

# La Règle “Alexandre et Bayard”

## Avant propos

De toutes les périodes de Jeu d'Histoire, celle que l'on appelle la période Antique et Médiévale est la plus étendue parce qu'on est en cohérence technologique depuis les premiers guerriers se battant avec des haches en pierre, protégés par d'épaisses fourrures, jusqu'au chevaliers couverts de métal du début du 16ème siècle. Tout est une question d'armure face à des armes utilisant les forces naturelles de l'homme ou des animaux. Et c'est pourquoi l'on peut y rattacher des peuples bien postérieurs comme les zoulous du 19ème siècle ou les mélanésiens.

Certes, dans cette période, l'on trouve les premières armes à feu à poudre noire mais elles sont si primitives que leurs effets ne déparent pas. Mais peut-on avoir dans les mêmes combats des troupes entièrement couvertes de métal et des troupes bien plus primitives, légèrement armées et protégées ? Historiquement oui : les cataphractes de Palmyre couverts de métal des pieds à la tête, cheval compris, ont été vaincus par les auxiliaires juifs des romains, armés de simples bâtons et couteaux.

Pour jouer cette période, dans les années 1990, j'avais écrit la règle « Charges Antiques et Médiévales », une règle très détaillée de jeu d'histoire pour figurines qui fut éditée et diffusée par Jeux Descartes en 1994. En écrivant cette règle, je m'étais fixé un seul but, me mettre du point de vue de l'utilisateur et lui simplifier la vie et le jeu. C'est avec le même état d'esprit que j'ai rédigé la règle sur hexagones « Jomini » pour l'époque de la Révolution et de l'Empire. Cette règle-ci est à la jonction des deux règles suscitées. Des annexes variées permettront de couvrir des formes de conflits particuliers comme les sièges, les combats sur l'eau, les effets du temps qu'il fait et ainsi de suite. Cette règle se confine cependant aux conflits historiques. Une autre règle, développée à partir de celle-ci, permettra de jouer la magie et les conflits fantastiques.

Quoique la règle puisse s'adapter aussi loin dans l'antiquité que Sumer ou Babylone et aussi près de nous que Shaka Zoulou, je l'ai placée sous le patronage de deux des plus grands guerriers connus, Alexandre le Grand et Bayard, le chevalier sans peur et sans reproche de François 1er.



Cette règle est dédiée ;

- A mon fils Eric, quoiqu'il préfère le jeu sur ordinateur.
- A mon épouse Martine, qui supporte mes fantaisies ludiques depuis si longtemps et sans laquelle rien n'aurait été possible
- à Michel Sbraire qui m'a initié au Jeu d'Histoire Moderne ;
- et aux membres du club « Jeux Tu Il » de Saint Laurent du Var avec lesquels j'ai développé « Jomini » et ce jeu par extension.