

"LES TROIS COULEURS" "Jeu Empire Universel" "Rapide"

Après plus de 7.000 batailles livrées en vingt ans par des centaines de joueurs, "Les Trois Couleurs" reste incontournable. Avec elle les amateurs disposent d'une règle rapide et historique, utilisable en compétition ou en reconstitution.

Les deux premières Coupes de France Empire à Paris, les Conventions de Lyon, Tours, Lille, Meudon, Soissons, etc... ont montré sa fiabilité en tournois.

Les reconstitutions grandioses de Hohenlinden, Austerlitz et Leipzig l'ont consacrée comme la règle des reconstitutions historiques réussies...

Plus récemment, celles de Friedland, La Moskowa et Eylau, mises en oeuvre par votre serviteur, ont permis de vérifier qu'avec des ordres similaires aux historiques, les résultats et les pertes sont, eux aussi, historiques !

C'est ma satisfaction car c'était justement le but recherché lorsque j'ai écrit "Les Trois Couleurs", n'ayant pas trouvé, malgré de nombreuses tentatives, cet accomplissement par ailleurs...

La polyvalence de l'"outil" répond à toutes les sollicitations, y compris celles auxquelles je n'avais pas pensé et que créent sans cesse les aléas du jeu ou les circonstances de l'Histoire...

Mieux, il permet, par la mise en oeuvre de situations vécues, d'apporter les réponses aux questions que se posent encore les historiens... J'ai ainsi, par exemple, compris certains événements décrits par les témoins participants à la bataille de Hanau en reconstituant cette bataille avec "Les Trois Couleurs" ! Idem pour Montmirail, Champaubert, Craonne et j'en passe...

Bref, il ne manque à la plus historique et ludique de toutes les règles que la consécration d'une diffusion digne d'elle pour apporter au plus grand nombre les joies qu'elle prodigue déjà depuis l'origine aux inconditionnels de l'Histoire.

Je continue d'y travailler, mais en attendant cet heureux évènement, les joueurs avertis seront heureux de disposer "en avant-garde"* d' "**L3C J.E.U. Rapide 3**", complétée des addenda depuis son édition de 1997, le tout formant le coeur de l'ouvrage à venir que d'aucuns appellent déjà "la complète"...

Lyon, Février 2004
Diégo MANÉ

*"Il faut que les troupes d'avant-garde soient d'élite" (Napoléon).

"Les Trois Couleurs" J.E.U. Rapide "3" c'est 32 pages développant

1. Le principe universel du système de jeu permettant en fait de jouer quelle que soit la taille des figurines, la composition des unités, les soclages, etc...
2. Le segment "opérationnel" qui permet : a) d'être au contact dès le début de partie sans passer au préalable par d'interminables mouvements d'approche. b) de jouer les grandes unités dans les grandes batailles comme les petites. c) L'adéquation entre le tactique et le stratégique pour jouer les campagnes.
3. Le segment tactique, présenté ici en alterné comme étant à l'expérience la méthode la plus simple à gérer. Mais la règle permet le jeu en simultané. Plusieurs clubs la pratiquent ainsi avec grand succès depuis bien des années.
4. Les ordres, la chaîne de commandement, les généraux, les formations et le mouvement, les feux, le corps à corps et, principalement, le moral *.

C'est en effet sur ce point vital car historiquement à la base de tout, que "Les Trois Couleurs" se distingue le plus... d'autant que, toujours évolutif, le système garde, après dix ans, toute son originalité.

5. Quelques éléments de base pour le jeu en campagne qui forment l'ébauche du volet stratégique et permettent déjà de réaliser de courtes campagnes.
6. Les Caractéristiques Nationales qui composent la deuxième moitié du fascicule. Leurs tableaux se substituent alors à ceux de la première partie, conçue pour le jeu "à plat" et ainsi plus accessible aux débutants.

Les tableaux nationaux donnent pour chacune des 24 nations traitées les proportions d'infanterie, cavalerie et artillerie ainsi que la répartition des différents types de chaque arme et leurs caractéristiques ludiques.

7. Pour les grandes puissances, les proportions effectifs et moral des unités à 25 "moments" différents d'Ulm à Waterloo. Vous verrez, c'est surprenant !
8. La liste de tous (ou presque) les généraux ayant commandé un corps ou une armée sous l'Empire, soit quand même 160 (+20 "extra-balls" Français), avec leurs caractéristiques de commandement, de contrôle et d'apport au moral.
9. Un principe non écrit mais qui saute aux yeux des initiés : **beaucoup plus qu'une règle, "Les Trois Couleurs" c'est "un état d'esprit" !**

Lyon, Juin 1997
Diégo MANÉ

* "A la guerre tout est moral" (Napoléon).

TROIS OPINIONS SUR LA REGLE "LES TROIS COULEURS"

1) **"a very playable and realistic set of napoleonic wargame rules"**
Jean A. LOCHET, alors Rédacteur en Chef de la revue américaine EE&L, dans le n° 108 d'Octobre 88. Aujourd'hui Chief historian/Editor de la revue "Napoléon".

2) **"le fruit d'années de recherches et de connaissances historiques approfondies, mises en valeur par une expérience de vingt ans de Jeu d'Histoire... probablement la règle la plus jouée en France."**
Jean-Christophe RAGUET, actuel Président de la Fédération Française de Jeu d'Histoire (en 1997). Dans le Hors-Série de Décembre 1993 du "Messenger", bulletin de ladite fédération.

3) **"une règle empire historique et parfaitement ludique qui rend à merveille bien des aspects de la bataille napoléonienne."**
Pierre JUHEL, historien, auteur d'articles sur l'empire et d'ouvrages sur les batailles de Kalish et de Baylen. Correspondance de Mai 1996.

TROIS OPINIONS SUR L'AUTEUR

1) **"grand érudit de l'époque napoléonienne"**. Jean-Philippe IMBACH, alors Rédacteur en Chef du "Messenger", article paru dans CASUS BELLI 07/89.

2) **"Diégo MANÉ, l'auteur, 30 ans d'expérience, des bonnes idées à revendre et une manière souvent géniale de les traduire en jeu."**
Lionel DROIN, fondateur du club de Tours (CLT) et Président du club de Lille (LUDO), organisateur de tournois et remakes. Correspondance de Mai 1996.

3) **"l'un des "papes" du Premier Empire en France"**.
Encart central de la revue "Vae Victis" n° 13 de Mars-Avril 1997.

§§§

La règle "Les Trois Couleurs J.E.U. Rapide 3" ("L3CJR") peut s'obtenir dans sa configuration actuelle (32 pages + 12 d'addendas pour le jeu simultané) contre 12 Euros (14,00 E franco, 15 E pour l'Europe et 17,50 E pour les USA) auprès de l'auteur (adresse ci-dessous). Conditions valables au 1er Décembre 2003.

Mr Diégo MANÉ, 126 rue Mazonod, 69003-LYON, Tél. 04.78.62.81.54.
E-mail : diego.mane@free.fr

