

ORGANISATION GENERALE ET CONSIGNES POUR WATERLOO des 15 et 16 sept. 2018

HORAIRES de JEU

Samedi 15 septembre :

8 h 00 : Ouverture et dernières mises en place.
8 h 30 : Constitution des équipes, affectation des rôles et briefing d'organisation.
8 h 45 : Briefing des commandants en chef.
9 h 15 : Début du jeu.
Pause repas vers 12 h et 19 h
Jeu tout l'après-midi et soirée jusqu'à 22h

Dimanche 16 septembre :

8 h 00 : Ouverture des portes.
8 h 30 – 12 h 00 : Reprise du jeu.
13 h 00 - 15 h 30 : Reprise du jeu.
15 h 30 : Debriefing général.
16 h 00 : Fin de l'activité.

EQUIPES

Français :
Diégo Mané est Napoléon

A l'Est de la route de Bruxelles :

Laurent Mariette
+ Dylan Maurey
+ Vincent Auger

A l'Ouest de la route de Bruxelles :

Georges Vauzou
+ Hervé Caille

Gardes et réserves :

François Michaud

Anglo-alliés :

Bruno Masson est Wellington

A l'Est de la route de Bruxelles :

François Adan
+ Jean-François Gantillon
+ Thierry Kdal (puis Blücher)

De La Haie-Sainte à Hougomont :

Patrick Maurey (Pr. d'Orange)
+ Jean-Marc Donnat (puis avec Blücher)

Extrême Ouest et réserves :

Sébastien Bacoup (puis avec Pr. d'Orange)

Prussiens :

Thierry Kdal est Blücher
+ Jean-Marc Donnat (Bülow)
+ Jean-François Gantillon (Ziethen si besoin)

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le Français débute avec 200 points d'objectifs et les coalisés avec 300 points (voir petite carte des dossiers stratégiques).

Le résultat final sera évalué en debriefing final :
- Avec ces points d'objectifs ;
- Selon les pertes infligées ;
- En tenant compte de l'évolution probable de la situation tactique jusqu'à la tombée de la nuit noire (21 h) ;

- en tenant compte de l'évolution plausible des autres acteurs de la campagne.

HORAIRES HISTORIQUES

Heure de début de bataille.

Rédaction historique des ordres par Napoléon à 11 heures, puis acheminement et exécution pendant un certain temps.

Donc : heure H vers le milieu de journée...

Elle sera indiquée à tous au tout début des combats.

Ajustements de Wellington.

Wellington peut ajuster son dispositif sans s'avancer vers les troupes françaises à partir du 2^e tour de jeu, et en mouvement normal.

Arrivée de Blücher.

Il peut arriver avant l'heure ou après l'heure historique, et pas forcément au même endroit pour la totalité.

Base du remake = horaires historiques avec de légers ajustements possibles de lieux, donc de temps.

Cela sera géré entre l'arbitre et Blücher.

ECHELLES DE JEU

Terrain : 1 mètre = 1000 mètres

Cartes : 1 hexag. = 24 cm = 240 mètres

1 tour = 20 minutes historiques au lieu de 10'

Donc (dispositions aménagées) :

- **Tous les mouvements sont doublés**, y compris les changements de formation, mais pas les charges ni les avances au contact.
- Le tir anticipé dure ¼ de période.

Mais :

- les points d'action ne sont pas doublés,
- les tirs d'artillerie et d'infanterie ne sont pas doublés, sauf cas spéciaux des tours cumulés.

Unités de base :

INF = régiments d'infanterie de 1,5 à 2 bataillons, si possible de même nature, séparables en bataillons ou détachements.

CAV = brigades de cavalerie de 1,5 à 2 régiments, séparables en régiment ou ½ régiment, pas plus petit.

ART = groupes d'artillerie de 2 ou 3 batteries, séparables en batteries, pas plus petit.

Les batteries à 8 pièces peuvent être jouées en 2 ou 3 éléments et les batteries à 6 pièces en 2 éléments.

Aucun jeu à l'élément isolé : minimum ½ bataillon ou ½ régiment de cav.

PRESENTATION DU TERRAIN

Toutes les collines sont douces.
Intégrer les lignes de crête (visibilité) dessinées.
Les cours d'eau sont des ruisseaux.
Les bois sont des bois clairs.
Les fermes et hameaux sont des zones construites.
Le château d'Hougoumont donne un abri fortifié.

Bonus de mvt sur chemin si 1 élément de front.
Bonus sur route si au plus 2 éléments de front.
Les seules routes du terrain : Nivelles– Bruxelles et Charleroi – Bruxelles.

Les pénalités liées aux chemins creux seront gérées par l'arbitre au moment où il y en aura besoin.

LE JEU HORS TABLE

Les combats hors table ne sont pas autorisés, mais des mouvements hors table ou d'une table à une autre peuvent avoir lieu.

Ces mouvements seront réglés entre l'arbitre et les joueurs concernés (les joueurs stratégiques s'il s'agit de renforts).

L'ARRIVEE DES RENFORTS

Gérée comme une entrée différée, mais en colonne et par des axes (chemins et leurs abords)

Pas de charge ni d'avance au contact sur une troupe dans le tour où elle entre sur l'aire de jeu.

TRAVERSEE DE L'ARTILLERIE

L'artillerie attelée est intraversable par des amis en ordre serré.

L'artillerie en batterie est traversable par toute troupe amie (d'INF, de GEN ou de CAV) mais seulement au pas ordinaire.

Elle ne tire pas pendant cette manœuvre, aussi longtemps qu'un ami se trouve sur un de ses éléments de pièces ou d'attelage.

La pénalité de tir à appliquer est la suivante :
Artillerie gênée jusqu'à ½ = 1 pénalité de tir (-4)
Artillerie gênée + de ½ = 3 pénalités de tir (-12)

L'artillerie traversée et les amis qui la traversent ne peuvent pas bénéficier d'une action gratuite préalable (ils sont considérés en faire déjà une pour se resserrer et se reformer ensuite).

Les officiers seuls gênent ni gêne ni pénalité.

TIR DES GRANDES BATTERIES

En reconstitution, les batteries d'une grande batterie :

- ne sont pas forcément adjacentes entre elles ;
- peuvent relever de chefs différents,
- peuvent se déplacer indépendamment, ou par fraction de grande batterie.

Les batteries peuvent tirer isolément.

Elles peuvent cumuler leurs tirs avec les pièces de même calibre, même facteur de feu, et de même cohésion, dès que l'objectif est le même.

Cumuler son tir, c'est, au choix :

- Additionner toutes les pièces et leur appliquer le même facteur de tir, et lancer 1 dé,
- ou calculer séparément, additionner les résultats et lancer 1 seule fois le dé.

ESSAI DE REGLE POUR LE TIR DES OBUSIERS

Les obusiers peuvent mettre le feu (page 56).
Ces pièces, non prises en compte jusqu'à présent, pourront tirer séparément et comme telles, si :

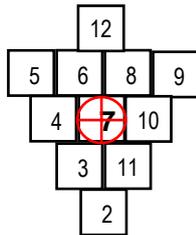
- une batterie d'obusiers est constituée,
- une grande batterie comprend au moins 4 pièces d'obusiers susceptibles de tirer sur le même objectif.

Portée : la même que leur batterie + 200 mètres à portée moyenne et longue.

Dispersion :

Soit un gabarit composé de 11 carrés de 1,5 UD. Appliquer le réticule rouge sur la partie visée de l'objectif.

La somme de 2D6 indiquera la case d'arrivée des projectiles et l'unité touchée, s'il y en a une.



Facteur de feu : le même que leur batterie.

Ignorer :

- l'abri donné à l'objectif par des obstacles bas, horizontaux et non couverts,
- la pénalité pour objectif non vu au début du tour,
- la pénalité pour tir plus haut ou plus bas.

Considérer :

- tout abri léger couvert comme un abri dur
- tout abri dur couvert comme un abri fortifié

Précision : les obusiers qui tirent comme tels sont retirés des effectifs qui tirent au canon.

TIRS D'ECRETEMENT

Spécial Waterloo :

Chaque 5e perte infligée par une batterie ou un groupe de batteries tirant sur une unité située à moins de 180 m d'une ligne de crête, sera infligée à l'unité la plus proche située derrière cette crête, et dans l'axe du tir, déterminé de centre à centre en générant un couloir de feu de 3 UD de large.

POUR LES GENERAUX EN CHEF

RESUME DES ORDRES

Distances de commandement aux généraux et colonels subordonnés :

	Dist. en m.	UD terrain	Mètres terrain	Hex carte
Napo Well Blü	1800	60	1,80	7,5
Ney, Gneisen.	1440	48	1,44	6
Lancey	1080	36	1,08	4,5
Gaux de Corps	1080	36	1,08	4,5
Gaux Division	720	24	0,72	3
Gaux Brigade	360	12	0,36	1,5

Un officier (généraux, colonels, aides de camp) peut commander directement à ses troupes jusqu'à 180 mètres (6 UD terrain).

SI POSSIBLE, ECRIRE LES ORDRES AUX GRANDES UNITES (CORPS et DIVISIONS) AVEC :

- la mission,
- l'effet à obtenir sur le terrain ou sur l'ENI
- les horaires.

Carnets duplicata à souche disponibles.

Un groupe (plusieurs unités, brigade, division, etc, ou une unité isolée, peut recevoir 2 ordres d'action au maximum par période.

Capacité de commandement : nombre de points d'action (d'ordres) que chaque officier peut donner

	Français	Coalisés
Colonels, Aides de camp	3 PA	2 PA
Gaux de brigade	3 PA	2 PA
Gaux de division	4 PA	3 PA
Gaux de corps	5 PA	4 PA
Lancey (Etat-maj. Brit.)		4 PA
Ney	6 PA	
Gneisenau		5 PA
Napoléon	6 PA	
Wellington Blücher		6 PA

RESUME DES MOUVEMENTS

1 HEXAGONE CARTE = 24 cm = 8 UD terrain

MVTS ELOIGNES en colonne

(à +540m d'ENI) au pas ordinaire et pour 20 min.

FRANCAIS	Dist. en m.	UD terrain	Hex carte	sur chem	sur route
ART à pied	660	22	2,75	+4 UD	+8 UD
INF	720	24	3	+4 UD	+8 UD
CAV LOURDE	1140	38	4,75	+4 UD	+8 UD
ART à cheval	1140	38	4,75	+4 UD	+8 UD
CAV LEGERE	1260	42	5,25	+4 UD	+8 UD
GENERAUX	1380	46	5,75	+4 UD	+8 UD

Au pas accéléré : +4 UD pour les piétons

+6 UD pour les montés

COALISES	Dist. en m.	UD terrain	Hex carte	sur chem	sur route
ART à pied	540	18	2,25	+4 UD	+8 UD
INF	600	20	2,5	+4 UD	+8 UD
CAV LOURDE	1020	34	4,25	+4 UD	+8 UD
ART à cheval	1020	34	4,25	+4 UD	+8 UD
CAV LEGERE	1140	38	4,75	+4 UD	+8 UD
GENERAUX	1380	46	5,75	+4 UD	+8 UD

Au pas accéléré : +4 UD pour les piétons

+6 UD pour les montés

Les changements de formation peuvent se faire sur place ou au cours d'un mouvement.