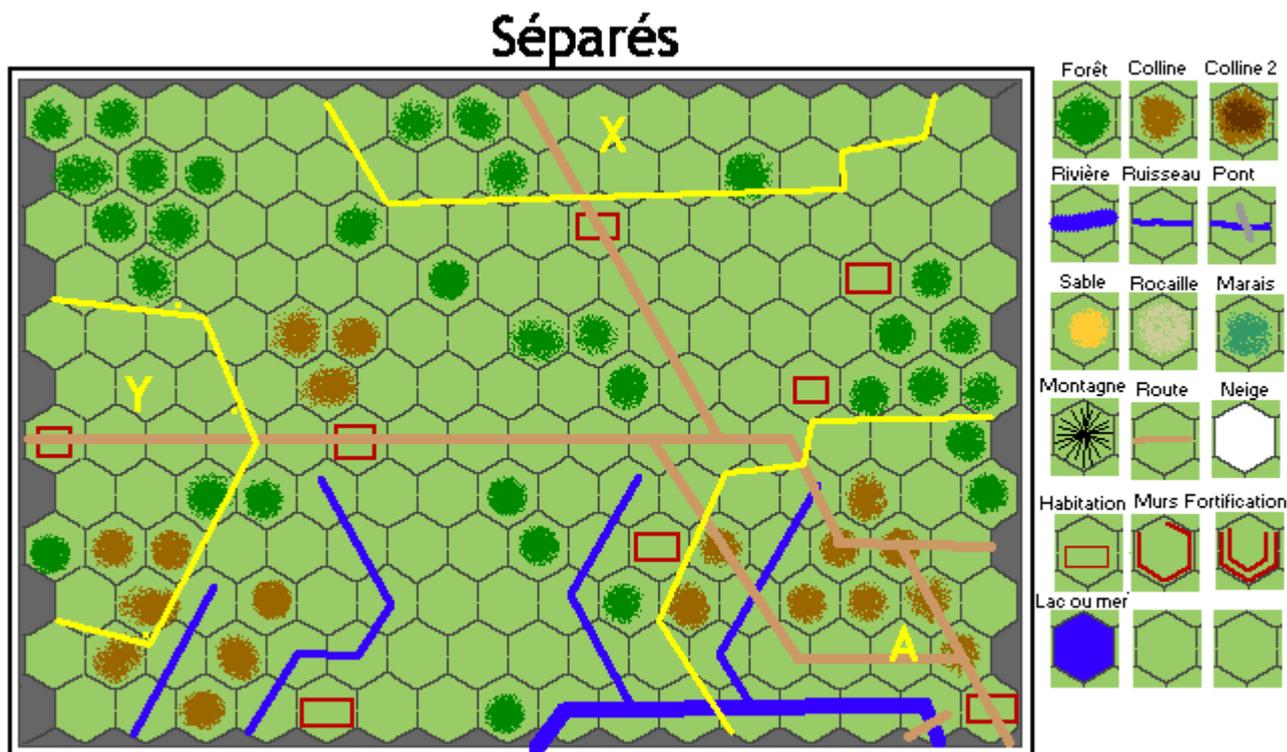


Séparés (Scénario JOMINI)

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.

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



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) Les troupes de chaque camp retraitent vers leur bord de table, donc les troupes de Y retraitent vers leur (petit) bord de table.
- 4) Chez le défenseur, les alliés ne peuvent s'entre-commander. Seul un officier de son pays peut commander des unités de chaque pays.
- 5) 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).
- 6) 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.
- 7) L'attaquant joue premier.
- 8) Chaque camp a 2 activations de 4 unités maximum mais le défenseur doit donner une activation à chacune des 2 armées. On commence avec 3 pions d'ordre.

Attaquants (Zone « A »)

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

Défenseurs

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