



Les Quatre Bras

16 juin 1815

« Les Quatre Bras » 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

Image ci-dessus : Le 28th North Gloucestershire Regiment of Foot à Quatre Bras, Elizabeth Thompson

REGLES SPECIFIQUES

0.1 - Echelles

Chaque tour couvre 1h de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 200 mètres par hex. Un point de force représente environ 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente 2 à 4 canons suivant leur calibre.

0.2 – La carte

Le **ruisseau de Gémioncourt** (« ruisseau 2 ») est un ruisseau raviné bordé de haies. Il est infranchissable pour la cavalerie et l'artillerie. Il coûte +1 à un général et +2 à l'infanterie pour traverser.

Les **fermes** sont traitées comme des villages dans ce jeu.

L'**auberge Balcan** est purement figurative.



Les **haies** bloquent la ligne de vue. En cas de tir vers un hex adjacent, se reporter aux règles de ligne de vue. Le mouvement de charge et charge de cavalerie sont impossibles depuis, au travers et vers ce type d'hex.

L'**étang de Materne** est infranchissable. Appliquer le tableau des terrains Rivière / Mer / Lac /.

0.3 – Les unités de combat

Légende des pions

Nationalité

	Français
	Anglais
	King's German Legion (KGL)
	Belgo-néerlandais
	Brunswick

Désignation des corps pour l'armée anglo-alliée

Exemple :



28th North Gloucestershire Regiment of Foot
= Unité



Formation Brigade Kempt
= Marqueur d'activation (MA)



5^e division Picton
= Marqueur d'activation combinée (MAC)

L'ordre de bataille anglo-allié est le suivant :

1^{ère} division britannique : MAC Cooke

- MA Maitland
- MA Byng

2^e division belgo-néerlandaise : MAC Perponcher

- MA Bijlandt
- MA Weimar
- MA van Merlen

3^e division britannique : MAC Alten

- MA C.Halkett
- MA Kiellmanssegge (KGL)

5^e division britannique : MAC Picton

- MA Kempt
- MA Pack
- MA Best (KGL)

Contingent de Brunswick : MAC Brunswick

- MA von Buttlar
- MA Specht
- MA cavalerie

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, si celui-ci en possède une (sinon, elle reste Sans Ordres). Il faut dans ce cas effectuer un test d'initiative par unité.



NEY : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer jusqu'à **4** unités d'infanterie de son choix, même issues de plusieurs formations, à condition qu'elles effectuent toutes une attaque au choc.



CHARGE : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur français peut activer **toutes** ses unités de cavalerie (y compris celles en réserve et mises en jeu précédemment). En respectant strictement l'ordre suivant, le joueur français :

- vérifie le statut des formations de cavalerie (règle 1.D.2)
- peut déplacer ses unités avec un mouvement réduit (règle 4.1.2).

- peut effectuer une charge avec toutes ses unités de cavalerie, mais ne peut pas les faire combattre au choc



ORANGE : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur anglo-allié peut activer les unités d'infanterie ou d'artillerie belgo-néerlandaises situées au contact ou à 1 hex d'une unité ennemie. Elles bénéficient alors d'un mouvement réduit, quelque soit leur statut (Ordres reçus ou sans ordres). **1** de ces unités bénéficie également d'un choc ou d'un tir.



TIR DE SALVE : Lorsque ce MAC est tiré du bol, le joueur anglo-allié peut désigner jusqu'à **2** unités françaises situées dans un hex de front d'une unité **anglaise ou KGL** en bon ordre adjacente et l'obliger à effectuer un TdC. Un malus de +1 est ajouté au jet du d10 pour déterminer le résultat de ce TdC, qui est appliqué immédiatement.

Marqueur d'activation combinée de division

Un MAC de division remplace les MA des formations correspondantes lorsqu'il est mis en jeu. Il existe 5 couples de MAC anglo-alliés qui correspondent aux 5 divisions anglo-alliées représentées dans le jeu. (voir 0.3 ordre de bataille anglo-allié).



Le joueur anglo-allié ne peut mettre en jeu que **1** seul couple de MAC de division par tour.

Le joueur anglo-allié ne peut utiliser les MAC d'une division que si tous les MA des formations correspondantes sont en jeu. Il est donc possible de les utiliser lors du tour d'entrée en renfort du dernier MA de la dernière formation correspondante.

Précision : Si une (ou plusieurs) formation de la division est démoralisée, le MAC de division peut quand même être utilisé. La formation démoralisée bénéficie de l'activation des 2 MAC au lieu d'une seule activation.

Exception : Les MAC de la division Perponcher peuvent être utilisés avant l'entrée en jeu des 2 MA Van Merlen. Dans ce cas, seuls les MA des formations Bijlandt et Weimar sont remplacés par les MAC Perponcher.

Les 2 MAC d'une division anglo-alliée sont obligatoirement mis dans le bol ensemble de la phase A. Lorsque ces 2 MAC sont mis dans le bol, le joueur anglo-allié doit alors secrètement mettre à part tous les MA de la division correspondant.

Un MAC de division (et uniquement ce type de MAC) peut être sélectionné au titre de l'initiative en phase B.

Lorsqu'un MAC de division est tiré du bol, le joueur anglo-allié active ensemble toutes les formations de la division. Un MAC de division ne crée donc pas une activation supplémentaire pour les unités concernées.

2.2 – Utilisation des MA des réserves

Les unités des formations de la cavalerie de la Garde de Lefevre-Desnouettes (MA Lef-Desn) et du 3^e corps de cavalerie Kellerman, (MA L'Héritier) sont des formations en réserve. Le joueur Français peut décider de faire entrer en jeu chacune de ces formations à partir du tour de jeu indiqué dans le scénario.

Le joueur français peut décider de reporter l'entrée de ces formations à un tour ultérieur.

Un MA de réserve peut être sélectionné au titre de l'initiative en phase B, comme tous les autres MA.

La mise en jeu de ces réserves s'effectue selon les règles de renforts 5.2. Une fois mises en jeu, ces formations le restent jusqu'à la fin de du scénario.

Ces mises en jeu donnent des points de victoire à l'adversaire. (Voir Conditions de victoire) et les unités de ces formations peuvent désormais être activées comme les autres formations déjà présentes.

2.3.1 Formations et groupes tactiques

Pendant le tour durant lequel les MAC de division anglo-alliés sont en jeu, toutes les unités de cette division sont considérées comme faisant partie de la même formation, quelque soit la formation d'origine et agissent comme au sein d'une seule et même formation.

Précision : La règle d'empilement 5.1.1 s'applique par formation et non par division.

1 seul ordre seulement est nécessaire pour activer l'ensemble de la formation.

Si les unités de cette division sont trop dispersées, la règle des groupes tactiques s'applique et il faudra plusieurs ordres pour les activer pleinement.

2.5.1 – Caractéristiques d'un général en chef

Wellington peut donner des ordres à 4 groupes tactiques, que ces groupes soient activés par un MA ou un MAC de division.

5.1.1 Contraintes d'empilement

Exception : Les unités d'infanterie belgo-néerlandaises de formations différentes peuvent s'empiler.

SCENARIOS

QB1: scénario historique : le 16 juin 1815 à 14h

Ce scénario simule à l'échelle du bataillon le combat qui a opposé le 16 juin 1815 l'aile gauche de l'Armée du Nord, commandée par le Maréchal Ney, aux forces anglo-alliées commandées par le Duc de Wellington

Durée

Le scénario débute le **16 juin 1815** lors du **tour 3** (14h00) et dure 7 tours jusqu'au **tour 9** (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 :

Anglo-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
- 1 PV attribué en fin de partie au camp ayant été le dernier à occuper l'hex **0112**
- 4 PV attribué en fin de partie au camp ayant été le dernier à occuper l'hex **0912**

Anglo-alliés seulement :

- 1 PV attribué en fin de partie si les anglo-alliés ont été les derniers à occuper l'hex **1701**
- 4 PV par MA L'Héritier ou Lef-Desn mis dans le bol au tour 4 (15h00)
- 3 PV par MA L'Héritier ou Lef-Desn mis dans le bol au tour 5 (16h00)
- 2 PV par MA Lef-Desn mis dans le bol à partir du tour 6 (17h00)
- 1 PV par MA L'Héritier mis dans le bol à partir du tour 6 (17h00)

Initiative

Le joueur français dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du 1^{er} tour.

Direction de retraite

Français : vers le sud (rangée d'hex **27XX**)

Anglo-alliés : vers le nord (rangée d'hex **01XX**)

Règles particulières

Français :

Aucune unité française ne peut entrer dans un hex de la rangée **XX05** pendant les **2** premiers tours de jeu.

Anglo-alliés :

Le joueur anglo-allié dispose de **1** ordre pendant les 2 premiers tours

Les hex 0112, 0912 et 1701 sont anglais au début de la partie (placer un marqueur drapeau)

Déploiement initial

Le joueur Français déploie et oriente ses pions en premier

Français :

6 MA sont disponibles : 2 MA Bachelu, 2 MA Foy, 2 MA Piré

Ney	2512
------------	------

Formation Bachelu	
2 ^e léger	2509
61 ^e ligne	2609
72 ^e ligne	2510
108 ^e ligne	2611
Art Deshaulles	2611
Art Valnet	2711

Formation Foy	
92e ligne	2512
93e ligne	2612
4e léger	2611
100e ligne et art Tacon	2712

Formation Piré	
1er chasseurs et 6e chasseurs	2408
5e lanciers	2613
6e lanciers	2511
Art Gronnier	2711

Anglo-alliés :

2 MAC sont disponibles :
 1 MAC Orange : utilisable 1 seule fois dans le scénario
 1 MAC Tir de salve : utilisable 2 fois dans le scénario

4 MA sont disponibles : 2 MA Weimar, 2 MA Bijlandt

Formation Weimar	
1 / 2 Nassau	2108
2 / 2 Nassau	0811
3 / 2 Nassau et art Stevenart	1813
1 / 28 Orange	2218
2 / 28 Orange	2015

Formation Bijlandt	
27 Jagers hollandais	1809
5e milice hollandaise et art Bijleveld	1811
7e milice hollandaise	0815
8e milice hollandaise	0914
7e ligne belge (marqueur renfort)	1217

Renforts**Tour 4, 15h00****Français :**

1^{er} MA Jérôme

Formations en **réserve** utilisable à partir de ce tour : 1^{er} MA Lef-Desn, 1^{er} MA L'Héritier

Formation Jérôme :

1er léger, 3e ligne, 1er ligne, 2e ligne et art Meunier	2712
---	------

Formation Lef-Desn :

1er lanciers et 2e lanciers	2712
-----------------------------	------

Formation L'Héritier :

8e cuirassiers et 11e cuirassiers	2712
-----------------------------------	------

Anglo-alliés :

1^{er} MA van Merlen, 1^{er} MA Kempt

Wellington	1701
-------------------	------

Formation van Merlen

5e dragons, 6e hussards	0420
-------------------------	------

Formation Kempt

28 N. Gloucester, 32 Cornwall, 79 Cameron, et 95 rifles	0112
---	------

Tour 5, 16h00**Français :**

2^e MA Jérôme

Formations en **réserve** : 2^e MA Lef-Desn, 2^e MA L'Héritier

Anglo-alliés :

2^e MA van Merlen, 2^e A Kempt,
 1^{er} MA Pack, 1^{er} MA Best : ces 2 formations entre dans cet ordre précisément. Au 1^{er} tirage de l'un (n'importe lequel) de ces 2 MA, la formation Pack entre en jeu. Etc....

Formation Pack

3 / 1 Scots, 42 Highlanders, 2 / 44 E. Sussex, 1 / 92 Gordon et art Heise	0112
---	------

Formation Best

Verden Ldw, Lunebourg Ldw, Osterode Ldw et Munden Ldw	0112
---	------

Tour 6, 17h00**Français :**

2 MAC sont disponibles à partir de ce tour :

MAC Ney : utilisable 1 fois jusqu'à la fin du scénario

MAC Charge : utilisable 1 fois jusqu'à la fin du scénario

Anglo-alliés :

2^e MA Pack, 2^e MA Best

1^{er} MA von Buttlar,

1^{er} MA Halkett, 1^{er} MA Kiellmanssegge : ces 2 formations entre dans cet ordre précisément. Au 1^{er} tirage de l'un (n'importe lequel) de ces 2 MA, la formation C.Halkett entre en jeu. Etc....

Formation von Buttlar Leib bat, 1 Bat leg, 2 Bat leg, 3 Bat leg	0112
---	------

Formation C.Halkett 2 / 30 Cambridge, 33 York, 2 / 69 Lincoln et 2 / 73 Highland	0420
---	------

Formation Kiellmanssegge Verden, Bremen, York, Lunebourg, Groenhagen et Jagers	0420
---	------

Tour 7, 18h00

Anglo-alliés :

2^e MA von Buttlar, 2^e MA Halkett, 2^e MA Kiellmanssegge
1^{er} MA Specht, 1^{er} MA cavalerie Brunswick

Formation Specht 1 Bat ligne, 2 Bat ligne, 3 Bat ligne	0112
--	------

Formation cavalerie Brunswick 2 Hussards et 2 Uhlans	0112
--	------

Tour 8, 19h00

Anglo-alliés :

2^e A Specht, 2^e MA cavalerie Brunswick
1^{er} MA Maitland, 1^{er} MA Byng : ces 2 formations entre dans cet ordre précisément. Au 1^{er} tirage de l'un (n'importe lequel) de ces 2 MA, la formation Maitland entre en jeu. Etc....

Formation Maitland 2 / 1 Guards et 3 / 1 Guards	0112
---	------

Formation Byng 2 / 2 Guards, 2 / 3 Guards et art Adye	0112
---	------

Tour 9, 20h00

Anglo-alliés :

2^e MA Maitland, 2^e MA Byng

QB2 : scénario hypothétique : le 16 juin 1815 à 12h

Ce scénario simule le combat qui aurait opposé le 16 juin 1815 l'aile gauche de l'Armée du Nord, aux forces anglo-alliées si le Maréchal Ney s'était montré moins circonspect et avait prescrit à ses troupes de prendre les armes plus tôt le matin.

Durée

Le scénario débute le **16 juin 1815** lors du **tour 1** (12h00) et dure 9 tours jusqu'au **tour 9** (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

Anglo-alliés et français :

- 1 PV par unité ennemie en déroute sur la carte en fin de partie
- 2 PV par unité ennemie (infanterie, cavalerie ou artillerie) éliminée
- 1 PV attribué en fin de partie au camp ayant été le dernier à occuper l'hex **0112**
- 4 PV attribué en fin de partie au camp ayant été le dernier à occuper l'hex **0912**

Anglo-alliés seulement :

- 1 PV attribué en fin de partie si les anglo-alliés ont été les derniers à occuper l'hex **1701**
- 4 PV par MA Lef-Desn mis dans le bol
- 2 PV par MA L'Héritier mis dans le bol

Initiative

Le joueur français dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du 1^{er} tour.

Direction de retraite

Français : vers le sud (rangée d'hex **27XX**)

Anglo-alliés : vers le nord (rangée d'hex **01XX**)

Règles particulières

Français :

Aucune unité française ne peut entrer dans un hex de la rangée **XX05** pendant les **4** premiers tours de jeu.

Anglo-alliés :

Le joueur anglo-allié dispose de **1** ordre pendant les **4** premiers tours

Les hex 0112, 0912 et 1701 sont anglais au début de la partie (placer un marqueur drapeau)

Déploiement initial**Français :**

1 MAC est disponible :

MAC Ney : utilisable 1 fois jusqu'à la fin du scénario

*Note : le MAC Charge n'est pas utilisé dans ce scénario.***Anglo-aliés :**

2 MAC sont disponibles :

1 MAC Orange : utilisable 1 seule fois dans le scénario

1 MAC Tir de salve : utilisable 2 fois dans le scénario

4 MA sont disponibles : 2 MA Weimar, 2 MA Bijlandt

Formation Weimar

1 / 2 Nassau 2011

2 / 2 Nassau 2013

3 / 2 Nassau 1812

1 / 28 Orange et 2 / 28 Orange 1012

art Stevenart 0912

Formation Bijlandt

27 Jagers hollandais 1810

5e milice hollandaise et art Bijleveld 1212

7e milice hollandaise 0912

8e milice hollandaise 0812

Renforts**Tour 1, 12h00****Français :**1^{er} MA Bachelu, 1^{er} MA Foy, 1^{er} MA Piré**Ney** 2712**Formation Bachelu**2^e léger, 61^e ligne, 72^e ligne, 108^e ligne,
art Deshaulles et art Valnet 2711**Formation Foy**4^e léger, 100^e ligne 2712**Formation Piré**5^e lanciers 2712**Anglo-aliés :****Formation Bijlandt**2^e ligne Bel 0420**Tour 2, 13h00****Français :**2^e MA Bachelu, 2^e MA Foy, 2^e MA Piré**Formation Foy**92^e ligne, 93^e ligne et art Tacon 2712**Formation Piré**1^{er} chasseurs, 6^e chasseurs, 6^e lanciers

et art Gronnier

2712

Tour 3, 14h00 :**Français :**1^{er} MA JérômeFormations en **réserve** utilisable à partir de ce tour : 1^{er} MA Lef-Desn, 1^{er} MA L'Héritier**Formation Jérôme :**1^{er} léger, 3^e ligne, 1^{er} ligne, 2^e ligne et
art Meunier 2712**Formation Lef-Desn :**1^{er} lanciers et 2^e lanciers 2712**Formation L'Héritier :**8^e cuirassiers et 11^e cuirassiers 2712**Tour 4, 15h00 :****Français :**2^e MA JérômeFormations en **réserve** : 2^e MA Lef-Desn, 2^e MA L'Héritier*A partir du Tour 4, les renforts **anglo-aliés** entrent comme dans le scénario historique QB1*

La prise du drapeau du 69th South Lincoln par le 8^e cuirassiers, Daniel Horsebrief