

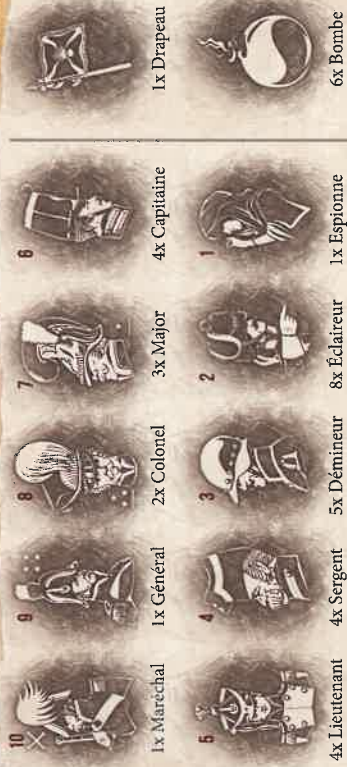
Journée 43

« Ne tournons pas autour du pot : je redoute beaucoup la journée de demain. Nous nous engageons dans la bataille décisive dès les premières lueurs de l'aube. Sacrebleu ! Je sens déjà l'odeur du pain fraîchement cuit qui s'échappe de la tente réfectoire. Le village de Meerbeek n'a beau être qui à quelques centaines de mètres d'ici, il ne m'a jamais paru si éloigné... »

Nos troupes ont été décimées ces derniers jours. La faute à cette maudite guerre bien sûr, mais aussi à la famine et aux maladies. Il ne nous reste plus qu'une poignée d'hommes en état de se battre ! Mais nous pourrions nous estimer heureux d'avoir durement affaibli les troupes ennemies. Ces Tuniques Rouges n'en restent pas moins plus vaillantes que nous ne pensions.

Je crains que ce soit la dernière fois qu'il me faille délibérer sur le déploiement de nos troupes. L'attaque d'hier sur le flanc droit ne nous a pas apporté le succès espéré. Notre flanc gauche a été gravement exposé ! Les Tuniques Rouges ont failli capturer notre drapeau. Nous avions pratiquement perdu le combat...

Mais... il ne faut jamais sous-estimer l'armée des Tuniques Bleues !



D'abord, nous avons notre **maréchal** : le Baron Chaussée possède le rang le plus élevé. Il est le premier maréchal qui est directement nommé par l'empereur. Cet homme a gagné d'innombrables batailles. J'espère vraiment que le maréchal rattrapera sain et sauf de la bataille de demain ! Avant-hier dans sa tente, je suis tombé par hasard sur une lettre d'amour, adressée à une certaine **Mademoiselle Siducia**. Originaire de Corse, exactement comme notre empereur... pourtant, je n'ai aucune confiance en elle. Elle souhaite désespérément retrouver notre maréchal, demain comme par hasard ! Au plus fort de la bataille ! J'espère que le **général** garde la tête froide et les yeux grands ouverts. Le général Lauréat est un dur à cuire. C'est un homme que j'apprécie beaucoup. Tout le monde le respecte, même les **deux colonels** polonais que personne ne réussit jamais à comprendre. Un sacré défi pour les **trois majors** qui sont supposés appliquer ses ordres ! Une chose est sûre : personne ne doit chercher querelle à nos **quatre capitaines**, qui possèdent un rang plus élevé que moi. L'un d'eux, un Italien pas plus haut qu'un mulet, est constamment en train de nous donner des ordres. Bien sûr, il est notre supérieur, mais il y a quand même des limites ! Hier, par exemple, il...

... enfin, ce n'est vraiment pas le moment de s'énerver. Je dois réfléchir en priorité au déploiement de nos troupes.

Les quatre lieutenants à cheval, dont moi-même, donnent directement leurs ordres à **quatre sergents** (un Grec, deux Saxons et un Autrichien) et à **cinq démineurs**, des têtes brûlées qui nous viennent de France et des Pays-Bas. Il faut voir le courage incroyable dont ils font preuve quand il s'agit de désamorcer les **bombes** ! Ils ne craindraient pas le diable en personne !

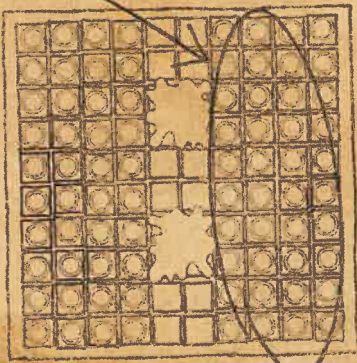
Et pour finir, nous avons l'infanterie : **huit éclaireurs** à pied, essentiellement des Polonais. Voilà tout ce qui reste de notre Grande Armée. Oh ! j'ai presque oublié de mentionner notre arme secrète : **Mademoiselle Joséphine**, notre **espionne** ! Elle risquera le tout pour le tout pour réussir à « débiter » le maréchal des Tuniques Rouges, si vous voyez ce que je veux dire !



DÉPLOIEMENT DES TROUPES

Demain, notre formation sera identique à celle de l'adversaire : **quatre lignes de dix soldats**. Nous nous déploierons de la manière suivante :

- 32 soldats + 1 espionne + 6 bombes + 1 drapeau = 40 Troupes bleues
- C'est à cet endroit que les 40 Troupes Rouges seront déployées.
- Nous nous déploierons sur les quatre lignes situées à l'arrière.
- L'ennemi ne peut pas voir qui nous sommes et nous ne pouvons pas non plus voir comment il a déployé ses troupes car nous sommes positionnés dos à dos !
- Pendant la phase de déploiement des troupes, nous disposons un cache temporaire entre nos armées au milieu du champ de bataille, pour garantir le plus grand secret.



Les Troupes Rouges ont le droit de déplacer le premier pion. Mais comme je suis toujours : « Quand rouge commence, bleu ne montre aucune déviance ! »



L'OBJECTIF

Nous gagnons la bataille :

- Si nous capturons le drapeau ennemi, ou
- Si notre adversaire ne peut plus déplacer aucun de ses soldats au tour suivant.

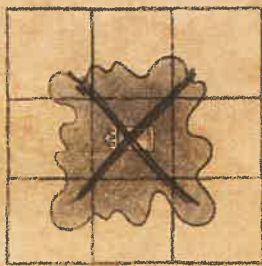
Dès que c'est à notre tour de jouer, nous pouvons **nous déplacer ou attaquer**. Je vais vers expliquer la différence...

CODE DE CONDUITE

Notre armée est soumise à un code de conduite très strict. Il y a des règles que nous devons respecter en toute situation... et notre ennemi aussi ! Comme le dit un célèbre proverbe de l'armée : « Une fois qu'un soldat s'est engagé, il ne peut plus se désengager ». Nous devons tous respecter cette première règle fondamentale ! Par ailleurs, je répète toujours à mes hommes qu'ils n'ont pas le droit de faire plus de trois allers-retours consécutifs entre deux cases identiques. Nous ne tolérons pas l'indiscipline dans les rangs de l'armée ! Ainsi, à titre d'exemple, nous ne poursuivrons pas indéfiniment le même ennemi après qu'il a décidé de s'enfuir.

DÉPLACEMENT

La première chose que nous faisons, c'est de nous **déplacer**. Nous le faisons de la manière suivante : un de nous avance d'une case, en avant, en arrière, vers la gauche ou vers la droite. Mais disons-le tout net : nous ne marchons pas en diagonale ! Pas plus que nous n'avons l'habitude de sauter sur les soldats ou de nager dans l'eau. Nous avançons seulement d'une case vers une position qui n'est occupée par aucun soldat. Le drapeau et les bombes ne doivent être déplacés en **AUCUNE** circonstance... ce serait beaucoup trop dangereux ! C'est ensuite à l'adversaire de jouer.



Nous ne marchons pas en diagonale !

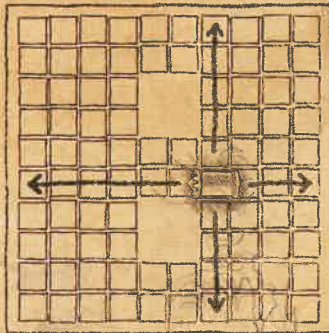
Pas question de nager ni de sauter : nous devons le contourner.

Seuls les **éclaireurs** peuvent se déplacer d'un nombre indéterminé de cases vers l'avant, vers l'arrière ou sur les côtés, aussi longtemps qu'ils ne rencontrent aucun soldat sur leur chemin. Après tout, ils ont pour mission de vérifier si la voie est libre !

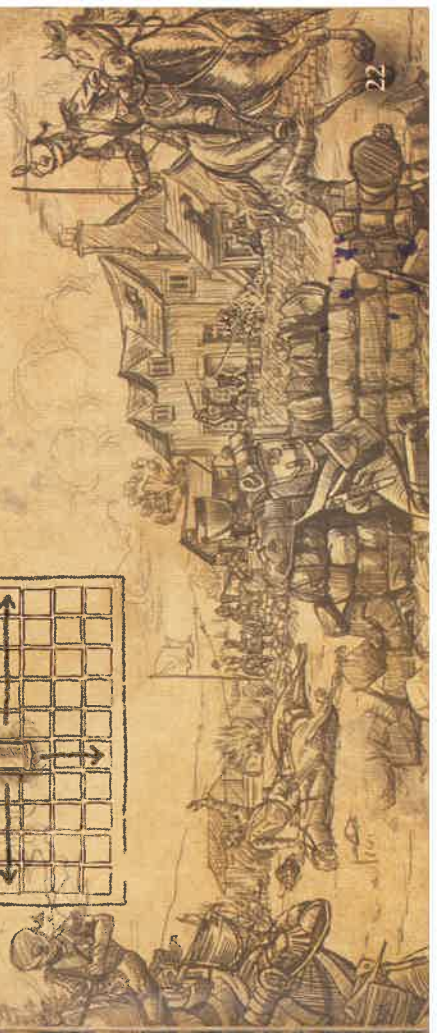
L'ennemi n'aura aucune difficulté à découvrir l'identité de nos éclaireurs. Pour lui rendre la tâche plus difficile, nos soldats peuvent donc choisir d'avancer d'une seule case à la fois !



2



Nos éclaireurs peuvent se déplacer ou attaquer sur un nombre illimité de cases vides à chaque tour.



ATAQUER

Un Turinque Rouge se trouve à côté, derrière ou devant moi ?
Oui ? Dans ce cas, je n'ai pas d'autre choix que d'attaquer !
On attaque de la façon suivante :



J'ai battu le sergent car il
a un rang moins élevé !



Je tapote l'ennemi et je déclare mon rang dans le cas présent il s'agit de : Lieutenant, 5e rang

- Si j'ai de la chance, la pièce ennemie occupe un rang plus bas : un sergent (4), un démineur (3), un éclaireur (2), ou une espionne (1). Je la bats facilement, la retire du champ de bataille et prends sa place.
- Si je n'ai pas de chance, la pièce ennemie aura un rang plus élevé que le mien : un maréchal (10), un général (9), un colonel (8), un major (7) ou un capitaine (6). C'est elle qui me battra facilement et c'est moi qui devrais alors quitter le champ de bataille. Mon assaillant reste à sa place.
- Si l'ennemi possède le même rang, et donc si c'est un lieutenant dans le cas présent, nous devons tous les deux quitter le champ de bataille.
- Si je trébuche sur une bombe... Aaaaaah, je n'en réchapperai pas ! L'explosion me propulse hors du champ de bataille !
- J'ai réussi à atteindre le drapeau ? Les Turinques Bleues ont gagné la bataille !

Comme vous le voyez, il est très risqué d'attaquer l'ennemi. C'est pour moi, quand c'est à notre tour de jouer, nous devons déterminer en notre âme et conscience si nous engageons le combat ou non.



A propos des **bombes** : ce sont des engins dévastateurs ! Elles restent au même endroit pendant toute la bataille et peuvent exploser encore et encore à chaque fois qu'on pose les pieds dessus.



Seul un **démineur** peut démonter une bombe. Il retire la bombe du champ de bataille et prend sa place. Ces hommes ont un courage phé-no-mé-nal !



Et n'oublions pas nos valeureux **éclaireurs**. Ils précèdent nos soldats sur le champ de bataille. Quand c'est son tour, un éclaireur peut franchir plusieurs cases vides pour attaquer un ennemi directement.

TACTIQUES

Les rangs les plus bas ont le devoir de protéger nos **deux colonels**, le **général** et le **maréchal**. Si nous perdons ces hommes, on peut considérer la bataille comme définitivement perdue. A moins que nous réussissions in extremis à capturer le drapeau rouge...



Je le répète : le **maréchal** a le rang le plus élevé... mais il n'est pas invincible ! Il peut trébucher sur une bombe comme chacun d'entre nous. Et le maréchal des Turinques Rouges doit affronter un plus grand danger encore...



... car nous avons engagé une **espionne**, ha ha ! Et elle n'a eu un objectif : éliminer le maréchal ennemi ! Elle réussit à l'éliminer en le tapotant comme pour n'importe quelle attaque classique. Mais si c'est le maréchal (ou n'importe quel autre soldat) qui l'attaque elle, alors notre Mademoiselle Joséphine peut dire adieu au champ de bataille !

ORDRES DU GÉNÉRAL !

Le général vient d'entrer dans ma tente. Le général Lauréat nous a ordonné d'exécuter d'abord une petite mission d'entraînement avant les grandes hostilités de demain. Le général estime que nous sommes capables d'accomplir de plus grandes choses avec une petite armée. Le général Lauréat craint que l'ennemi ne mette à exécution la même tactique, mais qui elle vaut la peine d'être tentée. Le général vient de me remettre une enveloppe cachetée avec le déroulement de la mission secrète : « Nous répartirons cette nuit une petite armée sur les quatre lignes extérieures de notre territoire, juste à la périphérie de Meerbeek. Notre armée envoyée pour cette mission secrète se composera du drapeau, du maréchal, de moi-même, de deux démineurs, de deux éclaireurs, de deux bombes et de notre espionne que je préfère ne pas nommer par son nom. Bien que cette mission d'entraînement soit top secrète, j'ai la certitude que les Turinques Rouges mettront à exécution la même tactique. Vive la nation et vive l'empereur ! »



Cela a été un combat acharné mais nous avons réussi à notre mission d'entraînement contre l'ennemi. Cela signifie que nous sommes maintenant prêts à livrer la véritable bataille ! Je vais me retirer maintenant dans ma tente et essayer de dormir pendant quelques heures avant que résonne le clairon. A nous deux Meerbeek ! Vive la nation et vive l'empereur ! »

Signé,

Lieutenant Jacques Cavalier

Lieutenant Cavalier

Règles rapides

Placez le cache au milieu du plateau de jeu pendant que vous déployez vos troupes dans le plus grand secret. Chaque joueur répartit ses 40 pièces sur les quatre premières lignes. Le rouge commence. À tour de rôle, les joueurs déplacent une de leurs pièces ou attaquent une pièce ennemie.

Déplacement

- Déplacez une pièce vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite. Seuls les éclaireurs forment une exception à la règle.
- Deux pièces ne peuvent jamais occuper la même case en même temps.
- Une pièce ne peut jamais être déplacée en diagonale. Il est également interdit de faire sauter une pièce par-dessus une autre pièce ou par-dessus l'eau au milieu du plateau.
- Le drapeau et les bombes n'ont jamais le droit d'être déplacés.
- Il est interdit de faire effectuer à une pièce plus de trois allers-retours consécutifs entre deux cases identiques.
- Il est interdit de poursuivre indéfiniment une pièce ennemie sans l'attaquer. Si c'est le cas, l'assaillant doit cesser immédiatement sa poursuite.
- Une fois qu'un joueur a déplacé une pièce et qu'il ne la touche plus, il n'a plus le droit de revenir sur sa décision.

Attaquer

- Tapez avec votre pièce une pièce ennemie qui se trouve devant, derrière, à gauche ou à droite de votre pièce. Les deux joueurs se montrent mutuellement leur pièce.
- Le rang le plus élevé remporte le duel et la pièce qui est battue est éliminée du plateau. L'espionne (1) forme une exception.
- L'attaquant a gagné ? Sa pièce prend alors la place de celle de son adversaire.
- L'attaquant a perdu ? La pièce attaquée reste à sa place.

Troupes spéciales

Chaque pièce qui touche la bombe a perdu, sauf le démoneur (3) qui forme la seule exception à cette règle.

3
Seul le démoneur (3) peut battre la bombe.

2
Seul l'éclaireur (2) peut se déplacer ou attaquer sur un nombre illimité de cases vides.

1
L'espionne (1) bat le maréchal (10) quand elle attaque. Si c'est l'espionne qui est attaquée, alors elle perd face à chaque pièce, y compris le maréchal.

Un joueur a gagné quand il a réussi à s'emparer du drapeau ennemi ou lorsque son adversaire n'est plus capable de déplacer aucune pièce.

