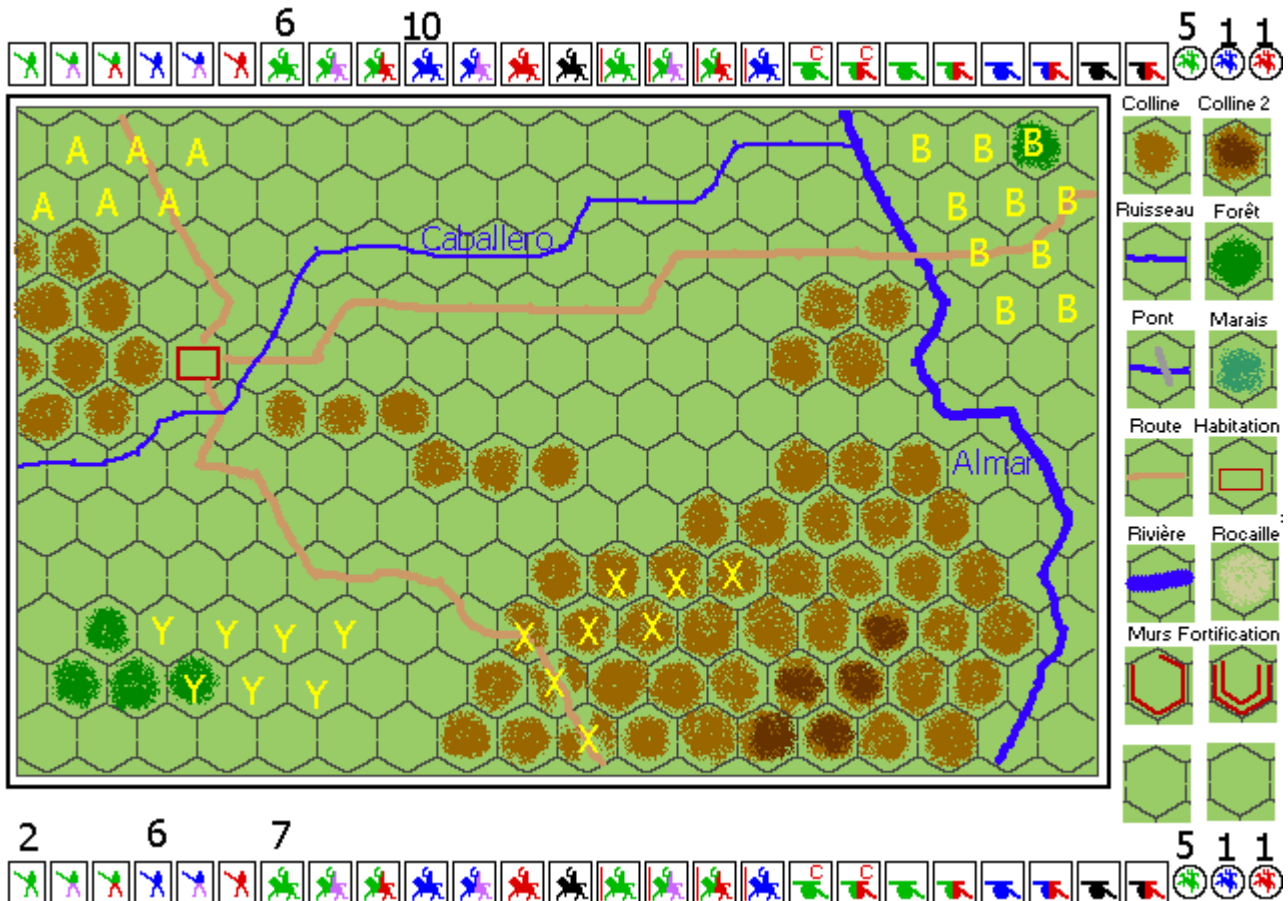


Poursuite (Scénario JOMINI)

Ce scénario est original.

Une armée poursuit un ennemi qu'elle a battu. Une petite arrière-garde est sur le point d'être rejointe par un groupe de cavalerie.



Attaquants

1- Groupe 1 – Zone « A »

- 1 sous-général
- 2 officiers
- 6 unités de cavalerie légère

2- Groupe 2 – Zone « B »

- 1 général en chef
- 3 officiers
- 10 unités de cavalerie lourde

Défenseurs

1- Groupe 1 – Zone « X »

- 1 général en chef
- 3 officiers

Scénario de Bataille – Poursuite

- 6 unités d'infanterie de ligne
- 2 unités d'infanterie légère

2- Groupe 2 – Zone « Y »

- 1 sous-général
- 2 officiers
- 7 unités de cavalerie légère

Règles spéciales

- 1) Les troupes se déploient à volonté dans les zones de leur lettre.
- 2) La rivière Almar n'est passable qu'au pont. Le ruisseau Caballero est guéable en tous points.
- 3) Chaque camp est démoralisé à 5 pertes.
- 4) Si l'attaquant peut sortir des unités par la route du défenseur, chaque unité ainsi sortie compte comme un point de victoire pour l'attaquant (comme une perte subie par le défenseur).
- 5) Le défenseur peut sortir volontairement des unités par la route du défenseur à condition qu'elles soient activées et sans dépasser en nombre total le nombre d'unités ennemies situées dans les 5 hexagones à partir de son bord de table. Chaque unité ainsi sortie diminue d'1 le nombre des pertes, donc le nombre de PV de l'adversaire.
- 6) L'attaquant joue premier.
- 7) Chaque joueur a 2 activations de 3 unités maximum. On commence avec 3 pions d'ordre.