ème} Corps):

- 7 unités d’Infanterie de Ligne (3 socles chacune)
- 2 unités de Zouaves / Turcos (Infanterie coloniale, 4 socles chacune)
- 1 unité de *Chasseurs à pied* (Infanterie légère, 4 socles)
- 1 unité de Cuirassiers (Cavalerie lourde, 3 socles)

Renforts :

- 2 unités de Cuirassiers (Cavalerie lourde, 3 socles chacune)



Déploiement allemand : Dans la zone rouge à gauche et en haut de la carte.

Les unités bavaroises doivent être déployées dans le rectangle rouge à gauche de la carte.

Le joueur allemand gagne si il contrôle Froeschwiller et Eberbach ; il remporte une victoire éclatante si il atteint ce double objectif sans faire appel à ses renforts.

Déploiement français : Dans la zone bleue au bas de la carte.

Le joueur français gagne si il reprend le contrôle de Woerth et Morsbronn pour 2 tours consécutifs. Il remporte une victoire éclatante si il atteint ce double objectif sans faire appel à ses renforts.

“Borny 1870”

Force allemande (1^{er} et 7^{ème} Corps) :

- 8 unités d’Infanterie de Ligne prussiennes (4 socles chacune)
- 1 unité de Jägers (Infanterie légère, 4 socles)
- 1 unité de Cuirassiers (Cavalerie lourde, 3 socles)

Renforts :

- 1 unité de Uhlans (Cavalerie légère, 3 socles)
- 1 unité d’Infanterie de Ligne (4 socles)
- 1 unité de Jägers (Infanterie légère, 2 socles)

Force française (3^{ème} et 4^{ème} Corps):

- 12 unités d’Infanterie de Ligne (3 socles chacune)
- 2 unités de *Chasseurs à pied* (Infanterie légère, 3 socles chacune)
- 1 unité d’Infanterie de la Garde (4 socles)
- 1 unité de *Chasseurs à cheval* (Cavalerie légère, 2 socles)



Déploiement prussien : dans la zone rouge. Le joueur prussien gagne si il occupe Borny, ou si il inflige plus de 25% de pertes (12 socles) à son adversaire. Il remporte une victoire décisive si il parvient à atteindre ces 2 objectifs en 8 tours ou moins.

Le joueur français déploie ses troupes en premier.

Déploiement français : dans la zone bleue. Le joueur français gagne si parvient à évacuer 75% de ses troupes (36 socles) avant la fin du tour 8. Il remporte une victoire décisive si il y parvient et s’il contrôle toujours les 4 villages les plus au Sud, situés dans sa zone de déploiement.

Renforts et mouvements de repli

A la fin de chaque tour, chaque joueur lance 1D6. Les renforts prussiens peuvent entrer en jeu et les unités françaises peuvent quitter la table sur 5 ou 6 lors du premier tour, 4, 5 ou 6 au second, 3, 4, 5 ou 6 au troisième, etc.

Les renforts prussiens peuvent arriver par n’importe quelle zone de la première colonne en haut à droite, comme indiqué sur la carte, y compris le village.

“Coulmiers, 1870”

Note : Vous devez avoir lu l’extension “*Sauvez les Canons!*” pour pouvoir jouer les scénarios suivants.

Force bavaroise (1^{er} Corps):

- 4 unités d’Infanterie de Ligne bavaroises (5 socles chacune)
- 1 unité d’Infanterie Légère (Jägers, 4 socles)
- 1 unité de Chevaux Légers (3 socles)
- 1 batterie d’artillerie de réserve (Canons rayés à chargement par la culasse, 3 socles)

Force française (15^{ème} Corps et 16^{ème} Corps):

- 3 unités d’Infanterie de Ligne (4 socles chacune)
- 3 unités de Mobile (4 socles chacune)
- 1 unité d’Infanterie Coloniale (5 socles)
- 2 unités d’Infanterie Légère (3 socles chacune)
- 1 unité de Chasseurs à Cheval (3 socles)
- 1 batterie d’artillerie de réserve (Canons rayés à chargement par la bouche, 3 socles)



Déploiement bavarois : Dans la zone bleu clair en bas de la carte. Le joueur bavarois obtient une victoire éclatante si il parvient à contenir l’attaque française et à occuper le village central pendant trois tours consécutifs.

Déploiement français : Dans la zone bleu foncé au-dessus de la carte. Le joueur français obtient une victoire éclatante si il élimine toutes les unités adverses du champ de bataille.

Règles spéciales :

- L’infanterie de Ligne française peut se former en ordre dispersé, auquel cas ses caractéristiques NR et Assaut sont réduite d’1 point chacune.
- L’infanterie de ligne bavaroise est épuisée, et traitée comme de l’*Infanterie de Réserve*.

“Josnes / Beaugency, 1870”

Force allemande (éléments du 1er Corps Bavarois et du 9ème Corps Prussien) :

- 1 Chef Renommé (Frédéric-Charles, +1)
- 2 unités d’Infanterie de Ligne bavaroises (4 socles chacune)
- 4 unités d’Infanterie de Ligne prussiennes (5 socles chacune)
- 2 unités de Cavalerie Légère (2 socles chacune)
- 1 unité de Cuirassiers (2 socles)
- 1 batterie d’artillerie de réserve (Canons rayés à chargement par la culasse, 3 socles)

Renforts :

- 3 unités d’Infanterie de Ligne prussiennes (5 socles chacune)
- 1 unité d’Infanterie de Ligne Hessoise (5 socles)
- 1 unité de Jägers (4 socles)

Force française (16^{ème} Corps, 17^{ème} Corps et 21^{ème} Corps):

- 1 Chef Renommé (Chanzy, +2)
- 3 unités d’Infanterie de Ligne (4 socles chacune)
- 3 unités de Mobile (4 socles chacune)
- 1 unité d’Infanterie de Marine (3 socles, caractéristiques idem ligne + « *tenaces* »)
- 2 unités d’Infanterie Légère (3 socles chacune)
- 2 unités de Cavalerie Légère (2 socles chacune)
- 1 batterie d’artillerie de réserve (Canons rayés à chargement par la bouche, 3 socles)



Déploiement français : Dans la zone bleue au centre de la carte. Le joueur français gagne si il parvient à maintenir sa position défensive dans la forêt de Marchenoir pendant au moins 8 tours de jeu ; il obtient une victoire éclatante si il y parvient **et** s'il évacue l'équivalent de 75% de ses forces (9 unités ou 30 socles).

Déploiement allemand : Dans la zone rouge. Le joueur allemand obtient une victoire éclatante s'il parvient à empêcher le joueur français d'atteindre ses deux objectifs.

La Loire est infranchissable, sauf par les deux ponts.

A la fin de chaque tour, le joueur allemand lance 1D6. Les renforts peuvent entrer en jeu sur 5 ou 6 lors du premier tour, 4, 5 ou 6 au second, 3, 4, 5 ou 6 au troisième, etc.

“Gravelotte / Saint-Privat, 1870”

Force prussienne :

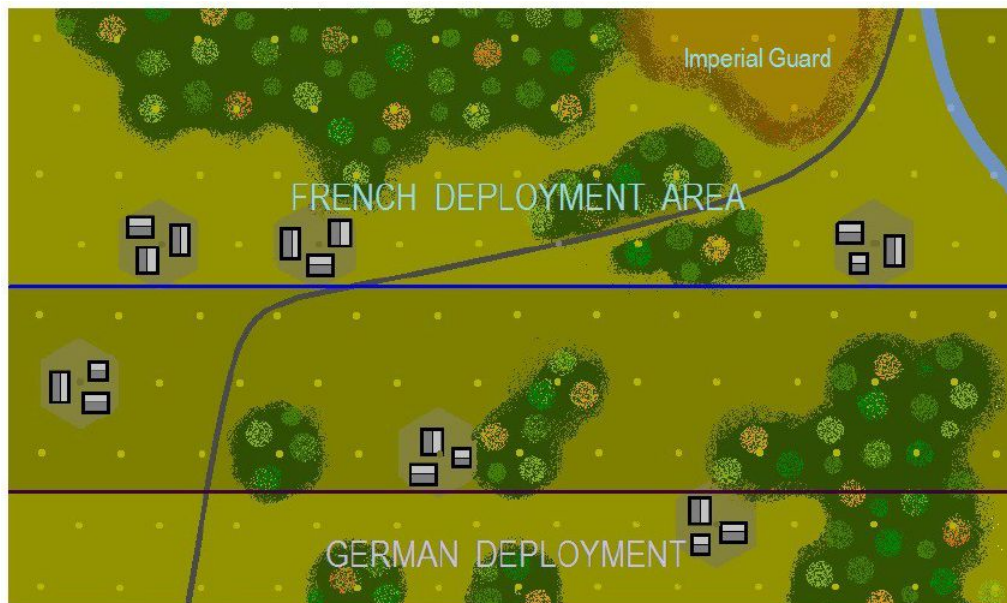
- 7 unités d’Infanterie de Ligne (5 socles chacune)
- 7 unités d’Infanterie de Ligne (4 socles chacune)
- 1 unité d’Infanterie légère (4 socles)
- 1 unité de Cavalerie Légère (3 socles)
- 2 batteries d’artillerie de réserve (canons rayés à chargement par la culasse, 3 socles chacune)

Renforts :

- 2 unités d’Infanterie de Ligne (5 socles chacune)
- 2 unités d’Infanterie de la Garde (5 socles chacune)
- 1 unité de Cavalerie Lourde (3 socles)
- 1 batterie d’artillerie de réserve (canons rayés à chargement par la culasse, 3 socles)

Force française :

- 10 unités d’Infanterie de Ligne (3 socles chacune)
- 1 unité d’Infanterie de Ligne (4 socles)
- 1 unité d’Infanterie Légère (3 socles)
- 2 unités d’Infanterie de la Garde (5 socles chacune)
- 1 unité de Cavalerie Légère (3 socles)
- 1 unité de Cavalerie Lourde (3 socles)
- 1 batterie d’artillerie de réserve (Canons rayés à chargement par la bouche, 3 socles)
- 1 batterie d’artillerie de réserve (Canons rayés à chargement par la bouche, 2 socles)



La Moselle est infranchissable en termes de jeu.

Les renforts prussiens peuvent entrer en jeu par n’importe quel point du bord sud de la table, à n’importe quel tour de jeu, mais l’infanterie doit être constituée de socles détruits “recyclés”, afin de pousser le joueur prussien à attaquer sans souci des pertes.

Chaque joueur doit tenter d’éliminer entièrement les troupes ennemies afin de remporter la victoire.

“Mars-La-Tour, 1870”

Force prussienne :

- 2 unités d’Infanterie de Ligne (5 socles chacune)
- 1 unité de Cavalerie Légère (3 socles)
- 1 unité de Cavalerie Lourde (3 socles)
- 1 batterie d’artillerie de réserve (Canons rayés à chargement par la culasse, 3 socles)

Renforts (Sud / Ouest) :

- 1 unité d’Infanterie de Ligne (5 socles)
- 1 unité d’Infanterie de Ligne (4 socles)
- 1 unité de Cavalerie Légère (3 socles)
- 1 unité de Cavalerie Lourde (3 socles)

Renforts (Sud / Est) :

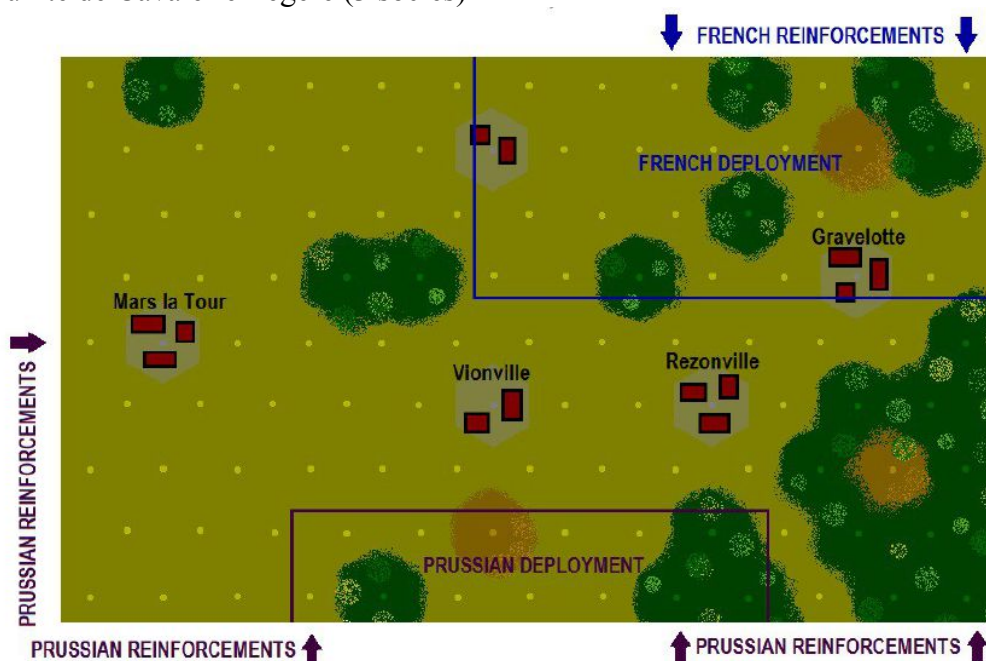
- 1 unité de Cavalerie Lourde (3 socles)
- 1 unité d’Infanterie de Ligne (4 socles)

Force française :

- 5 unités d’Infanterie de Ligne (3 socles chacune)
- 2 unités d’Infanterie de la Garde (5 socles chacune)
- 2 unités de Cavalerie Légère (3 socles chacune)
- 2 unités de Cavalerie Lourde (3 socles chacune)

Renforts :

- 2 unités d’Infanterie de Ligne (3 socles chacune)
- 1 unité de Cavalerie Légère (3 socles)



Les renforts prussiens en provenance de l’Ouest peuvent entrer en jeu dès la fin du 1er tour sur 6 sur 1D6, sur 5 ou 6 sur 1D6 dès le tour 2, etc. Effectuer ensuite un test similaire pour les renforts en provenance de l’Est.

Le joueur prussien remporte une victoire éclatante s’il contrôle les 4 villages.

Le joueur français gagne si il parvient à éliminer toutes les unités ennemies du champ de bataille ; c’est un match nul dans tous les autres cas.

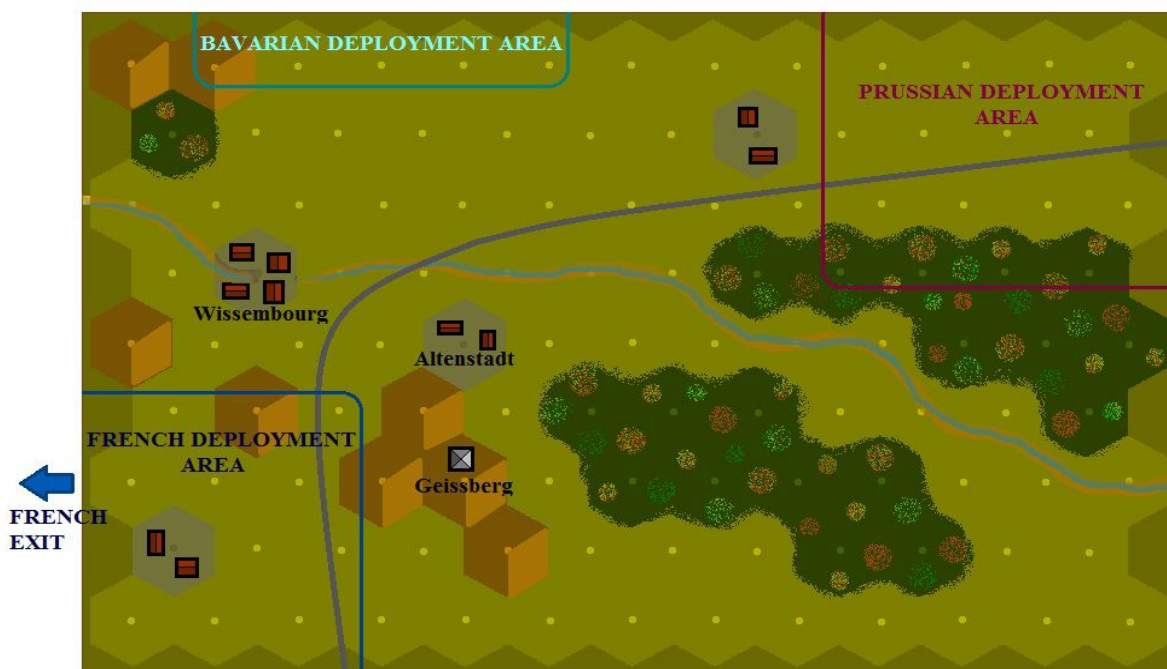
« Wissembourg, août 1870 »

Joueur Français (Division Douay) :

- 1 unité de Tirailleurs Algériens à 4 éléments
- 2 unités d'infanterie de ligne à 3 éléments chacune
- 1 unité d'infanterie légère à 2 éléments
- 1 unité d'artillerie de réserve ML à 2 éléments (canons rayés à chargement par la bouche)
- 1 unité de cavalerie légère à 2 éléments

Joueur Allemand (éléments d'avant-garde de la 3ème Armée) :

- 2 unités d'infanterie de ligne Bavaroise à 4 éléments chacune
- 1 unité de Jägers Bavaois à 3 éléments
- 6 unités d'infanterie de ligne Prussienne à 4 éléments chacune
- 1 unité d'artillerie de réserve BL à 3 éléments (canons rayés à chargement par la culasse)
- 1 unité de Dragons à 2 éléments



Terrain et déploiement :

Les secteurs traversés par la Lauter sont considérés comme terrain difficile lorsqu'un joueur déclare franchir le cours d'eau avec une unité. Les bois et les agglomérations sont traités comme couvert/terrain difficile ; la voie ferrée n'a pas d'incidence sur le déroulement du jeu.

Conditions de victoire :

Le joueur Français doit tenir Wissembourg et le château du Geissberg jusqu'à la fin du 8ème tour ; s'il parvient ensuite à évacuer au moins 10 éléments, c'est une victoire brillante.

Le joueur Allemand est vainqueur s'il prend Wissembourg et le Geissberg avant la fin du 8ème tour ; c'est une victoire brillante s'il y parvient en ayant détruit plus de 6 éléments Français.

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>