

Présentation des principes de la règle « La Garde 6mm »



Xavier Frandon (l'auteur) écrit :

Conception et principes de base adoptés :

Depuis quelque temps déjà, je cherchais une règle pour jouer sur nos tables les grandes batailles du 1er Empire.

Historien à l'université et belligérant invétéré, je souhaite combiner ces deux passions dans un système à la fois simple dans ses mécanismes, visuellement crédible et aussi riche que possible en réflexion, tout en ayant une règle du jeu fluide où la micro-gestion n'est pas la clé du succès. Je voulais aussi avoir un système de règles pour rejouer ces affrontements dans un temps relativement limité, celui d'une soirée en club, d'un après-midi amusant entre amis ou d'une

manifestation dans une convention. Ambitieux, me direz-vous... J'espère avoir au moins partiellement réussi, c'est-à-dire que j'aurais proposé un système de jeu avec lequel, au moins, on passe de bonnes soirées à pousser des figurines !

L'aspect visuel est très important pour moi. Je n'entends pas par là une notion de qualité de peinture, mais plutôt une question de rendu d'ensemble. J'aimerais avoir sur ma table de jeu des brigades et des divisions qui agissent comme telles, comme on peut le voir dans les tableaux d'un Lejeune ou d'un Gros, d'un Gérard ou d'un Meissonnier.

Des armées de masses, déployées en plusieurs lignes qui se soutiennent les unes les autres, sur des terres représentant plusieurs kilomètres carrés : voilà l'idée.

ÉCHELLE :

Avec « La Garde 6mm », il est possible de reconstituer les principales batailles de l'époque napoléonienne. Chaque joueur pourra facilement prendre le contrôle d'un ou plusieurs corps.

Le format standard permet d'aligner des armées composées d'un important corps d'infanterie et de ses supports en deux à quatre heures d'une soirée ou d'une session de club. Les joueurs les plus ambitieux, ou les plus à l'aise, pourront facilement jouer des ordres de bataille plus importants, notamment en utilisant les différentes règles d'activation qui sont données à la fin du livre. Les plus grandes batailles (Waterloo, Moskova, etc.) nécessiteront encore des ajustements, plusieurs joueurs, ainsi que la présence d'un arbitre pour prendre toute leur valeur.

Mais concentrons l'explication du cœur du jeu sur le format standard.

J'ai choisi d'utiliser des figurines de 6 mm sur des bases carrées de 3 cm pour l'infanterie et l'artillerie. Je présente les cavaliers sur des bases plus larges, 6 x 3 cm, ainsi que

pour de nombreuses formations d'infanterie étirées (Anglais, Autrichiens, quelques Russes).

Une petite échelle permet de jouer sur des surfaces de jeu raisonnables tout en gardant l'intérêt des manœuvres (mouvements). Convenons que les mesures données ci-dessous ne le sont qu'à titre indicatif afin de faciliter la rédaction de scénarios basés sur ce que nous savons de la réalité. J'ai considéré qu'une base représente une superficie moyenne d'environ 60 à 90 mètres de chaque côté. Dans l'esprit de cette règle, elle correspond à la zone occupée par une batterie, un régiment de cavalerie ou un bataillon. Cette zone représente la place effectivement occupée, mais aussi l'espace de manœuvre, la zone d'action des tirailleurs, etc.

L'échelle de jeu est la suivante pour les figurines de 6 mm (ou 1/285° ou 1/300°) :

- 1 cm = 20 mètres ;
- 3 cm = 60 mètres (largeur des bases) ;
- 10 cm = 200 mètres (portée effective des mousquets) ;
- 60 cm = 1200 mètres (portée maximale de 12 livres de pièces d'artillerie) ;
- 1 m = 2 km.

Un tour de jeu a une durée fluctuante de 20 à 55 minutes.

Merci pour votre lecture.

Propos recueillis par Thomas