

Issy 1815

« Je désire que mes cendres reposent sur les bords de la Seine, au milieu du peuple français que j'ai tant aimé. »
Testament de l'Empereur Napoléon, 16 avril 1821

A mon père Guy Bey (1933-200), élu municipal et 1^{er} adjoint du maire de Meudon (1965-2000)

Histoire, jeu d'histoire et compétition

Après Waterloo, Wellington et Blücher poursuivent leurs opérations et lancent à partir du 30 juin une manœuvre qui va s'avérer décisive pour le destin de Paris. Napoléon a abdiqué une seconde fois le 22 juin et il a déjà quitté la capitale pour le port de Rochefort, en quête d'un exil qui préserverait sa liberté. Le commandement de l'armée française est désormais assuré par le maréchal Davout, alors ministre de la guerre. Blücher, après s'être emparé d'Aubervilliers, traverse la Seine à Saint-Germain, en aval de la capitale, pour se aborder ensuite Paris par le sud, où les travaux de fortification sont beaucoup moins importants qu'ailleurs. Blücher est désormais dangereusement séparé de Wellington par la Seine et par l'armée française qui est établit entre les deux armées alliées. Au regard de la faiblesse de leurs défenses au sud de Paris, les troupes françaises sont néanmoins obligées de marcher à la rencontre de Blücher. Une brigade prussienne est d'ailleurs vaincue à cette occasion à Rocquencourt, près de Versailles. Le 2 juillet, les Prussiens ont leur aile gauche à Meudon et leur aile droite au Plessis-Piquet, leurs réserves stationnant à Versailles. Au cours de la soirée Ziethen, à la tête du Ier corps prussien débouche sur Issy depuis Meudon et Chatillon, après de difficile combat à Sèvres. Les Prussiens repoussent les Français et s'installent dans les villages d'Issy et de Vanves pour la nuit. A Paris, Davout décide d'une contre-attaque pour le lendemain. Bien que sachant la situation désespérée, il veut effectuer une dernière tentative afin de négocier un armistice dans de meilleures conditions. Le 3 juillet, dès 3 heures du matin, le IIIe Corps commandé par le général Vandamme avance en deux colonnes depuis Paris, avec à ses côtés la cavalerie lourde de Milhaud. L'avant garde prussienne qui a barricadé le village d'Issy résiste et repousse la première attaque française, pourtant précédée d'une longue préparation d'artillerie. Une seconde attaque échoue également avant que les renforts n'arrivent dans les deux armées. Des combats acharnés se poursuivent, mais sans que les Français ne parviennent à percer les défenses prussiennes. Au cours de la bataille, certaines unités prussiennes perdent ainsi plus d'hommes qu'elles n'en avaient perdus à Ligny... Le cessez le feu intervient dans la soirée du 3 juillet après que Davout ait découvert que Blücher et Wellington avait rétablis leur liaison grâce à une pont de bateaux installé sur la Seine. La campagne de 1815 est désormais terminée. La dernière bataille de l'épopée napoléonienne a ainsi été livrée à Issy en 1815.

C'est exactement 200 ans plus tard que le Trophée du Bicentenaire, compétition inédite de jeux d'histoire, s'est terminé dans ces mêmes lieux historiques¹. L'aventure du Trophée du Bicentenaire se confond avec celle du magazine *VaeVictis*. C'est en effet dès le n°18 du magazine que la série *Jours de Gloire* voit le jour, avec le soutien de Richard H. Berg, en même temps que le projet de suivre pas à pas le 200^e anniversaire des petites et grandes batailles de l'épopée napoléonienne au travers d'une compétition de jeux d'histoire. Les 23 et 24 janvier 2016, cette idée un peu saugrenue a finalement atteint son terme, avec la fierté d'un serment accompli, lors d'un XIX^e et ultime Trophée du Bicentenaire qui a rassemblé 87 participants venus de sept pays (France, Belgique, Suisse, Luxembourg, Angleterre, Canada et Finlande). Le Trophée, en 19 éditions, rassemblé 218 joueurs qui ont disputé 2985 parties sur 30 batailles différentes de la série *Jours de Gloire* (une à trois batailles distinctes lors de chaque Trophée). Cela a permis à des joueurs de profils très variés, très jeunes (dès 7 ans) ou bien plus âgés, grognards ou débutants de se retrouver tous les ans pour un week-end, six rondes et 15 heures de jeux, sans pendule ni animosité. Si les participants sont venus pour gagner (ou apprendre à gagner), ils ont été encore plus motivés par les frissons d'une histoire qu'ils se sont appropriés, au rythme de nos ancêtres qui avaient 20 ans dans les plaines d'Italie et 40 ans à Waterloo. On ne joue pas non plus au wargame de la même manière à 30 ans ou à 50 ans. Et que dire de la dizaine de joueurs du dernier Trophée qui n'étaient pas nés lorsque le premier a eu lieu, en janvier 1998. Le Trophée du Bicentenaire a impliqué directement tous les éditeurs français (*VaeVictis*, *Hexasim*, *Ludifolie*) et même américains (*C3i/RBM Studio* pour *Lonato*) qui ont publié à tour de rôle les jeux des 19 tournois. Il a été suivi et plus encore

¹ : Le Trophée du Bicentenaire s'est déroulé dans l'hex. 1206. J'habite depuis 30 ans dans l'hex. 1207 et ma famille maternelle est installée à Meudon, hex. 2314, depuis 200 ans.

soutenu par tous les acteurs du petit monde du wargame qui ont offert les prix les vainqueurs. Le Trophée du Bicentenaire a toujours annoncé qu'il aurait, dans la cohérence de son projet, un début et une fin. Quatre joueurs ont eu la chance de vivre les 19 éditions qui ont couronné 12 vainqueurs différents. Avec panache et maestria, le vainqueur du dernier Trophée et de trois autres auparavant est également le vainqueur incontestable d'une compétition qui a vu s'imposer de manière cyclique plusieurs « générations » et « écoles » de joueurs. Le Trophée du Bicentenaire est né, a grandi et a vécu grâce à ses joueurs. Merci à eux.

Frédéric Bey

Podium final du Trophée du Bicentenaire :

1^{er} Denis Sauvage (1302 points)

2^e Philippe Berthet (1096 points)

3^e Sauveur d'Anna (1091 points)

Introduction

Issy 1815 est la 44^e bataille de la série **Jours de Gloire**. Les règles spécifiques font référence, lorsque cela est nécessaire, aux chapitres des règles de la série **Jours de Gloire**

Règles spécifiques pour Issy 1815

0.1 Echelles

Chaque tour couvre 1h30 de temps réel. L'échelle de la carte est d'environ 400 mètres par hex. Un point de force représente environ 200 fantassins ou 150 cavaliers. Un point de force d'artillerie représente environ 50 artilleurs et 2 à 3 pièces d'artillerie suivant leurs calibres.

0.2 La carte

Le terrain majoritaire dans l'hex. (niveau, terrain) s'applique comme étant celui de l'hex. pour les mouvements et les combats. *Exception* : 0713 est considéré comme un hex. de terrain clair.

Maison isolées : les maisons isolées sont uniquement décoratives (*Maison Blanche en 0413, Javelle 0713 et Château de Vanves en 1107*).

Redoutes : les redoutes représentées sur la carte sont des barricades établies à la va-vite et des retranchements inachevés. Toute attaque au travers d'un bord d'hex. de redoute est traité comme une attaque de l'extérieur vers l'intérieur avec un modificateur de -1 au dé (voir la note [g] dans la Table des effets du terrain).

Rivière : la Seine est une rivière infranchissable.

Le séminaire Saint-Sulpice : les deux hex. du séminaire Saint-Sulpice (1411 et 1511) sont considérées comme des hex. de Château au regard de la Tables des effets du terrain.

2.1.2 Marqueurs d'Activation Combinée (MAC)

Chacun des MAC suivants peut être utilisé **une ou plusieurs fois** par scénario pour lequel il est listé comme étant disponible. *Note* : 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 les sélectionner au titre de l'initiative en phase B.) et de retirer deux MA issus de deux formations différentes.

Attaque combinée : Le joueur prussien place le MAC *Attaque Combinée* dans le bol, lors de la phase A. d'un tour de jeu donné, et ne place pas ensuite dans le bol, lors de la phase C, un MA de chacune des deux formations dont il souhaite combiner l'activation et les place (face cachée) sur le bord de la carte, pour les identifier. Le joueur prussien peut alors activer simultanément les deux formations en question comme si elles n'en formaient qu'une (sauf pour l'empilement des unités, voir 5.1.1) et combiner leurs tirs, chocs ou charges. Les deux MA placés sur le bord de la carte sont alors retournés pour prouver qu'il s'agit bien de ces deux formations.

2.3.1 Formations et groupes tactiques

L'unité d'artillerie française Auteuil n'appartient à aucune formation. Cette unité peut être activée deux fois par tour, une fois au début de la Phase D. Activation, avant que le premier MA ne soit joué et une seconde fois à la fin de la même phase d'Activation, après que le dernier MA est été mis de côté. L'artillerie Auteuil ne peut pas bouger mais peut-être réorientée et tirer à chaque fois qu'elle est activée. L'artillerie Auteuil suit les mêmes règles que les autres unités d'artillerie pour les règles de tir de contre-batterie et de tir de réaction.

5.2 Renforts

Les unités, au sein de chaque formation, entrent sur la carte strictement selon l'ordre indiqué dans les scénarios. L'ordre d'entrée de formations arrivant en renfort lors du même tour et par le même hex. est quant à lui déterminé par l'ordre de tirage des MA.

Compagnies légères

Chaque joueur dispose de 3 marqueurs compagnie légère associés chacun à une formation donnée. Ces marqueurs ne sont pas des unités de combat et ne disposent d'aucune des propriétés de celles-ci ; ils n'ont ni ZdC, ni PF, ni Cohésion, ni MP ; ils n'empêchent pas les tentatives de ralliement d'unités ennemies adjacentes et ne sont pas pris en compte dans la détermination des groupes tactiques.

Ces marqueurs peuvent être utilisés comme voltigeurs, de la manière suivante :

Lors de la phase A. de chaque tour de jeu, le joueur prussien et le joueur français peuvent sélectionner un maximum de 2 marqueurs compagnie légère (tous ces marqueurs doivent être de la couleur de formations dont au moins une unité d'infanterie, qui n'est pas en déroute, est déployée sur la carte). Chaque joueur, le joueur prussien en premier, en choisit d'abord un qu'il place sur la carte, empilé avec une unité d'infanterie, qui n'est pas en déroute, d'une formation possédant le même code couleur que celui figurant sur le marqueur. Les autres marqueurs sélectionnés sont placés dans le bol lors de la phase A, puis placés sur une unité d'infanterie de même code couleur, qui n'est pas

en déroute, lorsqu'ils sont tirés au sort dans le bol, lors de la phase D. Une fois par activation, à n'importe quel moment de la phase D (même pendant une activation adverse) chaque joueur peut contraindre une unité ennemie adjacente à un marqueur compagnie légère à effectuer un TdC, puis à appliquer le résultat du TdC (un niveau de désorganisation supplémentaire en cas d'échec). Les marqueurs compagnie légère restent en permanence empilés avec l'unité sur laquelle ils sont placés, cela jusqu'à leur utilisation (TdC) après laquelle ils sont retirés de la carte pour le reste du tour. Si un marqueur compagnie légère est le dernier marqueur restant dans le bol à la fin du tour, il n'est pas utilisé et ne peut pas être remis en jeu pour le tour suivant (le placer sur la case du compteur de tour correspondante à son retour en jeu). Tous les autres marqueurs sont de nouveau utilisables lors du tour suivant.

Note : le tirage d'un marqueur compagnie légère dans le bol n'autorise aucune des actions décrite en 2.4 (Exemple : un marqueur compagnie légère ne permet pas de déplacer un chef).

S.1 Issy, 3 juillet 1815 (scénario historique)

Durée

Le scénario débute le 3 juillet 1815, lors du tour 1 (3h00) et dure 7 tours, jusqu'au tour 7 (12h00).
Les tours 1 et 2 sont des tours de nuit.

Conditions de victoire

Par « contrôler » un hex. on entend occuper ou être le dernier à être passé dans l'hex. en question. Par « unité » on entend indifféremment unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie (mais pas les chefs).

Victoire automatique :

Le joueur prussien gagne et la partie s'arrête immédiatement si toutes les formations française sont démoralisées lors de la Phase F d'un tour de jeu (voir **11.2**).

Victoire en fin de partie :

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

Français et Prussien :

- 1 PV par unité ennemie en déroute et encore sur la carte en fin de partie ;
- 3 PV par unité ennemie éliminée.

Français seulement :

- 1 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. de chacun des hex. suivants : 1009, 1010, 1109 (pour un maximum de 3 PV) ;
- 2 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. de chacun des hex. suivants : 1210, 1309 (pour un maximum de 4 PV).
- Prussiens seulement :
- 2 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. de chacun des hex. suivants : 1109, 1207 (pour un maximum de 4 PV) ;
- 3 PV pour le contrôle en fin de partie d'au moins un des 6 hex. de Vaugirard (0106, 0207, 0208, 0306, 0307, 0407).

Initiative

Le joueur français dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors des tours 1 et 2.

Directions de retraite

Prussiens : vers le bord sud-ouest de la carte (rangée d'hex. 01xx).

Français : vers le bord nord-est de la carte (rangée d'hex. 25xx).

Déploiement initial

Le joueur prussien déploie et oriente ses pions en premier.

Prussiens :

3 MA disponibles :

1 MA STEINMETZ, 1 MA PIRCH, 1 MA RÖDER

MAC *Attaque combinée* (disponible 2 fois à partir du Tour 3)

Ziethen en 1210

STEINMETZ

I./ InfRgt 12 en 1009

II./ InfRgt 12 en 1010

III./ InfRgt 12 en 1109

I./ InfRgt 24 en 1209

II./ InfRgt 24 en 1208

III./ InfRgt 24 en 1207

I./ LwRgt 1 en 1210

II./ LwRgt 1 en 1210

III./ LwRgt 1 en 1309

Branden. en 1210
PIRCH
I./ InfRgt 6 en 1312
II./ InfRgt 6 en 1312
III./ InfRgt 6 en 1413
I./ InfRgt 28 en 1311
II./ InfRgt 28 en 1311
III./ InfRgt 28 en 1412
I./ LwRgt 2 en 1512
II./ LwRgt 2 en 1512
III./ LwRgt 2 en 1613
Pommern en 1312
RÖDER
Westpreuss. 2 en 1711
Branden. 5 en 1711
Branden. 3 en 1712
Silesien en 1712

Français :

4 MA disponibles :
2 MA VICHERY, 2 MA HULOT

Vandamme en 0407

Auteuil en 0714
VICHERY
59° de Ligne (I) en 0407
59° de Ligne (II) en 0407
76° de Ligne (I) en 0406
76° de Ligne (II) en 0406
48° de Ligne (I) en 0405
48° de Ligne (II) en 0405
69° de Ligne (I) en 0404
69° de Ligne (II) en 0404
Saint-Cyr en 0407
HULOT
9° de Léger (I) en 0212
9° de Léger (II) en 0212
111° de Ligne (I) en 0211
111° de Ligne (II) en 0211
44° de Ligne (I) en 0210
44° de Ligne (II) en 0210
50° de Ligne (I) en 0209
50° de Ligne (II) en 0209
Albert en 0211

Renforts

Rappel : voir **5.2.3 Hex. de renforts**

Tour de 4h30 : Prussiens, 2° MA STEINMETZ, 2° MA PIRCH.

Tour de 6h00 : Prussiens, 2° MA RÖDER ; Français, 1^{er} MA MILHAUD, 1^{er} MA BERTHEZENE ; Formation MILHAUD, 1^{er} Cuir., 4^e Cuirassiers, 7^e Cuir., 12^e Cuirassiers, Duchet en 0110 ; Formation BERTHEZENE, 12^e de Ligne (I), 12^e de Ligne (II), 56^e de Ligne (I), 56^e de Ligne (II), Le Corbeil. en 0105.

Tour de 7h30: Prussiens, 1^{er} MA HENCKEL ; Formation HENCKEL, I./ InfRgt 19, II./ InfRgt 19, III./ InfRgt 19 en 2314 ; Français 2° MA MILHAUD, 2° MA BERTHEZENE.

Tour de 9h00 : Prussiens, 2° MA HENCKEL.

S.2 Issy, 2 juillet 1815 (scénario historique)

Durée

Le scénario débute le 2 juillet 1815, lors du tour 8 (13h30) et dure 5 tours, jusqu'au tour 12 (19h30).
Tous les tours sont des tours de jour.

Conditions de victoire

Par « contrôler » un hex. on entend occuper ou être le dernier à être passé dans l'hex. en question. Par « unité » on entend indifféremment unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie (mais pas les chefs).

Victoire en fin de partie :

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

Français et Prussien :

- 1 PV par unité ennemie en déroute et encore sur la carte en fin de partie ;
- 3 PV par unité ennemie éliminée.

Français seulement :

- 1 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. de chacun des hex. suivants : 1009, 1010, 1109, 1210, 1309, 1207 (pour un maximum de 6 PV) ;
- 2 PV pour le contrôle en fin de partie de Les Moulineaux (1814) ;
- 3 PV pour le contrôle en fin de partie d'au moins un des hex. de Chatillon (1803, 1902, 1903).

Prussiens seulement :

- 1 PV pour le contrôle en fin de partie de l'hex. de chacun des hex. suivants : 1814, 1803, 1902, 1903 (pour un maximum de 4 PV) ;
- 2 PV pour le contrôle en fin de partie de chacun des hex. suivants : 1207, 1210, 1309 (pour un maximum de 6 PV).

Initiative

Le joueur prussien dispose automatiquement de l'initiative stratégique lors du premier tour.

Directions de retraite

Prussiens : vers le bord sud-ouest de la carte (rangée d'hex. 01xx).

Français : vers le bord nord-est de la carte (rangée d'hex. 25xx).

Déploiement initial

Le joueur prussien déploie et oriente ses pions en premier.

Prussiens :

6 MA disponibles :

2 MA STEINMETZ, 2 MA PIRCH, 2 MA RÖDER

MAC *Attaque Combinée* (disponible 1 fois)

Ziethen en 2209

STEINMETZ

I./ InfRgt 12 en 2205

II./ InfRgt 12 en 2205

III./ InfRgt 12 en 2305

I./ InfRgt 24 en 2307

II./ InfRgt 24 en 2307

III./ InfRgt 24 en 2407

I./ LwRgt 1 en 2406

II./ LwRgt 1 en 2406

III./ LwRgt 1 en 2506

Branden. en 2205

PIRCH

I./ InfRgt 6 en 2113

II./ InfRgt 6 en 2113
III./ InfRgt 6 en 2214
I./ InfRgt 28 en 2213
II./ InfRgt 28 en 2213
III./ InfRgt 28 en 2312
I./ LwRgt 2 en 2412
II./ LwRgt 2 en 2412
III./ LwRgt 2 en 2513
Pommern en 2214
RÖDER
Westpreuss. 2 en 2409
Branden. 5 en 2409
Branden. 3 en 2509
Silesien en 2509

Français :

4 MA disponibles :
2 MA VICHERY, 2 MA HULOT

Vandamme en 1407

VICHERY

59° de Ligne (I) en 1613
59° de Ligne (II) en 1613
76° de Ligne (I) en 1512
76° de Ligne (II) en 1512
48° de Ligne (I) en 1611
48° de Ligne (II) en 1611
69° de Ligne (I) en 1510
69° de Ligne (II) en 1510
Saint-Cyr en 1510

HULOT

9° de Léger (I) en 1603
9° de Léger (II) en 1603
111° de Ligne (I) en 1503
111° de Ligne (II) en 1503
44° de Ligne (I) en 1504
44° de Ligne (II) en 1504
50° de Ligne (I) en 1505
50° de Ligne (II) en 1505
Albert in 1505

Bibliographie

Boudon Jacques-Olivier, *Napoléon et la dernière campagne, Les Cent-Jours 1815*, Armand Colin (2015)
Gleig G. R., *Story of the Battle of Waterloo*, John Murray Albermarle Street (1848)
Gifford C. H., *History of the Wars occasioned by the French Revolution*, Lewis St John Square (1816)

Issy 1815

Graphismes de la carte et des pions : Pascal Da Silva

Règles et développement des scénarios : Frédéric Bey

Tests et relecture : Pascal Da Silva, Philip Garland, Jean-Marc Labeyrie, Stephen Neuville, Dominique Pitaud, Philippe Pitaud.

Série Jours de Gloire : www.fredbey.com

Photos du Trophée du Bicentenaire : www.facebook.com/JoursDeGloire

