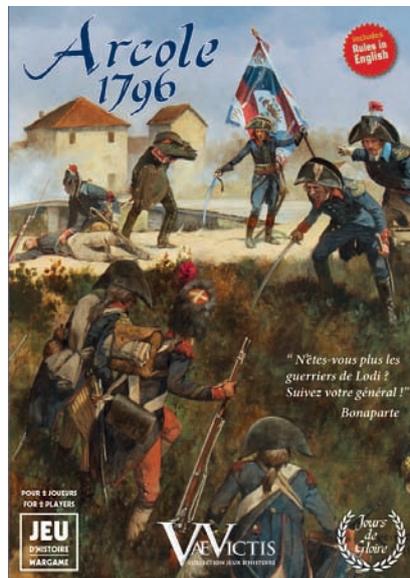


# ARCOLE 1796

## UN JOUR DE GLOIRE ATYPIQUE

**L**e développement d'Arcole 1796 a été à l'origine de nombreux défis quant à la mise au point de mécanismes propres à rendre compte des particularités de cette bataille. En voici la présentation succincte, en espérant par là même faciliter la manière d'aborder le jeu.

Inondée de marais et de rizières, la région d'Arcole n'a pu devenir un champ de bataille que grâce à la présence de digues. C'est sur ces « chemins surélevés » que les troupes peuvent se déplacer et combattre. Le choix a été de créer un terrain spécifique pour les hex. traversés par une digue qui par ailleurs bloque les lignes de vue. Il a aussi été décidé de faire passer les digues en milieu des hex. (et non sur leurs bords), comme pour les routes et les chemins. Il a fallu enfin réduire la rigidité des Zones de Contrôle des unités situées sur une digue et limiter les effets des rapports de forces lors des combats, les digues limitant drastiquement le déploiement des unités. Impossible également de conserver les règles de recul et de retraite habituelles sur un terrain aussi particulier. Arcole, s'articule ainsi de A à Z autour des digues bouleversent à ce titre la manière d'envisager la bataille. Enfin les marais et les rizières étant à Arcole des zones quasi inondées, nous avons décidé de rendre encore plus difficile les mouvements dans ces terrains, avec une désorganisation obligatoire pour l'infanterie et la cavalerie et une interdiction pure et simple pour l'artillerie. Passons du terrain à l'ordre de bataille pour évoquer les MAC, traditionnellement utilisés de manière très ponctuelle dans la série, mais qui sont ici présents de manière systématique, lors de chaque tour de jeu pour mettre en évidence la souplesse de l'organisation française. De facto, les unités des divisions Masséna et Augereau pourront être utilisées 1 à 3 fois par tour, au



lieu de deux... Une ou deux unités pourront même être activées une 4e fois par l'intermédiaire du MAC Bonaparte.

### Arcole et son contexte

La bataille d'Arcole, comme le démontre avec pertinence l'article historique de Jean-Marc Delpérié, n'a vraiment de sens que si elle est restituée dans son contexte opératif. C'est pour cette raison que le jeu, en plus des scénarios consacrés aux trois journées successives de combats, propose un scénario de campagne qui envisage une vision plus large des événements. Il n'est pas pour autant question de proposer un jeu à l'échelle opérative, du style Jours de Gloire Campagne, en complément d'un jeu à l'échelle grand-tactique caractéristique de Jours de Gloire classique. L'objectif est simplement, de montrer, de façon simple et assez abstraite, que l'enjeu principal des affrontements qui ont lieu entre Français et Autrichiens à la mi-novembre 1796 est la place de Mantoue, où Wurmser est bloqué avec son armée. Alvinczy, depuis Vérone jusqu'à Porto Legnano, et Davidovitch, depuis Rivoli, tentent chacun de percer la ligne de l'Adige pour aller délivrer Wurmser. Bonaparte, en manœuvrant autour d'Arcole cherche quant à lui à prendre Alvinczy à

revers pour l'en empêcher. Le scénario en question matérialise sur une aide de jeu spécifique les différents points de franchissement possible de l'Adige par les Autrichiens et leur offre une autre possibilité, en leur attribuant un pont de bateaux sur la carte principale. L'aide de jeu « Manœuvre d'Arcole » permet aussi de matérialiser les transferts de troupes, à la marge, entre ces différentes zones et la carte principale de la bataille d'Arcole. Signalons au passage que bien que schématique, ces zones ont aussi une base géographique : il est par exemple impossible à l'Autrichien de faire mouvement depuis Vérone vers Rivoli, et vice-versa, la nature du terrain et la position des Français l'en empêchant. Les principes retenus visent à conceptualiser ces tentatives de franchissement plutôt qu'à les simuler en détail. Dans chacune des 5 zones, les détachements Français et Autrichiens en présence valent 1 point, indifféremment du fait qu'ils représentent 5 000 ou 500 hommes. L'accent est mis sur les renforts, sous la forme d'unités de combats, venues de la carte principale ou déjà pré-déployées, qui viendront essayer « pousser le curseur » d'un côté ou de l'autre. Un franchissement réussi par les Autrichiens est considéré comme définitif et permet de tenter automatiquement de délivrer Mantoue. A l'inverse un succès français dans une des zones correspond à refoulement définitif de l'ennemi et permet automatiquement d'alléger le dispositif du blocus de Mantoue pour venir renforcer l'armée de Bonaparte autour d'Arcole. Les deux joueurs peuvent enfin obtenir la victoire finale, soit sur la carte principale pour le Français (réussite de l'offensive autour d'Arcole), soit sur l'aide de jeu opérative pour l'Autrichien (levée du blocus de Mantoue), matérialisant ainsi les liens entre les différentes composantes du théâtre d'opérations.

Frédéric BEY