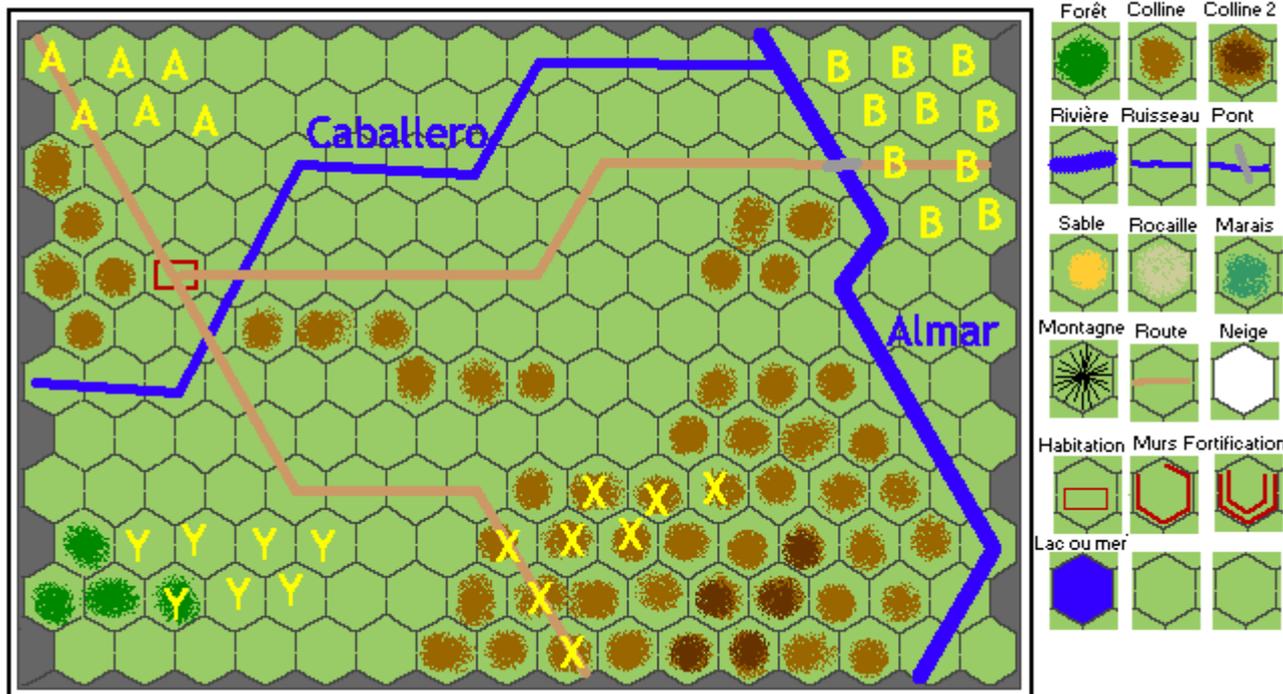


Poursuite (Scénario JOMINI)

Une armée poursuit un ennemi qu'elle a battu. Une petite arrière-garde est sur le point d'être rejointe par un groupe de cavalerie. *(Ce scénario est original.)*

Poursuite



Attaquants	Défenseurs
1- Groupe 1 – Zone « A » 1 sous-général 2 officiers 6 unités de cavalerie légère	1- Groupe 1 – Zone « X » 1 général en chef 3 officiers 6 unités d'infanterie de ligne 2 unités d'infanterie légère
2- Groupe 2 – Zone « B » 1 général en chef 3 officiers 10 unités de cavalerie lourde	2- Groupe 2 – Zone « Y » 1 sous-général 2 officiers 7 unités de cavalerie légère

Règles spéciales

- 1) Les troupes se déploient à volonté dans les zones de leur lettre.
- 2) La rivière Almar n'est passable qu'au pont. Le ruisseau Caballero est guéable en tous points.
- 3) L'attaquant joue premier. Chaque camp est démoralisé à 5 pertes.
- 4) Toute unité de l'attaquant sortie par la route du défenseur compte comme une perte subie par le défenseur.
- 5) Le défenseur peut sortir volontairement des unités activées par sa route du défenseur, si aucune unité ennemie n'est à moins de 6 hexagones de ce point. Chaque unité ainsi sortie annule une de ses pertes.
- 6) Chaque joueur a 2 activations de 3 unités maximum. On commence avec 3 pions d'ordre.