

TABLEAU DES CHANGEMENTS DE FORMATION DE L'INFANTERIE

Tous les temps sont donnés en période (Voir tableaux d'annexes) pour anglais et autrichiens

	A	B	C
Colonne de marche à colonne de division et inversement(1)	1 / 4	1 / 2	3/4
Colonne de marche à ligne et inversement	3/4	1	1+1/4
Colonne de marche à carré plein et inversement(2) Interdit pour les unités en colonne de sections ou 1/2 compagnie	1 / 4	1 / 4	1/4
Colonne de division à carré plein et inversement(2)	1 / 4	1 / 4	1/4
Ligne à carré creux et inversement	1 / 2	1 / 2	3/4
Colonne de division à carré creux et inversement	1 / 2	3 / 4	1
Colonne de marche à carré creux et inversement	3 / 4	3 / 4	1
De tirailleur à ordre serré et inversement	1 / 4	1 / 4	1 / 4
De désorganisé à formé*	1 / 4	1 / 4	1 / 4
De sans formation à formé(3)	1/2	3 / 4	1
De désordre à formé	3 / 4	1	1+1/4
Réintégration de compagnies détachées en tirailleur après reformation derrière l'unité mère suite à esquive	1/4	1 / 2	1/2
1/2 tour ou 1/4 de tour	1/4	1 / 4	1/4
1/2 tour pour esquive	<i>gratuit</i>	<i>gratuit</i>	<i>gratuit</i>

(1) Les unités en colonne de compagnies, de sections ou de $\frac{1}{2}$ compagnies, sont les seules à pouvoir effectuer une marche forcée. Pour les unités anglaises et russes, ce changement de formation est impossible, ils doivent au préalable se former en ligne.

*Un changement de formation ou une extension de front, réorganisant une unité automatiquement

(2) Le carré plein est surtout utile pour les unités évoluant avec les vitesses B et C, les bataillons ne comprenant pas de compagnies d'élites et comptant moins de cinq compagnies, sont assimilées à la colonne de division pour les changements de formation

(3) Une unité sans formation ne peut utiliser le temps qu'elle doit prendre pour se reformer pour adopter une formation qui prendrait plus de temps que si elle était formée. Ainsi une unité en colonne de compagnies ne peut passer en une $\frac{1}{2}$ période, car si elle était formée il lui faudrait $\frac{3}{4}$ de période. Une unité sans formation ne peut également pas se reformer en carré plein ou creux, ni en tirailleur.

Il convient dorénavant de différencier les deux types de carrés, le carré plein ou le carré creux. En théorie toutes les formations pourraient se former en carré plein, sauf la ligne. Néanmoins il ne peut donc être formé à partir d'unités en colonne de sections qui ne peuvent se former en carré creux et qui devront donc au préalable se reformer en colonne de division.

La prise du carré creux oblige donc à bouger manœuvrer pour le former, ainsi pour une colonne de division française, la prise du carré creux se fera sur l'arrière obligeant le premier rang à s'avancer légèrement, pour repasser en colonne ce sera sur l'avant.

Si le déplacement à $\frac{1}{2}$ vitesse de la ligne par $\frac{1}{4}$ de période à partir d'un carré reste possible (Voir chapitre du carré), le carré plein une fois formé ne peut absolument pas se déplacer. En outre le carré plein étant une formation prise de manière précipitée et dans l'urgence, il ne bénéficie des mêmes avantages que le carré creux mais ne donne qu'un plus 1 contre de la cavalerie, alors que le carré creux donne +2. Le carré plein ne donne également pas droit au bonus moral d'unité en carré.

Un carré creux qui est battu en mêlée, combattra au 2^{ème} tour avec toutes ses figurines, mais sera sans formation s'il a été battu par de l'infanterie, en désordre s'il a été battu par de la cavalerie., Un carré plein battu combat également au 2^{ème} tour avec toutes ses figurines, mais il sera en désordre, dès la perte de la première mêlée, que l'unité victorieuse soit de la cavalerie ou de l'infanterie.

Les conditions de victoire sur un carré plein sont les mêmes que celles requises pour le carré creux, toutefois le carré plein doit être assimilé pour le feu d'armes légères à un bataillon masse, c'est-à-dire faire bénéficier à l'unité qui le prend pour cible d'un plus 1 cumulatif avec celui octroyé avec le bonus de cible sur plus d'un rang de profondeur. Si l'unité en carré plein a déjà formé le carré plein à partir d'un bataillon masse, ce bonus n'est pas cumulatif.

Les différents carrés (creux ou pleins) ne pouvant suivre un adversaire reculant et refusent l'interpénétration.

Nota importante : Les unités semi régulières, milices ou autres, et qui sont soumises au même tableau des changements de formation +1/4 ne sont pas concernées lors d'un $\frac{1}{4}$ ou d'un $\frac{1}{2}$ tour, pas plus que pour la prise du carré plein, et ne sont pas concernées par les temps nécessaires à se reformer. Ainsi une unité milice statut A mettra bien $\frac{1}{2}$ période à se reformer et non $\frac{3}{4}$.

Annexe 1 au tableau des changements de formation

Spécifique autrichien

Colonne de ½ compagnie à colonne de compagnie (1)	1/2
Colonne de compagnie à bataillon masse et inversement (2)	1/4
De bataillon masse à carré plein et inversement (3)	1/4

- (1) La colonne de ½ compagnie sera représentée par 2 figurines de front sur 12 rangs de profondeur si le bataillon est à 24, 2 figurines de front, suivi d'une figurine, et ainsi de suite si le bataillon est composé de 18 figurines. Si le bataillon est composé d'un effectif inférieur il ne pourra pas utiliser cette formation. La charge n'est pas autorisée pour la colonne de ½ compagnie.
- (2) Le bataillon autrichien en colonne de ½ compagnie ou en colonne de division, de deux compagnies côtes à côtes sur trois rangs de profondeur, indiquant la présence de l'archiduc Charles ne peut pas passer en bataillon masse. Le bataillon masse est représenté par 4 ou 3 figurines de front, sur trois rangs de profondeurs et bénéficie d'un plus un contre la cavalerie, mais permet à un adversaire qui lui tire dessus de bénéficier d'un plus un de cible sur plus d'un rang de profondeur, mais également d'un plus un de bataillon masse.

Spécifique Anglais

Ligne à double ligne et inversement (1)	1/4
De double ligne à colonne de compagnie en pivotant à gauche ou à droite et inversement (2)	1/4
De double ligne à carré (3)	1/4
De double ligne à carré plein(4)	1/4

- (1) La double ligne permet de réduire le front d'une ligne pour franchir des passages plus étroits, elle permet également de ne pas subir de -1 contre de la cavalerie, une unité en double ligne qui subit des pertes retire les figurines de pertes sont retirées au 2^{ème} rang, permettant ainsi de conserver toujours le même nombre de tireurs, tant que l'unité tient au moral.
- (2) En étant en double ligne et en faisant pivoter ses figurines d'un ¼ de période sur la gauche ou sur la droite, le bataillon se retrouve formé en colonne de compagnie et peut donc se mouvoir comme tel, et même s'il le désire partir en marche forcée.
- (3) Se former en carré à partir d'une double ligne est possible, il s'agit du fameux carré de quatre rangs, pratiqué par les anglais à Waterloo.
- (4) Les compagnies de flanc pivotent à gauche et à droite, les figurines du 2^{ème} rang font ½ tour et forment ainsi un carré plein rectangulaire, moins compliqué que la prise normale du carré et qui doit être assimilé au carré plein.

TABLEAU DES CHANGEMENTS DE FORMATION DE L'ARTILLERIE

Tous les temps sont donnés en période

ARTILLERIE A PIED	A	B	C
Mise en batterie	1 / 4	1 / 4	1 / 2
Attelage des pièces	1 / 2	1 / 2	1 / 2
De sans formation a formé	1 / 2	1 / 2	1 / 2
Réorientation des pièces dans la limite de 22°5 par ¼ de période	1 / 4	1 / 4	1 / 4
Avance à la bricole par ½ période uniquement	3cm	3cm	3cm
Recul à la prolonge par ½ période uniquement	4cm	4cm	4cm

ARTILLERIE A CHEVAL	A	B	C
Mise en batterie	1 / 4	1 / 4	1 / 2
Attelage des pièces	1 / 4	1 / 4	1 / 2
De sans formation a formé	1 / 4	1 / 4	1 / 4
Réorientation des pièces dans la limite de 22°5 par ¼ de période	1 / 4	1 / 4	1 / 4
Avance à la bricole par ½ période uniquement	3cm	3cm	3cm
Recul à la prolonge par ½ période uniquement	5cm	5cm	5cm

TABLEAU DES CHANGEMENTS DE FORMATION DE LA CAVALERIE

Tous les temps sont donnés en période

	A	B	C
Colonne de marche à colonne d'escadron	1 / 4	1 / 2	3 / 4
Colonne de marche à ligne et inversement (1)	3 / 4	1	1 + 1 / 4
Colonne de d'escadron à ligne et inversement	1 / 2	3 / 4	1
De ligne à double ligne	1 / 2	1 / 2	1 / 2
De désorganisé à formé	1 / 4	1 / 4	1 / 4
De sans formation à formé	3 / 4	1	1 + 1 / 4
De désordre à formé	1	1 + 1 / 4	1 + 1 / 4
1/2 tour	1 / 2	1 / 2	1 / 2
1/2 tour pour ralliement	1 / 4	1 / 4	1 / 4

- (1) Les escadrons en colonne de compagnies dont l'effectif est inférieur à trois figurines sont assimilés à la colonne d'escadron.
- (2) La réflexion menée sur la cavalerie, a permis de constater que la présence massive de cavalerie sur un champ de bataille est rare. Si les français et les russes peuvent au meilleur des cas, aligner 1 cavalier pour 5 fantassins, les anglais et autres ne pourront pas être inférieurs et encore une fois dans le meilleur des cas à un cavalier pour 10 fantassins. Ce ratio s'appréciant non pas en figurines mais bel et bien en combattants, ainsi pour un bataillon de 800 hommes, soit 20 figurines, le nombre des cavaliers, est de 160 cavaliers soit 4 figurines. Alors qu'à 1 pour 10, il n'est que de 80 soit deux figurines. Ainsi une armée de jeu comprenant deux régiments de cavalerie à 12 figurines de cavalerie devra au minimum comporter 150 figurines de fantassins.
- (3) Donc afin de ne pas obliger à de savants calculs, la décision de ramener les effectifs de 4 figurines par escadrons, à 2 figurines semble adoptée. Cependant une variante de 3 escadrons de 3 figurines semble également être un bon compromis.
- (4) Des régiments de quatre escadrons de deux étant obligatoirement assimilés à la colonne d'escadron dans le tableau des changements de formation.