

## 1793-1799 : VOUS ETES LE GENERAL BONAPARTE

*Jeu inventé par L. Lerosier (janvier 2004)*

*Nous sommes en 1793. La jeune République est attaquée par toute l'Europe depuis qu'elle a guillotiné Louis XVI. Vous êtes le général Napoléon Bonaparte, vous venez d'avoir 24 ans et vous devez sauver la France envahie et en guerre civile. Saurez-vous prendre les bonnes décisions pour gravir les échelons du pouvoir et finalement gouverner en maître absolu ? Ou vos choix vous entraîneront-ils dans les oubliettes de l'histoire ? A vous de jouer !*

*( ! : lire le mode d'emploi du tableau fourni avec le jeu avant de commencer )*

**1.** Septembre 1793 : vous êtes commandant d'artillerie et Robespierre vous a donné la mission de partir à Toulon pour en expulser les Anglais qui occupent la ville depuis plusieurs mois. L'accueil des généraux déjà sur place est plutôt froid et l'on doute de vos capacités à mener à bien vos objectifs...

- Votre jeunesse et votre inexpérience vous pousse à laisser le général Carteaux agir selon ses plans. Vous manoeuvrerez sous ses ordres : *allez en 22*
- Malgré votre jeunesse et votre inexpérience, on vous donne carte blanche et vous décidez d'utiliser des canons pour déloger les Anglais : *allez en 18*

**2.** Vous menez donc l'assaut du pont. Une balle autrichienne vous atteint de plein fouet. Vous êtes mort. La République n'oubliera pas votre sacrifice. *(Revenez en 5)*

**3.** Le 19 mai 1798, vous traversez la Méditerranée pour arriver le 1<sup>er</sup> juillet près d'Alexandrie. Après avoir pris la ville, vous décidez de foncer vers le Caire. Deux chemins s'offrent à vous : longer la côte et le delta du Nil (facile mais long) ou s'enfoncer tout droit dans le Sahara (rapide mais risqué).

- Vous décidez d'emprunter le chemin de la côte et du Nil : *allez en 30*
- Vous décidez d'emprunter le désert et sa chaleur suffocante : *allez en 11*

**4.** Le Directoire en a assez de vos caprices ! Vous êtes démis de toute fonction militaire, renvoyé dans le civil et licencié sans solde. Vous retournez en Corse et passez le restant de votre vie à élever des chèvres, faire du figatellu et labourer une terre peu fertile et desséchée par le soleil. *(Revenez en 19)*

**5.** Vous galvanisez tant vos troupes qu'elles vous suivent pleines d'espoir et avides de la gloire et des richesses que vous leur avez promis de l'autre côté des Alpes. Votre rapidité et votre génie tactique vous font remporter une série de succès impressionnants sur les Autrichiens : Montenotte (12 avril 1796), Millesimo (13 avril), Dego (15 avril), Mondovi (21 avril), Lodi (10 mai), Lonato (3 août), Castiglione (5 août), Roveredo (4 septembre), Bassano (8 septembre), Saint Georges (15 septembre). Le 15 novembre, vous arrivez à Arcole et vous êtes bloqué face à un pont, tenu par les Autrichiens, mais qu'il vous faut absolument traverser. A la tête des troupes, vous vous lancez à l'assaut du pont et vous avez juste le temps d'apercevoir Muiron, votre aide de camp, qui est en train de vous dépasser.

- Vous ordonnez à Muiron de rester en arrière : c'est à vous qu'il revient de mener cette attaque ! : *allez en 2*
- Impressionné par un tel courage, vous laissez Muiron prendre les devants. Après tout, dans la bataille, chacun a droit à sa part de gloire ! : *allez en 28*

**6.** Sans appui de votre part, le coup d'état de Siéyès rate lamentablement. Pendant qu'il est arrêté et conduit en prison, vous prenez la fuite et décidez de vous faire oublier pour de longues années. Pourquoi pas l'Amérique ?... *(Revenez en 9)*

**7.** En juin 1795, vous êtes nommé commandant de l'armée de l'ouest qui lutte contre les révoltes en Vendée, Bretagne et Normandie.

- Vous acceptez cette affectation, faute de mieux. Tout sauf l'inaction et l'oubli ! : *allez en 8*

- Vous refusez de partir vous battre dans une guerre où vous auriez à faire couler le sang d'autres français ! Vous restez à Paris, sans commandement, sans ressources, démuné de tout : *allez en 21*

**8.** Quelques semaines après votre arrivée à la tête de l'armée de l'ouest, vous êtes pris dans une embuscade montée par les Chouans et mourrez en héros pour la République, les armes à la main. (*Revenez en 7*)

**9.** Siéyès, par ses contacts, vous permet de prendre le commandement de la garnison de Paris : à nouveau, vous commandez des soldats qui pourront être utiles... Le 18 brumaire an VIII (9 novembre 1799), les conseils des Anciens et des Cinq-Cents sont réunis au château de Saint-Cloud : Siéyès leur fait croire à un complot les menaçant et veut les forcer à modifier la constitution en sa faveur. Les conseils refusent, doutant de la réalité du complot. Vous vous impatientez...

- Vous vous calmez et réfléchissez : se précipiter pourrait tout gâcher. Vous laissez Siéyès continuer seul son coup d'état : *allez en 6*
- Vous décidez d'intervenir en vous présentant face aux députés, convaincu que votre seule présence va suffire à les impressionner et les convaincre : *allez en 29*

**10.** La paix revenue, vous n'êtes plus d'aucune utilité pour un pouvoir qui se débarrasse des robespierristes : vous êtes condamné à mort et guillotiné. (*Revenez en 25*)

**11.** Le trajet est un cauchemar. Vous et vos hommes souffrent de la soif et de la chaleur comme jamais. A force de courage et de volonté, vous atteignez les Pyramides le 21 juillet, où vous écrasez les mameluks. Votre entrée au Caire est triomphale. Mais le 1<sup>er</sup> août, la flotte qui vous a transporté en Egypte est détruite par la flotte anglaise en rade d'Aboukir. Ce n'est qu'un an après qu'un bateau est enfin disponible pour vous permettre de rentrer en France... sans vos hommes !

- Vous refusez d'abandonner votre armée, votre honneur d'officier étant en jeu : *allez en 12*
- Vous abandonnez vos soldats en Egypte : *allez en 23*

**12.** Vous restez donc avec vos hommes et vous tentez durant votre séjour forcé d'imposer les idées révolutionnaires françaises à l'ensemble du peuple d'Egypte, peu réceptif. Comme votre collègue, le général Kléber, vous êtes assassiné par un fanatique musulman. (*Revenez en 11*)

**13.** Votre discours brouillon et emprunté ne convainc pas grand-monde au sein de l'assemblée. On vous bouscule, on vous menace, on vous insulte, on vous traite de tyran et d'apprenti-dictateur, et même de Robespierre en bottes ! Seule la présence de vos soldats vous permet de sortir vivant de la meute en furie. Une fois à l'extérieur, très en colère, vous donnez l'ordre à Murat et ses soldats d'évacuer par la force les salles où siègent les députés, qui s'enfuient et se dispersent dans le parc et les allées de Saint-Cloud. "Messieurs, vous êtes dissous !" tonne Murat dans la salle des Cinq-Cents désormais entièrement vidée. Bravo ! Le coup d'état est réussi : le 19 brumaire an VIII, vous, Napoléon Bonaparte, avez mis fin au Directoire et pris le pouvoir en France !

**14.** Vous prenez la mer avec la ferme intention d'écraser les Anglais sur leur propre sol. Mais la supériorité de la flotte britannique est une évidence : vous êtes intercepté et coulé. Votre carrière prend fin dans les eaux froides de la Manche. Vous avez échoué là où un bâtard normand a réussi. (*Revenez en 27*)

**15.** Malgré les erreurs de vos choix politiques passés, la République ne peut se passer de ses meilleurs généraux : on vous libère et on vous demande d'attendre une nouvelle affectation.

- Les mois passent et rien ne vient de la part du Directoire, malgré ses promesses. De plus, vos ressources personnelles s'épuisent de plus en plus vite. Des généraux dans le même cas que vous préparent une insurrection armée contre le gouvernement. Vous vous joignez à eux : *allez en 32*
- Les mois passent et rien ne vient de la part du Directoire, malgré ses promesses. Mais vous gardez confiance et continuez d'attendre... d'attendre... d'attendre... : *allez en 7*

**16.** Préparé à la hâte, votre coup d'état échoue lamentablement, la fidélité et la bravoure de vos soldats n'ayant pu l'emporter face à la résistance du Directoire et des deux conseils (Cinq-Cents et Anciens). Vous êtes

mis hors-la-loi, accusé d'avoir voulu renverser la République pour lui substituer une dictature : vous êtes condamné à mort et guillotiné. (*Revenez en 17*)

**17.** Le Directoire ne tenterait-il pas à nouveau de vous éloigner de Paris ? En effet, votre popularité est maximale au sein de la population et rien ne pourrait vous empêcher de renverser ce pouvoir corrompu et haï de tous (ou presque).

- Vous vous dites que le moment n'est pas encore venu et qu'il faut savoir être patient. De plus, un surcroît de gloire et de victoires n'est pas pour vous déplaire. Enfin, l'Orient vous a toujours attiré. Vous acceptez finalement de partir à la conquête du pays des pharaons : *allez en 3*
- Vous refusez de partir et vous jugez que le moment est venu pour balayer le Directoire, la gloire obtenue en Italie et la dévotion que les soldats vous portent étant les meilleures garanties de succès pour la prise du pouvoir : *allez en 16*

**18.** Le placement judicieux des canons et votre connaissance de l'artillerie vous permettent de remporter la victoire ! Les Anglais libèrent Toulon et Robespierre le Jeune (le frère cadet de Robespierre) fait de vous un héros dans les lettres et les rapports qu'il envoie à la Convention. *Allez en 25*

**19.** Des canons judicieusement placés vous permettent d'écraser en quelques heures l'insurrection royaliste du 13 vendémiaire an IV (5 octobre 1795). Vous avez sauvé le Directoire, qui vous "récompense" en vous nommant général en chef de l'Armée d'Italie, qui manque de tout et a accumulé les défaites. En fait, le Directoire vous offre le commandement d'une véritable armée fantôme...

- Vous acceptez, tout en sachant que l'armée d'Italie manque de tout (chaussures, uniformes, armement...) : *allez en 31*
- Vous refusez d'aller commander une armée aussi faible et aussi mal préparée, qui ne va sans doute vous poser que des problèmes et ne vous valoir que des défaites ! : *allez en 4*

**20.** Vous êtes à bout de forces. Votre carrière est brisée, il est maintenant évident que l'armée ne veut plus de vous. Désespéré, vous vous suicidez. (*Revenez en 21*)

**21.** Vous végétez dans une minuscule chambre, sous les toits de Paris, quasi mort de faim, sans argent ni ressources. Barras, l'un des directeurs, songe alors à vous pour réprimer l'insurrection royaliste qui menace.

- Vous acceptez : *allez en 19*
- Vous refusez car vous ne supportez toujours pas l'idée de devoir faire couler le sang de français, même royalistes : *allez en 20*

**22.** Carteaux est un incapable et échoue à reprendre Toulon. Pire : les Anglais commencent à progresser en Provence ! Les représentants en mission vous dénoncent à la convention : vous passez en compagnie de Carteaux devant le tribunal révolutionnaire. Vous êtes condamné à mort et guillotiné. (*Revenez en 1*)

**23.** Vous laissez vos hommes sous les ordres du général Kléber (qui sera assassiné en 1800 par un fanatique musulman). Vous quittez l'Égypte le 22 août 1799, évitez miraculeusement les bateaux anglais qui patrouillent en Méditerranée et débarquez en France, à Fréjus, le 9 octobre. Le 16, vous arrivez à Paris, convaincu que le moment est venu pour renverser le Directoire et prendre le pouvoir ! Ça tombe bien : l'ancien député Siéyès est en train d'organiser un coup d'état et a besoin d'un général, au cas où...

- Vous ne voulez pas vous encombrer d'un civil qui pourrait réclamer en plus la moitié du pouvoir : *allez en 24*
- Vous décidez de vous joindre à Siéyès, au risque de n'être que son faire-valoir si le coup réussit : *allez en 9*

**24.** Sans le soutien de Siéyès, vous n'obtenez pas le commandement de la garnison de Paris : le peu d'hommes qui acceptent de vous suivre ne permet pas la réussite du coup d'état. Vous êtes arrêté et guillotiné. (*Revenez en 23*)

**25.** Robespierre et ses partisans perdent le pouvoir, puis la tête, en août 1794. La répression contre les complices du régime de terreur de l'Incorruptible est féroce : vous êtes arrêté, accusé de robespierrisme et jeté en prison.

- Le nouveau pouvoir, le Directoire, décide de continuer la guerre : *allez en 15*
- Le nouveau pouvoir, le Directoire, décide de faire la paix avec les ennemis de la France : *allez en 10*

**26.** Vous multipliez les lettres et les rapports au Directoire demandant d'accélérer l'approvisionnement. Rien n'arrive et vous campez sur vos positions. Les Autrichiens en profitent pour vous attaquer et écrasent votre armée. Vous êtes tué dans la bataille. (*Revenez en 31*)

**27.** Le 18 octobre 1797, les Autrichiens, épuisés par vos victoires, signent la paix de Campoformio : ils évacuent l'Italie du nord, cédée à la France. Vous rentrez à Paris auréolé de gloire et drapé d'une image d'invincibilité et de génie militaire incomparable. Le Directoire vous propose alors de choisir entre deux nouvelles missions : prendre la tête d'une armée chargée d'envahir l'Angleterre ou mener une expédition en Egypte pour couper la route des Indes aux Anglais.

- Vous choisissez de partir en Egypte, malgré le danger et l'inconnu : *allez en 17*
- Vous choisissez de tenter le débarquement en Angleterre, pour attaquer le principal ennemi de la France en plein cœur : *allez en 14*

**28.** Menant l'assaut, Muiron est frappé de plein fouet par une balle autrichienne qui vous était destinée : son sacrifice vous sauve la vie ! Vous ne l'oublierez pas et saurez honorer sa mémoire (pourquoi ne pas donner son nom à un navire de la flotte de guerre française, par exemple ?). Vous remportez la victoire à Arcole et vous en enchaînez une autre à Rivoli : on commence à voir en vous le "Dieu de la guerre" ! *Allez en 27*

**29.** Le 19 brumaire an VIII (10 novembre 1799), vous vous dirigez vers la salle où siège le conseil des Cinq-Cents depuis la veille, bien décidé à terminer vous-même un coup d'état que Siéyès est visiblement en train de rater.

- Vous êtes escorté de soldats, au risque d'effrayer ou d'exciter encore plus la fureur des députés qui sont de plus en plus convaincus qu'on se moque d'eux : *allez en 13*
- Vous allez parler seul aux députés, évitant ainsi de faire monter la tension déjà très forte. De plus, vous êtes persuadé que votre gloire gagnée sur les champs de bataille suffira à forcer la décision : *allez en 33*

**30.** Les Anglais font débarquer une armée qui coupe votre route côtière. Vous êtes intercepté et êtes fait prisonnier : vous partez pour de très longues années croupir dans les prisons britanniques... si longues que vous ne reverrez jamais la France. (*Revenez en 3*)

**31.** L'état de l'armée d'Italie est pire que vous ne l'aviez imaginé... A tel point que l'une de vos premières proclamations à ses soldats commence par "Soldats ! Vous êtes nus..."

- Face à un tel état de chose, vous décidez de n'engager aucune bataille avant de recevoir les approvisionnements promis par le Directoire : *allez en 26*
- Malgré cet état désastreux, vous enflamez les coeurs et les âmes des soldats par des discours dont vous seul avez le secret, promettant victoires et gloires. Vous partez au combat, quoi qu'il en coûte : *allez en 5*

**32.** Vous êtes trahi par des espions à la solde du Directoire, vos plans d'insurrection sont découverts : vous êtes arrêté, condamné à mort pour trahison et guillotiné. (*Revenez en 15*)

**33.** Vous ne parvenez pas à convaincre les députés avec un discours brouillon et emprunté. Certains parlementaires vont même jusqu'à vous insulter et vous bousculer. Un député crie à la tyrannie et vous poignarde : comme Jules César au sénat romain, votre carrière se termine sur le marbre ensanglanté d'une assemblée. Si seulement des soldats avaient été là pour vous protéger... (*Revenez en 29*)

---

Mode d'emploi du tableau (à découper et à coller sur le cahier) :

- 1) En progressant dans l'ascension de Bonaparte, trace au crayon à papier ta progression en descendant la colonne des nombres. Barre d'une croix les nombres qui t'ont amené à une fin non conforme à la réalité historique. Une fois ta progression achevée, repasse-la en rouge.
- 2) Dans la colonne 1, indique au crayon à papier la date des événements marqués d'un "<".
- 3) Dans la colonne 2, indique au crayon à papier quel est le rôle de Bonaparte lors de ces événements.
- 4) Dans la colonne 3, indique au crayon à papier les qualités dont Bonaparte fait preuve en utilisant le codage suivant :
  - un tacticien de génie : **T**
  - opportuniste : **O**
  - ambitieux : **A**
  - un diplomate : **D**

		<u>1.</u> <i>DATES</i>	<u>2.</u> <i>EVENEMENTS</i>	<u>3.</u> <i>Bonaparte est...</i>
<i>1</i>				
22	18 <			
10	25			
15	32			
8	7			
20	21			
4	19 <			
31	26 <			
2	5			
28	14			
27	17 <			
3	16 <			
30	11			
12	23 <			
9	24			
29	6 <			
13	33			