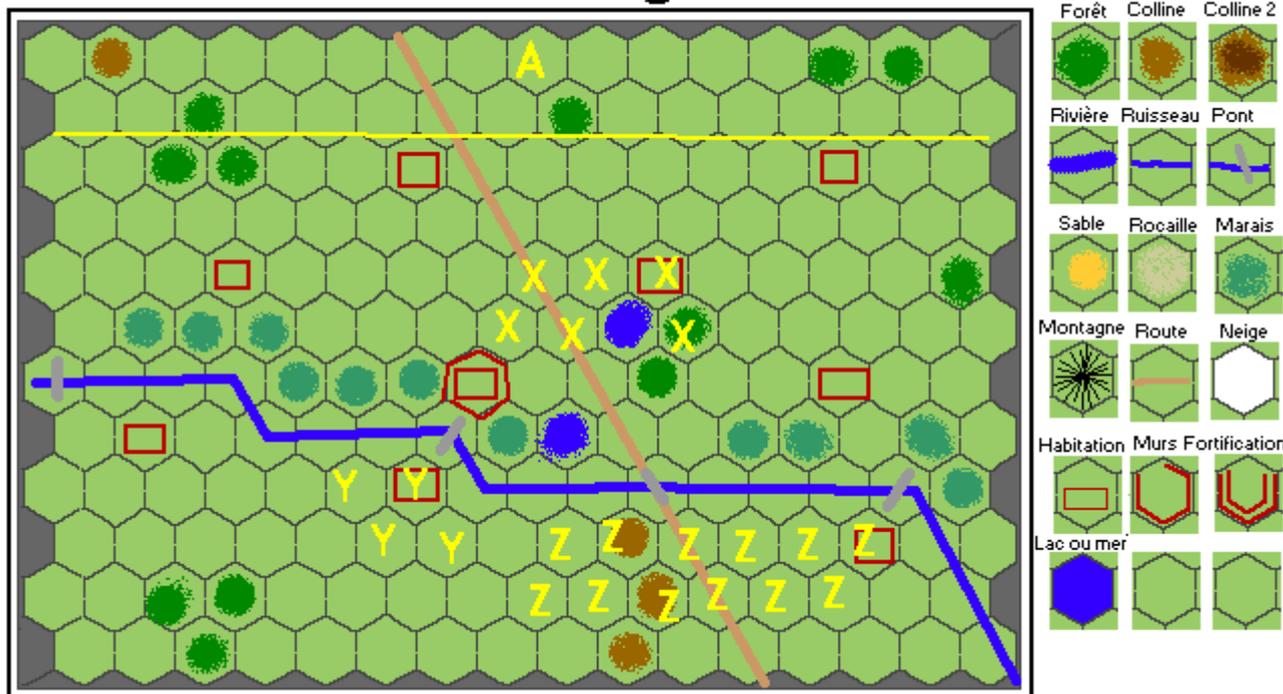


Passages (Scénario JOMINI)

Une armée dispute à un ennemi supérieur en nombre le passage d'un fleuve. Pourra-t-il tenir jusqu'à la nuit ? (Ce scénario est inspiré de la bataille de Raszyn (19 avril 1809).)

Passages



Règles spéciales

- 1) Les troupes se déploient à volonté dans les zones de leur lettre.
- 2) Le fleuve n'est passable qu'aux ponts.
- 3) Le défenseur est démoralisé à 6 pertes, l'attaquant à 9 pertes. Il faut tenir le compte des tours. Quand le joueur attaquant aura fait 15 tours, si le défenseur n'est pas démoralisé, le défenseur a gagné. Si un des joueurs est démoralisé avant, son adversaire aura gagné.
- 4) L'attaquant joue premier. Chaque joueur a 2 activations de 3 unités maximum. On commence avec 3 pions d'ordre.

<p>Attaquant – Zone « A »</p> <p>1 général en chef 1 sous-général 10 officiers 16 unités d'infanterie de ligne 5 unités d'infanterie légère 3 unités de cavalerie légère 2 unités de cavalerie lourde 1 artillerie légère à cheval 2 artilleries légères à pied 1 artillerie lourde à pied</p>	<p>Zone « X »</p> <p>2 officiers 4 unités d'infanterie de ligne 1 artillerie lourde à pied</p> <hr/> <p>Zone « Y »</p> <p>1 officier 2 unités d'infanterie légère 1 artillerie légère à pied</p>	<p>Zone « Z »</p> <p>1 général en chef 3 officiers 3 unités d'infanterie de ligne 3 unités de cavalerie légère 2 unités de lanciers légers 1 artillerie légère à cheval</p>
--	--	---