

La Souffel 1815

Le jeu de la bataille de la Souffel, 28 juin 1815

« La Souffel 1815 » est un jeu conçu par Laurent Gary, utilisant les règles et les graphismes de la série **"Jours de Gloire"** avec l'aimable autorisation de Fred Bey et Pascal Da Silva

HISTORIQUE

Introduction

1815 nous fait immédiatement penser à la campagne de Belgique et à la défaite de Napoléon à Waterloo. Mais il y eut d'autres fronts et d'autres batailles, dont certaines sont des victoires françaises. La bataille de la Souffel est l'une de ces victoires.

Cette bataille est rarement décrite parce qu'elle est postérieure à Waterloo et n'a donc aucunement influencé le cours de l'histoire, et parce que Napoléon ne s'y trouve pas.

Les sources germaniques, quant à elles, ne mentionnent curieusement qu'un combat de cavalerie entre 8000 wurtembergeois et 6000 français.

L'Armée du Rhin

La mission du général Rapp, commandant du Ve corps, aussi appelé Armée du Rhin, est de ralentir la progression des alliés autrichiens et germaniques de Schwarzenberg et des russes de Barclay de Tolly le long du Rhin, tandis que Napoléon gagne en Belgique, avant, théoriquement, de se retourner contre les autres armées alliées arrivant de l'Est.

*Louis François Lagrenée
portrait équestre du Général Jean Rapp
Musée Unterlinden, Colmar*



Plus de 250 000 ennemis avancent vers les 23 000 soldats de Rapp. Mais ces derniers sont originaires de l'Est de la France : Haut-Rhin, Bas-Rhin, Haute-Saône, Doubs, tout comme les divisionnaires Rottembourg de Phalsbourg et Grandjean de Nancy. Ces soldats vont donc défendre âprement leur sol natal. Quant à Rapp, c'est lui aussi un fier alsacien, ancien aide de camp de Napoléon, qui s'avère à la hauteur de sa difficile tâche.

Rapp prend position

Début Juin, Rapp avance largement au nord de Strasbourg, jusque Gernersheim. L'écrasante supériorité des 43 000 hommes du IIIe corps du Prince Eugén von

Wurtemberg force Rapp à retraiter en direction de Strasbourg. Eugén engage alors la poursuite.

Le 21 juin, Rapp et ses hommes apprennent la défaite de Napoléon. Un fort découragement s'ensuit et mêmes des premières désertions, mais Rapp harangue ses troupes : « Que les braves jurent de ne quitter ni leurs aigles ni leur général en chef. Je permets aux lâches de s'en aller ». A ces mots, tous s'écrient : « Vivre Rapp ! vive notre général » et tous font le serment de mourir sous les drapeaux.

Rapp reste fidèle à ses ordres initiaux et conduit une admirable retraite combinant d'ingénieuses actions de retardement, n'étant pas informé des ordres de retraite vers Paris, donnés par Napoléon. Le 24 juin, la cavalerie d'Eugén parvient à reprendre contact et à batailler avec les avant-postes français. Le lendemain, une attaque convergente d'Eugén, dans la petite ville de Seltz, provoque un nouveau recul français. Avec la proximité de Strasbourg, Rapp sait qu'il devra prendre position et combattre. La rivière Souffel étant la dernière barrière naturelle entre Eugén et Strasbourg, c'est là qu'il décide de positionner son Ve corps.

La Souffel coule d'Ouest en Est à une dizaine de kilomètres au nord de Strasbourg. Le terrain le long de cette rivière est une bonne position défensive. La Souffel possède un cours sinueux et se jette finalement dans l'Ill, un affluent du Rhin. La rive sud s'adosse à un formidable plateau. Le terrain est partiellement couvert de bois, de petites hauteurs, parsemé de villages et il est traversé du Nord au Sud par une grande route qui conduit de Brumath à Strasbourg.

Rapp positionne ses troupes pour tirer le meilleur parti du terrain. L'Armée du Rhin sera déployée entièrement sur la rive Sud, sur plus de 6 kilomètres de front.

La 15^e division de Rottembourg et une brigade de cavalerie (brigade Gourvel, division Merlin) forment l'aile droite française à l'Est de Souffelweyersheim et appuie sa gauche sur l'Ill, infranchissable rivière.

La 16^e division d'infanterie du général Albert constitue l'aile gauche, et s'étend depuis les 3 villages de Hausbergen jusque Mundolsheim. Albert déploie judicieusement un bataillon du 10^e léger à Lampertheim, au Nord de la rivière.

La réserve est constituée de la 17^e division du général Grandjean et de la deuxième brigade de cavalerie de la directement sous les ordres du général Merlin.

Le plan du Prince Eugén

Le Prince Eugén apprend les dispositions françaises la veille de la bataille, mais il pense que Rapp ne pourra pas se défendre face à un assaut concerté et massif des wurtembergeois, hessois et autrichiens. Eugén décide donc d'attaquer frontalement. Le plan est de marcher au Sud, en convergeant sur la gauche Française, et

d'approcher l'ennemi en 3 colonnes, chacune se déployant au fur et à mesure au contact des français.

. La division autrichienne de Palombini forme la colonne de droite, avec pour mission de franchir la Souffel et attaquer à la gauche de la 16^e division française.

. Les hessois du Prince Emil von Hessen-Darmstadt constituent la colonne du centre, chargée de combattre la droite de la 16^e division Albert en commençant par s'emparer de Lampertheim.

. Franquemont et sa colonne wurtembergeoise, à la gauche alliée, doit traverser la Souffel au pont de Souffelweyersheim et attaquer, en suivant la route principale, au niveau de la jonction entre les 15^e et 16^e divisions françaises. La division de cavalerie wurtembergeoise, sous les ordres du Prince Adam, suit la division d'infanterie de von Koch.

. Wallmoden et sa division de troupes de siège suit mollement, en soutien.

Le plan d'Eugen semble suffisant, en regard des 43 000 alliés face aux 23 000 français, et la victoire paraît déjà assurée.

Eugen engage la bataille

Eugen lance son attaque vers 15 heures, le 28 juin 1815. Il trouve en face de lui des français mieux qu'inspirés.

Les autrichiens de Palombini, se mettent en route lentement et sont ralentis par des terrains marécageux le long des cours d'eau. Néanmoins, la supériorité numérique des autrichiens force la 16^e division du général Albert à rétrograder son aile gauche pour éviter d'être contourné. La situation se stabilise dès que Merlin envoie sa brigade de cavalerie de réserve pour renforcer les positions menacées. A partir de ce moment, les français tiennent le terrain, d'autant plus facilement que Palombini ne semble pas disposé à forcer la décision.

Au centre, des mesures plus sérieuses doivent être prises pour contrecarrer les hessois. Malgré un cinglant accrochage avec le premier bataillon du 10^e léger, les hessois prennent le village de Lampertheim et précipitent les Français vers l'arrière. Emil, et son infanterie légère, traverse la Souffel et atteint le village de Mundolsheim, situé tout à droite de la vaillante division Albert. Le 2^e bataillon de Leibgarde et le régiment de Garde-fusiliers sont en pointe de l'attaque. Mais Rapp prend personnellement la tête du 32^e de ligne et les restes du 10^e léger pour conduire une contre-attaque vigoureuse. Les français surclassent nettement les hessois et les repoussent. Rapp fait ensuite glisser vers Mundolsheim quelques bataillons tirés de la 17^e division de Grandjean. Ainsi renforcée, la droite de la 16^e division tient ferme, prête à accueillir la prochaine attaque.

Rapp contre-attaque

C'est aux alentours du pont de Souffelweyersheim que Rapp montre toute sa maîtrise du champ de bataille.

Malgré une résistance acharnée des français, les wurtembergeois parviennent à forcer le passage de la rivière Souffel et à se déployer, cavalerie du Prince Adam en tête, et Eugen engagé au milieu de ses troupes.

Le général Rapp juge alors indispensable de faire un mouvement de concentration. Rapp ordonne à Rottembourg de garder son flanc droit en pivot pour opérer un changement de front vers la gauche, ses arrières appuyés sur Bischheim. La division Albert se

replie en échelon. Mundolsheim est évacué en contenant les efforts de la division Hessoise. Les alliés, maîtres de Souffelweyersheim s'avancent et la cavalerie wurtembergeoise débouche rapidement par la grande route. Les français achèvent leur vaste mouvement en pivot.

Les wurtembergeois, qui progressent sur la route de Strasbourg, se trouvent avec la totalité de la division Rottembourg le long de leur flanc gauche. Alors que les français déclenchent un feu d'enfer sur les wurtembergeois médusés, Rapp leur assène le coup de grâce. Il lance la brigade de cavalerie restée en réserve à Bischheim vers la tête de colonne wurtembergeoise désorientée. Il prend personnellement le commandement du 7^e chasseurs à cheval et du 11^e dragons, et écrase la cavalerie ennemie qui se replie confusément sur les 4^e et 5^e régiments d'infanterie Wurtembergeoise. Presque au même instant, le chef du 32^e de Ligne (16^e division, près de Mundolsheim) tourne hardiment son régiment vers Souffelweyersheim et enfonce les wurtembergeois.

C'est trop. Tirés à bout portant sur leur flanc gauche, enfoncés à droite par une attaque inattendue, et voyant refluer vers eux leur cavalerie en déroute, les troupes d'Eugen craquent et se dispersent derrière la Souffel et bien au-delà. Les wurtembergeois sont en déroute.

La charge de Rapp a produit plus d'effets que désiré. Le général rapporte dans ses mémoires « Le désordre s'étendit jusqu'à Haguenau, et aurait été plus loin si 30 000 russes, arrivés de Wissembourg, n'eussent par leur présence rassuré les fuyards ».

Palombini et le Prince Emil, restent bouche bée devant ce revirement du destin. Ils se satisfont de rester sur leurs positions et d'attendre de l'aide. Décision sage, car malgré la victoire Française, les forces alliées continuent d'affluer vers le champ de bataille.

Vers 20 heures, Rapp retraite prudemment en direction de Strasbourg.

Le lendemain, le Prince Eugen cherche sa revanche en brûlant la ville de Souffelweyersheim. Cet événement marque profondément l'histoire du village.

Finalement les Français déplorent 700 pertes et les alliés 1500 à 2000 morts et autant de blessés.

L'affrontement tourne alors en siège. Rapp s'enferme derrière les murs épais de la ville Strasbourg, ne montrant aucune velléité à se rendre, même après la seconde abdication de Napoléon. De leur côté, les Alliés redoutent d'attaquer ce courageux Alsacien et ce n'est que plus tard que les couleurs françaises seront rendues. Son honneur sauf, le comte Jean Rapp se retire du service militaire après la seconde restauration. Il reprend les armes en 1817, et ce soldat, si souvent blessé au combat, succombe d'un cancer en 1821. Ses mémoires sont restées et les vétérans des guerres napoléoniennes se souviennent de la bataille de la Souffel comme d'une dernière étincelle de cette épopée.

REGLES SPECIFIQUES

0.1 - Echelles

Chaque tour couvre 1h de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ xx mètres par hex. Un point de force représente environ xx fantassins ou xx cavaliers. Un point de force d'artillerie représente xx canons suivant leur calibre.

0.3 – Les unités de combat

Légende des pions

Nationalité



Français



Wurtembergeois



Hessois



Autrichiens

2.1.2 – Marqueurs d'activation combinée

Marqueurs d'activation combinée (MAC)

Chacun des MAC peut être utilisé 1 ou plusieurs fois par scénario pour lequel il est listé comme disponible.

Si un MAC reste dans le bol en tant que dernier MA (voir 2.2) et n'a pas été utilisé pour le tour en cours, cela compte néanmoins comme une « utilisation »

Pour utiliser un MAC, il suffit de le placer dans le bol en secret lors de la phase A du tour de jeu souhaité. On ne peut donc pas le sélectionner ce type de MAC au titre de l'initiative en phase B.

Pour tous ces MAC, si les unités choisies ou désignées effectuent une activation supplémentaire, elles peuvent avoir été activées auparavant 1 à 2 fois sans que cela ait la moindre conséquence. Elles sont activées dans le statut (Ordres Reçus ou Sans Ordres) dans lequel elles se trouvent au moment du tirage du MAC. Si l'une d'elles est Sans Ordres, le joueur peut tenter de la faire passer en Ordres Reçus en utilisant la valeur d'initiative du MAC.



VORWÄRTS : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur allié peut activer une nouvelle fois un groupe tactique dont 1 unité est empiée avec le pion Eugen.



RAPP : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut au choix, et à condition que ces unités soient situées à 2 hexes au maximum du pion Rapp :

- Soit activer jusqu'à 2 unités d'infanterie, même issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent une attaque au choc.
- Soit activer jusqu'à 2 unités de cavalerie, à condition qu'elles effectuent une charge
- Soit rallier automatiquement 2 unités non adjacentes à une unité alliée. Les unités en

déroute redeviennent désorganisées. Les unités désorganisées retrouvent leur statut normal.

3.1.3 – Marche forcée

Cette règle n'est pas appliquée.

5.2.1 – Renforts

Les renforts entrent sur la carte *Sans Ordres* et en marche normale le tour d'entrée. Le général en chef devra dépenser un ordre ou tester l'initiative du commandant pour la placer ultérieurement en *Ordres Reçus*

SCENARIOS

S1: scénario historique : le 28 juin 1815 à 15h

Ce scénario simule à l'échelle du régiment le combat qui a opposé le 28 juin 1815 le Ve corps d'armée, aussi appelé « Armée du Rhin », commandée par le Général Rapp, aux forces alliées, wurtembergeoises, hessoises et autrichiennes commandées par le Prince Eugen von Wurtemberg.

Durée

Le scénario débute le **28 juin 1815** lors du **tour 3** (15h00) et dure 6 tours jusqu'au **tour 8** (20h00) inclus.

Conditions de victoire

Victoire en fin de partie : la victoire est attribuée au camp ayant au moins 7 points de plus que l'adversaire. Si la différence entre les points de victoire marqués par les 2 camps est de 6 points ou moins, il s'agit d'un match nul. Les points de victoire sont attribués de la façon suivante :

Alliés et français :

- 1PV par unité ennemie en déroute sur la carte en fin de partie
- 2 PV par unité ennemie (infanterie, cavalerie ou artillerie) éliminée

Alliés seulement :

- 1 PV par hex, attribué en fin de partie si les alliés ont été les derniers à occuper les hexes **1014** (Niderhausbergen), **0817** (Mittelhausbergen), **0719** (Oberhausbergen), **2715** (Hoenheim), **2717** (Bishheim), **1910**, **2015** et **2219**.
- 1 PV par village (2 hexes) occupé attribué en fin de partie si les alliés ont été les derniers à occuper les hexes **1307 + 1308** (Mundolsheim), **2209 + 2310** (Souffelweyersheim) et **2818 + 2819** (Schiltigheim)

Français seulement :

- 2 PV attribué en fin de partie si les français ont été les derniers à occuper l'hex **1807**.
- 5 PV attribué en fin de partie si les français ont été les derniers à occuper l'hex **1702**.

Initiative

Lors du 1^{er} tour, le joueur allié joue ses 4 MA, puis le joueur français joue ses 2 MA.
Le joueur allié possède automatiquement l'initiative stratégique lors du 2^e tour.

Direction de retraite

Français : vers le sud (rangée d'hex **XX19**), en visant d'abord le pont le plus proche s'ils sont au nord de la Souffel.

Alliés : vers le nord (rangée d'hex **XX01**), en visant d'abord le pont le plus proche s'ils sont au sud de la Souffel.

Règles particulières du scénario

Français :

Le joueur français ne dispose que de 1 ordre au 1^{er} tour.

Déploiement initial

Le joueur Français déploie et oriente ses pions en premier

Français :

2 MA sont disponibles : 1 MA Rottembourg, 1 MA Albert

Rapp	2310
Formation Rottembourg	
39 ^e ligne	2810
40 ^e ligne	2911
55 ^e ligne	2310
104 ^e ligne et Art Rottembourg	2610
Formation Albert	
I/10 ^e léger	1004
10 ^e léger	1308
32 ^e ligne	1014
18 ^e ligne et Art Albert	0817
57 ^e ligne	0719
Formation Grouvel	
2 ^e chasseurs et 7 ^e chasseurs	2615
Formation Merlin	
13 ^e dragons, 2 ^e hussards et Art Merlin	2418
11 ^e dragons et détachement	2512
Formation Grandjean	
7 ^e léger et 103 ^e ligne	2119
36 ^e ligne, 58 ^e ligne et Art Grandjean	2219

Alliés :

4 MA sont disponibles : 1 MA von Koch , 1 MA Adam von Wurtemberg, 1 MA Emil von Hessen-Darmstadt, 1 MA Palombini

Eugen von Wurtemberg 1805

Formation von Koch

IR 2 Wilhelm et IR 4 Franquemont	1805
IR 5 Friedrich et art Brand (2-5-7)	1804
IR 3, IR 7 von Pfühl et art Brand (2-5-6)	1906
IR 9 Koenig et IR 10	1905
IR 11 Scharfschutzen	1904
IR 6 Kronprinz et IR 8	1803

Formation Adam von Wurtemberg

2 ^e cheveu-léger et 4 ^e chasseurs	1802
3 ^e dragons et 5 ^e chasseurs	1702

Formation Emil von Hessen-Darmstadt

Leibgard et Fusilier	1303
IR Erbherzog Herzog et IR Emil	1402
Leib Infanterie et art Hessen	1502

Formation Palombini

Kinski	0107
IR 47 Vogelsang I et II	0206
IR 18 Reuss I et II	0306
IR 63 Bianchi I et II	0305
IR 44 Bellegarde I, II et Art Palombini	0304

Renforts

Tour 4, 16h00

Français :

2^e MA Albert, 2^e MA Rottembourg, 1^{er} MA Grandjean, 1^{er} MA Grouvel, 1^{er} MA Merlin
MAC Rapp : utilisable tous les tours jusqu'à la fin de la partie.

Alliés :

2^e MA von Koch , 2^e MA Adam von Wurtemberg, 2^e MA Emil von Hessen-Darmstadt, 2^e MA Palombini

Tour 5, 17h00

Français :

2^e MA Grandjean, 2^e MA Grouvel, 2^e MA Merlin

Alliés :

1^{er} MA Wallmoden
MAC Vorwärts : utilisable 2 fois jusqu'à la fin de la partie

Formation Wallmoden

Landwehr 1, 2, 3 et 4	1701
-----------------------	------

Tour 6, 18h00

Alliés :

2^e MA Wallmoden

Formation Wallmoden

Landwehr 5, 6 et Wallmoden	1701
----------------------------	------

S2: scénario hypothétique : le 28 juin 1815 à 13h

Ce scénario permet de simuler un déploiement et une mise en bataille différents pour les troupes alliées commandées par Eugen von Wurtemberg.

Durée

Le scénario débute le **28 juin 1815** lors du **tour 1** (13h00) et dure 8 tours jusqu'au **tour 8** (20h00) inclus.

Conditions de victoire

Conditions de victoire identiques au scénario S1.

Initiative

Le joueur allié possède automatiquement l'initiative stratégique tant qu'il n'y a pas de MA français dans le bol.

Direction de retraite

Directions de retraite identiques au scénario S1.

Déploiement initial

Français :

Aucun MA n'est disponible.

Le déploiement du joueur Français est identique à celui du scénario S1.

Alliés :

6 MA sont disponibles : 2 MA von Koch , 1 MA Adam von Wurtemberg, 1 MA Emil von Hessen-Darmstadt, 2 MA Palombini

Les formations alliées ne sont pas sur la carte au début du scénario.

Règles particulières du scénario

2.2 Utilisation des MA

Le joueur français ne dispose d'aucun MA au début du jeu.

Lors de la phase C du 1^{er} tour et des tours suivant, tant qu'il n'y a pas de MA français au bol, le joueur allié annonce à son adversaire dans quel ordre il va jouer ses MA, puis il active ses formations dans cet ordre.

Dès qu'une unité française située sur la rive droite de la Souffel (c'est-à-dire hormis l'unité I/10^e léger) se trouve à 5 hexes ou moins d'une unité alliée, le joueur français sélectionne 2 MA de formations différentes, dont l'un est obligatoirement l'un des MA de la formation de l'unité. Le bol est alors immédiatement reconstitué avec les MA alliés restant et les 2 MA français.

Le tirage des MA reprend alors selon la règle 2.2 au début de la phase d'activation suivante du tour en cours. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul MA dans le bol, la phase d'activation est terminée. Le dernier MA est mis de côté.

Lors de la phase de rassemblement du tour suivant, le joueur français ajoute 1 MA de chaque formation au bol, soit 7 MA français au total.

Lors de la phase de rassemblement suivante, le joueur français ajoute au bol les 3 derniers MA restant.

Précision 1 : le joueur français bénéficie de tous ses ordres dès le début du jeu et donc peut commander immédiatement un ou des groupes tactiques nouvellement mis au bol.

Précision 2 : le pion Rapp ne peut être déplacé que lorsqu'une formation est activée.

Si aucune unité alliée ne s'est approchée à 5 hexes ou moins d'une unité française de la rive droite de la Souffel avant la fin du tour 4, le joueur Français dispose de 1 MA de chaque formation au tour 5 (soit 5 MA au total) et de la totalité de ses 10 MA au tour 6.

Le MAC Rapp et le MAC Vorwärts sont disponibles dès le tour où tous les MA sont au bol.

MAC Rapp : utilisable tous les tours jusqu'à la fin de la partie.

MAC Vorwärts : utilisable 1 fois jusqu'à la fin de la partie

Renforts

Tour 1, 13h00

Alliés :

Eugen von Wurtemberg 1701 ou 1201

Formation Palombini
10 unités 0901 ou 1201

Formation von Koch
12 unités 1701

Formation Adam von Wurtemberg
4 unités 1701

Formation Emil von Hessen - Darmstadt
6 unités 1701 ou 1201

Tour 2, 14h00

Alliés :

2^e MA Adam von Wurtemberg, 2^e MA Emil von Hessen-Darmstadt

Tour 5, 17h00

Alliés :

1^{er} MA Wallmoden

Formation **Wallmoden**
Landwehr 1, 2, 3 et 4 1701

Tour 6, 18h00

Alliés :

2^e MA Wallmoden

Formation **Wallmoden**
Landwehr 5, 6 et Wallmoden 1701