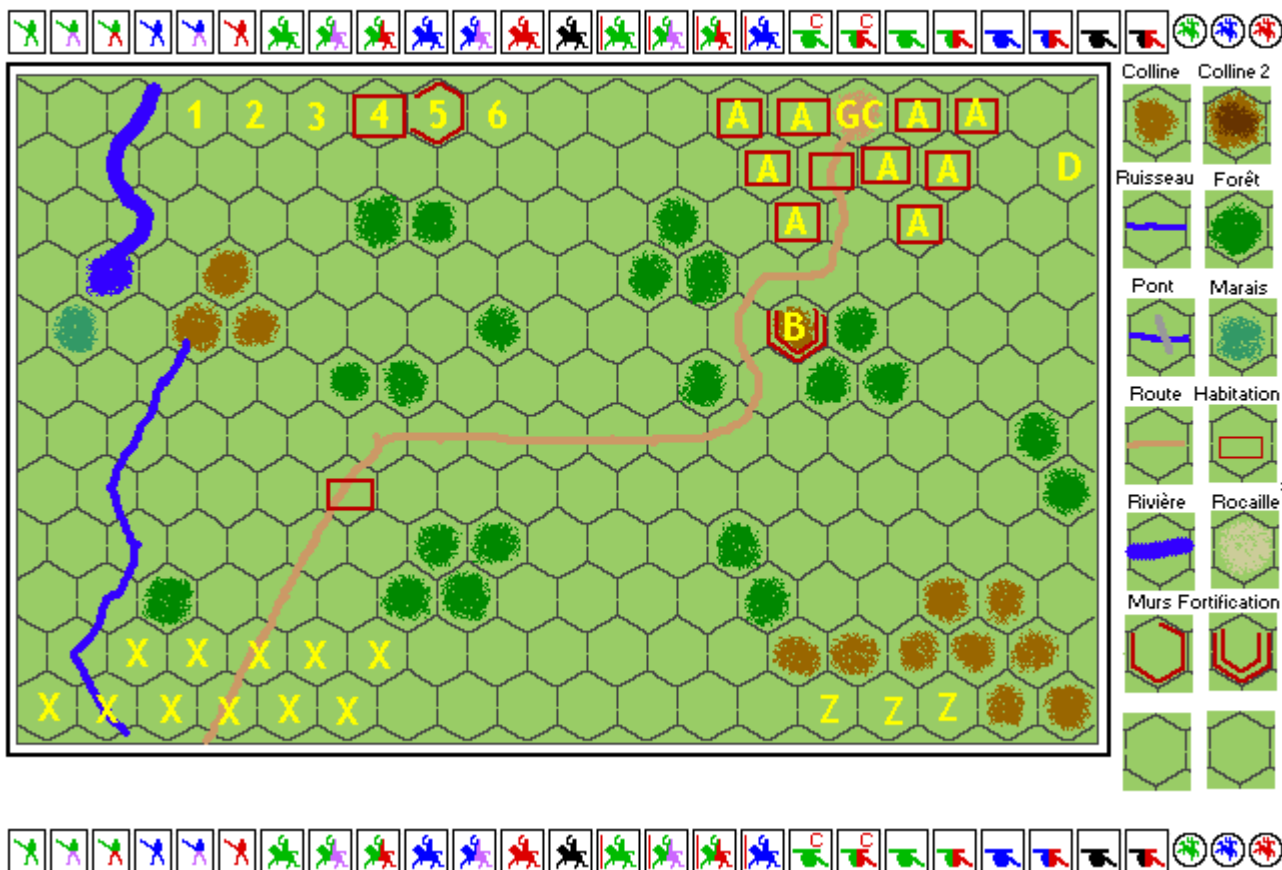


Milice (Scénario JOMINI)

Ce scénario est original.

Une armée a envoyé en avant des troupes de fourrageurs. Dans une ville menacée, les autorités ont rassemblé la milice. L'ennemi veut essayer de s'emparer de la ville. Des renforts sont en route. Arriveront-ils à temps ?



Défenseurs

1- Garnison – zone « A »

- 6 unités de milice de bon moral (3 plaquettes à 2 dés – jamais « grenadiers »)
- 1 unité de chasseurs (d'infanterie légère) au point « D »
- 2 officiers
- 1 général en chef (obligatoirement sur la place centrale de la ville)

2- Artillerie – zone « B »

- 1 unités d'artillerie de garnison (artillerie lourde statique, ne peut pas se déplacer. Si drapeau = une perte)
- 1 officier

3- Milice du seigneur – zone 1 à 6

- 2 unités de cavalerie de milice (cavalerie légère lente = cavalerie légère mais déplacement cavalerie lourde)

Scénario de Bataille – Milice

- 2 unités de chasseurs (d'infanterie légère)
- 1 sous-général
- 1 officier

Attaquants

1- Avant-garde

- 2 unités de cavalerie de ligne
- 3 unités de cavalerie légère
- 3 unités d'infanterie légère
- 1 artillerie à cheval
- 1 général en chef
- 3 officiers

2- Renforts 1 (au 5ème tour entrée en Z)

- 1 officier
- 2 unités d'infanterie légère
- 1 unité d'infanterie légère d'élite

3- Renforts 2 (à partir du 8ème tour, entrée en X, par parties au choix)

- 1 sous-général
- 1 unité de grenadiers (infanterie d'élite)
- 4 unités d'infanterie de ligne
- 1 artillerie lourde
- 2 officiers

Règles spéciales

- 1) L'attaquant a gagné immédiatement si, au début de son tour de jeu, il a une unité sur la place centrale de la ville.
- 2) Le défenseur gagne si, à la fin de son 15ème tour, il n'a ni perdu ni été démoralisé, car les renforts entrent dans la ville.
- 3) L'attaquant est démoralisé à 4 pertes, à 7 pertes quand les renforts 2 sont entièrement entrés. Le jeu s'arrête car il se retire.
- 4) Le défenseur est démoralisé à 6 pertes. Le jeu s'arrête car les citoyens désertent.
- 5) L'attaquant joue premier. L'avant-garde est placée (au gré du joueur) sur les hexagones marqués « X ».
- 6) Les renforts de l'attaquant entrent obligatoirement par le premier hexagone dans les zones prévues et peuvent se déplacer. Elles doivent être activées par un officier qui entre avec une des unités. Si une unité entre sur la route, il peut se déplacer sur celle-ci. Le premier hexagone de la table compte dans le déplacement. On ne peut pas utiliser des activations « sur la table » pour des éléments « hors table ».
- 7) Le défenseur place ses unités à son gré sur les hexagones marqués de la lettre correspondante, à l'exception de l'artillerie.
- 8) Chaque joueur a 2 activations de 3 unités maximum. On commence avec 3 pions d'ordre.
- 9) On joue les règles du mur et de la fortification selon la règle du terrain.