

“ LA COLLINE ”

Scénario de jeu avec figurines : **Attaque / Défense** - sur une idée originale de Jeff, Lyon (69)

But : tenir deux Objectifs, sur trois (en fin de partie) ou **démoraliser** l’armée adverse (dans ce cas, victoire automatique).

Objectifs : le débouché de la Route **1** (Nord) - le débouché de la Route **2** (Sud) - la Colline **3** (Centre)
En cas d’égalité, voir différence de pertes et unités en retraite (Nul favorable).

Situation de départ : -> Le **Camp Rouge** (Attaquant) se déploie, au nord : de **A** à **C** (maxi.)

-> Le **Camp Bleu** (Défenseur) se déploie, au sud : de **L** à **H** (maxi.).

Chronomètre : **8 Tours** de jeu (soit 4 heures de temps réel !)

Visibilité : **800 mètres** (1200m, depuis hauteur). **Echelle de Distance** : 1 UD = **200 mètres**.

Rivière : infranchissable à l’Artillerie, sauf au pont / gué <> **1/2 TdJ**. pour traverser, aux autres Armes.

Maisons : Abri **dur**. **Haies et Bois clairs** : Abri **léger**. **Collines** : pente **douce**. **Pont** : en **Pierre**.

Camp Rouge :

18 Points de base

- 1** Général en Chef
- 3** Généraux de Brigade

Camp Bleu :

12 Points de base (soit 2/3 de l’Attaquant)

- 1** Général en Chef
- 3** Généraux de Brigade

Composition des Groupes Tactiques

GT 1 :

GT 2 :

GT 3 :

GT 1 :

GT 2 :

GT 3 :

*
*
*
*
*

- - -
- - -
- - -
- - -
- - -

*
*
*
*
*

- - -
- - -
- - -
- - -
- - -

(Pertes)

GT 1

GT 2

GT 3

Démo.

Tour 1

Tour 2

Tour 3

Tour 4

Tour 5

Tour 6

Tour 7

Tour 8

Fin de Partie :

	GT 1	GT 2	GT 3
Démo.			
Tour 1			
Tour 2			
Tour 3			
Tour 4			
Tour 5			
Tour 6			
Tour 7			
Tour 8			

(Pertes)

GT 1

GT 2

GT 3

Démo.

Tour 1

Tour 2

Tour 3

Tour 4

Tour 5

Tour 6

Tour 7

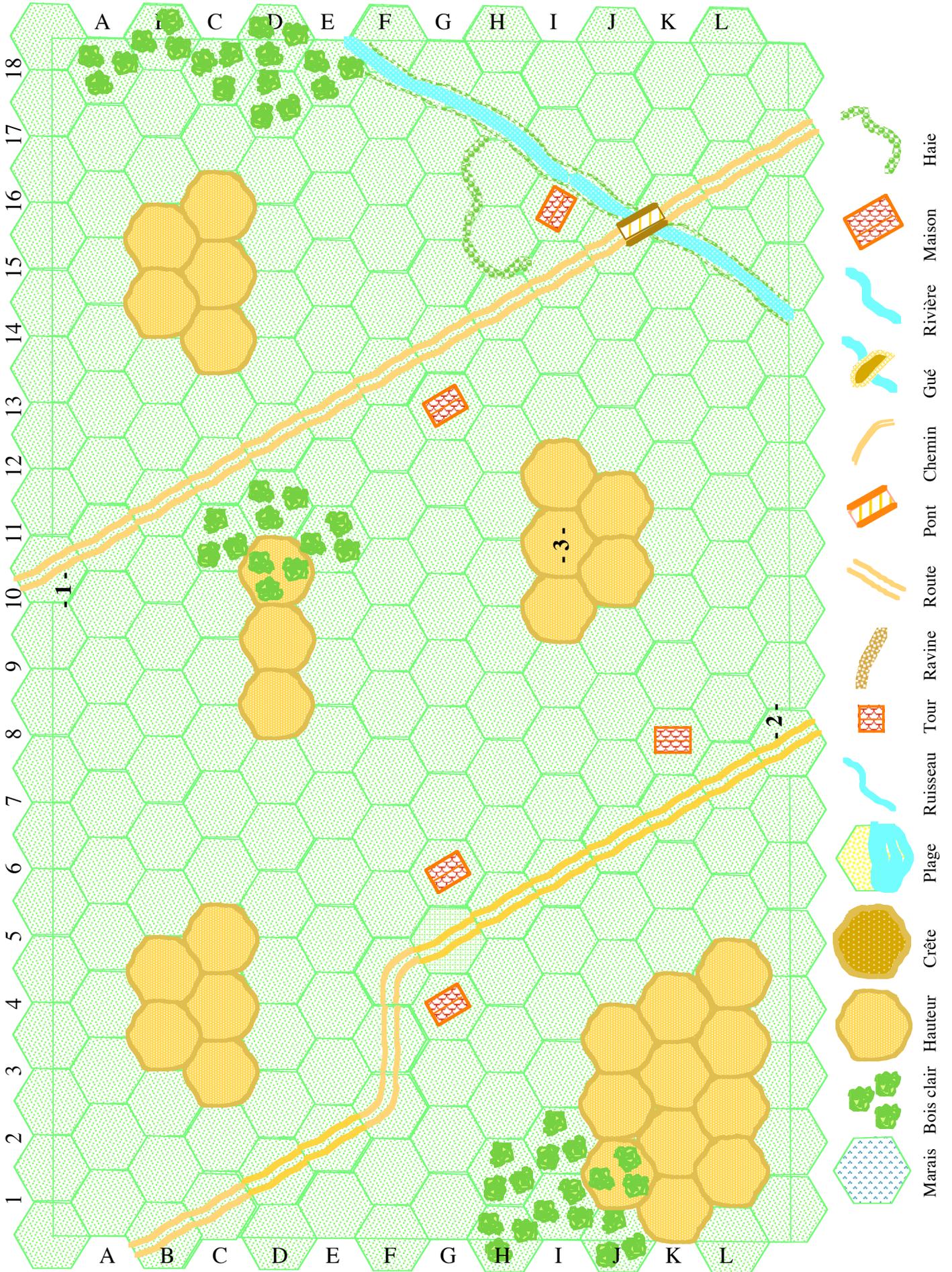
Tour 8

Fin de Partie :

	GT 1	GT 2	GT 3
Démo.			
Tour 1			
Tour 2			
Tour 3			
Tour 4			
Tour 5			
Tour 6			
Tour 7			
Tour 8			

Lyon, avril 2014 (France)

LA COLLINE



Réalisation : Jean-François Gantillon,