



Par Pierre Laporte

« Villersexel, janvier 1871 »

French Force / Forces Françaises (éléments des 18^{ème}, 20^{ème} et 24^{ème} Corps) :

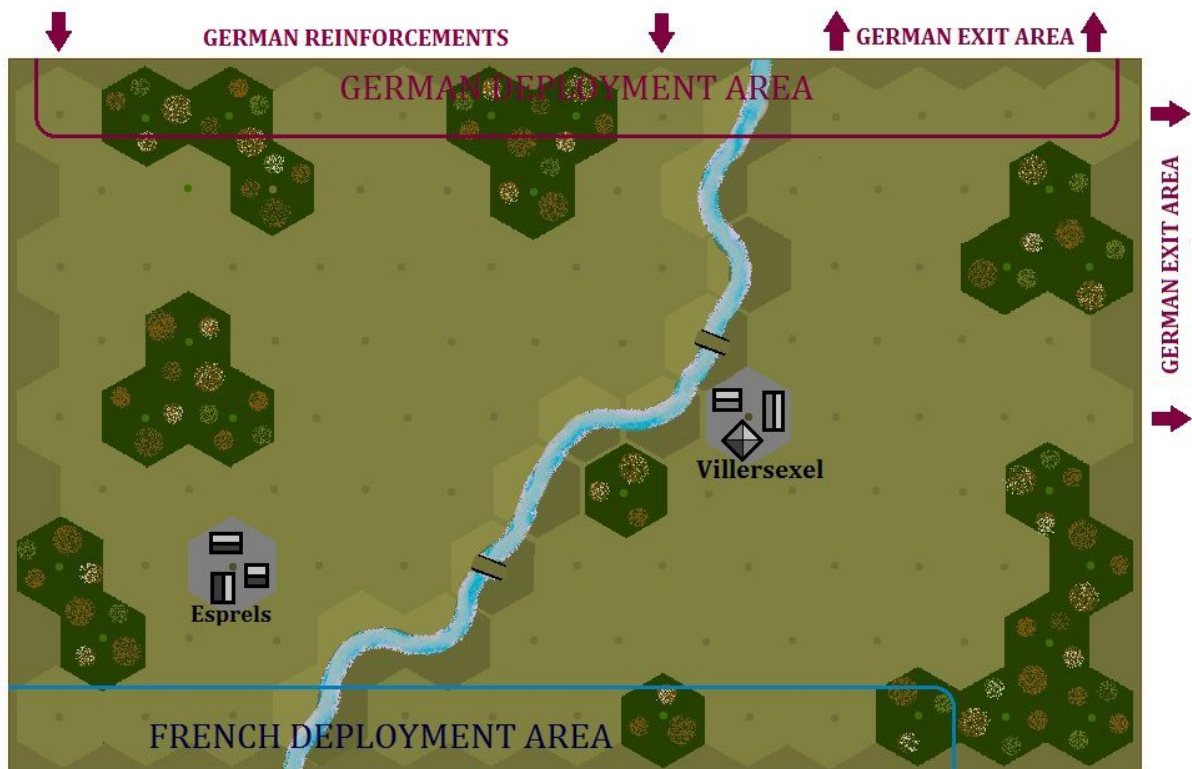
- 1 unité de Mobiles à 3 éléments (dans Villersexel)
- 1 Chef renommé / Great Leader (Bourbaki, + 2)
- 1 unité d'infanterie de ligne à 4 éléments (line infantry, 4 stands)
- 2 unités de ligne de marche à 4 éléments chacune (marche line infantry, 4 stands each)
- 1 unité de Zouaves de marche à 4 éléments / 4 stands
- 4 unités de Mobiles à 3 éléments chacune / 3 stands each
- 1 unité de chasseurs à pied de marche à 3 éléments (marche light infantry, 3 stands)
- 1 unité mixte de lanciers/hussards à 3 éléments (mixte cavalry, 3 stands)
- 1 unité d'artillerie de réserve à 3 éléments ,canons rayés à chargement par la bouche (reserve artillery, muzzle loading rifled guns, 3 stands)

Forces Allemandes / German Force (14th Corps + unités de réserve) :

- 4 unités Badoises (German line infantry) à 4 éléments chacune / 4 stands each
- 1 unité Badoise (Grenadiers) à 4 éléments / 4 stands
- 1 unité de cavalerie à 2 éléments (Dragoons, 2 stands)
- 1 unité d'artillerie de réserve à 2 éléments, pièces rayées à chargement par la culasse (reserve artillery, breech loading rifled guns, 2 stands)

Renforts / Reinforcements (4th Reserve Division) :

- 1 Chef Compétent / Great Leader (Von Werder, + 1)
- 2 unités d'infanterie de réserve (Landwehr) à 3 éléments chacune / 3 stands each
- 1 unité de cavalerie légère de réserve (Uhlans) à 2 éléments / 2 stands



Terrain/déploiement

L'Ognon est traité comme « *terrain difficile* ».

Le joueur Français doit déployer une unité de Mobiles dans Villersexel ; le reste de ses forces est déployé à partir de la fin du 3ème tour à l'emplacement indiqué sur la carte.

Le joueur Allemand se déploie en bord de table à l'emplacement indiqué ; ses renforts en provenance de Vesoul peuvent entrer à partir de la fin du 4ème tour.

The river is treated as « rough » terrain.

French player must deploy one Mobile unit in Villersexel ; the remnant of his forces is deployed at the end of turn 3 in the first row of hexes on the south edge, as shown on map above.

German player deploys in the first row of the north edge, as shown on the map ; reinforcements from Vesoul may enter from the end of turn 4.

Conditions de victoire / Victory conditions

Le joueur Français doit s'emparer d'Esprels et de Villersexel ; s'il parvient à infliger plus de 50% de pertes au camp Allemand, c'est une victoire brillante.

Le joueur Allemand doit prendre et garder le contrôle d'Esprels et de Villersexel jusqu'à la fin du 8ème tour ; s'il parvient ensuite à évacuer au moins 15 éléments par les emplacements indiqués sur la carte, c'est une victoire brillante.

French player must take both Esprels and Villersexel ; he wins an outstanding victory if he manages to inflict more than 50% losses on his opponent in the process.

German player must take and control Esprels and Villersexel till the end of turn 8 ; he wins an outstanding victory if he manages then to escape with 15 stands or more.

Règle spéciale / Special rule

Si le courage physique et le charisme de Bourbaki sont indéniables, ses compétences tactiques peuvent en revanche être mises en doute, auquel cas le joueur Français emploie des d4 pour le calcul des CPs (commandement médiocre), au lieu des d6 normaux.

Despite courageous and charismatic, Bourbaki may be considered as a poor tactician, in which case the French player uses d4 instead of d6 when rolling for CPs

Late war characteristics chart / Tableau de caractéristiques fin de guerre

Troop types (type de troupe)	Doctrine	BS(NR)	Mvt.	Firing (Tir)	As.	Special
Fr. Marche Line Infantry	Close (Serré)	2	2 UD	« C »	1/2/3	
Fr. Marine Infantry	Close (Serré)	3	2 UD	« C »	1/2/3	Stub. (Tenaces)
Fr. Marche Chasseurs à pied	Loose (Disp.)	2	2 UD	« C »	1/2	
Fr. Marche Zouaves	Close (Serré)	3	2 UD	« C »	1/2/3	Dash. (Fougueux)
Fr. Garde Mobile/Mobilisés	Close (Serré)	2	2 UD	« C/E »	1/2	Bold (Impétueux)
Fr. Zouaves Pontificaux	Close (Serré)	4	2 UD	« C »	1/2/3/4	Bold (Impétueux)
Fr. Mixte Cavalry	Close (Serré)	3	4 UD	« G »	1/2	Dash. (Fougueux)
Fr. Reserve Artillery	Loose (Disp.)	3	1 UD	MLR	1	
German Line Infantry	Close (Serré)	3	2 UD	« D »	1/2/3	
German Grenadiers	Close (Serré)	3	2 UD	« D »	1/2/3/4	
German Jägers	Loose (Disp.)	2	2 UD	« D »	1/2	
German Dragoons	Close (Serré)	3	3 UD	« G »	1/2/3	
German Artillery	Loose (Disp.)	3	3 UD	BLR	1	
German Landwehr	Close (Serré)	2	2 UD	« D »	1/2	
German Reserve Uhlans	Close (Serré)	2	4 UD	« G »	1/2	Dash. (Fougueux)

Units Characteristics Cards / Cartes d'unités complémentaires

FRENCH GARDE MOBILE



Doctrine: Close Order/Ordre serré
Reactivity Level: Militia (BS/NR 2)
Travel March/Marche Forcée: 2 UD
Firing/Tir : "C/E" Class Unit
To Hit (not moving/moving):
 * 3/1 (close range - 1 UD)
 * 2 (medium range - 2 UD)
 * 1 (long range - 3 UD)
Assault Classification: Militia (1/2)
Special: Bold/Impétueux

PRUSSIAN LANDWEHR



Doctrine: Close Order/Ordre serré
Reactivity Level: Militia (BS/NR 2)
Travel March/Marche forcée: 2 UD
Firing/Tir : "D" Class Unit
To Hit Score (not moving/moving):
 * 3/1 (close range - 1 UD)
 * 2 (medium range - 2 UD)
 * 2 (long range - 3 UD)
 * 1 (extreme range - 4 UD)
Assault Classification : Militia (1/2)

« Loigny, décembre 1870 »

Forces Françaises / French Forces (15ème Corps, 16ème Corps et éléments du 17ème Corps)

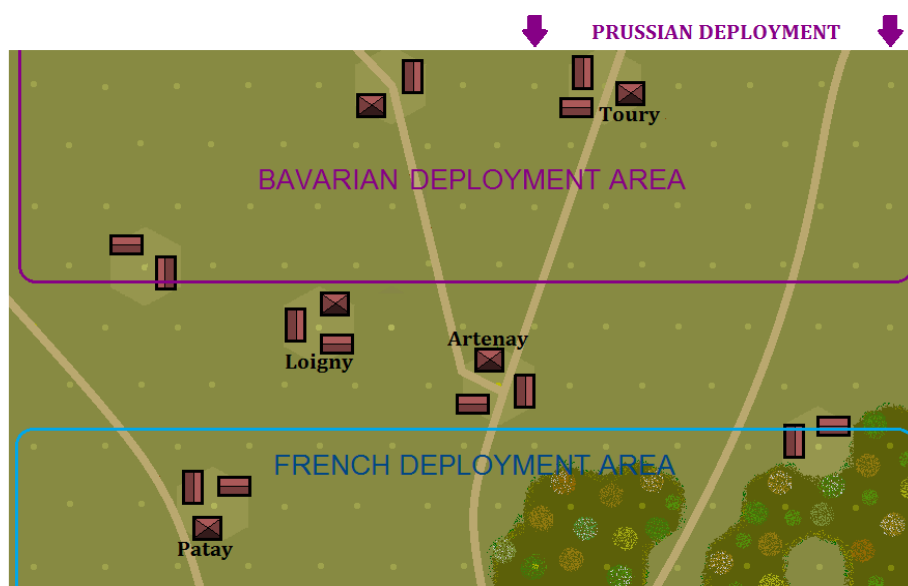
- 6 unités de ligne de marche à 3 éléments chacune (6 marche infantry units, 3 stands each)
- 1 unité de Chasseurs à pied à 3 éléments (light infantry, 3 stands)
- 2 unités d'infanterie coloniale à 4 éléments chacune (2 colonial infantry units, 4 stands each)
- 4 unités de Garde Mobile à 3 éléments chacune (4 Mobile infantry units, 3 stands each)
- 2 unités d'artillerie de réserve à 2 éléments chacune, pièces rayées à chargement par la bouche (2 reserve artillery units, muzzle loading rifled guns, 2 stands each)
- 1 unité de cavalerie légère mixte à 3 éléments (mixed light cavalry, 3 stands)

Renforts :

- 1 Chef Renommé / Great Leader (De Sonis, + 1)
- 1 unité de Zouaves Pontificaux à 3 éléments (Guard infantry, 3 stands)

Forces Allemandes / German forces (1er Corps Bavarois, 17ème et 22ème Divisions Prussiennes)

- 4 unités d'infanterie Bavaroise à 4 éléments chacune (4 Bavarian line units, 4 stands each)
- 1 unité de Jägers à 4 éléments (Bavarian light infantry, 4 stands)
- 4 unités d'infanterie Prussienne à 5 éléments chacune (4 Prussian line units, 5 stands each)
- 2 unités d'artillerie de réserve à 3 éléments chacune, pièces rayées à chargement par la culasse (2 reserve artillery units, breech loading rifled guns, 3 stands each)
- 1 unité de cavalerie légère à 2 éléments (light cavalry, 2 stands)



Terrain/déploiement

Voir carte ci-dessus. L'infanterie Prussienne peut être déployée à partir de la fin du premier tour à l'emplacement indiqué.

See map above. The Prussian infantry may be deployed from the end of turn 1.

Conditions de victoire/objectifs

Joueur Français / French player : Poupri, Loigny et Toury.

Joueur Allemand / German player : Loigny, Artenay et Patay.

Prévoir 12 tours de jeu maximum ; un camp remporte une victoire éclatante s'il atteint ses trois objectifs, ou une victoire marginale s'il contrôle un objectif de plus que le camp adverse.

Sinon, c'est un ex-æquo.

Maximum 12 turns. A player can claim an outstanding victory if he takes three objectives, or a marginal victory if he takes one more objective than his opponent. Otherwise it is a draw.

« Le Mans, janvier 1871 »

French force / Forces Françaises

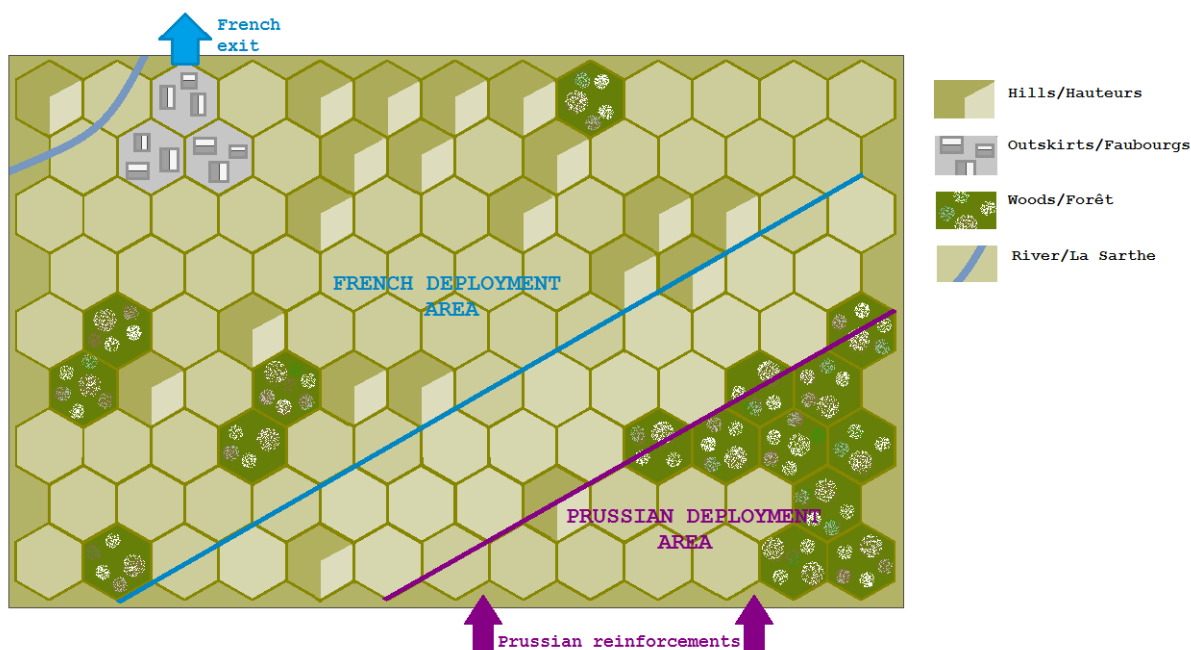
- 1 Great Leader / Chef Renommé (Chanzy, + 2)
- 5 line infantry units (*régiments de marche*, 3 stands each / 3 socles chacun)
- 5 Garde Mobile infantry units (3 stands each / 3 socles chacune)
- 1 light infantry unit (*régiments de marche de chasseurs à pied*, 4 stands / 4 socles)
- 1 Guard unit (*Zouaves Pontificaux*, 4 stands / 4 socles)
- 1 grande batterie, ML rifled guns (pièces rayées à chargement par la bouche, 2 stands)
- 1 mixed light cavalry unit / cavalerie légère mixte, 2 stands / 2 socles

Prussian force / Forces Prussiennes

- 1 Great Leader / Chef Renommé (Von Manstein, + 1)
- 1 Grenadiers unit, 5 stands / 5 socles
- 6 Prussian line infantry units, 4 stands each / 4 socles chacune
- 1 Jäger unit, 4 stands / 4 socles
- 1 Dragoons unit, 3 stands / 3 socles
- 2 grande batterie units, BL rifled guns (2 stands each / 2 socles chacune)

Reinforcements / Renforts :

- 4 line infantry units, 4 stands each / 4 socles chacune



Conditions de victoire / Victory Conditions

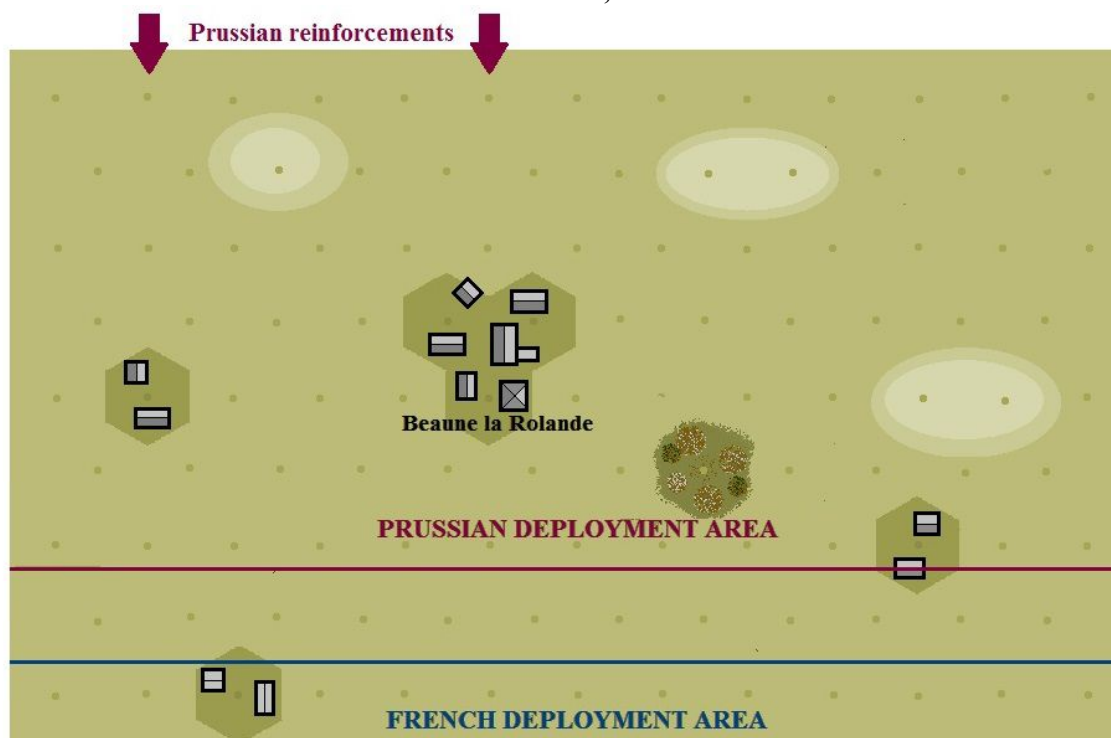
Le joueur Prussien remporte la victoire s'il s'empare des faubourgs du Mans ; c'est une victoire brillante s'il y parvient en empêchant l'évacuation de 22 socles Français.

Le joueur Français remporte la victoire s'il garde le contrôle des faubourgs du mans pendant 8 tours ; c'est une victoire brillante s'il y parvient en ayant évacué plus de 50% de ses forces (22 socles). La Sarthe est impraticable en termes de jeu.

Prussian player wins if he manages to take the outskirts of Le Mans; he wins an outstanding victory if he prevents the escape of 22 French stands in the process.

French player wins if manages to keep control on the outskirts of Le Mans for 8 game turns; It is a glorious victory if he manages to evacuate 22 of his stands in the process. The river is impassable.

« Beaune la Rolande », novembre 1870



En **bleu** : limite de déploiement Français

En **pourpre** : limite de déploiement du 10ème Corps Prussien

Joueur Français (18ème et 20ème Corps) :

- 1 unité de marche de chasseurs à pied à 4 éléments (light infantry, 4 stands)
- 3 unités de marche d'infanterie de ligne à 4 éléments chacune (line infantry, 12 stands)
- 2 unités de marche de Zouaves/Zéphyrus à 4 éléments chacune (colonial infantry, 8 stands)
- 4 unités de Garde Mobile à 3 éléments chacune (reserve infantry, 12 stands)
- 2 unités d'artillerie de réserve à deux éléments chacune (MLR reserve artillery, 4 stands)

Joueur Prussien (10ème Corps + éléments du 3ème Corps et 1ère Division de cavalerie) :

- 5 unités d'infanterie à 4 éléments chacune (line infantry, 20 stands)
- 2 unités d'artillerie de réserve à 3 éléments chacune (BLR reserve artillery, 6 stands)

Renforts / Reinforcements :

- 1 unité de grenadiers à quatre éléments (elite line infantry, 4 stands)
- 1 unité d'infanterie de ligne à quatre éléments (line infantry, 4 stands)
- 1 unité de Jägers à deux éléments (light infantry, 2 stands)
- 1 unité de cuirassiers à trois éléments (heavy cavalry, 3 stands)
- 1 unité de Uhlans à trois éléments (light cavalry, 3 stands)

Conditions de victoire

Prendre et/ou conserver à tout prix Beaune la Rolande.

Prévoir 12 tours de jeu maximum ; les renforts Prussiens peuvent intervenir à partir de la fin du 2ème tour en tirant 6 sur 1d6 à la 1ère tentative, 5/6 à la seconde, etc.

Each player must take and/or keep Beaune la Rolande regardless of losses.

Prussian reinforcements may enter from the end of turn 2 by rolling 6 on 1d6 at first try, then 5/6, etc. The game lasts 12 turns max.