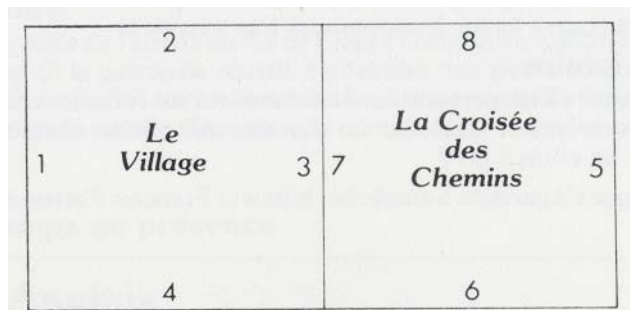


## Scénario 5: RENFORTS EN VUE!

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.