" LES HAMEAUX "

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

But : **prendre le village** de l'adversaire, sans se faire prendre le sien ou **démoraliser** l'armée adverse (dans ce cas, victoire automatique).
Points de Victoire : **2 Pts.** par **Maison** + **1Pt.** par **Chariot** (Tenus en sa possession, en fin de partie).
En cas d'égalité, voir différence de pertes et unités en retraite (Nul favorable).
Situation de départ : -> Le Camp Rouge tient la ligne : de **A** jusqu'à **D** (village, haie + colline)
-> Le Camp Bleu tient la ligne : de **L** jusqu'à **I** (symétriquement).
Chronomètre : **8 Tours** de jeu (soit 4 heures environ réelles)
Visibilité : **800 mètres** (1200m, depuis hauteur). Echelle de Distance : 1 UD = **200 mètres.**
Rivière : **infranchissable** à l'Artillerie (sauf au pont) <> **2 UD**, **pour traverser** aux autres Armes.
Maisons : Abri **dur**. Haies : Abri **léger**. Collines : pente **douce**. Pont : en **pierre**.

Camp Rouge :

4 Infanteries de Ligne
1 Infanterie Légère
1 Infanterie Elite (Grenadiers)
3 Cavaleries de Ligne (Dragons)
1 Artillerie à Pied
1 Chariot (bagages et munitions)

1 Général en Chef
2 Officiers d'Infanterie
1 Officier de Cavalerie

Camp Bleu :

4 Infanteries de Ligne
1 Infanterie Légère
1 Infanterie Elite (Grenadiers)
3 Cavaleries de Ligne (Dragons)
1 Artillerie à Pied
1 Chariot (bagages et munitions)

1 Général en Chef
2 Officiers d'Infanterie
1 Officier de Cavalerie

(Pertes)	INF	CAV	ART
Démo.			
Tour 1			
Tour 2			
Tour 3			
Tour 4			
Tour 5			
Tour 6			
Tour 7			
Tour 8			

Fin de Partie :

(Pertes)	INF	CAV	ART
Démo.			
Tour 1			
Tour 2			
Tour 3			
Tour 4			
Tour 5			
Tour 6			
Tour 7			
Tour 8			

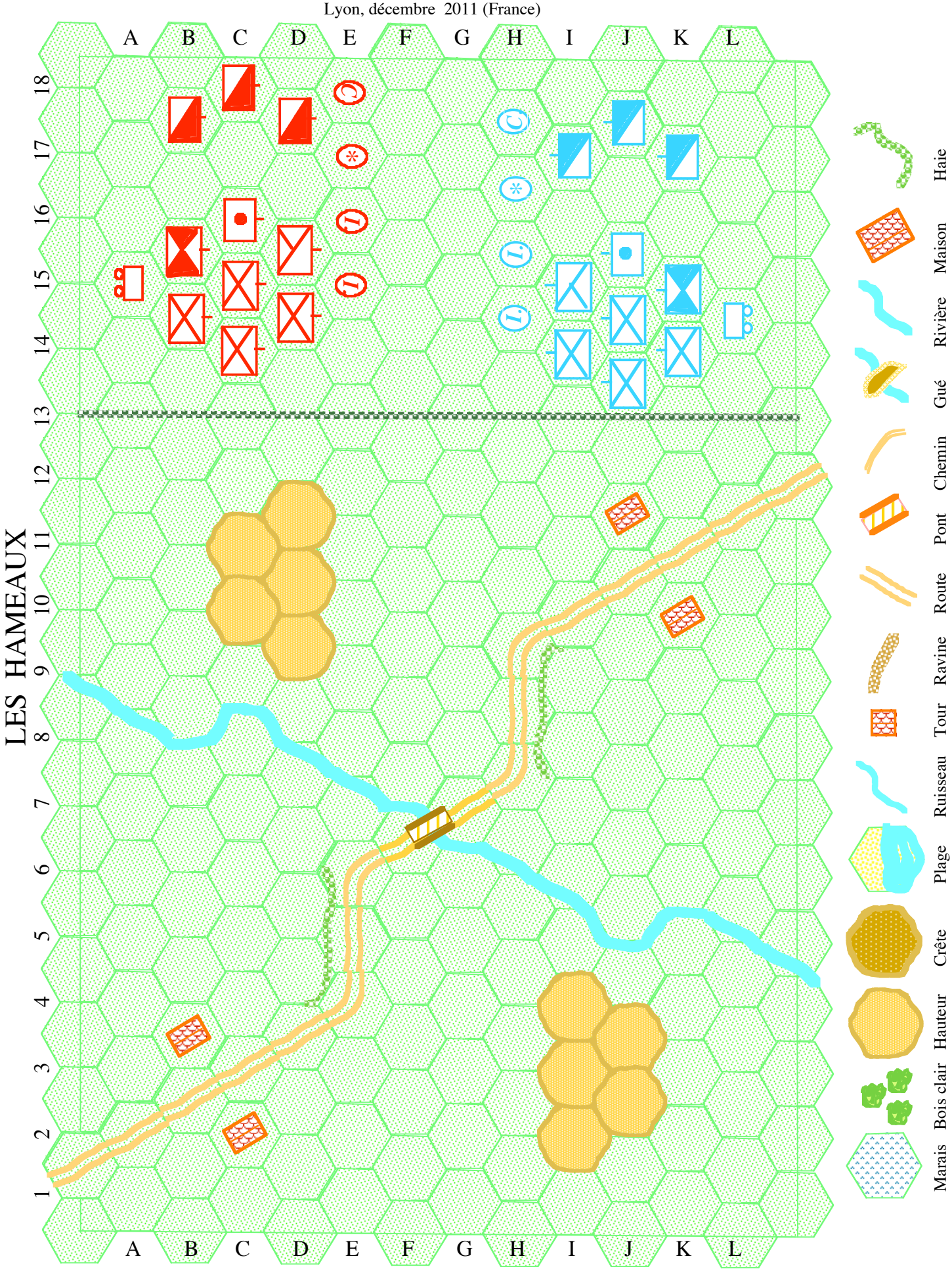
Fin de Partie :

Composition des Groupes Tactiques :

GT 1	GT 2	GT 3	GT1	GT 2	GT 3
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-

Lyon, décembre 2011 (France)

LES HAMEAUX



Réalisation : Jean-François Gantillon, sur une idée originale de Diégo Mané.