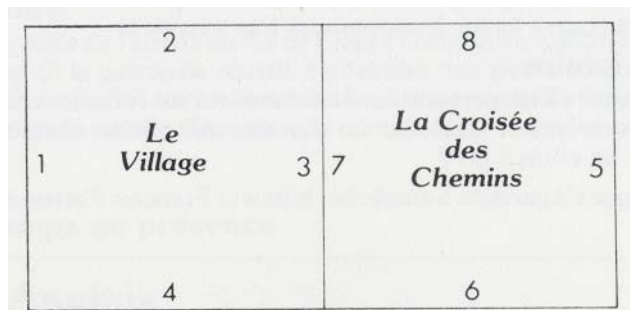


Scénario 5: RENFORTS EN VUE!

Temps de jeu approximatif: 2h30

Disposition du tapis de jeu:



L'histoire

Au cours d'un raid, le petit groupe de Sir Richard s'est retrouvé coupé de ses lignes. Alors que l'ennemi bloque toute possibilité de retraite, un groupe de chevaliers amis apparaît au loin, sur la colline d'en face ... Arriveront-ils à temps?

Les camps en présence

Le groupe de Sir Richard

Chevaliers à pied:

Sir Richard
Sir Piers

Sergents :

Arnim
Martin

Piquiers :

Ben
Bertin
Crispin
Hal
Mark
Odo
Perkin
Wat

Les Chevaliers amis

Chevaliers à cheval:

Sir Clugney
Sir Gilbert
Sir Jacques
Sir John

Sir Peter
Sir Roger
Sir Roland
Sir Thomas

Les Attaquants

Groupe 1

Sergents:

A'Wood
Tyler

Hallebardiers :

Ben
Frederick
Geoffrey
Hubert
Wynken

Vougiers:

Guy
Jean
Rees
Robin
Tybalt

Groupe 2

Chevaliers à cheval :

Sir Alain
Sir Conrad
Sir Gaston
Sir Gunter
Sir James
Sir William

Positions de départ et début de l'action:

1. Le joueur Défenseur fait rentrer le groupe de Sir Richard par le côté 1 de de la carte Village. Tous les personnages peuvent se déplacer normalement.
2. Le joueur Défenseur commence alors la partie en déplaçant à nouveau les personnages du groupe de Sir Richard.
3. Le joueur Attaquant fait ensuite rentrer le groupe 1 par le côté 1 de la carte Village, et le groupe 2 par le côté 5 de la carte La Croisée des Chemins.
4. Au début du 4ème tour de jeu, le joueur Défenseur peut faire rentrer les Chevaliers amis par le côté 5.

Conditions de victoire

Pour désigner le vainqueur, les joueurs utilisent le barème ci-dessous:

Points attribués aux défenseurs:

- Pour la sortie de Sir Richard ou Sir Piers par le côté 5 de la carte, chacun 5 points
 - Pour tout autre personnage du groupe de Sir Richard qui arrive à sortir par le côté 5, chacun 1 point
- N.B. Les défenseurs (groupe de Sir Richard et Chevaliers amis) ne peuvent sortir de la carte que par le côté 5. Tout autre côté leur est interdit.

Points attribués aux attaquants:

- Pour chaque chevalier ennemi tué 4 points
 - Pour chaque soldat ennemi tué 1 point
- Le gagnant est le joueur qui marque le plus de points. Si les deux joueurs sont à égalité, la partie est nulle.