

# 1- CONVENTIONS DE SIMULATION

## 1.1 CHOISIR SON JEU.

Pour simuler des batailles historiques avec des moyens limités et une durée de jeu réduite, 1<sup>er</sup> EMPIRE 3 repose sur un système de gestion des distances, de représentation des troupes et du temps. Il permet de jouer, sur une même table, avec des figurines en nombre sensiblement égal et une durée équivalente, des combats allant du niveau divisionnaire aux batailles majeures.

### 1.1.1 Choix des figurines.

Cette règle permet d'utiliser les trois grandes échelles de figurines, que sont le 25-28 mm, le 15 mm et le 6 mm.

Les joueurs disposant de figurines en plastique de 20 mm ou au 1/72e pourront s'adapter au soclage (en 25 ou en 15 mm) qui conviendra le mieux à l'empiètement réel des figurines qu'ils possèdent. De même pour le 10 mm.

Le cas très spécifique du 2 mm est traité dans le chapitre « *Autres formes de jeu* », avec les figuratifs pouvant se substituer aux figurines.

### 1.1.2 Choix du type de jeu.

1<sup>er</sup> EMPIRE 3 offre trois niveaux de jeu, selon que les unités de base sont des bataillons, des régiments, des brigades ou des divisions. Ces trois niveaux de simulation offrent aussi trois « tailles » de batailles à jouer, sur une même surface de jeu.

Le jeu au niveau tactique sera celui des parties amicales, des tournois et des batailles historiques de petites dimensions, où la taille d'une armée variera d'une division renforcée à celle d'un petit corps d'armée.

Le jeu en grand tactique sera celui des parties avec scénario. On jouera des batailles d'importance intermédiaire, où la taille d'une armée représentera de un à trois corps d'armée.

Enfin, le jeu opératif reconstituera des fragments de campagnes et les batailles majeures de l'Empire, sur une surface de jeu réduite et avec un nombre de figurines raisonnable.

Ainsi, avec 12 tours de jeu et presque le même nombre d'unités, on pourrait jouer sur le thème de Waterloo :

→ **En opératif** : 6 heures de la bataille entière sur la surface d'une table de tennis de table. L'unité de base de l'infanterie est la brigade, et la division pour la cavalerie.

→ **En grand tactique** : l'arrivée et l'attaque des Prussiens pendant les quatre dernières heures de la bataille, sur la même surface de jeu. L'infanterie est jouée au régiment et la cavalerie à la brigade.

→ **En tactique** : les deux heures de l'attaque française du 1<sup>er</sup> corps contre la gauche de Wellington et la contre-attaque anglaise, sur la même table. L'unité de base sera le bataillon d'infanterie et le régiment pour la cavalerie.

## 1.2 SOCLAGE DES FIGURINES.

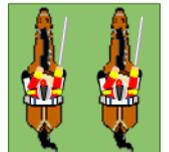
Jouer avec de nombreuses figurines impose de les fixer sur des bases pour faciliter le jeu et leur manipulation. Le fait de répartir et de fixer les figurines sur un socle aux dimensions formatées, s'appelle le « soclage ».

Le chapitre « Conseils pour le soclage des figurines » traite des aspects pratiques pour organiser ses figurines.

D'une façon générale, l'infanterie est soclée en éléments de 3 figurines.



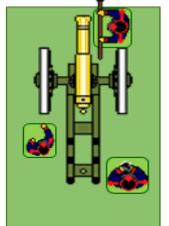
La cavalerie est soclée en éléments de 2 figurines.



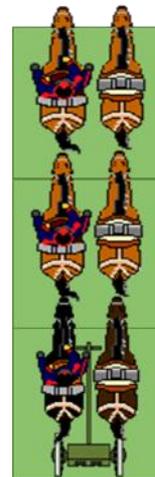
L'artillerie est soclée en éléments comprenant 1 modèle de canon et 2 ou 3 figurines d'artilleurs, selon le nombre de pièces représentées.

Dans certaines échelles de jeu, un seul élément d'artillerie représentera une batterie. Les figurines d'artilleurs seront alors regroupées sur le même élément.

On aura parfois besoin d'avoir les artilleurs sans leurs pièces.



Les éléments de pièce et les attelages représentent l'ensemble du train d'artillerie : les canons et les caissons qui accompagnaient les pièces. Le nombre d'éléments d'attelage servira aussi à visualiser le type d'artillerie.



### Nombre d'éléments d'attelage du train d'artillerie pour chaque élément de canon

#### **Pièces de 12 livres**

3 éléments d'attelage (comme ci-contre)

#### **Pièces de 9 & 8 livres**

2 éléments d'attelage

#### **Pièces de 6, 4, 3 ou 1 livres**

1 élément d'attelage

La représentation de l'avant-train n'est pas obligatoire, seule la profondeur de 1, 2 ou 3 éléments d'attelage est utile dans le jeu.

Un avant-train impossible à fixer sur un élément avec deux chevaux d'attelage, pourra être placé, seul, sur un troisième élément d'attelage.

Le tableau 1 indique, pour chaque taille de figurines, les dimensions des socles pour chaque type de troupe et le nombre de figurines qu'un socle doit contenir.

Ces standards doivent être respectés, notamment la longueur du front de chaque élément, identique pour une même échelle de figurine, car elle est égale à l'unité de distance utilisée.

**Tableau 1 : Soclage des figurines.**

Type de troupe	Nombre de figurines par élément	Figurines en 25 – 28 mm		FIGURINES EN 15 mm		Figurines en 6 mm	
		Front	Profondeur	Front	Profondeur	Front	Profondeur
Infanterie en ordre serré	3 fantassins	50 mm	25 mm	30 mm	15 mm	15 mm	7,5 mm
Infanterie en tirailleurs	1 ou 2 fant.						
Sapeurs, pionniers, etc	3 figurines						
Artilleurs seuls	2 ou 3 fig.						
Cavalerie démontée	2 cavaliers à pied	50 mm	50 mm	30 mm	30 mm	15 mm	15 mm
Cavalerie en ordre serré	2 cavaliers						
Cavalerie en fourrageurs	1 cavalier						
Attelage d'artillerie	2 chevaux						
Attelage de charriot	2 chevaux						
Attelage de caisson	2 chevaux	50 mm	150 mm	30 mm	90 mm	15 mm	45 mm
Charriot, caisson, pont	1 modèle + chevaux						
Pièce d'artillerie	1 canon + 2-3 artilleurs	50 mm	80 mm	30 mm	40 mm	15 mm	25 mm
Estafette, Aide de c., Colonel	1 figurine*	25 mm	50 mm	15 mm	30 mm	7,5 mm	15 mm
Gal de brigade	1 figurine*	50 mm		30 mm		15 mm	
Général de division	2 figurines*	50 mm	80 mm	30 mm	50 mm	15 mm	25 mm
Général de corps	3 figurines*	50 mm	80 mm	30 mm	50 mm	15 mm	25 mm
Général d'armée	4 figurines*	50 mm	100 mm	30 mm	60 mm	15 mm	30 mm
Souverains	5 figurines*						
Grand Quartier-Général	4 à 6 figurines* + décor	100 mm	100 mm	60 mm	60 mm	30 mm	30 mm

\* Variable selon le type de jeu ( voir 1.4.1 à 1.4.3)

Les trois gabarits mesureurs d'angle prévus, chacun pour une échelle de figurines, sont valides pour les trois niveaux de jeu.

## 1.3 LE JEU TACTIQUE - REGLE DE BASE.

Le jeu tactique sera le niveau de jeu des parties en tournoi et des petits combats basés sur un scénario historique. Il sera notre règle de base et permettra de jouer la manœuvre du dernier kilomètre avant le contact.

Un élément d'infanterie correspondra à une compagnie d'infanterie d'effectif moyen, deux éléments de cavalerie à un escadron moyen et un élément d'artillerie à une section d'artillerie de 2 ou 3 pièces.

Des variations notables pourront intervenir, pour des compagnies ou escadrons à fort ou faibles effectifs, lorsqu'il faudra, par exemple :

- 3 éléments pour représenter de front 2 compagnies autrichiennes ou 2 compagnies de certaines unités de la garde française,
- 3 ou 4 éléments pour certains escadrons à gros effectifs,
- 2 éléments d'infanterie pour 3 compagnies de type britannique, etc.

## 1.4 ECHELLES POUR FIGURINES EN 15mm.

Ce chapitre donne les échelles utilisées en figurines de 15 mm pour les trois niveaux de jeu : tactique, grand tactique et opératif.

Les budgets d'armée et les dimensions de tables de jeu seront à respecter en tournoi pour obtenir un résultat rapide ; sinon, ils ne valent qu'à titre de suggestion.

### 1.4.1. Le Jeu en tactique (jeu de base).

#### Echelles

Valeur d'1 unité de distance	1 UD = 3 cm = 30 mètres
Echelle table / terrain	1 m = 1 km → 1 / 1000 <sup>e</sup>
Echelle si jeu sur hexagones	1 hex. = 2 U.D. = 6 cm = 60 mètres
Echelle de temps	1 tour = 10 minutes historiques

#### Formats suggérés

Aire de jeu	1,2 m x 1,2 m	1,2 m x 1,8 m	1,5 m x 2,5 m	1,6 m x 3 m
Terrain réel	1,2 x 1,2 km	1,2 x 1,8 km	1,5 x 2,5 km	1,6 x 3 km
Effectifs moyens	8 à 12 unités	12 à 20 unités	20 à 30 unités	25 à 40 unités
Format d'armée	1 Division	1-2 Divisions	2 ou 3 Div.	4 Div. et +
Budget	2400 points	3600 points	6400 points	8000 points

#### Représentation des officiers

Estafette	→ 1 figurine d'officier subalterne à cheval.
Aide de camp	→ 1 figurine d'officier supérieur à cheval.
Colonel	→ 1 figurine d'officier supérieur à cheval.
Général de brigade	→ 1 figurine de général à cheval.
Général de division	→ 2 figurines, dont une de général à cheval.
Général de corps	→ 3 figurines, dont une de général à cheval.
Général d'armée	→ 4 figurines, dont une de général à cheval.
Généralissime	→ 5 figurines dont celle du généralissime ou du souverain.
Souverain	
Quartier Général	→ 6 fig. (généraux, officiers) + décors

**Représentation des troupes**

INFANTERIE		Unité d'emploi de base	
1 figurine = 40 hommes		Le bataillon d'infanterie	
Figurines par élément	Effectif représenté	Front historique occupé	
3 figurines	120 hommes sur 2 ou 3 rangs	30 mètres (0,5 m / homme)	

CAVALERIE		Unité d'emploi de base	
1 fig. = 30 cavaliers		Le régiment de cavalerie, séparable en groupes d'escadrons et / ou en escadrons	
Figurines par élément	Effectif représenté	Front historique occupé	
2 figurines	60 cavaliers sur 2 rangs	30 mètres (1 m / cavalier)	

ARTILLERIE		Unité d'emploi de base			
1 artilleur = 1 pièce		La batterie d'artillerie, séparable en 1/2 batterie ou par section de 2 ou 3 pièces			
Pièces par batterie	Modèles de canons et figurines d'artilleurs par élément*			Front historique occupé	
6 pièces	1 canon + 3 fig.	1 canon + 3 fig.	---	60 mètres / 10 m. / pièce	
6 pièces	1 canon + 2 fig.	1 canon + 2 fig.	1 canon + 2 fig.	90 mètres / 15 m. / pièce	
8 pièces	1 canon + 3 fig.	1 canon + 3 fig.	1 canon + 2 fig.	90 mètres / 11,25 m / pièce	
8 pièces	1 canon + 2 fig.	1 canon + 2 fig.	1 canon + 2 fig.	120 mètres / 15 m. / pièce	

\*ajouter des éléments pour les batteries plus grandes.

Tableaux 2 à 7 : Echelles et figurines pour le jeu au bataillon.

**1.4.2. Le jeu en grand tactique.**

**Echelles**

Valeur d'1 unité de distance	1 UD = 3 cm = 60 mètres
Echelle table / terrain	1 m = 2 km → 1 / 2000 <sup>e</sup>
Echelle si jeu sur hexagones	1 hex. = 2 U.D. = 6 cm = 120 mètres
Echelle de temps	1 tour = 20 minutes historiques

**Formats suggérés**

Aire de jeu	1,2 m x 1,2 m	1,2 m x 1,8 m	1,5 m x 2,5 m	1,6 m x 3 m
Terrain réel	2,4 x 2,4 km	2,4 x 3,6 km	3 x 5 km	3,2 x 6 km
Effectifs moyens	8 à 12 unités	12 à 20 unités	20 à 30 unités	25 à 40 unités
Format d'armée	1 corps à 2 divisions(+)	1 corps à 3-4 divisions	2 corps pour 5-6 divisions	3 corps pour 7 - 9 div.
Budget	2400 points	3600 points	6400 points	8000 points

**Représentation des officiers**

Estafette	→ 1 figurine d'officier subalterne à cheval.
Aide de c., Colonel	→ 1 figurine d'officier supérieur à cheval.
Général de brigade	→ 1 figurine de général à cheval.
Général de division	→ 1 figurine de général à cheval.
Général de corps	→ 2 figurines, dont une de général à cheval.
Général d'armée	→ 3 figurines, dont une de général à cheval.
Généralissime Souverain	→ 4 figurines dont celle du généralissime ou du souverain.
Quartier Général	→ 9 figurines (généraux, officiers) + décors

**Représentation des troupes**

INFANTERIE		Unité d'emploi de base	
1 fig. = 80 hommes		Le régiment d'infanterie (ou 2 à 3 bataillons)	
Figurines par élément	Effectif représenté	Front historique occupé	
3 figurines	240 hommes sur 2 ou 3 rangs	60 mètres (0,50 m / homme)	

CAVALERIE		Unité d'emploi de base	
1 fig. = 60 cavaliers		La brigade de cavalerie, séparable en régiments et / ou en 1/2 régiments.	
Figurines par élément	Effectif représenté	Front historique occupé	
2 figurines	120 cavaliers sur 2 rangs	60 mètres (1 m / cavalier)	

ARTILLERIE		Unité d'emploi de base		
1 artilleur = 2 pièces		La batterie d'artillerie, séparable en 1/2 batterie		
Pièces par batterie	Modèles de canons et figurines d'artilleurs par élément		Front historique occupé	
6 pièces	1 canon + 3 figurines		60 mètres (10 mètres / pièce)	
8 pièces	1 canon + 2 figurines	1 canon + 2 figurines	120 mètres (15 m / pièce)	

Tableaux 8 à 13 : Echelles et figurines pour le jeu au régiment.

**1.4.3. Le Jeu opératif.**

**Echelles**

Valeur d'1 unité de distance	1 UD = 3 cm = 90 mètres
Echelle table / terrain	1 m = 3 km → 1 / 3000 <sup>e</sup>
Echelle si jeu sur hexagones	1 hex. = 2 U.D. = 6 cm = 180 mètres
Echelle de temps	1 tour = 30 minutes historiques

**Formats suggérés**

Aire de jeu	1,2 m x 1,2 m	1,2 m x 1,8 m	1,5 m x 2,5 m	1,6 m x 3 m
Terrain réel	3,6 x 3,6 km	3,6 x 5,4 km	4,5 x 7,5 km	4,8 x 9 km
Effectifs moyens	8 à 12 unités	12 à 20 unités	20 à 30 unités	25 à 40 unités
Format d'armée	1 Corps (+)	2 Corps	3 ou 4 Corps	5 Corps et +
Budget	2400 points	3600 points	6400 points	8000 points

**Représentation des officiers**

Autres officiers	→ 1 figurine d'officier à cheval.
Général de brigade	→ 1 figurine de général à cheval.
Général de division	→ 1 figurine de général à cheval.
Général de corps	→ 2 figurines de général à cheval.
Général d'armée	→ 3 figurines, dont une de général à cheval.
Généralissime Souverain	→ 4 figurines dont celle du généralissime ou du souverain.
Quartier Général	→ 6 figurines (généraux, officiers) + décors

**Représentation des troupes**

INFANTERIE		Unité d'emploi de base	
1 fig. = 120 hommes		La brigade d'infanterie (2 rég. ou 3-5 bataillons)	
Figurines par élément	Effectif représenté	Front historique occupé	
3 figurines	360 h. sur 2 ou 3 rangs	90 mètres (0,50 m / homme)	

CAVALERIE		Unité d'emploi de base	
1 fig. = 90 cavaliers		La division de cavalerie, séparable en brigades.	
Figurines par élément	Effectif représenté	Front historique occupé	
2 figurines	180 cavaliers sur 2 rangs	90 mètres (1 m / cavalier)	

ARTILLERIE		Unité d'emploi de base		
1 artilleur = 3 pièces		Groupes d'artillerie de 2 ou 3 batteries, séparable en batteries		
Pièces par groupes	Modèles de canons et figurines d'artilleurs par élément		Front historique occupé	
12 à 24 pièces	1 canon + 2 ou 3 figurines autant de fois que nécessaire		Variable (10 à 15 m / pièce)	
Les nombres de pièces non divisibles par 3 seront signalés.				

Tableaux 14 à 19 : Echelles et figurines pour le jeu à la brigade.