SUPPLEMENT optionnel à la règle
"Les Trois Couleurs" Jeu Empire Universel "Rapide"

Intégrant les dernières nouveautés dont l'échelle d'effectifs mixte permettant un jeu encore plus historique, tel que pratiqué lors de "POZZOLO" à Vincennes 98, et la Séquence Optionnelle Simultanée mise en oeuvre pour les parties des Tournois de Soissons et Lyon.

L'échelle de composition des armées devient le 1/50-33e, c'est-à-dire que l'INFanterie est composée en bataillons à l'échelle du 1/50e, soit le plus souvent 12 figurines pour un bataillon moyen, plus et moins restant possible.

La CAValerie est composée en escadrons à l'échelle du 1/33e, soit le plus souvent 4 figurines pour un escadron moyen, plus et moins restant possible.

L'ARTillerie est composée en batteries à l'échelle du 1/33e, soit toujours 1 figurine d'artilleur pour deux pièces représentées. Une Batterie de 8 pièces aura donc 4 figs d'artilleurs. Les tirs seront lus en face du nombre de pièces.
Le front d'une batterie correspond au double de celui des figs la composant. Chaque fig "contient" 3 PAP. Chaque PAP subi diminue la Batterie d'une pièce.

Une nouvelle table de pertes est mise en fonction pour l'occasion. En effet, l'ancienne était trop forte. La nouvelle, d'une efficacité inférieure d'1/4 se trouve être parfaitement adaptée aux deux échelles pratiquées désormais.

Pour respecter les pourcentages d'effectifs en hommes indiqués dans les tableaux de Caractéristiques Nationales, il convient de x 50 les figurines d'INFanterie et x 33 les figurines de CAValerie et d'INFanterie sur deux rangs. Le nombre de figurines ainsi obtenu est celui à "payer" en BUDget figurines.

Le nombre d'hommes, INFanterie + CAValerie, divisé par le ratio d'Artillerie, donne le nombre de pièces auquel vous avez droit. On admettra un écart de +-10% de ce nombre pour coller à des Batteries Historiques en composition.

Avertissement : les données ci-dessus comme celles qui suivent n'infirment absolument pas les données générales de la règle de base écrite pour l'alterné ni n'imposent les échelles d'effectifs préconisées plus haut car la règle permet toutes les approches, y compris de mixer ces deux systèmes.

Toutefois, ceux désirant continuer à jouer au 1/33e "pur" garderont le Tableau de Pertes de la règle de base, et ceux jouant en Alterné appliqueront le Tableau de Moral dito. Les éléments fournis dans ce "Supplément" fonctionnent eux parfaitement dans l'optique Simultanée, l'échelle d'effectifs du 1/50-33e et les conditions particulières des récents Tournois de Soissons et de Lyon. Il vous est fourni le même "dossier" qu'aux participants afin de vous permettre de vous mettre en situation !

DERNIERES PRECISIONS CONCERNANT LE TOURNOI DE LYON (27-28/06/98).

Compte tenu de la taille des tables disponibles vu l'urgence (1,2 x 1,6 m), le BUDget sera limité à 1.800 points. Les visiteurs auront une armée de prêt.

Groupements tactiques : chaque armée doit en compter au moins trois, chacun étant commandé par une figurine de cadre dûment payée en BUDget. Si ce cadre vient à manquer et ne peut être remplacé le GT conserve la dernière attitude prise et est pénalisé d'un -1 permanent tant qu'il se trouvera hors-commandement. Un cadre abattu est hors de combat pour la partie. Il ne sera pas pratiqué le double six d'artillerie pour le tournoi.

Il ne peut entrer sur la table qu'un GT par tour et par route (soit 2 par tour au plus). L'arrivée des GT ultérieurs doit avoir été prévue d'avance quant'à la route d'accès et au tour d'arrivée (par écrit), sauf s'ils sont maintenus en réserve hors-table, auquel cas ils ne pourront arriver que sur ordre écrit avec les délais idoines.

La technique retenue pour le tournoi est celle d'"L3C 2" qui permet un MVT Opérationnel complet et, dans la foulée, un TDJ Tactique complet lui aussi. Pour le tournoi nous l'adapterons comme suit :
Chaque Groupement Tactique progressant sur une route donnée mesure depuis le point d'entrée la distance parcourue par sa tête de colonne qui s'arrête une fois parvenue à Distance d'Arrêt de l'ENI fonction des vitesses réciproques des unités considérées en formations de combat* (COlonnes par Division).
* Rappel : un GT évolue à la vitesse de son élément le plus lent.

A ce stade les unités suivant la tête de colonne peuvent déboiter à droite ou à gauche pour former la ligne de bataille dans le respect de leur capacité maximale de marche comptée depuis le point d'entrée et sans considérer la profondeur de la colonne. Elles prennent ensuite gratuitement les dispositions
internes et générales de leur choix. En tournoi toutes les infanteries peuvent être disposées en "colonnes ludiques" sur trois rangs de figs en profondeur.

Ces "dispositions de combat" sont importantissimes pour le segment tactique qui les suit. C'est pourquoi il vous est demandé d'établir un croquis desdites dispositions en connaissant seulement la position des têtes de colonnes respectives. Celà pour éviter qu'un joueur plus "lent" à poser ses troupes que son adversaire n'en profite pour "adapter" son dispositif à celui de l'ennemi.
Ce croquis précisera donc la formation et la direction des unités et leur place dans la ligne de bataille, sachant qu'ensuite il ne leur sera plus possible de modifier quoi que ce soit autrement qu'en tactique. Les munitions d'artillerie seront comptées comme dit page 7 (ARP 10 cps, ARC 6 cps, dt 2 à mitraille).

Le décompte des pertes en fin de partie se fait contradictoirement. Dans la limite de 3 points, il sera alloué 1 point par différence de 5 % du BUDget initial entre les pertes respectives, outre les 7 points d'objectifs.
Les unités ayant quitté la table en RETraite comptent en pertes pour un tiers.
Les unités ayant quitté la table en DERoute comptent en pertes pour un demi.

SEQUENCE optionnelle "L3C""98" POUR JEU SIMULTANE

(Sauf précision contraire ci-dessous, les éléments de la Séquence "officielle" d' L3C 3 demeurent valides)

Au début de chaque Tour De Jeu placer des marqueurs d'ordres tactiques derrière chaque unité. Outre l'information correspondante qu'ils donneront une fois basculés, ils serviront également à marquer l'emplacement de l'unité au début du Tour De Jeu, ce qui peut s'avérer utile en cas de discussion plus tard.

1°). Basculer ceux des marqueurs codifiés "FEU" correspondant à des tirs immédiats. Celà suppose des unités déjà disponibles et en position pour celà. Effectuer simultanément les feux en question. Le cas échéant tester le MORal des unités le justifiant et en appliquer immé- -diatement les résultats. Ce feu constitue le premier des deux feux normalement possibles par Tour De Jeu pour une unité disponible. Non délivré alors, il est perdu. Délivré sur des EnNemIs en RETraite ou DERoute il joue un rôle quant'à leur ralliement éventuel (cf p. 13). Le 2e feu (ou 1er et seul pour les unités n'ayant pu ou voulu tirer avant) prend place en 5° plus bas.

2°). Retourner tous les autres marqueurs d'ordres. En cas d'attaque-attaque, déterminer l'initiative suivant les voies ordinaires (§ 1 page 3). Le Joueur Ayant l'Initiative (JAI) énumère ses ordres un par un en apportant le cas échéant les précisions utiles que la concision des marqueurs d'ordres aura rendu nécessaires. Le Joueur N'ayant pas l'Initiative (JNI) énumère ensuite de même ses ordres correspondants.

3°). Exécution simultanée des Ordres Tactiques par les unités de 1ère Ligne. (§ 2) Les Marches Au Combat opposées ne sont déplacées que de 1/3 de la Distance les séparant. Le meilleur MORal fera le tiers restant. En cas de difficultés liées à l'interférence de plusieurs MouVemenTs on décomposera lesdits MVTs afin de déterminer l'ordre desdites interactions.

4°). Exécution simultanée des Ordres Tactiques par les unités de 2e Ligne. Ces ordres sont exécutés avant la résolution des Marches Au Combat ci-dessus. Les éventuels Changements de Formation ou d'attitude de 2e ligne motivés par la perception des MouVemenTs EnNemIs peuvent prendre place alors sans test de REAction mais avec perte du Point d'Action idoine pendant lequel l'unité exécute ou commence à exécuter l'ordre éventuellement reçu.

5°). Résolution des Marches Au Combat (dans l'ordre habituel décrit § 3 à 6 page 3). Les unités de première ligne codifiées "Changement de Formation" et se trouvant être la cible d'une MAC EnNemIe testent en se comptant SAns Formation (SAF) dans le cadre d'un test de REAction (dernier § de la page 10) visant à achever le changement souhaité avant d'engager l'EnNeml. Dans ce cas, le PA "perdu" avant de réagir ne l'est pas, l'unité ne changeant pas de but.

6°). Mesures de Sauvegarde identiques à celles décrites dernier § page 3.
RALliements : les unités devant se rallier à l'issue du 5e et qui, quelles qu'en soient les raisons, devraient pour celà faire un MVT, le feront en 6e dans le cadre des Sauvegardes, encaissant les éventuels PA de dépassement.

MARQUEURS D'ORDRES TACTIQUES

Réalisation : Petits parallèlépipèdes de bois de forme carrée et suffisamment épais pour tenir sur champ, comportant une face muette et une face inscrite. De la sorte le joueur peut voir en permanence ses ordres. La forme carrée permet en outre , sauf pour les MVTs, d'affecter les ordres par trois sur chaque marqueur, le quatrième côté, blanc, servant de leurre (voir en 9 plus bas). Le côté supérieur du marqueur posé, celui qui touchera l'unité une fois basculé, est l'ordre donné, soit :

1. MAC : Marche Au Combat (voir § 2 page 3). Toute avance amenant à Distance Tactique de l'EnNemI est une Marche Au Combat. Le plus souvent la MAC vise à venir au contact physique de l'EnNemI... ou à le faire décamper. Il faut disposer d'au moins deux PA pour effectuer une MAC.

2. MAF : Marche Au Feu. La MAF est une MAC dont la finalité est la délivrance d'un feu. L'avance vers l'EnNemI se fait alors obligatoirement au Pas ORdinaire. Il faut disposer d'au moins deux PA.

3. SOU : SOUtien. L'unité ainsi codifiée SOUtient une ou des unités voisines chargées d'une action (MAC, MAF...). Cet ordre peut fort bien évoluer de facto en MAC/MAF dans la mesure où l'unité suivant inébranlablement celle qu'elle SOUtient peut se trouver confrontée à l'EnNemI sur son trajet... notamment si l'unité de tête d'un échelon refusé à percé dans la ligne de bataille EnNemIe tous les échelons peuvent successivement se voir engagés (dans la limite de leur capacité de MVT).

Par contre si l'unité de tête s'arrête, le SOUtien s'arrête aussi. Si elle est battue il protège au mieux son recul. De même on peut fort bien avoir deux unités voisines se prêtant alternativement et réciproquement leur SOUtien bien que toutes les deux en MAC. Exemple : unité A codifiée MAF dans le but de délivrer un feu de SOUtien à l'unité B destinée à fournir une MAC. Lors du test de A, B compte comme SOUtien de A puis, lors du test de B, A apporte son feu de soutien à B. 1 Soutien = 1 AMI/ENI.

4. FEU : l'unité ainsi codifiée doit délivrer un feu. Si le marqueur est dévoilé au 1° de la Séquence, le feu est immédiat et s'effectue dans le respect des priorités de tir. Non effectué à ce stade, le feu ne pourra plus être délivré, sauf opportunité, qu'au 5° de la Séquence. Suivant le cas, le feu peut-être suivi ou précédé d'un MouVemenT, CHangement de Formation ou CHangement d'Orientation.

5. CHF : CHangement de Formation. L'unité ainsi codifiée doit passer ou tenter de passer dans la formation indiquée par le joueur lors du basculement du marqueur. Dans le cas d'unités SAns Formation ou DESordre il s'agit bien sûr de récupérer la cohésion perdue. Hors ces deux cas, pour l'ARTillerie, CHF signifiera donc mise En BatterIe (EBI) pour une batterie attelée et Sortie de BatterIe (SBI) pour une batterie dételée. Cette action peut-être précédée ou suivie d'un MVT.

6. CH0 : CHangement d'Orientation. L'unité ainsi codifiée doit réaliser ou tenter de réaliser le CHangement d'Orientation voulu par le joueur. Cette action peut-être précédée ou suivie d'un MVT.

7. Flèche Bleue : MVT Lent : Suivant la direction indiquée par le marqueur l'unité AVAnce, se déplace sur la Droite, se Déplace sur la Gauche, se REPlie. Dans tous ces cas il s'agit d'un MouVemenT au Pas ORdinaire qui permet l'ARRêt immédiat de l'unité sans pénalité d'aucune sorte.

8. Flèche Blanche : MVT Rapide : Suivant la direction indiquée par le marqueur l'unité AVAnce rapidement. Le MouVemenT s'effectue au Pas ACcéléré. Si la Direction indiquée n'est pas celle du front, cet ordre impose un CHangement de Formation ou CHangement d'Orientation avant d'être exécuté. En cas d'interférence EnNemIe, l'unité, étant en MouVemenT, peut être prise en défaut.

9. Leurres : Il n'y a pas lieu de codifier des ordres pour les unités agissant en Réponse comme en Réaction. Mais, comme l'absence de marqueur en informerait le joueur adverse, nous utiliserons ici des marqueurs "blancs" (ne comportant aucune inscription) comme leurres.

Les MouVemenTs obligatoires (REPli, RETraite, DERoute, RALliement) s'exécutant immédiatement, même et surtout en dépassement de PA, ne nécessitent pas de marqueurs d'état, la symbolique de l'unité (SAF, DES), sa direction, la position du marqueur de vitesse, donnent l'information visuelle nécessaire (une unité en DESordre dos à l'EnNemI allure "rouge" = DERoute).

Précisions et ajouts nécessités par le jeu "simultané"

Prise en compte de l'allure lors des tests :
L'unité qui teste se compte 2 (MAC), 1 (Réponses) ou 0 (REActions). Elle ne jouira, en plus, d'un bonus d'allure que dans le cas ou, ayant traversé ou fait fuir avant le choc un EnNemI, elle testera pour en engager un autre.

Les unités de pied ferme, en Réponse comme en REAction, prennent en compte l'allure prise par l'EnNemI à l'issue de son test et avant la délivrance de leur feu de défense éventuel. Les unités sous le coup d'opportunité font de même.

Attitude de l'INFanterie face à la CAValerie :
L'INFanterie (et l'ARTillerie) ne viendra jamais se mettre à Distance Tactique de CAValerie autrement que respectueusement. Si la CAV charge, toute l'INF concernée s'ARRête aussitôt, sans pénalité d'aucune sorte si elle est au POR (y compris MAF), mais doit tester pour le faire si elle est en MAC ou au PAC. Dans ce cas la CAV teste en opportunité et l'INFanterie compte ni FOR ni SAF.

En tout état de cause jamais de l'INF n'avancera délibérément vers de la CAV, même de flanc ou de revers, autrement qu'au POR. Sauf opportunité de la CAV, tout MVT rapide d'INF se verra automatiquement réduit en cas d'interférence.

Si la CAValerie ne charge pas, l'INFanterie pourra s'avancer vers elle au POR et même développer une MAF. La CAValerie peut se replier sans perte de formation avant le test de l'INFanterie (qui achève alors son POR). Si la CAValerie attend le test de l'INFanterie, elle subit le feu et, le cas échéant esquive suivant les voies ordinaires, avec perte de formation.

Ralliements :
Les unités ayant épuisé tous leurs PA d'un TDJ et se trouvant dans les lignes EnNemIes dans des conditions requerrant un RALliement l'effectueront de suite en dépassement de PA (comme les RETraites ou DERoutes).

En effet, étant "rouges" ces unités ne peuvent prétendre à la SAUVEGARDE et celà les conduisait à subir deux fois l'inconvénient de leur position.
La notion de 2e ligne s'admettra dès lors que l'unité concernée se trouvera en retrait d'au moins deux UD du front d'unités AMIes.

Portées d'Artillerie

Le découpage en trois portées est purement de gestion. Hormis P1 qui est immuable, considérer deux portées intermédiaires, "P1 Bis" et "P2 Bis" :

P1 Bis = P1 + 1 UD avec correcteur de tir de "0"
P2 Bis = P2 + 3 UD avec correcteur de tir de "-4"

Voici, à tître d'exemple, les armées des deux finalistes du Tournoi de Lyon 98, joué en 1.800 points

1. Armée POLonaise de Patrick FONTANEL (KRAC)

Etat-Major :	1 GDI, 1 GBC, 1GBI	210 pts
Infanterie : (82 %)	4 x 12 Ligne à 9 pts (V. 11)	448 pts
	2 x 12 Vistule à 11,5 pts (V. +1)	280 pts
Cavalerie : (18 %)	3 x 4 Chasseurs Lanciers à 21	252 pts
	3 x 4 Uhlans à 21 pts	252 pts
Artillerie : (1 pour 367)	6 pièces d'ARP (3 x 62)	186 pts
	6 pièces d'ARC (3 x 63)	189 pts
	TOTAL	1.817 pts

---

16. Armée BAVaroise de François CHAMBON (KRAC)

Etat-Major :	1 GDI, 1 GBC, 2GBI	270 pts
Infanterie : (83 %)	4 x 12 Fusiliers à 8,5 pts (J+2)	424 pts
	2 x 12 Jägers à 9,5 pts (E+1 pt)	232 pts
	2 x 12 Landwehr à 5 pts	120 pts
Cavalerie : (17 %)	2 x 6 Chevau-Légers à 16 pts	192 pts
	2 x 6 Chevau-Légers à 16 pts	192 pts
	1 x 6 Chevau-Légers à 16 pts	96 pts
Artillerie : (1 pour 414)	8 pièces d'ARP (4 x 40)	160 pts
	6 pièces d'ARC (3 x 41)	123 pts
	TOTAL	1.809 pts

Et celle du vainqueur du Tournoi de Soissons 98, joué sur des tables plus "confortables" (1,6 x 2,4 m) avec 2.400 points.

Liste d'Armée de John-Alexandre MANE (KRAC)

Forces Françaises engagées à Pozzolo le 8 Février 1814 sous le Prince EUGENE

1ère Division d'Infanterie : GDI Baron QUESNEL (CCF 2)				**80 pts**
Brigade GBI Campi (CCF 2) (5.176 h)				60 pts
30e DBP : III/1er Léger, CdB Santolini *(4 Cies de "vrais" Chasseurs, 3 de Voltigeurs, 2 de Carab.	1 Bataillon*	1.136 h	24 L6V x 12 pts)	288 pts
30e DBP : VIII/14e Léger, CdB Noël	1 Bataillon	635 h	12 L4V	110 pts
30e DBP : III/10e de Ligne, CdB Poirier	1 Bataillon	855 h	12 L4V	109 pts
92e de Ligne (FRI), Colonel Tissot	3 Bataillons	2.550 h	36 L4C	219 pts
4e Cie du 4e d'ARC, Capitaine Faure	6 pièces		3 E7V	153 pts
Sous-Total ludique (4.200 INFanterie, 6 CANons)				**939 pts**
Brigade GBI Forestier (CCF 2) (2.585 h)				60 pts
III/35e Léger (FRI), Colonel Duché	1 Bataillon	624 h	12 L4C	73 pts
84e de Ligne (FRI), Colonel de Wauthier	3 Bataillons	1.961 h	36 L4C	219 pts
9e Cie du 4e d'ARP, Capitaine Moreau	6 pièces		3 E6V	150 pts
Sous-Total ludique (2.880 INFanterie, 6 CANons)				**502 pts**
Brigade attachée GBC Bonnemains (CCF 3)(1.053 h)				90 pts
31e Chasseurs à Cheval, Colonel Desmichels	4 Escadrons	1.053 h		
Compagnie d'Elite, Capitaine Trogué (CCF3, CAC3)			4 L6V	100 pts
Compagnie de Lanciers (Elite), Capitaine Couget (CCF3)			4 L6V	100 pts
Compagnies du Centre (5 + *), CdE d'Espinchal			20 L5V	400 pts
* Compagnie du 5e Hussards (absorbée) (CCF1, CAC1)			4 L5C	60 pts
6e Cie du 4e d'ARC, Capitaine Delort	6 pièces		3 E7V	153 pts
Sous-Total ludique (1.060 CAValerie, 6 CANons)				**903 pts**

Total ludique : 7.560 INF +1.060 CAV = 8.620 HOM et 18 CANons... **2.424 pts**
(88%) (12%) (1/480)

*Historiquement, le GBC Bonnemains commandait à Pozzolo l'Avant-Garde, composée du 31e RCC et des 1er et 14e Légers pris dans la 30e DBP (Brigade Campi) et soutenus par quatre pièces d'ARC.