

Arrière garde (Scénario JOMINI)

Ce scénario est original.

Après une défaite, une armée se replie. Dans un village, un chargement très précieux pour l'armée est sous la garde d'unités de milice. L'ennemi approchant, il lui faut gagner l'autre rive du fleuve et couper le pont, la rivière étant impassable. Outre la garnison, l'armée dispose de quelques troupes laissées en arrière garde.

L'attaquant arrive de façon échelonnée. Il lui faudra donc choisir entre attaquer rapidement avec peu de troupes ou disposer de plus de troupes au risque de laisser échapper le chargement.



Troupes

Défenseurs	Attaquants
<p>1- Garnison – marquée « G »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un chariot avec 1 unité de milice faible (2 plaquettes à 2 dés) • 2 unités de milice de bon moral (3 plaquettes à 2 dés) • 2 unités d'infanterie légère • 2 officiers 	<p>1- Avant-garde</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 unités de cavalerie légère • 1 artillerie à cheval • 1 général en chef • 1 officier
<p>2- Division de cavalerie – marquée « C »</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 unités de cavalerie de ligne • 3 unités de cavalerie légère • 1 artillerie à cheval 	<p>2- Division 1 (à H+2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 unités d'infanterie de ligne • 2 unités d'infanterie légère • 1 artillerie lourde

<ul style="list-style-type: none"> • 1 sous-général • 1 officier 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 officiers
<p>3- Division d'infanterie – marquée « I »</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 unité de grenadiers (infanterie d'élite) • 2 unités d'infanterie de ligne • 2 unités d'infanterie légère • 1 artillerie lourde • 1 général en chef (marqué GC sur la carte) • 1 officier 	<p>3- Division 2 (à H+5)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 unité de grenadiers (infanterie d'élite) • 2 unités d'infanterie de ligne • 2 unités d'infanterie légère • 1 artillerie lourde • 1 sous-général • 2 officiers
<p>4- Soutien (de l'autre côté de la rivière) – marquée « S »</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 unité d'infanterie de ligne (juste pour faire joli) • 1 artillerie lourde • 1 officier 	<p>4- Division 3 (à H+9)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 unités de cavalerie de ligne • 2 unités de cavalerie légère • 1 unité d'infanterie légère d'élite • 1 artillerie à cheval de la Garde • 1 sous-général • 2 officiers

Règles spéciales

- 1) Le défenseur a gagné s'il est parvenu à passer le pont avec le chariot. Les pertes ne comptent qu'en cas d'égalité.
- 2) L'attaquant gagne s'il détruit l'unité-chariot.
- 3) L'attaquant est démoralisé à 7 pertes. Le jeu s'arrête car il se retire.
- 4) Le défenseur est démoralisé à 7 pertes, mais le défenseur peut annuler une perte en faisant passer le pont à une unité non milice. En cas de démoralisation, le jeu s'arrête.
- 5) L'attaquant joue premier. C'est le tour H+1. L'avant-garde est placée (au gré du joueur) sur les hexagones marqués « A ».
- 6) Les renforts de l'attaquant entrent obligatoirement par le premier hexagone de la route qui compte dans le déplacement. On n'est pas obligé d'attendre qu'une division soit entrée complètement avant la suivante. En revanche, il faut obligatoirement un officier qui active les unités de renfort qui entrent. L'officier entre avec une des unités.
- 7) Le chariot ne se déplace que d'1 hexagone par tour, 2 sur route. Etant un véhicule, le terrain difficile lui est interdit (sauf gué ou route) (exception : le village origine qui est neutre pour l'unité tant que l'unité n'en est pas sortie). Le chariot ne peut pas traverser une unité amie (sauf artillerie).
- 8) Le chariot et son unité subit des pertes comme de l'infanterie. On les enlève d'abord sur l'escorte et le chariot est la dernière plaquette. Cette unité peut riposter le cas échéant. L'escorte peut attaquer mais le chariot lui-même n'a pas de valeur de combat.
- 9) Chaque joueur a 2 activations de 3 unités maximum. On commence avec 3 pions d'ordre.
- 10) Le défenseur place ses unités à son gré sur les hexagones marqués de la lettre correspondante, à l'exception du chariot, obligatoirement dans le village.
- 11) En cas d'égalité (match aller et retour), l'attaquant marque le nombre d'unités perdues par le défenseur (annulées ou non par des sorties) moins le nombre d'unités qu'il a lui-même perdues.