

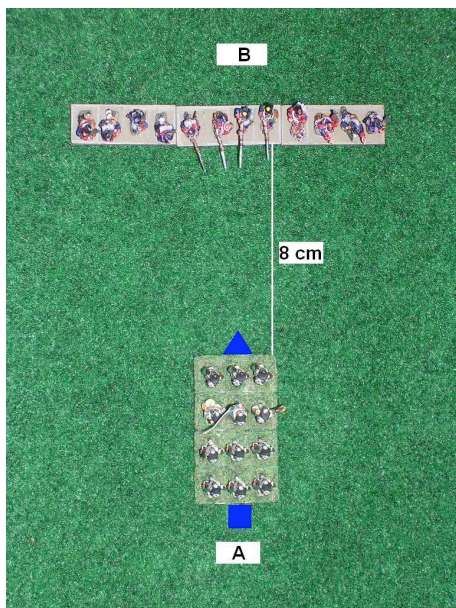
BANQUE DE SITUATIONS « LES TROIS COULEURS » (1)
(par Joël Eynard 2009, illustrant la version 3 de 1997 © Diégo Mané)

1 Colonne Marche Au Contact contre 1 Ligne qui Répond par un Feu de Pied Ferme

Jeu avec caractéristiques "à plat". 1 UD = 6 cm.

Une Unité d'INFanterie **en Colonne A** tente de déclencher une **Marche Au Contact** sur une Unité d'INFanterie **B en Ligne** située à 24 cm (4 UD) de A.

Aux 2/3 du Mvt de MAC, A est positionnée à 8 cm de B, soit dans la 2ème UD qui sépare A de B. (Dans l'attente de son test, A doit être accompagnée d'un Carré Bleu car 1 PA dépensé pour commencer à s'Avancer / et d'un Triangle Bleu car POR)



TEST MORAL de A: +9 "PEUT ATTAQUER ou moins si elle préfère" (Carré Rouge car 3 PA dépensés / Triangle Blanc car PAC).

Situation :

de l'unité : MAC 2

Sous feu d'INF : -1 B

AMIs ENIs : -1

AMIs

ENIs

ARRêt : (-1 B)

Formations :

Formé : +1

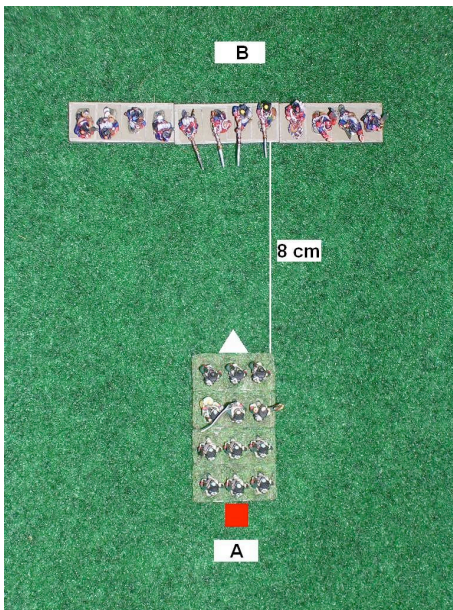
Effectifs :

Avant l'action testée : Complet +3

Moral de base : 5

Aléatoire : 0

Leader : 0



B décide de **Répondre** par un **Feu de Pied Ferme**.
TEST MORAL de B: +7 "FEU calculé à P2 au mieux"

Situation :

de l'unité : Rép 1

AMIs ENIs : -3

AMIs

ENIs

ATTaque : (-3 A)

Formations :

Formé : +1

Effectifs :

Avant l'action testée : Complet +3

Moral de base : 5

Aléatoire : 0

Leader : 0

TIR de B : 7 figurines (Front de l'attaquant 3 figs, + 2 figs de débord de chaque côté car à distance physique P2 de mousquet) **tirant à Facteur +1 : 2 PAP**

(Carré Bleu car 1 PA dépensé pour tirer.)

L'OBJECTIF EST :

A PORTÉE MOYENNE (P2) : -2

(A est physiquement à P2 de mousquet de B puisque dans la 2ème UD et B a obtenu un MORal suffisant, autorisant un FEU calculé à P2)

LE TIREUR EST :

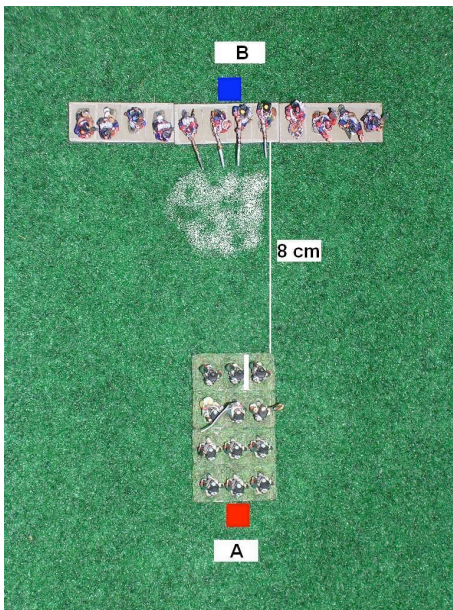
Facteur FEU de l'unité : 2

aléatoire : 0

INFanterie FORMée délivrant son PREMIER FEU de la bataille : +1

2 PAP sur les deux premiers rangs de figurines de A (**6 figs**) représentent **10%** de cet effectif. *(Un marqueur de 2 PAP sur la tranche, entre la 1ère et la 2ème figurine en partant de la droite, comme suggéré dans le "Petit Précis" p. 26, sur le premier rang, puisque perte de l'action en cours et feu d'armes légères de surcroît.)*

Le MORal de A est pénalisé de $-3 \times 2 = -6$ et chute à **+3 MORal ARRêt**.



A s'arrête et délivre un **FEU inefficace**. Il n'y a pas de **CORPS A CORPS**.

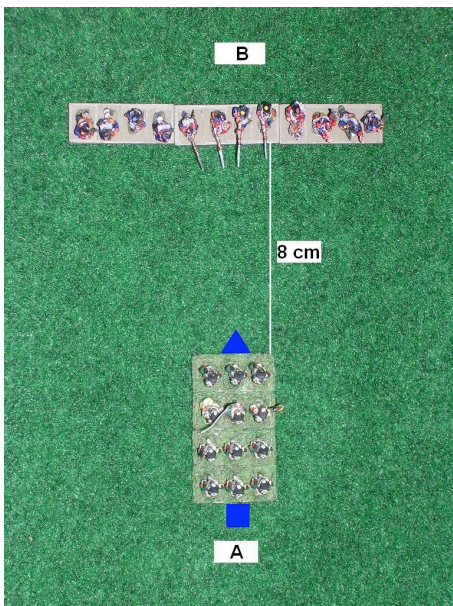
BANQUE DE SITUATIONS « LES TROIS COULEURS » (2)
 (par Joël Eynard 2009, illustrant la version 3 de 1997 © Diégo Mané)

1 Colonne Marche Au Contact (6aud) contre 1 Ligne qui Répond par un Feu de Pied Ferme

Jeu avec caractéristiques "à plat". 1 UD = 6 cm.

Une Unité d'INFanterie en **Colonne A** tente de déclencher une **Marche Au Contact** sur une Unité d'INFanterie **B en Ligne** située à 24 cm (4 UD) de A.

Aux 2/3 de son Mvt de MAC, A est positionnée à 8 cm de B, soit dans la 2ème UD qui sépare A de B. (Dans l'attente de son test, A doit être accompagnée d'un Carré Bleu car 1 PA dépensé pour commencer à s'Avancer / et d'un Triangle Bleu car POR)



TEST MORAL de A: +10 "PEUT CHARGER ou moins si elle préfère" (Carré Rouge car 3 PA dépensés / Triangle Rouge car PCH).

Situation :

de l'unité : MAC 2

Sous feu d'INF: -1 B

AMIs ENIs: -1

AMIs

ENIs

ARRêt : (-1 B)

Formation :

Formé : +1

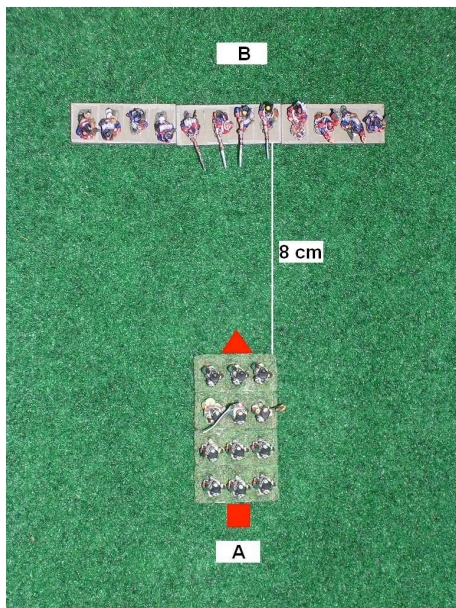
Effectifs :

Avant l'action testée : Complet +3

Moral de base : 5

Aléatoire : +1

Leader : 0



B décide de **Répondre** par un **Feu de Pied Ferme**.

TEST MORAL de B: +7 "FEU calculé à P2 au mieux"

Situation :

de l'unité : Réponse 1

AMIs ENIs: -3 (plafonné)

AMIs

ENIs

CHArge : (-4 A)

Formation :

Formé : +1

Effectifs :

Avant l'action testée : Complet +3

Moral de base : 5

Aléatoire : 0

Leader : 0

TIR de B : 7 figurines (Front de l'attaquant 3 figs, + 2 figs de débord de chaque côté car à distance physique P2 de mousquet) **tirant à Facteur +1 : 2 PAP** (Carré Bleu car 1 PA dépensé pour tirer.)

L'OBJECTIF EST :

A PORTÉE MOYENNE (P2) : -2

(A est physiquement à P2 de mousquet de B puisque dans la 2ème UD et B a obtenu un MORal suffisant, autorisant un FEU calculé à P2)

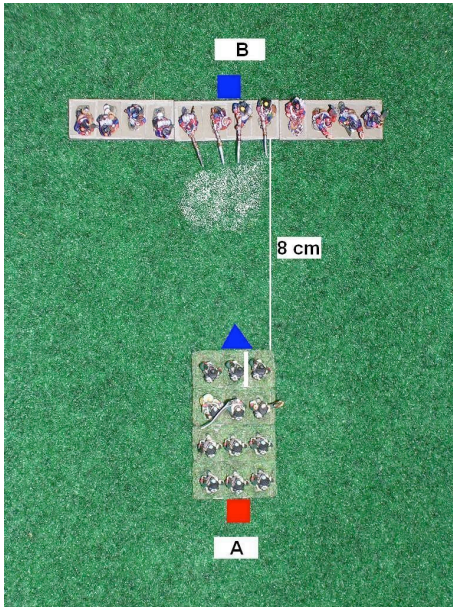
LE TIREUR EST :

Facteur FEU de l'unité : 2

aléatoire : 0

INFanterie FORMée délivrant son PREMIER FEU de la bataille : +1

2 PAP sur les deux premiers rangs de figurines de A (**6 figs**) représentent **10%** de cet effectif. (Un marqueur de 2 PAP sur la tranche, entre la 1ère et la 2ème figurine en partant de la droite, comme suggéré dans le "Petit Précis" p. 26, sur le premier rang, puisque perte de l'action en cours et feu d'armes légères de surcroît.)
 Le MORal de A est pénalisé de $-3 \times 2 = -6$ et chute à **+4 MORal AVance (POR)**. (Triangle Bleu car POR)
1 Allure résiduelle (POR de A) pénalise à son tour le MORal de B de -3 ce qui le fait chuter à **+4 MORal AVance**.



Le **MORal** de l'Attaquant A étant dans une **case = ou** > à celle où se trouve le **MORal** du Défenseur B, il y a donc **CORPS A CORPS**. A parcourt le 1/3 de distance restant.

CAC

A combat avec 3 figs (puisque seulement au POR) à **Facteur 3 : 1+ PAP**

+ 2 le facteur CAC de l'unité

+1 car 1 ECART D'ALLURE

0 aléatoire

B combat avec 5 figs (3 figs : Front de A, + 1 fig. de débord de chaque côté puisqu'il n'y a pas 2 ou 3 écarts d'allure) à **Facteur 2 : 2 PAP**

+ 2 le facteur CAC de l'unité

0 aléatoire

Il y a **1 PAP d'Ecart de Pertes en faveur de B**.

A se trouve en DESordre puisqu'il a perdu le CAC (B ne le pousse pas parce qu'il a répondu par un FPF) puis passe en **REPLi** (recul d'1 UD face à l'ennemi) car CAC perdu avec 1 Ecart de Pertes.

B est SAF car il a combattu au CAC.

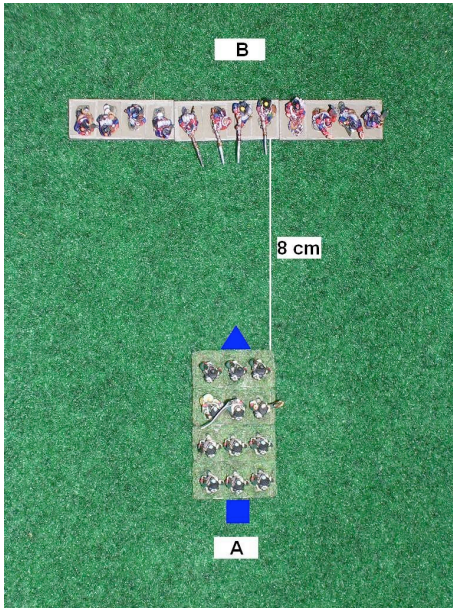
BANQUE DE SITUATIONS « LES TROIS COULEURS » (3) (par Joël Eynard 2009, illustrant la version 3 de 1997 © Diégo Mané)

1 Colonne Marche Au Contact contre 1 Ligne qui Répond par une Marche Au Contact (Contre-MAC)

Jeu avec caractéristiques "à plat". 1 UD = 6 cm.

Une Unité d'INFanterie **en Colonne A** tente de déclencher une **Marche Au Contact** sur une Unité d'INFanterie **B en Ligne** située à 24 cm (4 UD) de A.

Aux 2/3 du Mvt de MAC, A est positionnée à 8 cm de B, soit dans la 2ème UD qui sépare A de B. (Dans l'attente de son test, A doit être accompagnée d'un Carré Bleu car 1 PA dépensé pour commencer à s'Avancer / et d'un Triangle Bleu car POR)



TEST MORAL de A: +10 "PEUT CHarger ou moins si elle préfère" (Carré Rouge car 3 PA dépensés / Triangle Rouge car PCH).

Situation :

de l'unité : MAC 2

AMIs ENIs : -1

AMIs :

ENIs

ARRêt : (-1 B)

Formations :

Formé : +1

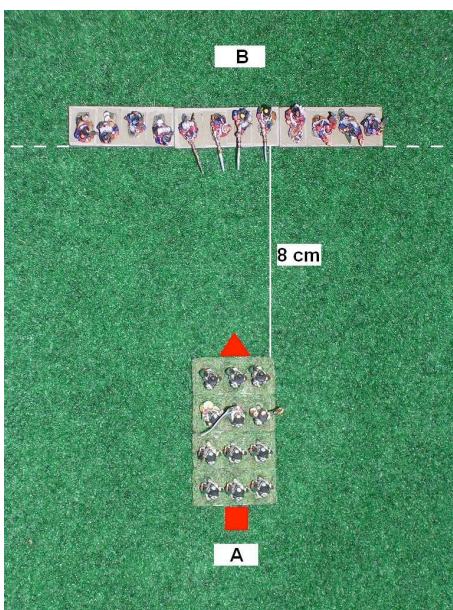
Effectifs :

Avant l'action testée : Complet +3

Moral de base : 5

Aléatoire : 0

Leader : 0



B décide de **Répondre** par une **Marche Au Contact (Contre-MAC)**
TEST MORAL de B: +7 "PEUT ATTAquer ou moins si elle préfère "

Situation :

de l'unité : Rép 1

AMIs ENIs : -3 (plafonné)

AMIs

ENIs

CHArge : (-4 A)

Formations :

Formé : +1

Effectifs :

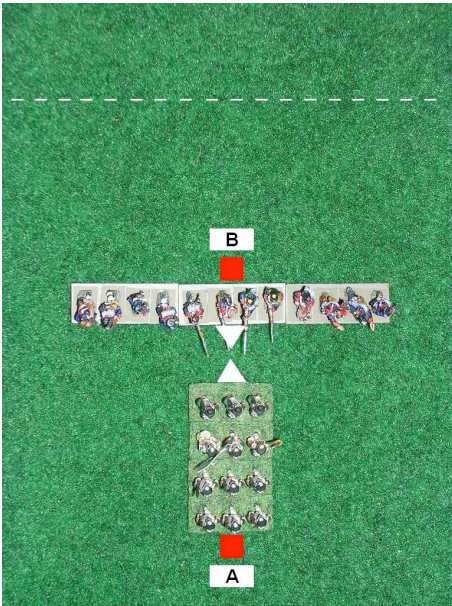
Avant l'action testée : Complet +3

Moral de base : 5

Aléatoire : 0

Leader : 0

Sa Contre-MAC étant réussie, B peut parcourir le 1/3 de distance restant (8cm soit plus d'1 UD) la séparant de A.
(Carré Rouge car 3 PA dépensés / Triangle Blanc car PAC puisqu' 1UD suffit à l'INfanterie pour prendre le PCH)
A corrige son MORal de -2 puisque B a pris 2 Allures (de Arrêt à PAC). Le MORal de A chute à **+8 MORal ATTAque (PAC)**. (Carré Rouge car 3 PA dépensés / Triangle Blanc car PAC)
A et B sont donc au PAC.



Puisque les deux tests sont positifs et qu'on est dans le cas MAC X MAC, un **CORPS A CORPS** a lieu.

CAC

A combat avec 6 Figs (les 2 premiers rangs puisqu'il est au PAC) à **Facteur 2 : 2 PAP**

+2 Le facteur CAC de l'unité

0 aléatoire

B combat avec 5 Figs (3 Figs : Front de A, +1 de débord de chaque côté puisqu'il n'y a pas 2 ou 3 écarts d'allure)

à **Facteur 2 : 2 PAP**

+ 2 Le facteur CAC de l'unité

0 aléatoire

Résultat « nul ». A et B sont reculés d'1 UD chacun et sont **SAF** car ils ont combattu au CAC.