

1793-1794 Vendée Militaire

Livret de règles



La Patrie est en danger! Dans l'ouest, les Vendéens refusent de se battre aux frontières et réclament leurs bons prêtres. Une guerre terrible commence!

Mars 1793, la révolte populaire et ses généraux charismatiques, Cathelineau, La Rochejaquelein ou Charette, bousculent la jeune république. Celle-ci se ressaisit avec Kléber ou les terribles Westermann et Turreau. Avec le jeu Vendée Militaire, vivez un haletant compte à rebours. Les Blancs doivent terminer rapidement la guerre, au contraire des Bleus, instruments de la terreur jacobine.

Vendée Militaire 1793-1794 est un jeu d'affrontement pour 2 ou 4 joueurs opposant les Blancs et les Bleus lors de la première guerre de Vendée qui a eu lieu en 1793 et 1794. Une partie se déroule en 3 à 6 manches durant laquelle vous allez vous affronter dans une série de batailles pour le contrôle des hexagones Terrain du plateau de jeu. Le camp qui possèdera le plus de points de victoire en contrôlant des hexagones Terrain ou des jetons Forteresse à la fin de la partie sera désigné vainqueur.



Note aux parents & aux enseignants

Vendée Militaire 1793-1794 a été conçu pour retracer de manière instructive et ludique des événements historiques. Le jeu encouragera les plus jeunes à comprendre la finalité de certains événements tout en leur permettant de les modifier en faisant d'autres choix que ceux de l'époque. La simplicité des règles ainsi que le matériel chatoyant permettront à des enfants de découvrir un nouveau passe-temps éducatif et sociable consacré aux jeux d'histoire.

Bons jeux à tous!



~0\ 2 \mathrew{2}

Matériel





17 hexagones Terrain double face



6 jetons Forteresse double face



52 cartes *Blanc* réparties en deux paquets de 26 cartes 52 cartes *Bleu* réparties en deux paquets de 26 cartes



1 jeton Premier joueur double face



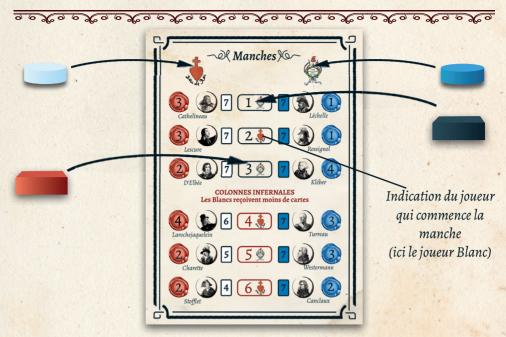
1 plateau Manches



2 marqueurs Bataille (1 blanc et 1 bleu)
2 marqueurs Général (1 blanc et 1 bleu)
1 marqueur Fin de partie (rouge)
1 marqueur Manche (noir)
1 marqueur Général supplémentaire
(jaune)
1 dé à 6 faces



- I. Placez les 14 hexagones de départ comme indiqué sur l'illustration. Mettez de côté les 3 hexagones *Virée de Galerne* (n° 15, 16 et 17). L'un de vous prend le rôle des *Blancs* (Vendéens), l'autre celui des *Bleus* (Républicains).
- II. Placez les jetons *Forteresse* comme indiqué sur l'illustration: sur les hexagones n°3 et 11 (bleu) ainsi que n°5 et 10 (blanc). Les jetons restants sont placés dans une réserve commune aux deux joueurs.



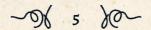
III. Placez le marqueur Manche (noir) sur la case 1 du plateau Manches et le marqueur Fin de partie (rouge) sur la case 3.

IV. Placez les marqueurs Général sur les symboles respectifs de leur camp sur le plateau Manches.

V. Préparez vos paquets de cartes, verso rouge pour le joueur *Blanc* et bleu pour le joueur *Bleu*.



- Séparez vos 52 cartes en 2 jeux de 26 cartes en utilisant les symboles Jeu et Jeu .
- Mélangez séparément les cartes du Jeu I et du Jeu II.
- Placez les cartes du Jeu II sous celles du Jeu I pour constituer votre pioche.





Définitions



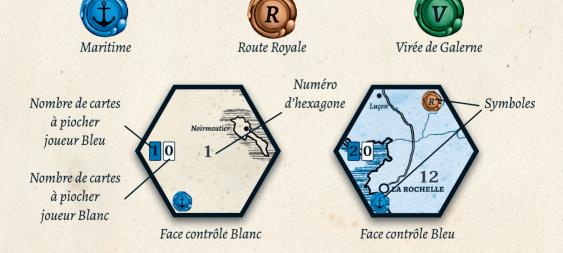
Pour bien comprendre les principes fondamentaux du jeu, il est important de retenir les définitions des termes suivants qui sont employés dans la règle.

→ Hexagones Terrain

Ces hexagones, **au nombre de 17**, permettent de constituer le plateau de jeu. Ils sont double face, ce qui permet d'indiquer qui les contrôle, côté blanc pour le joueur *Blanc*, côté bleu pour le joueur *Bleu*. Chaque hexagone est numéroté pour faciliter son identification lors de la mise en place et la résolution des effets des cartes. Le contrôle d'un hexagone change (il est retourné) lorsqu'un joueur remporte une bataille sur un hexagone contrôlé par son adversaire sans jeton *Forteresse*.

Chaque hexagone possède deux valeurs encadrées indiquant le nombre de cartes que doit piocher chaque camp avant la résolution d'une bataille.

Un symbole peut désigner un hexagone spécifique:



→ ∫ Jetons Forteresse

Ces jetons, **au nombre limité de 6**, indiquent qu'un hexagone est renforcé par une fortification. Ils sont double face (côté *Blanc* et côté *Bleu*) et utilisables par les deux joueurs. Ils sont ajoutés ou enlevés d'un hexagone en fonction du résultat des batailles. Les jetons non utilisés sont placés dans une réserve commune aux deux joueurs.



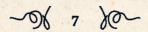
→ S Bataille

À chaque manche, vous allez attaquer à tour de rôle en désignant un des hexagones de la carte et en y plaçant votre marqueur *Bataille*. Vous pouvez désigner un hexagone contrôlé par votre adversaire (avec ou sans forteresse), ou un hexagone que vous contrôlez sans forteresse uniquement s'il reste des marqueurs Forteresse dans la réserve commune.

Cartes Bataille

Vous disposez chacun d'un paquet de cartes de la couleur de votre camp pour résoudre les batailles. Chaque carte possède les informations suivantes:

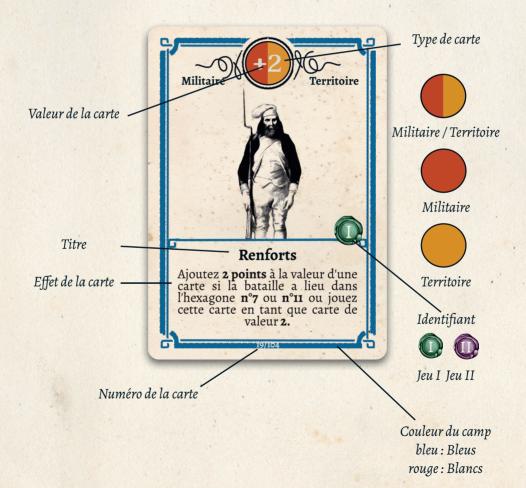
- № Une valeur allant de 1 à 5, +1 ou +2.
- Un type qui peut être Militaire, Territoire ou Militaire/ Territoire, identifié par un texte et le fond de couleur de la valeur de la carte.
- Un identifiant indiquant si elle appartient au Jeu I ou au Jeu II pour la constitution de votre pioche.
- Un texte à résoudre lorsque vous jouez la carte. Il peut s'agir d'un événement ou d'un effet spécifique.
- & Un numéro de carte pour le tri, sans effets sur le jeu.



Cartes Bonus

Certaines cartes possèdent un + devant leur valeur. Il est possible de jouer une (et une seule) carte de ce type en plus pour ajouter ce bonus à la valeur d'une carte jouée. On peut aussi jouer une carte Bonus comme une carte normale de valeur 1 (pour les cartes +1) ou 2 (pour les cartes +2). Il est ainsi possible, par exemple, de jouer une carte +2 en tant que carte de valeur 2 avec une carte +1 pour un total de 3.

Détails des cartes Bataille





Séquence de jeu



Une partie se joue en 3 à 6 manches. Chaque manche se décompose en 3 phases :

> Pioche Batailles Fin de manche

~ Pioche

Au début de chaque manche chaque joueur pioche un certain nombre de cartes. 7 pour le joueur *Bleu* pour toutes les manches, 7 pour le joueur *Blanc* pour les manches 1 à 3, puis 6 pour la manche 4, 5 pour la manche 5 et enfin 4 pour la manche 6 (rappelé sur le plateau *Manches*). Si votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour la reconstituer en écartant les cartes événement unique.

→ Batailles

Résolution des batailles

Cette phase constitue le cœur du jeu. Le joueur Bleu commence toujours la première bataille de la manche 1, puis ce sera le joueur Blanc lors de la manche 2, le joueur Bleu pour la manche 3... Les joueurs vont désigner à tour de rôle un hexagone pour résoudre une bataille en suivant les étapes ci-dessous. Le joueur qui désigne un hexagone est l'Attaquant, l'autre, le Défenseur.

I. L'Attaquant désigne un hexagone et place son marqueur Bataille dessus. Il peut sélectionner un hexagone contrôlé par son adversaire (avec ou sans forteresse) ou un hexagone qu'il contrôle sans forteresse pour tenter d'en construire une, uniquement s'il reste des marqueurs Forteresse dans la réserve commune.

II. Chaque joueur pioche le nombre de cartes indiqué sur l'hexagone où a lieu la bataille. Ce nombre est indiqué dans le symbole pour le joueur Blanc et pour le joueur Bleu.

III. L'Attaquant joue 1 ou 2 (si carte Bonus) cartes de sa main face visible.

IV. Le Défenseur doit jouer 1 ou 2 (si carte Bonus) cartes du même type que l'Attaquant, soit Territoire, soit Militaire et ayant une valeur totale supérieure. Les cartes Militaire/Territoire possèdent les deux types. Il est donc possible de jouer une carte Militaire/Territoire après une carte Militaire ou Territoire, et une carte Militaire ou Territoire après une carte Militaire/Territoire.

V. L'Attaquant doit de nouveau surenchérir en respectant les contraintes du type de la dernière carte jouée par le Défenseur.

VI. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse plus surenchérir.

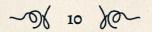
Précisions

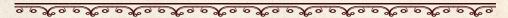
- Surenchérir est obligatoire. Cependant, vous n'êtes pas obligé de prendre en compte vos cartes *Bonus* pour savoir si vous pouvez surenchérir ou non.
- Les effets des cartes que vous jouez sont résolus lorsque vous les posez. Si vous jouez une carte Bonus, la dernière carte jouée est cette carte Bonus. Une carte Bonus est toujours une carte Militaire/Territoire.
- Une carte Bonus peut toujours être jouée comme une carte normale de valeur 1 pour une carte +1, ou 2 pour une carte +2.
- Les effets de certaines cartes dépendent du numéro de l'hexagone où a lieu la bataille.

Effets des généraux

Une fois par manche, chaque joueur peut utiliser son général indiqué sur le plateau Manches. Chaque général a une Valeur stratégique allant de 1 à 4.

Pour utiliser un général, lancer un dé à 6 faces après que votre adversaire a joué une (ou deux si carte *Bonus*) carte lors d'une bataille. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à la *Valeur stratégique*, alors ces cartes n'ont aucun effet et sont défaussées.





Votre adversaire doit, si possible, poser de nouveau 1 ou 2 (si carte *Bonus*) cartes pour surenchérir.

Après avoir utilisé un général, placez le marqueur Général sur sa Valeur stratégique sur le plateau Manches pour indiquer qu'il n'est plus disponible.



Fin d'une bataille

Lorsqu'un joueur ne peut plus surenchérir, son adversaire l'emporte. Si le **Défenseur** est le vainqueur, rien ne se passe.

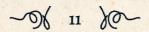
Si l'Attaquant est le vainqueur alors :

I. Si l'hexagone de bataille était contrôlé par le **Défenseur** sans forteresse, retournez-le pour indiquer le changement de contrôle.

II. Si l'hexagone de bataille était contrôlé par le **Défenseur** avec une forteresse, remettez le jeton *Forteresse* dans la réserve commune. Le contrôle de l'hexagone ne change pas.

III. Si l'hexagone de bataille était contrôlé par l'Attaquant sans forteresse, placez un jeton Forteresse de son camp sur l'hexagone.

Si le vainqueur a joué durant cette bataille une ou plusieurs cartes indiquant +1 Manche comme effet, déplacez le marqueur Fin de partie sur le plateau des manches pour ajouter 1 manche à la partie (maximum 6 manches).



Si le vainqueur a joué durant cette bataille une ou plusieurs cartes indiquant -1 Manche comme effet, déplacez le marqueur Fin de partie sur le plateau des manches pour enlever 1 manche à la partie (minimum 3 manches).

Si un des joueurs n'a plus de cartes en main, la manche est terminée. Sinon, le **Défenseur** devient **Attaquant** et désigne un hexagone de son choix pour initier une nouvelle bataille.

Fin de manche & fin de partie

Une manche se termine lorsqu'à la fin d'une bataille un des joueurs n'a plus de cartes en main. L'autre joueur défausse ses cartes restantes.

Déplacez vers le bas le marqueur Manche sur le plateau Manches. Si avant de le déplacer, le marqueur Manche est sur le marqueur Fin de partie, alors la partie s'arrête.

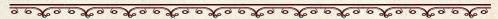
Sinon, effectuez une nouvelle manche en commençant normalement par la phase de pioche.

√O\ Victoire

À la fin de la partie, comptabilisez les points de victoire (PV) pour les deux camps.

- & Chaque hexagone Terrain contrôlé rapporte 2 PV.
- Chaque jeton Forteresse de son camp placé sur un hexagone rapporte 3 PV.

Le vainqueur est le joueur ayant le plus grand total. En cas d'égalité le joueur Blanc l'emporte.



~ Précisions sur les cartes

Cartes événement unique: certaines cartes ont une indication événement unique sous leur type. Elles sont mises de côté après les avoir jouées et ne sont pas remélangées si vous devez reconstituer votre pioche.



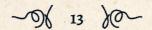
Cartes Virée de Galerne: ces cartes étendent le plateau de jeu en permettant d'ajouter des hexagones du côté Bleu en suivant le schéma ci-dessous.



Cartes Annulation: ces cartes n'ont pas de valeur, elles servent juste à annuler le jeu de la carte (ou du duo de cartes) joué par votre adversaire. Une carte annulation ne peut pas être annulée, même par un général.

Cartes Représentant du peuple et Généralissime: ces cartes vous permettent de disposer d'un général supplémentaire de Valeur stratégique 4 utilisable pour cette manche. Un marqueur est à votre disposition pour le placer sur le plateau Manches pour vous en souvenir.

Les effets de certaines cartes dépendent de l'hexagone sur lequel elles sont jouées. Rappelez-vous que les cartes Bonus peuvent être toujours jouées comme des cartes de valeur 1 pour les cartes +1 et 2 pour les cartes +2.



Exemple de jeu

C'est le début de la manche 1. Le joueur Bleu désigne l'hexagone numéro 10, contrôlé par le joueur Blanc avec un jeton Forteresse. Il place son marqueur Bataille sur cet hexagone. Le joueur Bleu est l'Attaquant, le joueur Blanc le Défenseur.

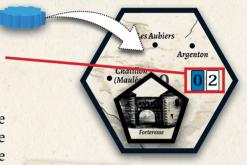
Le joueur *Blanc* pioche 2 cartes qu'il ajoute à sa main, et le joueur *Bleu* aucune carte.

Le joueur Bleu joue la carte « Diplomatie », de valeur 1, et de type mixte Militaire/Territoire. L'effet de la carte lui permet de retourner un hexagone (sauf l'hexagone de bataille), dans notre cas il choisit le numéro 2, pour en prendre le contrôle.

Le joueur *Blanc* doit surenchérir. Il joue une carte *Militaire* de **valeur 2**, et la carte *Bonus* «*Capitaine de Paroisse*» +1 pour un total de 3.

Le joueur Bleu peut jouer une carte Militaire, Territoire ou Militaire/Territoire, car la dernière carte jouée par le Blanc est une carte Bonus qui est mixte Militaire/Territoire. Il joue une carte Militaire/Territoire

«+1 manche» de valeur 4.











Le joueur Blanc réplique en jouant une carte Militaire de valeur 5, mais le joueur Bleu joue sa carte «Annulation», ce qui défausse cette carte.

00 60 0 60 0 60 0 60 0 60 0 60 0 60 0 60 0 60 0 60



Le marqueur Fin de partie est déplacé d'une case en plus, de la case 3 à la case 4 sur le plateau Manches. Les deux joueurs ont encore des cartes, le joueur Blanc devient Attaquant. Il désigne l'hexagone numéro 2, contrôlé par le Bleu, place son marqueur Bataille dessus, pioche 1 carte et le joueur Bleu n'en prend aucune.

Il joue la carte « Épidémie » de valeur 1, qui fait défausser 1 carte au hasard de la main du joueur Bleu. Ce dernier joue ensuite la carte Bonus « Renforts » +2 comme une carte de valeur 2, et la carte Bonus « Arrivée des Mayençais » +2 pour une valeur totale de 4.

Le joueur *Blanc* ne peut plus surenchérir et concède la défaite.

Le joueur Bleu est le vainqueur, le jeton Forteresse est remis dans la réserve commune. De plus, le joueur Bleu a joué une carte «+1 manche» et est le vainqueur.











Le joueur Blanc décide d'utiliser son général pour la manche 1, Cathelineau.

Il obtient un 2 au dé ce qui est inférieur à la Valeur stratégique de 3 de Cathelineau. Les cartes du joueur Bleu sont défaussées et il joue à la place sa dernière carte Territoire de valeur 3 (il a déjà joué ou défaussé ses 7 cartes de départ!).





Le joueur *Blanc* peut surenchérir et joue une carte *Territoire* de valeur 4, ce qui lui permet de l'emporter. L'hexagone **numéro 2** est retourné sur son **côté blanc**.

La manche est terminée car le joueur Bleu n'a plus de cartes. Le joueur Blanc aurait sûrement préféré qu'elle continue et ses cartes restantes sont défaussées.



Le marqueur *Manche* est déplacé sur la case 2, et une nouvelle manche commence, chaque joueur piochant 7 nouvelles cartes et le joueur *Blanc* désignera en premier un hexagone.

Variantes



~ Placement aléatoire

Dans cette variante, mélangez les 14 hexagones *Terrain* de départ, et placez-en 7 sur leur côté *Blanc*, et 7 sur leur côté *Bleu*. Chaque joueur place ensuite 2 jetons *Forteresse* de son camp sur deux hexagones de son choix qu'il contrôle, en commençant par le joueur *Bleu*.

Variante 4 joueurs

2 joueurs jouent le camp Bleu, les 2 autres le camp Blanc, et s'installent autour de la table en alternant 1 Bleu, 1 Blanc. Un des joueurs Bleu est désigné Premier joueur et reçoit le jeton associé. À chaque fin de manche, le jeton tourne dans le sens horaire pour déterminer qui débute la manche suivante.

Pioche: chaque joueur pioche le nombre requis de cartes en fonction de la manche en cours moins une.

Batailles: une bataille se résout dans le sens horaire, en commençant par le *Premier joueur*. Si des cartes sont à piocher, le *Premier joueur* reçoit la première carte de son camp, puis le joueur à sa gauche la première carte du sien et ainsi de suite. Comme à deux joueurs, on doit surenchérir si possible. Cependant, il n'est pas obligatoire de surenchérir sur son partenaire (si le joueur intercalé n'a pas pu surenchérir). Si un camp ne peut plus surenchérir sur l'autre, la manche se termine normalement.

Cartes: Si l'effet d'une carte désigne "un joueur", alors celui qui joue la carte choisit le joueur du camp opposé qui est affecté par cet effet.

Fin de manche: une manche se termine si un joueur n'a plus de cartes après une bataille. Les autres joueurs défaussent leurs cartes restantes.

Les joueurs d'un même camp peuvent communiquer et se montrer leurs cartes librement durant la phase *Batailles*.



Notes historiques





Saint Laurent : la ville sainte vendéenne

Saint Louis-Marie Grignion de Montfort (1673-1716) a évangélisé en profondeur le bocage au début du 18ème siècle. Il y organise de nombreuses missions très populaires auprès des habitants des campagnes et développe le culte de Marie et du Sacré Cœur: futur symbole de l'insurrection. Il meurt épuisé à Saint Laurent sur Sèvre qui devient un lieu de pèlerinage. En 1793, on y trouve un hôpital dans lequel les soeurs de la Sagesse (congrégation fondée par Louise Trichet, disciple du père de Montfort) soignent indifféremment bleus ou blancs.

Les colonnes infernales

La Convention vote le 1er août 1793 un premier décret dit d'anéantissement de la Vendée qui prévoit l'exécution des hommes « pris les armes à la main » mais surtout la déportation des femmes, des enfants et des vieillards. Deux mois plus tard, la Convention adopte le 1er octobre 1793 un



décret modificateur qui ajoute à l'anéantissement matériel de la Vendée, l'extermination de ses habitants. Ces décrets vont être appliqués sur le terrain par les colonnes infernales de Turreau début 1794 et à l'arrière par les massacres généralisés des prisonniers Vendéens, prêtres réfractaires, hommes, femmes et enfants (fusillades et noyades de masse par Carrier à Nantes de décembre 1793 à février 1794).



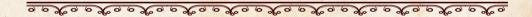




La virée de Galerne

Cette opération est lancée par l'Armée catholique et royale après sa défaite à la bataille de Cholet le 17 octobre 1793. Les Vendéens franchissent le fleuve avec des milliers de blessés, de femmes et d'enfants. Ne rencontrant que de

faibles résistances, ils s'emparent de Laval le 22 octobre. Après plusieurs victoires, les Vendéens se rendent à Granville, sur les côtes de la Normandie, dans l'espoir de voir débarquer des renforts de la part des Britanniques et des émigrés. Le siège est un échec et l'armée vendéenne subit une lourde défaite au Mans le 13 décembre, avant d'être anéantie à Savenay le 23 décembre 1793. Les combats, les maladies et les massacres causent la mort de dizaines de milliers de Vendéens, hommes, femmes et enfants.



Crédits & Remerciements

Vendée Militaire 1793-1794 est un jeu de Alain Brémaud **Développement :** Julien Busson et Denis Sauvage **Conception graphique :** Lisa Fix

Merci à Julien, Denis, Jean-Michel, Nicolas, Virginie, Jean, Jeanne, Alban, Irène, Éric, Christine, Freddy, Fabienne, Laurence, Lucie, Stéphane, l'association « À qui le tour » de Mirebeau avec Anne, Daniel, Nico, Elodie et Julien.



