

## Règle *Fast Play* pour la Guerre de 70 par Amayric Epérils

(V2.06, avril 2015)

### OBJECTIF

Refaire les batailles de l'*Année Terrible* à l'échelle « grand tactique », en privilégiant la fluidité de jeu pour permettre la résolution de parties en moins de 3h.

### MATERIEL

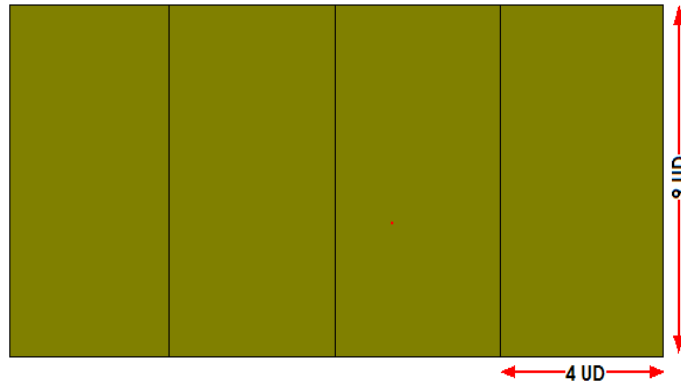
Hormis les figurines, il faut des dés (notés d4, d6 et d8, au moins 4 de chaque par joueur), des marqueurs, et quelques éléments de décor.

### ECHELLES

Une « **unité** » représente un ensemble de troupes de l'ordre d'une Brigade ou d'une Division selon le scénario, et une **UD** (voir ci-dessous) équivaut à environ 600m de terrain réel.

### PREPARATION

Définir l'**Unité de Distance** (UD) : par exemple **5, 6 ou 10cm**, selon la surface de jeu disponible. Prévoir une table de jeu d'au moins 9 UD de profondeur sur 12 UD de largeur. Selon le scénario, diviser la surface de jeu en trois ou quatre segments d'environ 4 UD de large ; employer par exemple du fil à coudre pour visualiser les limites entre deux segments.



Planter le décor selon le scénario, en plaçant des éléments de terrain pour représenter symboliquement les surfaces de terrain boisé, les hauteurs et les agglomérations.

Note : il n'est pas nécessaire que les « lignes de démarcation » des segments soient strictement rectilignes ; elles peuvent ainsi épouser les contours des éléments de terrain.

### SOCLAGE

Au mieux, les figurines sont soclées par petits groupes sur des plaquettes dont la largeur correspond à environ  $\frac{1}{4}$  d'UD.

### COMPOSITION DES UNITES

Chaque unité est initialement composée de 3 à 5 plaquettes selon sa catégorie, par exemple :

- 5 plaquettes ; unité de métier ou assimilée,
- 4 plaquettes ; unité d'active,
- 3 plaquettes ; unité de 2<sup>ème</sup> ligne, ou faible effectif.

Chaque unité doit avoir une plaquette comportant une figurine d'officier, faisant fonction d'**élément référent** (ER). L'ER est employé pour déterminer la situation tactique de l'unité, sa ligne de front, son orientation, et pour mesurer les distances de tir et de déplacement ; il sert également de pivot si l'unité change d'orientation (voir paragraphe *pivoter*).

Le positionnement exact des autres plaquettes est secondaire, dans la mesure où elles restent orientées dans la même direction et de préférence contiguës à l'ER.

### TYPES DE TROUPES

Trois types de troupes sont pris en compte en termes de jeu : l'**infanterie**, la **cavalerie de bataille**, et la **cavalerie légère**. L'artillerie n'est pas représentée (ou bien seulement comme marqueur afin d'identifier les unités immobiles, voir exemple ci-dessous), son efficacité est directement intégrée dans la valeur de combat d'une unité, selon si elle manœuvre ou si elle est statique.



Ci-contre, une unité Bavaroise à quatre plaquettes, dont on remarque l'ER placé au centre. La plaquette d'artillerie adjointe sert simplement à indiquer visuellement que l'unité est immobile.  
(figurines 15mm Minifigs)

Note : si on emploie un terrain en hexagones, l'ER d'une unité correspond au centre de l'hexagone qu'elle occupe, et une UD correspond logiquement à la distance entre deux centres d'hexagones adjacents.

## CARACTERE DU GENERAL

Le joueur incarne le général en chef de son armée (non représenté sur la table de jeu, sauf pour le décorum). Avant le premier tour, déterminer son caractère en tirant **1d6** :

	Gén. Français	Gén. Allemand	Option neutre/standard
<b>Pusillanime</b>	1 ou 2	1	1
<b>Prudent</b>	3 ou 4	2	2 ou 3
<b>Pragmatique</b>	5	3 ou 4	4 ou 5
<b>Audacieux</b>	6	5 ou 6	6

Avant chaque tour de jeu, le joueur peut tenter de modifier le caractère de son général s'il le juge insatisfaisant ; ce test est juste obligatoire si le général était *audacieux* au tour précédent.

## TOUR DE JEU

- 1 – Tirage des points d'action (simultané)
- 2 – Tirage de l'initiative
- 3 – Mouvements (alternés)
- 4 – Combats (simultanés)

## TIRAGE DES POINTS D'ACTION (PA)

Si le général est :

- **Pusillanime** ; tirer **1d4 - 1 PA** par segment sous contrôle (ie : contenant au moins une unité amie), et dispatcher les scores obtenus aux segments de son choix,
- **Prudent** ; tirer **1d4 PA** par segment sous contrôle, mais attribuer chaque dé à un segment désigné avant le jet,
- **Pragmatique** ; tirer **1d6 - 1 PA** par segment sous contrôle, et dispatcher les scores obtenus aux segments de son choix,
- **Audacieux** ; tirer **1d8 - 1 PA** par segment sous contrôle, mais attribuer chaque dé à un segment désigné avant le jet.

## INITIATIVE

Le joueur Français tire **1d6**, et le joueur allemand **1d8** ; celui qui obtient le score le plus élevé choisit le camp qui effectue ses mouvements en premier.

## MOUVEMENTS

Le joueur désigné à l'issue du test d'initiative effectue tous ses mouvements dans l'ordre de son choix, segment par segment, puis c'est au tour du joueur adverse.

Il coûte **1 PA** pour activer (bouger et/ou faire combattre) une unité ; pour la fluidité du jeu, il est conseillé d'identifier les unités activées avec un petit marqueur quelconque.

## PIVOTER

Seulement si elle est activée (et donc au coût d'un PA), une unité peut pivoter librement pour modifier son orientation, mais tout pivot retranche 1 UD à sa capacité de déplacement (voir ci-dessous), et tout mouvement latéral ou en arrière de la ligne de front est limité à 1 UD.

## CAPACITE DE DEPLACEMENT

**Infanterie** : maximum **1 UD** avec possibilité de combat, ou **2 UD** maximum sans combattre\*

**Cavalerie de bataille** : maximum **3 UD** avec possibilité de combat

**Cavalerie légère** : maximum **4 UD** avec possibilité de combat

\* : cette restriction s'applique également si l'unité bouge d'1 UD et pivote conjointement

## **PASSAGE D'UN SEGMENT A L'AUTRE**

Le passage d'une unité d'un segment à un autre s'effectue sans contrainte, dans la mesure où le positionnement final de son ER ne laisse aucune ambiguïté.

## **RESTRICTIONS DUES AU MOUVEMENT EN TERRAIN ACCIDENTE**

Si elle bouge en terrain « difficile » (pente ascendante, traversée d'un cours d'eau), une unité doit interrompre son mouvement pour le tour de jeu en cours lorsque son ER parvient en en crête ou sur la rive opposée, et le mouvement est limité à 1 UD en pénétrant en zone boisée ou en agglomération, ou d'une zone boisée/urbaine vers un autre secteur boisé/urbain.

De plus, si une unité traverse un cours d'eau profond, si elle gravit une hauteur abrupte ou si elle pénètre dans une forêt épaisse ou une agglomération dense, elle ne pourra pas combattre dans le même tour, et le mouvement est limité à 1 UD en quittant ces types de terrain.

## **ZONE D'INFLUENCE**

Tout mouvement est interdit à moins d'une UD d'un ER ami ou ennemi, sauf dans le cas d'un *passage de lignes* (voir ci-dessous). Lorsque son ER parvient à 1 UD d'un autre ER, l'unité interrompt automatiquement son mouvement et les deux unités sont considérées comme étant en contact physique. Une unité au contact avec une unité adverse n'a que deux options :

- Rester sur place, et éventuellement combattre l'unité adverse si possible, ou
- Effectuer un mouvement rétrograde en s'éloignant de l'ER adverse, et sans venir au contact d'une autre unité adverse.

## **PASSAGE DE LIGNES**

Une unité peut traverser de part en part la zone d'influence d'une unité amie, mais seulement si les deux unités sont orientées exactement dans la même direction. L'ER de l'unité qui traverse doit être à 1 UD de l'ER de l'unité traversée, avant et après la manœuvre.

## **COMBATS**

Une ligne de vue valide doit pouvoir être tracée en avant de la ligne de front, entre l'ER de l'unité qui attaque et celui de l'unité ciblée.

La ligne de vue est limitée à 1 UD si elle traverse une crête ou une zone de couvert, et elle est coupée si elle traverse la zone d'influence d'une tierce unité, ou encore si elle traverse de part en part une zone de couvert.

En cas de dénivellation permettant d'établir une ligne de vue incontestable, le tir est possible par-dessus un obstacle si toutefois la distance entre la cible et l'obstacle est au moins égale à celle séparant le tireur de cet obstacle.

## **RESOLUTION DES COMBATS**

Les combats sont résolus en deux temps :

- 1 - Séquence de combat de toutes les unités immobiles, avec effets simultanés,
- 2 - Séquence de combat de toutes les unités en mouvement, avec effets simultanés.

Les pertes occasionnées en séquence de combat des unités immobiles s'appliquent bien évidemment avant d'effectuer la séquence de combat des unités en mouvement.

## **PROCEDURE**

Consulter le **tableau des VC** (voir plus loin) pour déterminer la **Valeur de Combat** d'une unité, en fonction de son mode d'action et de sa distance à la cible ; le nombre d'éléments composant l'unité n'est pas pris en compte dans le calcul de la VC.

Jeter les dés en poignée, et consulter le **tableau d'efficacité**. Chaque « *hit* » fait directement perdre une plaquette à l'unité ciblée ; il n'y a pas de test « *to kill* ».

## TABLEAU DES VC

Type d'unité/portée en UD	1	2	3	4	5
Infanterie Française immobile	5d6	4d6	2d6	1d6	-
Infanterie Prussienne immobile	4d6	3d6	3d6	2d6	1d6
Infanterie Bavaroise immobile	4d6	3d6	2d6	1d6	-
Infanterie Française en mouvement	4d6	3d6	-	-	-
Infanterie Allemande en mouvement	4d6	-	-	-	-
Cavalerie de bataille	3d6	-	-	-	-
Cavalerie légère	2d6	-	-	-	-

## TABLEAU D'EFFICACITE

**1** : la cible se replie d'**1 UD** (sauf si elle est à *couvert dense*)

**2 ou 3** : rien

**4 ou +** : « *hit* » si cible **cavalerie** ou **infanterie en mouvement**

**5 ou 6** : « *hit* » si cible **infanterie immobile**

## REPLI

Pour chaque « 1 » tiré par son assaillant, une unité doit reculer d'1 UD. Si ce mouvement ne peut pas être effectué sans rapprocher l'unité d'une unité adverse, ou pour cause de terrain impassable ou de bord de table, alors l'unité subit un « *hit* » au lieu d'exécuter le repli.

Une unité se replie en faisant face à son assaillant, ou orientée dans l'axe de son mouvement si elle subit un second repli ou plus dans une même séquence de combat.

## SITUATION TACTIQUE AVANTAGEUSE

Si une unité attaquée bénéficie d'une situation tactique avantageuse (à couvert ou en surplomb), l'attaquant retranche **1 dé** à sa VC. Pour une unité de cavalerie, la VC est limitée à 1d6 si la cible est en STA, ou si l'unité de cavalerie occupe elle-même un couvert.

Pour l'infanterie immobile, la portée est augmentée d'**1 UD** avec une VC d'1d6 si elle surplombe sa cible.

## COUVERT DENSE (agglomération, retranchements)

Si une unité d'infanterie **immobile** occupe une zone de *couvert dense*, le premier « 1 » subi lors d'une attaque est sans effet ; son adversaire doit lui infliger un second « 1 » **dans le même tour de jeu** pour occasionner un repli.

## ATTAQUE A REVERS

Annule le bénéfice du couvert pour l'unité ciblée et rajoute **2 dés** à la VC de l'attaquant, excepté si l'unité ciblée est de l'infanterie immobile en agglomération. L'ER de l'assaillant doit être incontestablement situé derrière la ligne de front de l'adversaire attaqué.

## PERCEE

Suite à un combat rapproché (à 1 UD), une unité activée peut venir occuper la place de l'adversaire si ce dernier se replie, ou s'il est complètement éliminé.



## Règles avancées optionnelles

### Tableau des Valeurs de Combat pour la 2ème partie du conflit

Proposition de tableau des Valeurs de Combat pour la période nov. 1870 / janvier 1871, en tenant compte de l'évolution des équipements, notamment pour les unités Françaises :

- les Chassepots se font plus rares ; les unités de mobiles qui en sont équipées ont de la chance, et la plupart du temps elles sont dotées de fusils à système "tabatière" de moindre efficacité, ou encore d'armes d'importation. En revanche :
- les mitrailleuses sont encore employées en nombre conséquent,
- l'efficacité de l'artillerie s'améliore, avec un usage des obus à percussion plus généralisé, mais avec une moindre mobilité due à la pénurie de chevaux,
- les divisions sont constituées d'une répartition de bataillons de mobiles et d'infanterie de marche, avec un noyau d'unités de marine ou de dépôt de l'armée d'Afrique.

Type d'unité/portée en UD	1	2	3	4	5
Unité Française immobile (mobiles/inf. de marche) :	4d6	4d6	2d6	2d6	-
Unité Française en mouvement :	3d6	2d6	-	-	-
Unité Française « régulière » immobile :	5d6	4d6	2d6	2d6	-
Unité Française « régulière » en mouvement :	4d6	2d6	-	-	-
Francs-tireurs immobiles :	3d6	2d6	-	-	-
Francs-tireurs en mouvement :	2d6	1d6	-	-	-
Infanterie Allemande immobile :	4d6	3d6	3d6	2d6	1d6
Infanterie Allemande en mouvement :	4d6	-	-	-	-
Infanterie Bavaroise (fusils Werder) immobile :	4d6	4d6	3d6	2d6	1d6
Infanterie Bavaroise (fusils Werder) en mouvement :	3d6	2d6	-	-	-

### Charge

Pour un coût supplémentaire d'1 PA, soit 2 PA au total, permet à une unité d'**infanterie** activée d'effectuer un mouvement de deux UD **puis** de combattre un adversaire au contact (à 1 UD).

### Garde (règle employée pour refléter une discipline exceptionnelle)

Les unités de la Garde sont immunisées contre le tout premier « 1 » obtenu à leur rencontre au cours d'une partie ; si une unité de la Garde est immobile à couvert dense à ce moment, il faudra donc deux autres « 1 » pour la contraindre au repli dans ce même tour.

### Attrition

Retrancher 1 point au score obtenu dans un segment par unité amie entièrement détruite dans ce segment au cours du tour précédent.

### Général « prévoyant »

Si un général « prudent » est déclaré « prévoyant », ses éventuels PA inutilisés peuvent être conservés dans leurs segments respectifs et cumulés d'un tour sur l'autre s'il reste « prudent ».

### Francs-tireurs

Peuvent convertir une perte en repli (au maximum une conversion par tour) ; de plus, sont traités comme en *abri dense* en zone forestière. Enfin, pour scénariser les unités notoirement peu fiables, considérer que chaque *hit* sur « 6 » leur inflige une perte **et** un repli.

### Général « meneur d'hommes »

Le joueur peut déclarer son général « meneur d'hommes », auquel cas toutes les unités\* d'un segment de son choix sont activées automatiquement. En contrepartie, les PA des autres segments sont tirés avec **1d4 -1**, en attribuant chaque dé à un segment désigné **avant** le jet ; en outre, le caractère du général devra obligatoirement être redéfini au tour suivant en respectant la procédure normale.

\* : moins une par point d'attrition, si la règle « attrition » est employée