

DENAIN 1712

Villars contre Eugène de Savoie

L'été 1712 voit une nouvelle tentative des puissances coalisées contre Louis XIV d'envahir la France. Eugène de Savoie, espère finir l'interminable guerre de Succession d'Espagne en prenant la place de Landrecies, dernier rempart sur le chemin de Paris. C'est sans compter avec le Maréchal Villars, qui à la tête de la dernière armée française, après d'habiles manoeuvres préparatoires remporte le 24 juillet à **DENAIN** sur les lignes arrières de l'ennemi le succès qui sauve la France et permet d'envisager sereinement la paix tant désirée.

Un jeu de Frédéric BEY et Sylvain FERREIRA

0 - Généralités

L'un des joueurs contrôle l'armée française du Maréchal Villars, l'autre l'armée coalisée du Prince Eugène de Savoie.

0.1 - Abréviations

Par simplification, l'abréviation hex. Est utilisée dans les règles pour hexagone.

Le jeu requiert l'utilisation d'un dé à six faces (noté 1d6) et d'un dé à 10 faces (noté 1d10) pour lequel 0 vaut zéro et non 10.

Le dé à 10 faces est utilisé pour la détermination de l'initiative et les tirs

Le dé à 6 faces est utilisé pour les combat de choc, charges, création de brèches et tests de désorganisation

0.2 - Echelles de jeu

Un tour de jeu représente une heure de temps réel, la partie se déroulant en 10 tours. Un hexagone sur la carte correspond à 400 m. Un pion d'infanterie représente un, deux ou trois régiments (à raison d'un point de combat par régiment), c'est-à-dire l'équivalent d'une brigade. Un pion de cavalerie représente de quatre à huit escadrons (à raison d'un point de combat pour trois ou quatre escadrons). Chaque point de combat équivaut donc à 600-1000 hommes.

1 - Unités de combat

Les unités d'infanterie et cavalerie sont regroupées en **formations**, selon leur commandement, identifiés par la couleur du symbole. Cette organisation intervient pour les règles d'activation, les unités d'une même formation agissant toujours ensemble (voir 5).

Chaque pion d'infanterie et de cavalerie possède un facteur de combat, un potentiel de mouvement et, en rouge, un facteur de moral.

Suite à des pertes au combat, les unités peuvent perdre des points de combat. On utilise alors le verso du pion (ou le pion de remplacement pour les unités à trois points de combat qui ont déjà subi un retournement) pour indiquer cette diminution. Mais les unités ne peuvent jamais

volontairement se " diviser " en deux unités plus faibles, ni regrouper leurs forces en un seul pion plus fort.

2 - Orientation (schéma 2)

Toutes les unités suivent des règles d'orientation (front de l'unité) qui influent sur le mouvement et le combat.

Infanterie

Les unités d'infanterie possèdent deux hexs. de front, deux hexs. de flanc et deux d'arrière.

Cavalerie

Les unités de cavalerie possèdent quatre hexs. de front et deux hexs. d'arrière.

Artillerie (voir 10) et infanterie en redoute ou en ville : six hexs. de front.

Commandants en chef (voir 8) et chefs de formation (voir 9) : leur orientation est indifférente, ils sont considérés toujours de front.

3 - Empilement

L'empilement des unités dans un hexagone est limité à une unité

Exceptions :

Un pion d'infanterie (ou de dragons), et un seul, peut s'empiler avec une batterie.

Les chefs ne sont pas pris en compte pour l'empilement.

4 - Séquence de jeu

DENAIN 1712 se joue en 10 tours, chaque tour de jeu comprenant plusieurs phases.

A. Vérification du commandement

Chaque joueur vérifie que les chefs de formation sont commandés. Les chefs non commandés sont indiqués par un marqueur approprié (8.3).

B. Tir de barrage d'artillerie

Les deux joueurs, le français en premier, peuvent faire tirer leurs batteries d'artillerie.

C. Phase d'opérations

Les joueurs vont procéder, coup sur coup, à plusieurs segments d'opérations (dans la limite du nombre de formations de chaque armée), durant lesquels chaque joueur va activer successivement un chef de ligne. Lorsque tous les chefs ont été activés, la phase d'opérations est terminée. Le détail opératoire de chaque segment est le suivant :

- détermination de l'initiative pour ce segment. Chaque joueur lance 1d10 (le joueur français ajoute 1 au dé car il est tactiquement tourné vers l'offensive). Le joueur qui fait le meilleur score gagne l'initiative (en cas d'égalité, le joueur français gagne également l'initiative).

- activation d'une formation par le Joueur ayant gagné l'initiative. Si ce joueur a gagné l'initiative avec score supérieur au double du jet de dé de son adversaire, il peut (mais n'est pas obligé)

activer, de manière combinée, deux formations en même temps.
- activation d'une formation par le Joueur ayant perdu l'initiative.

Notes : Le joueur ayant gagné l'initiative à le choix d'inverser l'ordre d'activation normal et de laisser son adversaire jouer en premier, mais dans ce cas, il n'aura le droit lui même de n'activer qu'une seule formation (même si il a obtenu l'initiative avec un score supérieur au double de son adversaire).

Quand un joueur a l'initiative, il peut alors faire agir les unités d'une ou plusieurs de ses formations (voir 5). Quand une formation est activée, toutes les unités de cette formation peuvent faire mouvement puis combattre (y compris le chef de formation). On retourne ensuite le ou les pions chef de formation sur son verso pour repérer la fin de cette activation.

Une fois que les deux joueurs ont chacun activé une (ou plusieurs) formations, on relance le dé pour une nouveau segment d'opérations jusqu'à ce que toutes les formations aient été activée une fois.

Lorsqu'un des deux joueurs a déjà activé une fois toute ses formations, son adversaire obtient automatiquement l'initiative dans le segment d'opérations suivant et peut alors activer en une seule fois toutes ses formations qui ne l'ont pas encore été.

D. Phase de commandement

Les commandants en chef peuvent se déplacer. Les pions chefs de formations sont tous retournés sur leur recto.

E. Phase de ralliement

Les marqueurs Non commandé sont retirés des pions chef formation. Les marqueurs Désorganisation sont retirés des unités se trouvant hors de zone de contrôle ennemie, et les unités en Déroute testent pour savoir si elles conservent ce statut ou non.
Le tour est alors terminé et le marqueur Tour est avancé d'une heure.

5 - Activation des corps

Un chef de formation et les unités qu'il commande peuvent être activés quand un joueur dispose de l'initiative, en premier ou en second lors d'un segment d'opérations. L'activation d'un chef de formation et de ses unités sont indissociables.

Quand un joueur prend l'initiative dans un segment d'opérations (c'est-à-dire que c'est son tour d'activer une ou plusieurs formations), il désigne un (ou plusieurs) de ses chefs de formation, qui n'a pas encore été activé, et retourne le pion. Les unités de ce (ou ces) chef (s) peuvent alors agir. L'action d'une formation se partage en deux temps : mouvement puis combat.

Durant ce segment, toutes les unités de la (ou des) formation (s) peuvent faire mouvement. Puis elles peuvent engager le combat avec des unités ennemies adjacentes. Les unités d'artillerie ayant déjà fait feu durant la phase "B. Tir de barrage d'artillerie" ne peuvent pas tirer à nouveau pendant la "Phase d'opérations" (placer un marqueur tir de barrage pour le repérer).

Les différentes formations de chaque armée (chacune étant identifiée par un symbole national de couleur différente) sont les suivants :

Armée française

Maison du roi (rouge)

Aile droite (bleu)

Aile gauche (jaune)

Centre (orange)

Corps de cavalerie (vert)

Garnison de Valenciennes (noir)

Armée Coalisée

Garnison de Denain et sa cavalerie (rouge)

Troupes de renforts du général Fagel (bleu)

Troupes du général Holstein-Beck (vert).

Une formation ne peut être activé qu'une seule fois par tour et une unité ne peut se déplacer et attaquer qu'une fois par tour.

6 - Zone de contrôle (schéma 2)

Toutes les unités exercent une Zone de contrôle (ZdC) dans leurs hexs. de front, qui affecte les unités adverses adjacentes placées sur ces hexs. Une unité d'infanterie dans une redoute exerce une ZdC sur tous les hexs. adjacents. Exceptions : les chefs et l'artillerie n'ont pas de ZdC.

6.1 - Propriétés des ZdC

Une ZdC possède les propriétés suivantes :

- une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie stoppe son mouvement;
- une unité qui recule dans une ZdC ennemie suite à un résultat de combat peut devenir désorganisée et subir un pas de perte (voir 11.6);
- il est interdit d'aller directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie.
- sortir d'une ZdC ennemie coûte + 1 point de mouvement (sauf exception pour sortie en recul, voir 7.3).
- la présence d'une unité amie dans une ZdC ennemie annule cette dernière en ce qui concerne les limitations de commandement et de déplacement des chefs.

Une ZdC ne s'exerce pas dans les terrains suivants : dans un hex. de forêt de redoute ou de ville, au delà d'un ruisseau ou d'une rivière.

6.2 - Propriétés des flancs et arrières

1 Hex. de flanc : les hexagones de flanc des unités ennemies n'interdisent pas le mouvement. Une unité qui recule dans un hex. de flanc ennemi suite à un résultat de combat peut subir éventuellement une désorganisation (voir 11.6)

1 Hex. d'arrière : les hexagones à l'arrière d'une unité ennemie n'interdisent pas le mouvement.

Une unité qui recule dans un hex à l'arrière d'une unité ennemie suite à un résultat de combat ne subit aucune pénalité.

7 - Mouvement (schéma 2)

7.1 - Généralités

Une unité, ou un chef d'une formation activée, peut se déplacer de tout ou partie de son potentiel de mouvement. L'entrée dans un hex. coûte un certain nombre de points de mouvement (PM) à l'unité qui se déplace. Les coûts de terrain sont indiqués sur la Table des terrains (en haut de la carte). Les points de mouvement ne sont pas cumulables d'un tour à l'autre. Le mouvement d'une unité ou d'une pile d'unités doit être terminé avant de passer à celui d'une autre unité du même corps.

Une unité qui effectue entièrement son déplacement sur une route dispose d'un PM supplémentaire.

Le mouvement se fait uniquement à travers les deux hex. de front, sans changer l'orientation de l'unité, même pour la cavalerie.

Les règles d'empilement doivent être respectées durant le mouvement (pas d'interpénétration d'unités).

Les unités d'artillerie (voir 10) ne peuvent pas se déplacer que si elle n'ont pas tiré pendant la phase "B. Tir de barrage d'artillerie". Les commandants supérieurs suivent leur propre règle de mouvement (voir 7.4).

7.2 - Changement d'orientation

Une unité peut changer son orientation, en dépensant 1 PM par sommet d'hexagone.

Se réorienter dans une ZdC ennemie coûte 2 PM par sommet d'hex, avec un test de réorientation : le joueur jette 1d6 et ajoute le moral de l'unité. Si le résultat est inférieur ou égal à 5, l'unité est désorganisée. Elle se réoriente dans tous les cas.

7.3 - Sortie de ZdC ennemie

Une unité peut quitter un hex. situé dans une ZdC ennemie de deux manières :

- soit en avançant sur un de ses hex. de front si cet hex. n'est pas occupé par une unité ennemie ni en ZdC ennemie. Coût : + 1 PM.
- soit en reculant d'un hex (en respectant les règles de recul, voir 11.6) vers un de ses hex. d'arrière (mais non un hex. de flanc), tout en conservant son orientation. Coût : la moitié de ses PM (plus le coût du terrain de destination). L'unité pourra se réorienter après avoir reculé.

7.4 - Mouvement des commandants en chef

Les commandants en chef se déplacent de 4 d'hexagones durant la phase de commandement, mais ils n'ont pas le droit d'entrer dans un hexagone de front ou de flanc ennemi non occupé par une unité amie.

7.5 - Franchissement des ponts

Il faut un tour complet pour traverser un pont, quelque soit le nombre de PM qui reste à une unité lorsqu'elle entre dans l'hex où se trouve le pont. Si le pont se trouve sur un bord d'hex, l'unité

arrête son mouvement dans l'hex situé juste après le pont.

7.6 – Franchissement d'une fortification

Pour franchir une fortifications, ou entrer dans une redoute, il faut d'abord créer une brèche.

Une brèche est créée :

- sur 1d6 inférieur ou égal au potentiel de combat de l'unité, si l'hex en question est défendu, et que l'unité qui veut créer une brèche passe un tour complet sans être désorganisé. Cette tentative peut entraîner un feu de réaction si de l'artillerie est présente (10.1).
- sur 1d6, avec un modificateur de - 2, inférieur ou égal au PC si l'hex n'est pas défendu ou lorsque l'unité qui défendait à reculé après une mêlée. L'unité attaquante n'effectue pas de mouvement après combat mais tente alors de créer une brèche.

La brèche créée prend effet sur les deux bords d'hexs correspondant aux hexs de front de l'unité qui l'a créée.

Les dragons français bénéficient dans tous les cas d'un -1 supplémentaire à leur jet en raison de leur équipement. Cette règle s'applique pour toutes les fortifications (sauf celles qui ne font pas partie du camp de Denain et qui sont traversées par une route) et pour les redoutes des hexs 2313, 2109, et 1613.

Pour les autres redoutes de la carte, tant qu'elles ne sont pas défendues par une unité ennemie, une unité peut y pénétrer au coup de la moitié de ses PM.

8 - Commandants en chef (schéma 3)

Chaque camp dispose de 2 commandants en chef : le maréchal de Villars et Montesquiou pour les Français, du Prince Eugène et d'Albermarle pour les Coalisés.

8.1 - Généralités

Chaque commandant en chef dispose d'un facteur de commandement (exprimé en nombre d'hexagones, quelle que soit la nature du terrain) qui représente sa capacité de contrôle sur les chefs de ligne. Chacun ne peut commander que les chefs suivants :

- Villars : la Maison du Roi et tout le reste de l'armée
- Montesquiou : toute l'armée sauf la Maison du Roi
- Albermarle : la garnison de Denain et sa cavalerie
- Eugène : toute l'armée coalisée sauf la cavalerie et la garnison de Denain

8.2 - Commandement (schéma 4)

Pour être commandé, un chef de formation doit être dans le rayon de commandement de son commandant en chef. Ce rayon est tracé, de ce dernier au chef de ligne, par un chemin d'hexs. (nature du terrain indifférente, mais à 5 hexs. maximum de distance) qui ne doit pas passer par des hexs. de front ou de flanc ennemis non occupés par des unités amies.

8.3 - Formation non commandée

Un chef de formation qui n'est pas commandé au début du tour de jeu reçoit un marqueur Non commandé. Ce chef peut être désigné pour être activé par le joueur pendant la phase d'opérations mais les unités ne pourront agir que si le chef réussit un test d'activation.

Test d'activation : un chef de formation non commandé est activé si le joueur fait, avec 1d6, moins ou égal à la valeur d'activation du chef.

En cas de réussite, toutes les unités de cette formation peuvent agir normalement. En cas d'échec, aucune unité ne peut agir mais le joueur est néanmoins considéré comme ayant activé ce corps.

Le Prince de Tingry n'est pas soumis à cette règle, il est toujours considéré comme commandé.

8.4 - Mort des commandants en chef

Un commandant en chef est éliminé (pour le jeu du moins) quand les unités avec lesquelles il est empilé sont éliminées entièrement par combat ou simplement par recul. S'il s'agit du Maréchal de Villars, le Français a perdu la partie. S'il s'agit du Prince Eugène, le Français a gagné la partie.

S'il s'agit d'Albermarle, les unités de la Garnison de Denain et la cavalerie sont toutes considérées comme désorganisées, de manière permanente, et ne peuvent plus agir.

9 - Chefs de formations (schémas 3 et 4)

Les chefs de formations représentent les différents commandants de corps de chaque armée 1. Ils commandent chacun plusieurs brigades.

Un chef de formation est activé selon les règles d'activation de corps (voir 5) et de commandement (voir 8). Un chef ne peut être activé qu'une fois par tour, on retourne le pion pour indiquer l'activation.

Un chef de ligne se déplace comme une unité de cavalerie.

9.1 - Commandement des unités (schéma 4)

Au moment de son activation, un chef de formation peut faire agir toutes les unités de sa formation qui sont commandées au moment de l'activation. Pour être commandée, une unité doit être dans le rayon de commandement du chef de ligne, selon les mêmes principes que la règle 8.2.

Une unité peut également être commandée si elle fait partie d'une ligne de bataille qui est elle-même commandée (voir 9.3).

La vérification du commandement des unités se fait au début de l'activation de la formation, avant tout mouvement, ce qui veut dire qu'une unité non commandée le reste durant toute la phase, même si le chef de formation se déplace à portée de commandement.

Pour commander, un chef de formation n'a pas besoin d'être empilé avec des unités de sa formation.

9.2 - Unité non commandée

Une unité non commandée au moment de l'activation d'une formation ne peut attaquer. Elle peut néanmoins changer son orientation et se déplacer, mais de la moitié de son potentiel de

mouvement. Ce déplacement éventuel ne doit en aucun cas l'éloigner de son chef de ligne. Une unité non commandée qui se désengage de la ZdC d'une unité ennemie utilise la totalité de son potentiel de mouvement.

9.3 - Lignes de bataille

Une unité hors du rayon de commandement de son chef de formation peut être commandée si elle se trouve adjacente à une unité du même corps, placée sur un hex. de flanc (voir schéma 4) et que, dans la ligne formée de cette manière, au moins une unité soit dans le rayon de commandement de son chef de formation. Les unités de cavalerie peuvent simplement être adjacentes pour former une " ligne " de bataille de forme indifférente.

9.4 - Mort des chefs de formation

Un chef de formation est éliminé quand les unités avec lesquelles il est empilé sont éliminées entièrement par combat ou simple recul. Le chef de formation est alors immédiatement remplacé par un aide de camp 1 (identifié par une barre de remplacement), que le joueur est libre de placer comme il le souhaite. Un aide de camp tué est remplacé de la même manière.

10 - Artillerie

L'artillerie organique des bataillons a été sous-entendue. Elle n'est pas représentée par des pions.

10.1 - Tirs de l'artillerie

Les unités d'artillerie peuvent faire feu :

- pendant la phase de tir de barrage.
- pendant la phase d'opération si elle ne l'ont pas fait pendant la phase de tir de barrage.
- en réaction à une attaque de choc adverse ou une tentative de création d'une brèche, même si elles ont déjà tirées en phase de tir de barrage ou en phase d'opération. Le tir de réaction est résolu avant le choc.

10.2 - Procédure

- Portée et champ de tir : La portée maximum de l'artillerie est de trois hexs. L'artillerie peut tirer dans la direction de ses deux hexs de front (cône de feu voir schéma)
- Ligne de vue

Une batterie d'artillerie doit avoir une ligne de vue dégagée jusqu'à sa cible pour pouvoir tirer.

Les éléments suivants bloquent la ligne de vue :

- toute unité entre la batterie et sa cible;
- tout d'hex. obstacle (ville, forêt, élévation, fortifications ou redoutes), bords exclus, entre la batterie et sa cible.

La ligne de vue d'une batterie située sur une position surélevée n'est bloquée que si l'obstacle est adjacent à la cible.

Une batterie peut toujours tirer sur une cible adjacente.

10.3 - Résultats des tirs d'artillerie

On jette un dé 10 face, on y retranche le modificateur au dé de l'unité d'artillerie, on y retranche 1 si la cible est adjacente, on ajoute la valeur de protection du terrain où se trouve l'unité cible (voir table des terrains) et on y ajoute 1 si l'unité cible est située à 3 hexs.

Si le résultat est 0 ou - : l'unité cible est désorganisée et perd un point de force

Si le résultat est compris entre 1 et 3 : l'unité cible est désorganisée

Si le résultat est compris entre 4 et 6 : l'unité cible fait un test de désorganisation

Si le résultat est supérieur à 6 : tir sans effet

10.4 - Destruction de l'artillerie

Une unité d'artillerie est immédiatement détruite si l'unité d'infanterie (ou dragons) empilée avec elle est détruite ou doit reculer. Une unité d'artillerie non groupée avec de l'infanterie (ou dragons) est automatiquement détruite par toute attaque après son tir de réaction.

11 - Combat (schéma 5)

Les unités d'un corps activé peuvent attaquer les unités adverses adjacentes situées dans leur ZdC. L'attaque n'est jamais obligatoire. Le joueur en phase d'activation est appelé l'attaquant, son adversaire est appelé le défenseur. L'attaque peut être effectuée soit par tir soit au choc (pas les deux). Une unité d'infanterie attaquée au choc peut effectuer un tir de réaction avant la résolution de celui-ci.

11.1 - Tir

Une unité peut tirer sur une unité au choix se trouvant dans un de ses hexs de ZDC de front.

Le résultat du tir est le suivant : on jette un dé 10 et on y ajoute la valeur de protection du terrain où se trouve l'unité cible :

Si le résultat est 0 : l'unité cible est désorganisée et perd un point de force

Si le résultat est inférieur au facteur de combat de l'unité (mais n'est pas de zéro) : l'unité cible est désorganisée

Si le résultat est égal au facteur de combat de l'unité qui tir : l'unité cible effectue un test de désorganisation

Note : Les unités françaises, à l'exception des troupes de la garnison de Valenciennes, ont pour consignes de mener l'assaut à la baïonnette. En conséquence, elles ne peuvent pas tirer tant qu'elles ne se trouvent pas adjacentes à un hex de l'Escaut, ou sur la rive opposée.

Si c'est une unité de cavalerie qui tire, on ajoute 1 au dé.

Valeurs de protection des terrains : redoute 2, ville, fortifications, et forêt 1, autres hexs. 0.

Notes: ces valeurs sont ajoutées uniquement aux résolutions des tirs d'artillerie et d'infanterie, pas aux mêlées.

11.2 - Choc

Une unité ne peut attaquer qu'une fois par tour, quand son corps est activé.

Une unité peut engager plusieurs unités ennemies si celles-ci se trouvent toutes dans sa ZdC et sont adjacentes l'une à l'autre. Dans ce cas, elle les engage en même temps et celles-ci cumulent leur facteur de combat en défense. De même, plusieurs unités amies adjacentes peuvent engager la même unité ennemie, en cumulant leur facteur d'attaque. Par contre, plusieurs unités amies ne peuvent pas engager plusieurs unités adverses en un seul combat; dans ce cas, les attaques doivent être résolues séparément.

Une unité peut se faire attaquer plusieurs fois par tour mais seulement une fois par segment d'opérations (c'est-à-dire qu'une unité ne peut être attaquée qu'une seule fois pour chaque corps adverse activé).

Une unité de cavalerie ne peut pas attaquer une unité ennemie située dans un terrain infranchissable pour elle.

11.3 - Procédure de choc

On effectue le ratio de la somme des facteurs de combat de l'attaquant et de la somme des facteurs de combat du défenseur. Ce rapport de force est toujours arrondi à l'avantage du défenseur.

Les différents modificateurs (voir 11.4) sont appliqués et l'attaquant jette 1d6. On consulte alors la Table de résultat de combat (p. 30) et on obtient, selon le terrain occupé par le défenseur et la différence de moral, le résultat du combat. Ce résultat est appliqué immédiatement avant de passer au combat suivant.

Les effets du terrain et de moral sont intégrés dans la table de combat.

Terrain : quand plusieurs unités sont attaquées simultanément, on applique le meilleur terrain défensif pour la résolution du combat.

Moral : on fait la différence entre le moral de l'attaquant et celui du défenseur. Quand des unités de moral différent participent à un combat (en attaque ou en défense), on prend en compte le moins bon moral des unités impliquées.

11.4 - Modificateurs de combat

Les modificateurs de combat sont les suivants :

Flanc et arrière : une unité d'infanterie attaquée sur son flanc accorde + 1 colonne à droite sur la table (au bénéfice de l'attaquant). Une unité attaquée sur son arrière accorde + 2 colonnes à droite à l'attaquant. Pour des attaques multiples, on prend toujours en compte l'orientation la plus défavorable au défenseur.

Unités en déroute : une attaque contre une unité en déroute bénéficie d'un décalage de + 2 colonnes vers la droite sur la table.

Cavalerie attaquant une ville ou une redoute : de la cavalerie qui attaque une unité ennemie située en zone bâtie subit un malus de - 1 colonne (c'est-à-dire + 1 col. à gauche).

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

11.5 - Résultats des choc

Les résultats de combat possibles sont les suivants.

1 ou 2 : nombre de points de combat éliminés sur les unités impliquées. Le joueur est libre de répartir les pertes sur les unités en cause.

D : désorganisation des unités. Toutes les unités impliquées sont désorganisées.

R ou R2 : recul d'un ou deux hexs. pour toutes les unités impliquées (voir 11.6).

* : si l'unité concernée se trouve être de la cavalerie désorganisée par un combat précédent, elle est éliminée.

E : élimination de l'unité.

Les résultats sont appliqués dans l'ordre suivant : pertes (ou élimination éventuelle de la cavalerie déjà désorganisée), désorganisation puis recul.

11.6 - Recul des unités

Le recul après combat doit se faire, dans la mesure du possible, dans l'ordre des priorités suivantes : vers un terrain où l'unité puisse entrer, hors de ZdC ennemie ou d'hexs. de flanc ennemi et libre d'unité amie qui contredirait aux règles d'empilement. L'unité qui recule conserve son orientation initiale.

- Une unité dont le recul est rendu impossible par la présence d'unité(s) ennemie(s) dans les hexs. adjacents ou de terrains qui lui sont infranchissables, est éliminée.
- Une unité qui doit reculer suite à un combat est détruite, si les deux hexs arrière de l'unité sont des fortifications ou des redoutes, occupées par l'ennemi, qui n'ont pas de brèche.

Une unité obligée de reculer dans une ZdC ennemie peut subir un point de perte et/ou une désorganisation. Le joueur possédant l'unité jette 1d6 et ajoute le moral de son unité.

Recul dans ZdC ennemie : 1 à 3 = 1D; 4 = 1; 5 = D; 6 et + = pas d'effet.

Une unité obligée de reculer dans un hex. qui est un flanc ennemi peut subir une désorganisation. Le joueur jette 1d6 et ajoute le moral de l'unité.

Recul sur flanc ennemi : 1 à 4 = D; 5 et + = pas d'effet.

Note : Un recul dans un hex. d'arrière d'un ennemi ne génère aucune pénalité.

Une unité qui recule dans un hex. contenant une unité amie avec laquelle elle ne peut s'empiler, déplace celle-ci de façon à pouvoir reculer dans l'hex devenu vacant. L'unité déplacée est automatiquement désorganisée.

Ce nouveau recul peut très bien entraîner d'autres reculs en chaîne. Les règles normales de recul s'appliquent intégralement, en plus de la désorganisation automatique. Le joueur est libre d'éliminer une unité, en l'empêchant de reculer, plutôt que d'effectuer des reculs supplémentaires.

11.7 - Avance après combat

Dans le cas d'un recul ou d'une élimination, une des unités victorieuses, en attaque ou en défense, peut pénétrer dans l'hex. devenu vacant (que ce soit après un choc ou un tir). L'avance est limitée à ce seul hex. même si le recul est de deux hexs. Le choix d'avancer ou non dans un hex. vacant

est libre mais se fait immédiatement et avant toute autre action.

12 - Désorganisation et déroute

12.1 - Test de Désorganisation

Lorsque qu'une unité doit effectuer un test de désorganisation, on jette un dé 6, si le résultat est inférieur ou égal au facteur de moral de l'unité, elle reste en ordre, sinon elle est désorganisée (placer un marqueur désorganisation).

12 -2 Désorganisation

Une unité qui manque un test de désorganisation, qui subit un résultat de désorganisation automatique suite à un combat (tir ou choc) ou un recul dans une ZdC ennemie reçoit un marqueur Désorganisation. Etre désorganisée n'affecte en rien l'unité. Par contre, une unité désorganisée qui subit un nouveau résultat de désorganisation risque de dérouter (voir test de déroute, 12.2)

Les marqueurs Désorganisation sont retirés en fin de tour. Une unité désorganisée ne peut se voir retirer son marqueur que si elle se trouve hors de ZdC ennemie.

12.2 - Déroute

Une unité qui subit un second résultat de désorganisation, quelle qu'en soit la cause, alors qu'elle est déjà désorganisée, risque de subir une déroute. Elle effectue un nouveau test de désorganisation avec un malus de + 2 au dé.

- résultat inférieur ou égal au facteur de combat de l'unité : l'unité perd un point de combat et reste désorganisée.

- résultat supérieur au facteur de combat de l'unité : l'unité part immédiatement en déroute. Le marqueur Désorganisation est alors retourné pour faire apparaître sa face Déroute.

Attention : une unité de cavalerie déjà désorganisée peut être directement éliminée (voir Table de combat p. \$\$) quelle que soit sa force, suite à un combat si elle subit le résultat *.

12.3 - Effets de la déroute

Une unité en déroute ne peut pas engager de combat. Elle n'exerce plus aucune ZdC. Tout mouvement autre que celui imposé (voir ci-dessous) lui est interdit.

Une unité qui déroute doit immédiatement reculer vers le bord de carte ami (Ouest ou Nord pour le Français, est ou sud pour les Coalisés) par le plus court chemin, en suivant les règles de recul après combat.

Exception : une unité en déroute peut traverser des unités amies sans tenir compte des limites d'empilement. Les unités ainsi traversées sont désorganisées de ce fait. Si elles l'étaient déjà, elles subissent alors un test de déroute (12.2).

Une unité qui déroute se déplace de trois hexagones, quel que soit le type de terrain traversé (le terrain infranchissable reste interdit) en changeant son orientation en conséquence. En cas de sur-empilement dans le troisième hex. de déroute, l'unité poursuit son mouvement jusqu'à trouver un

hex. libre pour elle. Une unité en déroute qui ne peut reculer d'au moins trois hexs. est éliminée.

12.4 - Test de ralliement

A la phase de ralliement, les unités en déroute de chaque camp effectuent un test de ralliement. Ce test est obligatoire, il s'effectue comme un test de désorganisation (dé 6) mais avec les modificateurs suivants :

- 1 si un commandant en chef ou un chef de formation ligne est adjacent à l'unité.
- 2 si un commandant en chef est empilé avec l'unité.

Si le résultat modifié est inférieur ou égal au facteur moral de l'unité, elle est ralliée, le marqueur Déroute est retiré.

Si le résultat est supérieur au facteur moral de l'unité, elle doit immédiatement dérouter à nouveau de trois hexagones, selon la règle (voir 12.3). Une unité située dans une ZdC ennemie n'a pas droit au test de ralliement et doit poursuivre sa déroute.

13.0 - Scénario Historique

La partie se joue en 10 tours.

13.1 – Positions de départ

Français

Villars : 1409

Montesquiou 1213

Aile droite : placement libre en 1312, 1313, 1314, 1315 et 1316

Artillerie 2/ : 1314

Dreux : 1510

Centre : placement libre en 1311, 1411, 1510, 1610 et 1709

Artillerie 1/ : 1610

Albergotti : 1808

Aile gauche : placement libre en 1908, 1809 et 1808

Broglie : 1906

Cavalerie : placement libre en 2005, 2006, 2007 et 2008

Maison du roi : placement libre en 1508, 1608 et 1707

Coalisés

Eugène de Savoie : 3019

Holstein-Beck est sa formation : placement libre en 2315 et 2316

Albermarle : 2012

Bagages : 2112

Artillerie : 1812

Kettler1/ : 1614

Kettler 2/ : 1615

Albermarle 1/ : 1712

Albermarle 2/ : 1613

Fechenbach 1/ : 1812
Fechenbach 2/ : 1911
Douglas : 2011
Cuirassiers : 2306
Alt-Savoie : 2307
Alt-Savoie dragons : 2308
Derfflinger dragons : 2309

13.2 - Renforts

Tous les unités françaises et coallisées, non citées ci-dessus, entrent en jeu dès le tour 1.

Hexagones d'entrée des renforts :

Français : 3211 et 3212

Coalisés : 2719 et 2820, avec dans chacun la moitié des forces de renforts, le général Fagel accompagne n'importe quel groupe au choix du joueur.

N.B. : Les unités des deux camps entrent en colonne, la 1^{ère} avec tous ses PM, la seconde avec 1 PM, la 3^{ème} attend le tour suivant.

13.3 - Conditions Victoire

Le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de points de victoire.

Les points sont attribués de la manière suivante :

10 points pour chaque hex . de Denain (hexs. 2012, 2111, 2112) contrôlés \$\$\$ (vérifier ces hexs !)\$\$\$

10 points pour chacun des deux ponts suivant : celui au sud-est de Denain (2313) et celui au sud-est de Prouvy (3115).

10 points pour le contrôle des bagages de la garnison de Denain.

1 point pour chaque unité en déroute à la fin de la partie.

2 points par point de combat éliminé.