

Scénario 4: PATROUILLE DE RECONNAISSANCE

Tapis de jeu: Carte La Croisée des Chemins

Temps de jeu approximatif: 1 heure

L'histoire

Une patrouille de l'armée du Roi de France cherche à localiser le gros des forces anglaises. Si la patrouille réussit à atteindre une petite colline qui domine la vallée voisine, le Roi pourra connaître la position exacte de l'ennemi et préparer avec succès la bataille décisive qu'il compte livrer le lendemain.

Les camps en présence

Les Anglais

Groupe 1

Piquiers:

Ben
Hal
Mark
Wat

Groupe 2

Chevaliers à cheval: Sir

Thomas
Sir William

Archers:

Bowyer
Fletcher

Paysans:

Baker
Carpenter
Farmer
Gam

Groupe 3

Chevaliers à cheval: Sir

John
Sir Roger

Archers:

Aylward
Mathias

Paysans:

Radult
Smith
Wulf

Les Français

Chevaliers à cheval: Sir

Alain
Sir Jacques

Arbalétriers:

Bertrand
Gaston

Paysans:

Cedric
Giles
Gobin
Salter

Positions de départ et début de l'action

1. Le joueur Anglais place les personnages du groupe 1 n'importe où sur la carte. Le joueur Français commence alors la partie en faisant rentrer tous ses personnages par le côté 6 de la carte.

2. Au 5ème tour de jeu, le groupe 2 des Anglais rentre sur la carte par le côté 8.

3. Au 6ème tour, le joueur Anglais lance un dé au début de sa phase de jeu: - s'il fait 7, 8, 9 ou 10 au dé, le groupe 3 rentre sur la carte par le côté 8 - s'il fait moins de 7, il pourra tenter à nouveau les tours suivants.

Conditions de victoire

Le joueur Français gagne s'il fait parvenir l'un de ses chevaliers sur l'une des cases marquées d'un "X" (voir carte ci-dessous). Le chevalier doit ensuite réussir à sortir de la carte par les côtés 6 ou 7.

Le joueur Anglais gagne s'il parvient à empêcher le joueur Français d'atteindre son but.

