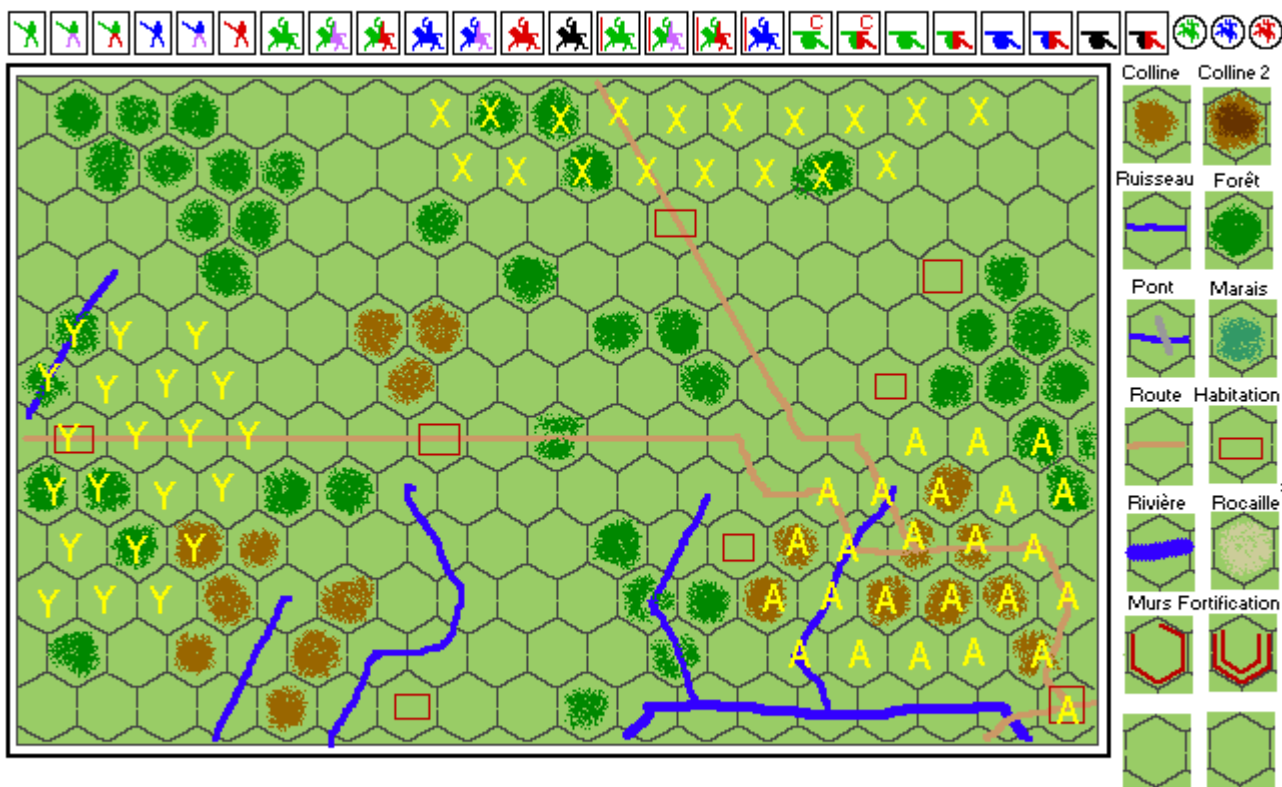


Séparés (Scénario JOMINI)

Ce scénario, inspiré de la bataille de Montmirail, peut-être joué à 3 joueurs.

Une armée attaque un ennemi supérieur en nombre mais composé de 2 armées séparées. Il doit passer à travers un au moins de ces ennemis.



Attaquants

1- Groupe 1 – Zone « A »

- 1 général en chef
- 2 sous-généraux
- 8 officiers
- 8 unités d'infanterie de ligne
- 2 unités d'infanterie d'élite
- 4 unités d'infanterie légère
- 6 unités de cavalerie légère
- 1 unité de lanciers légers
- 2 unités de cavalerie lourde
- 2 artilleries lourdes
- 1 artillerie très lourde
- 1 artillerie légère à cheval

Défenseurs

1- Armée 1 – Zone « X »

- 1 général en chef
- 1 sous-général
- 6 officiers
- 5 unités d'infanterie de ligne
- 1 unité d'infanterie d'élite
- 2 unités d'infanterie de milice (recrues 3 plaquettes, 2 dés)
- 2 unités d'infanterie légère
- 2 unités de cavalerie légère
- 1 unité de lanciers légers
- 2 unités de cavalerie lourde
- 1 artillerie légère à cheval
- 1 artillerie lourde à pied

2- Armée 2 – Zone « Y »

- 1 général en chef
- 1 sous-général
- 6 officiers
- 6 unités d'infanterie de ligne
- 2 unités d'infanterie d'élite
- 2 unités d'infanterie légère
- 2 unités de cavalerie légère
- 2 unités de cosaques (cavalerie légère insaisissables et hésitants – recul par n'importe quel côté et recul de 2 hex par drapeau)
- 2 unités de cavalerie lourde d'élite
- 1 artillerie légère à cheval
- 1 artillerie lourde à pied

Règles spéciales

- 1) Les troupes se déploient à volonté dans les zones de leur lettre.
- 2) L'attaquant est démoralisé à 8 pertes. Le défenseur est démoralisé à 12 pertes.
- 3) Chez le défenseur, les alliés ne peuvent s'entre-commander. Seul un officier de son pays peut commander des unités de chaque pays.
- 4) Si l'attaquant peut sortir des unités par l'une des routes 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 à tout moment sortir volontairement des unités par son bord de table à condition qu'elles soient activées, mais toute unité est bloquée pour les reculs comme normalement. En revanche, un officier qui fuit après combat peut sortir de table. Toute unité ou officier ainsi sorti ne compte pas en perte mais ne peut jamais revenir, c'est pourquoi le général en chef ne peut jamais sortir de la table.
- 6) L'attaquant joue premier.
- 7) Chaque joueur a 2 activations de 4 unités maximum. On commence avec 3 pions d'ordre.