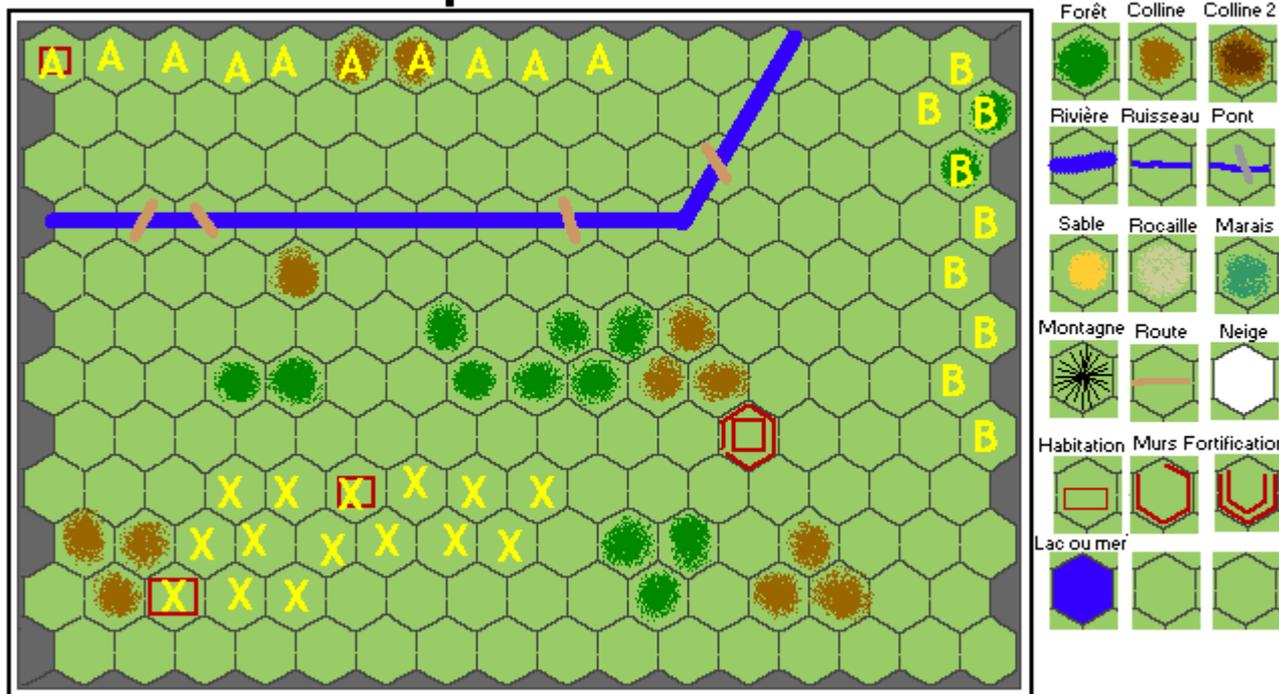


## Attaque de flanc (Scénario JOMINI)

Une armée attaque un ennemi inférieur en nombre de l'autre côté d'un fleuve quand une autre armée ennemie apparaît sur son flanc. Comment se sortir de ce guêpier ?.

*Ce scénario, inspiré de la bataille de Pordenone (15 avril 1809), peut-être joué à 3 joueurs.*

### Attaque de flanc



#### Règles spéciales

- 1) Les troupes se déploient à volonté dans les zones de leur lettre.
- 2) L'attaquant est démoralisé à 4 pertes. Chacune des 2 armées du défenseur est démoralisée à 3 pertes.
- 3) Le fleuve n'est passable qu'aux gués.
- 4) Les troupes de chaque camp retraitent vers leur bord de table, donc les troupes de B retraitent vers leur (petit) bord de table.
- 5) Chez le défenseur, les alliés ne peuvent s'entre-commander. Seul un officier de son pays peut commander des unités de chaque pays.
- 6) L'attaquant joue premier.
- 7) Chaque camp a 2 activations de 3 unités maximum mais le défenseur doit donner une activation à chacune des 2 armées. On commence avec 3 pions d'ordre.

#### Attaquant « X »

1 général en chef	3 unités d'infanterie légère
1 sous-général	2 unités de cavalerie légère
5 officiers	1 unité de lanciers légers
4 unités d'infanterie de ligne	2 artilleries lourdes

**Défenseurs**

<b>Armée 1 – Zone « A »</b>	<b>Armée 2 – Zone « B »</b>
1 général en chef 3 officiers 4 unités d'infanterie de ligne 1 unité d'infanterie d'élite 2 unités d'infanterie légère 2 unités de cavalerie légère 1 unité de lanciers légers 1 artillerie lourde à pied	1 général en chef 3 officiers 6 unités d'infanterie de ligne 2 unités d'infanterie légère 1 unité de cavalerie légère 1 unité de cavalerie lourde 1 artillerie légère à cheval 1 artillerie lourde à pied