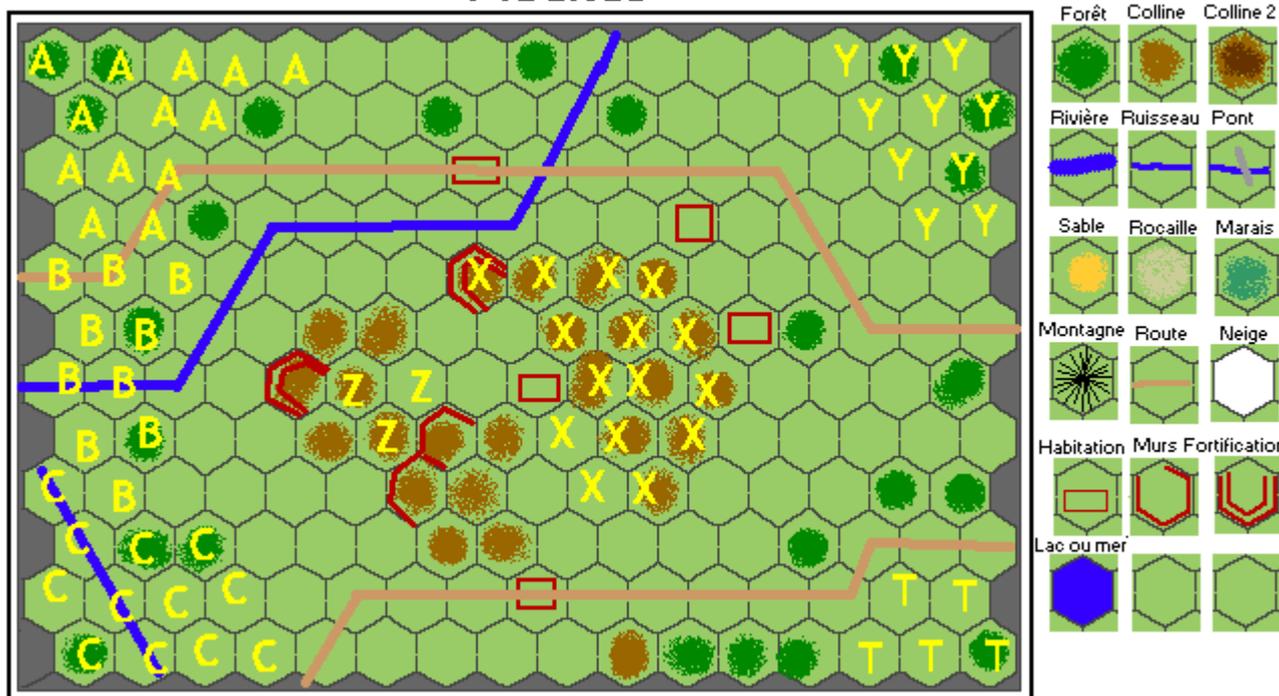


Flèches (Scénario JOMINI)

Une armée attaque un ennemi installé mais possède des troupes de bon moral. De plus, une partie des troupes du défenseur rentrent en renfort. Et puis, le défenseur possède des éléments de fortification. Ce scénario, joué dans la longueur de la table, est long à jouer.

(Ce scénario est inspiré par la bataille de Borodino.)

Flèches



Attaquants	Défenseurs
<p>1- Groupe 1 – Zone « A » 1 sous-général 4 officiers 3 unités d'infanterie de ligne 3 unités d'infanterie légère 3 unités de cavalerie légère 2 artilleries lourdes</p>	<p>1- Groupe 1 – Zone « X » 1 général en chef 4 officiers 2 artilleries lourde 2 unités d'infanterie d'élite 4 unités d'infanterie de ligne 2 unités de cavalerie légère 1 unité de lanciers légers</p>
<p>2- Groupe 2 – Zone « B » 1 général en chef 4 officiers 1 unité d'infanterie lourde d'élite solide (+1 plaque) 4 unités d'infanterie de ligne 2 unités d'infanterie légère d'élite 1 artillerie lourde 1 artillerie lourde d'élite</p>	<p>2- Groupe 2 – Zone « Y » 1 sous-général 3 officiers 3 unités d'infanterie légère 2 unités de cavalerie lourde 2 unités de cavalerie lourde d'élite 1 artillerie légère à cheval</p>

<p>3- Groupe de cavalerie – Zone « C » 1 sous-général 4 officiers 2 unités de cavalerie légère 1 unité de lanciers légers 1 unité de cavalerie lourde 4 unités de cavalerie lourde d'élite 1 unité de cavalerie lourde d'élite solide (+1 plaque) 2 artilleries légères à cheval</p>	<p>3- Groupe 3 – Zone « T » 2 officiers 2 unités de cosaques (cavalerie légère insaisissables et hésitants – recul par n'importe quel côté et recul de 4 hex par drapeau) 3 unités d'infanterie recrutées de milice (3 plaquettes – 2 dés)</p>
	<p>4- Groupe 4 – Zone « Z » 1 officier 2 unités d'infanterie de ligne 1 unité d'infanterie légère</p>
	<p>5- Renforts 1 sous-général 1 officier 1 artillerie lourde 2 unités d'infanterie d'élite 2 unités d'infanterie de ligne</p>

Règles spéciales

- 1) Les troupes se déploient à volonté dans les zones de leur lettre.
- 2) La partie se jouant dans la largeur, les troupes de chaque camps retraitent vers leur (petit) bord de table.
- 3) L'attaquant joue premier.
- 4) Les renforts de l'attaquant entrent obligatoirement par l'une des 2 routes, le premier hexagone de la route étant le premier « point » du déplacement. L'effet de la route peut être compté si l'unité finit sur la route. Les unités doivent être activées par un officier qui entre avec une des unités. Toutes les unités de la même activation entrent par le même hexagone de route. On ne peut pas utiliser des activations « sur la table » pour des éléments « hors table ».
- 5) Chaque joueur a 2 activations de 4 unités maximum. On commence avec 3 pions d'ordre.
- 6) On joue les règles du mur et de la fortification selon la règle du terrain.
- 7) L'attaquant est démoralisé à 10 pertes. Le défenseur est démoralisé à 9 pertes, mais quand les renforts entrent, les 3 premiers montent la démoralisation à 10 et les 2 derniers à 11.
- 8) Si l'attaquant peut sortir des unités par l'une des routes des renforts du défenseur, d'une part aucun renfort ne peut entrer par cette route, d'autre part chaque unité ainsi sortie compte comme un point de victoire pour l'attaquant (comme une perte subie par le défenseur).
- 9) Le défenseur peut à tout moment sortir volontairement des unités par son bord de table à condition qu'elles soient activées, mais, pour les reculs, toute unité est bloquée 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.