

*Vive l'Empereur !*

# *La Bataille de Hanau*

*30-31 Octobre, 1813*

## *Scenarios et règles spéciales*

### **SITUATION HISTORIQUE.**

A la fin de la campagne de Saxe de 1813, après la défaite de Leipzig, dite bataille des nations parce que opposant 185.000 français à 300.000 coalisés de toutes nations (prussiens, russes, autrichiens, suédois, et bien d'autres...), la Grande Armée retraite vers la France, en devant traverser la moitié de l'Allemagne. Cette retraite, d'est en ouest, passe par Francfort, mais en avant de cette cité se trouve une armée on ne peut plus inattendue, puisque formée pour moitié d'anciens alliés de la France, les bavarois du Général de Wrede. La Bavière, dont la défection n'est que la dernière d'une longue série, tient à garder son indépendance et le seul moyen possible est de rallier la coalition, la main forcée par la présence du corps autrichien commandé par Fresnel et Klenau. Ainsi Napoléon trouve devant lui non seulement un corps autrichien mais aussi les troupes devant le surveiller, ces deux corps formant une armée d'environ 50.000 hommes, bien décidés à couper la route aux Français, bien persuadés qu'il ne s'agit que de trainards et que l'affaire sera facile. Quelle ne fut pas la surprise de De Wrede quand il s'aperçut qu'il n'avait pas en face quelques trainards mais la Garde Impériale, commandée par l'Empereur en personne... Se préparant à faire pour le

mieux, c'est à ce moment que le jeu commence; faites aussi bien ... ou mieux!

### **LA BATAILLE DU 30 OCTOBRE**

- La partie dure 12 tours.
- Le joueur Allié se place en premier.
- Le joueur Français joue le premier.

### **Placement initial de l'armée Austro-bavaroise.**

- Sur la route, au sud de la Kintzig, à la verticale du pont de Lamboi, les unités 14a, 14b, les hussards autrichiens et Fresnel (unités 34, 35 et 40).
- Au sud de la Kintzig, dans un rayon de 2 hexs de ce même pont, les 4 artilleries à pied autrichiennes, (unités 36, 39, 41 et 42), et les unités bavaroises 26, 27 et 28.
- Sur la lettre A ou dans un hex adjacent : les unités 37 et 38, plus Klenau.
- Sur la lettre B ou adjacent: les unités 30 à 33.
- A Neuhof ou adjacent: l'artillerie 29, les unités 23 à 25, plus Beckers.
- Sur la lettre C ou adjacent: toute la 3<sup>o</sup> division bavaroise, à savoir les unités 14 à 21, plus Lamotte.
- Sur la lettre D: les cosaques 22.

- Sur ou adjacent à la lettre E: les cavaleries autrichiennes 07, 09 et 10 et les artilleries bavaoises 12 et 13, plus Spleny.
- Sur ou adjacent à F: les trois cavaleries bavaoises (unités 04 à 06), et l'artillerie à cheval autrichienne (unité 11).
- Sur l'hexagone G: les partisans de Mensdorf (unité 03).
- Sur la route qui part verticalement au nord d'Hanau, à l'horizontale de G: les uhlands (unité 08).
- N'importe où sur le champ de bataille, empilé avec une unité austro-bavaroise, De Wrede.

Les formations et orientations de départ sont libres.

#### **Renforts austro-bavarois:**

Les cosaques de Kaisarov et les partisans de Denissov (unités 01 et 02) entrent par la route au nord d'Hanau au tour 8. Si cet hexagone est occupé par les français, les unités rentrent par l'hexagone libre le plus proche.

#### **Placement initial de l'armée Française.**

- Sur ou adjacent à H ou/et entre H et J: toute l'artillerie de la Garde, soit les unités numero 07, 08, 15, 16 à 18, plus Drouot.
  - Sur ou adjacent à J: Victor et les II<sup>o</sup> et IX<sup>o</sup> corps (unités 30 et 31).
  - Sur ou adjacent à K: Macdonald et les V<sup>o</sup> et XI<sup>o</sup> corps (unités 28 et 29).
  - Sur ou adjacent à I: la cavalerie de la Garde et Nansouty, soit les unités 09 à 14.
  - Sur L ou adjacent: Sébastiani et les 8 unités de la cavalerie française (19 à 26), plus l'unité d'artillerie à cheval 27.
  - La Garde à pied: les chasseurs (01, 02, 05) en N ou adjacent, les grenadiers (03, 04, 06) en M ou adjacent, plus Friant.
  - Napoléon se place sur n'importe quelle unité française.
- Les formations et orientations de départ sont libres.

#### **Renforts Français:**

- Tour 8: l'unité 34 et Marmont par la route de Leipzig.
- Tour 9: l'unité 32, même route.
- Tour 10: l'unité 33, même route.
- Tour 11: l'unité 35, même route.

**Note:** les unités non utilisées du coté français sont présentes le lendemain 31 octobre seulement, voir page 4.

### **REGLES SPECIALES**

#### **1-Lignes de communication.**

- Pour les français, la route de Leipzig, au nord-est du champ de bataille.
- Pour les alliés, les trois autres routes. la route de Francfort cesse d'être ligne de communication au tour où le joueur français sort sa première unité par cette route.

#### **2-Le Main.**

Ce fleuve se trouvant au quart sud-ouest du champ de bataille est infranchissable par quelque unité que ce soit, le terrain au sud de ce fleuve étant donc purement décoratif!

#### **3-La Kintzig.**

A cette date très grossie par les pluies, cette rivière est très difficile à traverser, les rapports indiquant le nombre de noyés après la bataille en témoignent. Les règles suivantes s'appliquent :

- Infanterie et cavalerie : dépendent tous les PM d'une phase de mouvement pour traverser. Par exemple une unité arrive au contact de la rivière au tour 3, au tour 4 elle est déplacée juste de l'autre coté. Au tour 5 elle pourra bouger normalement. Le ou les hexs d'arrivée doivent être libres d'unités ennemies.
- Artillerie: impassable, sauf aux ponts.
- Tir possible (offensif, défensif ou d'opportunité), sans pénalité.
- Corps à corps et mouvement de charge impossibles à l'exception des ponts.
- Recul après un combat impossible sauf à travers un pont, une unité qui ne peut pas reculer ailleurs est éliminée.

- Voir les effets du terrain, un pont sur la Kinzig a les mêmes pénalités qu'un ruisseau sans pont.

#### **4-Hanau.**

Cette ville située en hauteur est traitée comme les autres à l'exception suivante: Toute unité attaquant un hexagone d'Hanau (venant de l'extérieur ou d'un autre hex de cette ville) a sa valeur de corps à corps diminuée de 1, si besoin en plus de la diminution de 1 liée à la hauteur.

**Mur :** une partie de la ville est entourée d'un ancien mur, mal entretenu mais réel. Sa traversée (hors porte) coûte 2 PM supplémentaires (en plus de la hauteur), et la valeur de corps à corps est diminuée d'1 (en plus de la hauteur et de la ville, pour un total de -3), sauf aux trois portes. Passer ces portes ne coutent aucun PM supplémentaire, et annule la pénalité de corps à corps du mur. Cette pénalité reste à -2 (hauteur et ville) en attaquant au travers de la porte. La porte n'annule pas la pénalité au tir au travers du mur.

#### **5-Restiction des premiers tours:**

Les unités qui sont positionnés au départ au sud de la rivière Kintzig ne peuvent bouger volontairement avant le début du tour 2. Ceci s'applique aussi aux chefs.

#### **6-Les chefs.**

Toutes les règles de base s'appliquent ici. Si Napoléon est tué, le jeu s'arrête immédiatement par la victoire du joueur Allié.

#### **7-Moral d'armée.**

A partir d'un certain taux de pertes globales à comptabiliser, chaque armée peut devenir démoralisée, ce taux de pertes étant de 70 pour les français et de 60 pas pour les Alliés (les français bien que moins nombreux sont composés surtout de la Garde et commandés par l'Empereur).

#### **8-L'artillerie de la vieille Garde.**

Deux unités d'artillerie française, les unités 17 et 18, ont trois pas de pertes, 7 de valeur de feu, et 2 de corps à corps. Ces unités représentent l'élite de l'artillerie de l'époque et lmes pièces les plus lourdes. Par rapport aux autres unités d'artillerie, l'encaissement des pertes se produit de la façon suivante:

- Perte du premier pas: l'unité voit ses valeurs devenir: 6 pour le feu, 1 pour le corps à corps, 2 pour les pas (comme une unité à pied normale).

- Perte du deuxième pas: normalement, soit 3 pour le feu, 1 pour le Corps à corps, 1 pour les pas. Toutes les autres caractéristiques de ces unités sont identiques au reste de l'artillerie.

#### **9- Le moral Bavarois et la Garde (règle optionelle)**

De part la réputation de la vieille Garde, cottoyée pendant des années par les anciens alliés bavarois, tout test moral après un tir ou un corps à corps impliquant les unités 01 à 04 (infanterie de la vieille Garde) effectué par une unité bavaroise (uniquement) se fait à -2 au dé. Ce modificatif est cumulatif.

#### **10-Conditions de victoire.**

A la fin des 12 tours de jeu, des points de victoire sont attribués à chaque joueur, celui qui en a le plus gagne la partie, avec des degrés variables:

-0 à 30 points de plus: victoire marginale.

-30 à 60 points de plus: victoire operationnelle.

- Plus de 60 points de plus: grande victoire.

#### **Pour les français,**

- Si absence d'unités alliées au nord de la Kintzig: 30 points.

- 1/2 point pour chaque pas de pertes alliées éliminées.

- 1 point pour chaque pas de pertes français sorties en bon ordre par la route de Francfort.

- 10 points par chef éliminé.

#### **Pour les Alliés:**

- Chaque pas français éliminé, 1 point, sauf unité de la Garde (2 points par pas de pertes pour toute unité avec une bande dorée).
- Sortie de route: une unité alliée sur la sortie de la route de Francfort à la fin du tour 12: 20 points.
- Une unité sur un hexagone quelconque de la route de Leipzig à Francfort: 20 points
- Hanau tenu: c.a.d une unité alliée sur n'importe quel hexagone d'Hanau à la fin du tour 12: 20 points.
- Chaque chef français éliminé: 10 points

### Notes

- Le moral des unités de la Garde ne décroît pas avec les pertes.
- Mes excuses aux familles Spleny et Lamotte, les portraits de ces généraux sont exacts mais leur blason approximatif.
- Après maquettage définitif nous nous sommes rendus compte que le général Klenau n'était pas celui qui commandait un corps en 1813, mais un autre général de la même famille. Les joueurs sont libres de l'utiliser ou non, pour avantager un joueur Austro-Bavarois par exemple.

## LA BATAILLE DU 31 OCTOBRE

Bien que malmené dans la journée du 30, de Wrede réalisa au matin du 31 que les français ont continué leur retraite vers Francfort, décida de tenter encore sa chance. Après quelques échafourées dans la nuit et le matin du 31, de Wrede lance un nouvel assaut en début d'après midi.

- La partie dure 12 tours.
- Le joueur Allié se place en premier.
- Le joueur Français joue le premier.

### **Placement initial de l'armée Austro-bavaroise.**

L'ensemble des troupes est placé au sud de la Kinzig, en excluant la ville de Hanau. les unités 01 à 03 sont absentes, ainsi que les artilleries 11, 21, 39, et 42. Toutes les autres unités d'infanterie et de cavalerie, avec une perte par unité, sont placées au gré

du joueur Austro-bavarois qui se place en premier. Les autres artilleries sont intactes.

### **Placement initial et renforts de l'armée Française.**

Les corps de Marmont (unités 32 à 39) et Bertrand (unités 40 à 46) ainsi que les artilleries de la Garde 15 et 16, sont placés au nord et à l'ouest de la Kinzig, au choix du joueur. Les unités de Marmont peuvent aussi occuper Hanau.

Le corps de jeune garde d'Oudinot entre à partir du tour 1, une unité par tour, par la route venant de Leipzig.

### **Conditions de victoire.**

Comme pour la journée du 30 octobre, de Wrede doit couper la route de Francfort. Le joueur qui contrôle l'hexagone de sortie de la route vers Francfort à la fin du tour 12 remporte la partie.

Si le joueur français contrôle cet hexagone de sortie ET a sorti toutes les unités de Marmont volontairement par cette route, alors il peut réclamer une grande victoire. C'est un risque à prendre puisque s'il perd cet hexagone de sortie au dernier tour, il perd la partie.

### **Règles spéciales**

Seules les règles 1 à 4 s'appliquent pour la journée du 31. La seule modification à la règle spéciale 1 est que la ligne de communication française est la route de Francfort.

---

### **Crédits**

*Conception: Didier ROUY*

*Carte et pions: Charles Kibler*

*Couverture: Randy Lein*

*Tests et développement de l'édition originale:*

*Patrick Boré, Pierre Forget, Didier Jacobee,*

*Jean Forget, Pascal Loas, Jeremie Mamo,*

*Sylvain Loas, Jean-Marie Marchadour.*

*Basé sur un Ordre de Bataille de Diégo Mané.*

*Legion Wargames & Prätzen Editions 2020*