



1- Les unités

NOTION D'UNITÉS

A TACTIQUE on distingue essentiellement trois types de troupes spécifiques à cette période :

- les troupes à pied (infanterie),
- les troupes à cheval (cavalerie),
- les troupes armées de canons (artillerie) pouvant se déplacer à pied ou à cheval.

Dans la règle TACTIQUE, chacune de ces « catégories » a également été organisée selon trois niveaux de qualité ou types différents :

- les troupes légères,
- les troupes lourdes (correspondant principalement aux troupes de ligne),
- les troupes d'élite.

LEUR REPRÉSENTATION

Dans TACTIQUE, les troupes sont organisées en unités comprenant un certain nombre d'éléments (en fait, un élément est une plaquette de figurines)

- une unité d'artillerie comprend un élément,
- une unité de cavalerie comprend deux éléments,
- une unité d'infanterie comprend trois éléments.

Il est possible d'utiliser des conventions de représentation de chaque éléments en changeant le nombre de figurines par élément (par exemple 2 pour les légers, 3 pour les lourds et 4 pour l'élite). Cela rend plus facile la prise en main de la règle pour les joueurs novices. Les fans de la période se contenteront d'apprécier les différents uniformes pour reconnaître les différents types de troupes.

2 - Terrain et Échelle

La surface de jeu, appelé champ de bataille, est organisée en hexagones de façon à gagner en fluidité et rapidité de jeu : le terrain de jeu standard est de 9 cases x 12 cases. Il comprend bien sûr différents éléments de terrain (collines, bois, maisons etc...) pouvant influencer les combats, les déplacements, voir les points de victoire. Il devra comprendre au minimum une habitation et une route reliant les bords de table de chaque joueur, les zones de déploiement des troupes se situent de chaque côté dans les deux premières rangées :

Nous avons vu que les troupes étaient organisées en unités comprenant chacune un , deux ou trois éléments.

Il n'y a pas d'échelle précise dans la règle, celle-ci pouvant se jouer à différents niveaux.

Cela (échelle du terrain et de l'organisation des troupes) pourra bien sûr être éventuellement modifié selon l'importance du scénario, mais c'est ce qui nous semble le plus réaliste en fonction des distances

de portée de l'artillerie dans la règle du jeu et donc de l'échelle du terrain, par rapport à l'occupation normale au sol, des troupes déployées.

3 - le jeu

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

La partie se déroule en une succession de tours de jeu joués par chaque joueur en alternance. Pendant son tour, le joueur peut activer certaines de ses unités qui vont pouvoir se déplacer, combattre ou tirer. Chaque tour de jeu comprend différentes phases et suit ainsi la séquence suivante :

- Phase de commandement : le joueur annonce les troupes qu'il active,
- Phase de déplacements : le joueur peut déplacer ses unités activées,
- Phase de combat : le joueur peut faire combattre ou tirer certaines unités activées.

Le but de la partie est de conquérir des éléments de terrain et/ou d'éliminer le tiers des unités adverses.

LE TOUR DE JEU

Phase de commandement

Le nombre d'unités qu'un joueur peut activer dépend du niveau de commandement de son général, et est normalement de quatre. Certaines règles doivent être respectées lors de l'activation des unités :

- Les unités doivent être de même type (éventuellement avec leur artillerie)
- Les unités doivent être situées à 3 hexagones, au maximum, les unes des autres.
- Avec les règles avancées, les unités doivent respecter la chaîne de commandement (5 cases d'un général en chef ou 3 cases d'un sous général).

Phase de déplacements

D'une façon générale :

- l'artillerie peut se déplacer d'une case (deux pour l'artillerie légère à cheval),
- l'infanterie de deux cases,
- la cavalerie de trois cases (quatre pour la cavalerie légère).

Les différents terrains peuvent avoir une influence sur le déplacement des unités : les unités doivent par exemple s'arrêter en arrivant dans les terrains accidentés qui pourront être interdits à certaines unités. À l'inverse, les routes facilitent le déplacement des unités et jouent un très grand rôle durant la bataille en permettant notamment l'arrivée de renfort.

Phase de combats

Lorsqu'une unité effectue un combat, le joueur lance un certain nombre de dés, correspondant au niveau de l'unité (voir soilage), ajusté éventuellement en fonction du terrain ou des déplacements effectués par l'unité dans le même tour :

- Les troupes légères lancent deux dés de combat,
- Les troupes lourdes lancent trois dés de combat,
- Les troupes d'élite lancent quatre dés de combat.

Les faces des dés représentent directement, par des symboles et/ou des couleurs, les résultats du combat et les effets à appliquer immédiatement :



Pertes (sur infanterie, cavalerie ou artillerie), replis (drapeaux), opportunités (lettre d'ordre) ou avantages tactiques éventuels (étoile).

De plus, lors des combats, certaines actions complémentaires peuvent avoir lieu comme les charges, les poursuites ou les ripostes.

4 - Les Ordres

Les ordres sont utilisés d'une façon facultative en accord avec les deux joueurs. Les règles qui les régissent font parties des règles avancées de TACTIQUE.

Leur fonction est de modifier ponctuellement les règles de bases afin de tenir compte des capacités des généraux et des opportunités qui s'offrent à eux durant une bataille soit en fonction des tergiversations ou des erreurs de leur adversaire, soit en fonction des capacités tactiques des unités qu'ils commandent.



POINTS DE COMMANDEMENT

Les points de commandement sont la monnaie avec laquelle les joueurs vont pouvoir « acheter » leur ordres qui ont tous un coup déterminé par les règles. Ces points de commandement sont représentés par des marqueurs au choix des joueurs. Cela peut être des pions papier, des cubes en bois ou des billes de verre à la couleur de leur armée ou n'importe quoi d'autre.

Ils s'acquèrent principalement en cours de partie lorsqu'un joueur obtient un résultat d'opportunité (lettre d'ordre) sur un dès qu'il vient de jeter.

LES ORDRES

Il existe trois catégories d'ordres :

Les ordres de manœuvre

Ils ne peuvent être employés que durant la phase de commandement ou de déplacement des unités. Ils portent principalement sur les capacités d'activation du général ou sur celles de déplacement des unités.

- Reconnaissance (1 pt)
- Marche forcée (2 pt)
- Estafette (3 pt)
- Attaque combinée (4 pt)
- En avant marche ! (5 pt)
- Manœuvre (6 pt)
- Assaut général (9 pt)
- Ralliement (x pt)

Les ordres d'attaque

Les ordres d'attaques sont joués durant la phase de combat du joueur en phase. Ils modifient les capacités de combat de leurs unités ainsi que leur capacité à exploiter un résultat favorable.

- Grenadiers (1 pt)
- Carabiniers (2 pt)
- Percée (5 pt)
- Charger ! (3 pt)

Les ordres de défense

Les ordres de défense sont joués durant la phase de combat de l'adversaire et permet de contrer ou de limiter certaines de ses action en modifiant les capacités de combat de ses propres unités.

- Sacrifice (3 pt)
- Tenir sa position (3 pt)
- Retraite (4 pt)
- Embuscade (5 pt)

5 - Les Généraux

Les généraux sont utilisés d'une façon facultative en accord avec les deux joueurs. Les règles qui les régissent font parties des règles avancées de TACTIQUE.

LE GÉNÉRAL EN CHEF



Général en Chef Autrichien

Général en Chef Autrichien (figurines 6mm ADLER)

Le général en chef représente le joueur sur le champ de bataille. Sa position est importante pour contrôler rapidement les troupes les plus proches et leur donner des ordres. Toute la ligne de commandement débute à partir de la case occupée par l'élément de Général en chef. Le rayon de commandement d'un général en chef est de 5 cases.

LES OFFICIERS D'ÉTAT-MAJOR

Il y a deux catégories d'officiers d'État-major :

- Les sous-généraux
- Les officiers supérieurs

Les Sous-Généraux

Ils prolonge la chaîne de commandement et permettent de contrôler des troupes situées hors de portée du commandement du Général en Chef. Le rayon de commandement d'un sous-général est de 3 cases.



Sous-général autrichien

Sous-général autrichien (figurines 6mm ADLER)

Les Officiers Supérieurs

Ils représentent les chefs de groupes comme les brigadiers ou les divisionnaires ayant un contrôle sur un très petit nombre d'éléments de l'armée. A TACTIQUE, ils sont également employés pour évaluer la fatigue de l'armée.



Officier supérieur autrichien

Officier supérieur autrichien (figurines 6mm ADLER)

UTILISATION DES GÉNÉRAUX

Les généraux remplissent plusieurs fonctions dans le jeu :

- Ils servent à déterminer qu'elles unités peuvent être activées dans le tour (L'utilisation des généraux modifie les règles d'activation des unités. Une unité ne peut être activée que si elle est contrôlée par un général, c'est à dire si elle se situe dans son rayon de commandement).
- Ils donnent un bonus moral aux unités qu'ils contrôlent directement.
- Ils sont utilisés pour donner des ordres (voir 4)
- Ils peuvent faire des interventions (le pion officier est alors retiré du jeu, cela simule la « fatigue de l'armée ») :
 - une prise d'initiative permet d'activer des unités supplémentaires durant un tour.
 - Donner l'exemple en annulant ou limitant l'action de l'adversaire.
 - Rallier ses troupes.
 - Prendre la tête de ses troupes pour leur donner plus d'efficacité.

Les généraux ont des règles de déplacement spécifique qui ne correspondent pas à celles qui régissent les mouvements des unités.