

# Si vous êtes arrivé ici par hasard...

Ce site est consacré à une règle de jeu d'histoire. Qu'est-ce que le jeu d'histoire ? Ce terme regroupe l'ensemble des jeux de stratégie historique qui se jouent avec des figurines peintes réunies en unités, ces unités manœuvrent en suivant des règles précises sur une table recouverte d'un décor.

Au départ, l'expression « jeu d'histoire » a été créée pour les jeux avec figurines, le terme anglais « wargame », qui signifie littéralement « jeu de guerre », était utilisé pour les autres jeux de stratégie. Depuis le premier numéro de la revue *Væ Victis*, en février 1995, « jeu d'histoire » désigne tous les jeux de stratégie historiques. Les liens donnés dans le site vous permettront d'en savoir plus.



Figurines et photographie de Cyrille Barillot.

## Si vous connaissez déjà le jeu d'histoire...

« Silex & Baïonnette » est une règle conçue pour la compétition. Elle permet de simuler les batailles à l'époque où le fusil à silex muni de la baïonnette à douille était l'arme principale de l'infanterie, d'où son nom. Cette période court de la fin du XVII<sup>e</sup> siècle à la moitié du XIX<sup>e</sup>.

Dans Silex, les figurines sont posées sur des bases, une base représente l'espace occupé au sol par une sous-unité de manœuvre, ce qui permet de représenter l'encombrement réel des unités. La taille des figurines et les dimensions de leur socle (individuel ou non) n'ont donc aucune importance tant que les socles ne dépassent pas des bases.

Une sous-unité de manœuvre se nomme peloton dans la Cavalerie, l'Infanterie et le Génie et section dans l'Artillerie.

Une unité se nomme escadron dans la Cavalerie, bataillon dans l'Infanterie et compagnie dans l'Artillerie et le Génie.

Un escadron est toujours formé de quatre pelotons ; un bataillon comprend quatre à douze pelotons, une compagnie du Génie un à deux pelotons et une compagnie d'Artillerie une à six sections.

Chaque figurine est dotée de plusieurs points de vie qui correspondent à un certain nombre de soldats, ceci permet de représenter n'importe quel effectif. Le nombre de figurines d'une unité dépend de son effectif théorique – c'est-à-dire telle qu'il était défini réglementairement – ou historique – c'est-à-dire telle qu'il était à une bataille donnée, ceci en fonction des désirs du joueur.

Les unités se déplacent, changent de formation, tirent, testent leur moral et, parfois, combattent en mêlée :

- le mouvement est privilégié : une unité victorieuse avancera de tout son mouvement dans un tour de jeu ;
- toutes les formations historiques sont possibles : la ligne, les différentes colonnes, les carrés et les tirailleurs, et toutes les façons historiques de changer de formation également ;
- les conditions de tir et de combat ont été modélisées pour approcher la réalité au plus près ;
- tout ce qui peut influencer le moral a également été pris en compte – ceci pour essayer de simuler au mieux la psychologie de l'Homme au combat.

Une unité qui attaque l'ennemi s'arrête à distance de confrontation, c'est le test du même nom qui détermine l'issue du face-à-face et ses conséquences :

- situation morale des unités confrontées et mouvements correspondants ;
- efficacité et calcul des pertes de l'**éventuel** feu défensif ;
- calcul des pertes de l'**éventuelle** mêlée.

Silex est une règle semi-alternée, car si les changements de formation et les déplacements des unités s'effectuent à tour de rôle, brigade après brigade, les tirs et les affrontements sont résolus en même temps. Ceci permet de garder un certain réalisme sans les inconvénients dus aux mouvements simultanés, ce qui simplifie le jeu et augmente l'intérêt ludique de la règle.

Les vitesses de déplacement et les portées de tir sont à la même échelle que les bases de sous-unité. La possibilité d'employer toutes les formations historiques permet de simuler les tactiques employées, alors que le test de commandement rend bien les difficultés rencontrées par les généraux de l'époque. Tout ceci permet d'obtenir des situations réalistes et historiques sur la table sans contraintes particulières pour le joueur.

Pour accélérer le jeu, l'écriture est limitée aux objectifs donnés aux généraux, les colonels ont un marqueur d'ordre.

Les reliquats de perte sont gérés simplement à l'aide d'un dé.

Enfin, dans un souci de transparence et de clarté en compétition et toujours pour éviter l'écriture, des marqueurs d'attitude et de cohésion sont posés à côté des unités si besoin.