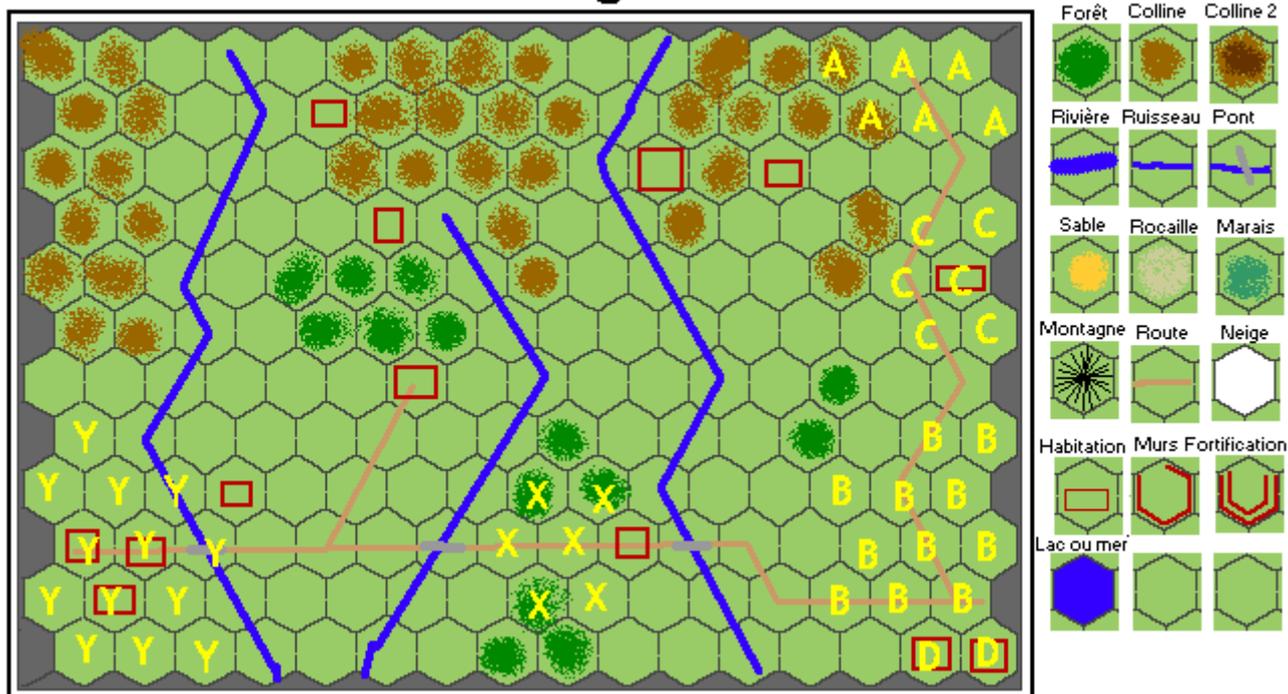


Freinage (Scénario JOMINI)

Ce scénario est inspiré de la bataille de Saint Georges de Reneins (18 mars 1814).

Une armée essaie de résister à un ennemi plus fort que lui en profitant du terrain et de gagner du temps. Ce scénario, joué dans la longueur de la table, est long à jouer.

Freinage



Défenseur

1- Avant-garde – Zone « X »

- 1 sous-général
- 1 officier
- 1 unité d'infanterie recrues
- 2 unités d'infanterie légère
- 2 unités de cavalerie légère
- 1 unité d'artillerie à cheval

2- Centre – Zone « Y »

- 1 général en chef
- 3 officiers
- 4 unités d'infanterie recrues
- 2 unités d'infanterie de ligne
- 2 unités d'infanterie légère
- 1 unité de cavalerie lourde
- 2 unités de cavalerie légère
- 1 artillerie lourde

Attaquants

1- Avant-garde – Zone « A »

- 1 sous-général
- 1 officier
- 2 unités d'infanterie légère
- 1 unité de cavalerie légère lanciers
- 2 unités de cavalerie légère
- 1 artillerie très légère à pied

2- Corps principal – Zone « B »

- 1 général en chef
- 3 officiers
- 6 unités d'infanterie de ligne
- 2 unités d'infanterie de milice
- 2 unités d'infanterie légère
- 1 artillerie lourde

3- Réserve de cavalerie – Zone « C »

- 1 sous-général
- 2 officiers
- 1 unité de cuirassiers
- 2 unités de cavalerie de ligne
- 2 unités de cavalerie légère
- 1 unité d'artillerie à cheval

4- Réserve 1 – Zone « D »

- 1 officier
- 2 unités d'infanterie d'élite

Règles spéciales

- 1) Les troupes se déploient à volonté dans les zones de leur lettre.
- 2) L'attaquant comme le défenseur sont démoralisés à 8 pertes.
- 3) L'attaquant joue premier.
- 4) Chaque joueur a 2 activations de 3 unités maximum. On commence avec 3 pions d'ordre.
- 5) La partie se jouant dans la largeur, les troupes de chaque camp retraitent vers leur (petit) bord de table.
- 6) Une fois le 12ème tour terminé, le défenseur reçoit un point de victoire (comme une perte subie par l'attaquant) pour chaque tour où l'attaquant n'a pas une unité sur la ligne de bord de table du défenseur.