

# La bataille de février 1814 retracée deux siècles après

PUBLIÉ LE 16/02/2014

Par L'union-L'Ardennais



Le 11 février 1814, les troupes de Napoléon remportaient une victoire sur les armées Russe et Prusse. À l'initiative de l'association 1814V4, durant deux jours, 200 ans après, l'Orangerie du château de Montmirail a fait revivre cette bataille grâce à des passionnés de « wargames » (jeux de guerre). Dans la salle des joueurs calmes et réfléchis sont venus assouvir leur passion dans une ambiance détendue mais appliquée.

Grâce à des figurines, des cartes et des plateaux représentant les lieux où se sont passés les faits historiques, les joueurs avec des règles très précises se sont livrés bataille. Originalité de ces wargames, il ne s'agit en aucun cas de reconstituer la bataille de 1814 mais d'élaborer différentes tactiques, stratégies pour faire gagner son camp.

Samedi, quatre jeux étaient présentés. Sous la conduite de David Rouanet, professeur d'histoire de Châlons-en-Champagne, les adolescents ont livré bataille en utilisant figurines et cartes afin de donner des ordres. Un peu de hasard mais surtout de la stratégie donc pour remporter la partie.

Non loin de là, les adultes étaient répartis sur différentes tables proposant trois autres jeux.

## **Jouer sérieusement tout en s'amusant**

Un premier a occupé quatre grandes tables symbolisant la région de Montmirail avec villages et hameaux. Le concepteur, Thierry Melchior a supervisé la partie de « Silex et baïonnette », jeu qu'il a peaufiné pendant 8 ans. Des figurines représentaient les troupes. Les joueurs les déplaçaient pour attaquer, tirer, encercler l'ennemi. Des règles très précises ont permis de faire évoluer les unités. L'infanterie avançant de 10cm, la cavalerie de 20cm et l'artillerie de 2 mètres grâce aux tirs. Et ainsi pendant des heures on a vu les joueurs prendre les figurines une à une pour aller de Montmirail à Montcoupot ou bien encore marcher vers Château-Thierry. Des membres du club « Paigle Rouennais » n'ont pas manqué le déplacement dans la Marne comme Denis qui reconnaît : *« C'est une passion qui nous anime depuis des décennies, avec les membres du club on apprécie de se retrouver pour jouer. Venir à Montmirail à l'endroit même de la bataille est attrayant ».*

Sur la table voisine, Jean-Christophe Raguet, un ancien militaire de Mourmelon a proposé le jeu « 1er Empire version 3 ». Une reconstitution à une échelle différente mais avec un but identique, simuler les combats de 1814.

Quant au troisième jeu « Napoléon aux abois », sur trois petites tables étaient présentées les trois troupes. Un pur jeu de stratégie où les joueurs munis de cartes, cases pour évoluer devaient deviner, comprendre l'avancée des deux autres avant l'affrontement. Des arbitres rendaient compte des victoires ou défaites. Venant des États-Unis, ce jeu est présenté pour la première fois dans cette version.

Pour les spectateurs le constat est le même comme le remarque Claude : « *Ils s'amuse*nt tout en étant sérieux. Et surtout pas de tablette et autre ordinateur mais des figurines, des plans, du papier, un stylo et beaucoup de réflexion ».

Dimanche à midi « Silex et baïonnette », à quelques heures de la fin des hostilités, entrevoyait une victoire des armées françaises, comme en 1814.



## Le journal du jour L'UNION- L'ARDENNAIS

Feuilletez le  
journal sur  
votre  
ordinateur

CHOIX DE L'ÉDITION :

Reims ▼

DATE :

17 / 02 / 2014

[Je consulte](#)

---

## Vidéos