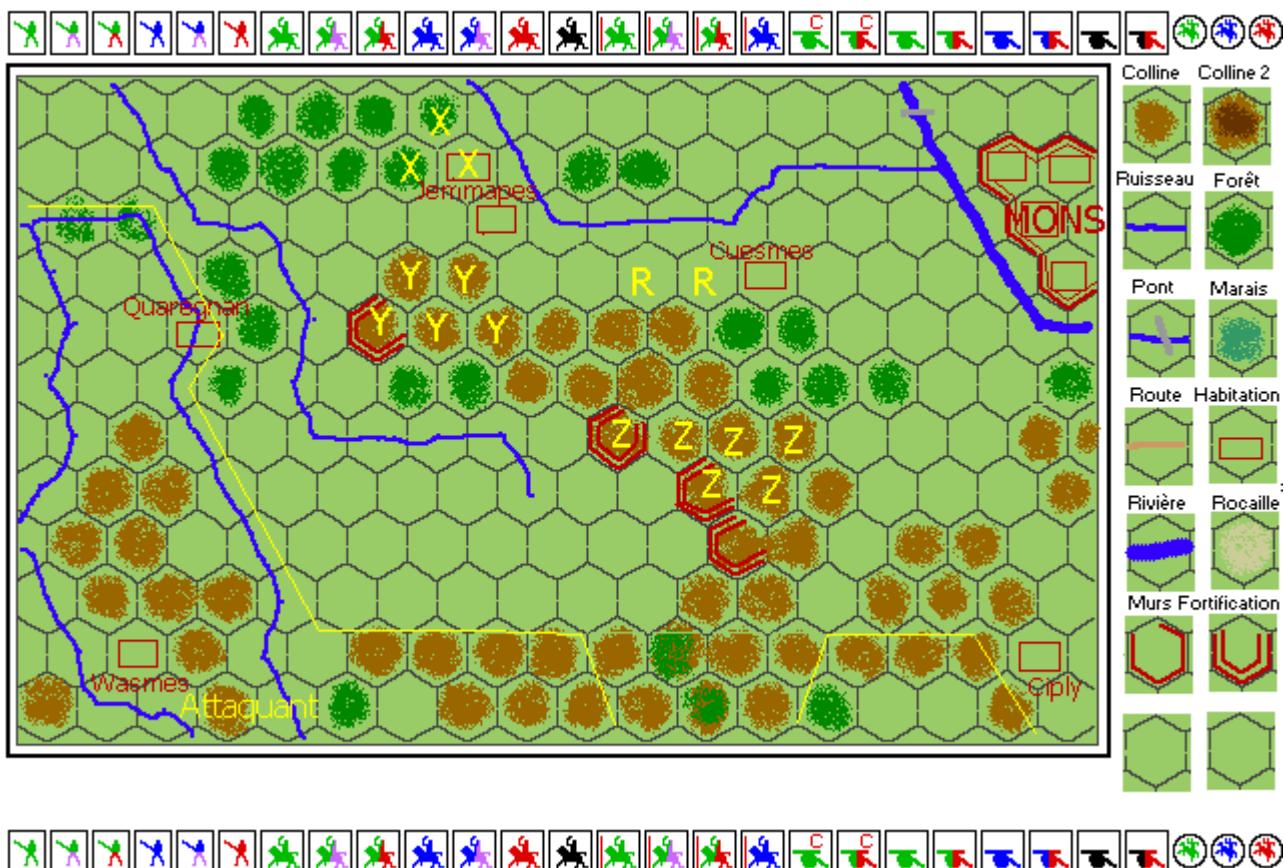


## Volontaires (Scénario JOMINI)

Ce scénario est inspiré par la bataille de Jemmapes (1792).

Une armée avec beaucoup de recrues attaque un ennemi installé mais bien moins nombreux. Et le défenseur possède des éléments de fortification.



### Attaquants

- 1 général en chef
- 2 sous-généraux
- 12 officiers
- 5 unités d'infanterie de ligne
- 3 unités d'infanterie de ligne d'élite
- 18 unités d'infanterie de ligne recrues de bon moral (3 plaquettes – 2 dés)
- 3 unités d'infanterie légère
- 3 unités de cavalerie légère
- 1 unité de cavalerie lourde
- 3 artilleries lourdes

### Défenseurs

#### 1- Aile droite – Zone « X »

- 1 officier

## Scénario de Bataille – Volontaires

- 1 unité d'infanterie de ligne
- 1 unité d'infanterie d'élite
- 1 unité d'infanterie légère

### **2- Centre – Zone « Y »**

- 1 général en chef
- 1 officier
- 2 unités d'infanterie de ligne
- 2 unités d'infanterie d'élite
- 1 unité d'infanterie légère d'élite

### **3- Aile gauche – Zone « Z »**

- 1 sous-général
- 2 officiers
- 2 unités d'infanterie de ligne
- 2 unités d'infanterie légère
- 2 artilleries lourde

### **4- Réserve – Zone « R »**

- 1 officier
- 1 unité de cavalerie légère
- 1 unité de cavalerie lourde

## **Règles spéciales**

- 1) L'attaquant se déploie à volonté dans sa zone. Le défenseur déploie ses unités dans les zones de leur lettre.
- 2) L'attaquant est démoralisé à 12 pertes. Le défenseur est démoralisé à 5 pertes. Chaque village occupé (avec une unité à l'intérieur) suspend une perte.
- 3) L'attaquant joue premier.
- 4) Chaque joueur a 2 activations de 4 unités maximum. On commence avec 3 pions d'ordre.
- 5) On joue les règles du mur et de la fortification selon la règle du terrain.
- 6) Les ruisseaux sont guéables en tous points, la rivière est impassable sauf par le pont.