

La bataille de Mons-en-Pévèle – scénario n°1

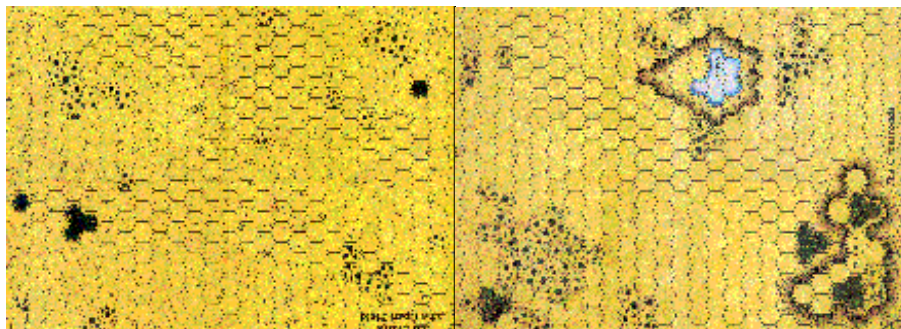
Formez les rangs !

L'histoire

Ambitionnant toujours d'étendre son influence sur la Flandre, et après la désastreuse bataille de Courtrai en 1302, Philippe le Bel repart en campagne en notre bel été de l'an de grâce 1304. Mais, depuis son arrivée dans la région, le roi tente d'éviter l'affrontement ouvert. Ce n'est qu'après plusieurs tentatives infructueuses que les troupes flamandes parviennent à bloquer l'armée française aux abords de Mons-en-Pévèle, au sud de Lille.

Au petit matin du 18 Août 1304, alors que les cavaliers français commencent à s'assembler, les troupes de première ligne ouvrent les hostilités par les tirs de leurs armes à projectiles destinés à éprouver le moral de leur adversaire.

Assemblage des cartes et positions de départ




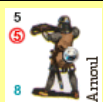






Les Français se placent les premiers, à 8 hexagones maximum du bord 1 de la carte « plaine ». Les chevaliers indiqués comme étant « à pied » sont placés à côté de leur monture.

Les Flamands se placent ensuite librement sur la carte « croisée des chemins » et démarrent la partie.

Pions

Les pions représentant l'armée française sont issus de la série Cry Havoc. Les Flamands sont des pions supplémentaires, sauf les paysans dont les pions sont issus de Sièges.

Les Français				Les Flamands			
	Sir Alain Sir Jacques Sir Thomas		Sir Gilbert Sir Gunter		Sgt Guille		Arnoul Augebert Brice Crustin Honoré Rodrigue
	Bertrand Gaston Jacques		Ben Crispin Mark Perkin		Alyaume Douwârd Joseph Sébastien Thomassin		David Geoffry Ivor Jasper Morris

La bataille de Mons-en-Pévèle – scénario n°1

Conditions de victoire

Le joueur flamand gagne s'il parvient à tuer l'ensemble des chevaliers français. Il peut décider à tout moment de rompre le combat en faisant sortir l'ensemble de ses personnages par le bord 8 de la carte « croisée des chemins ». Si le joueur flamand est parvenu à tuer l'ensemble des chevaliers français et décide de se retirer, cela ne remet pas en cause l'atteinte de son objectif.

Le joueur français gagne s'il parvient à tuer plus de la moitié des flamands, ceux-ci seront alors considérés comme démoralisés et en déroute.

Si les deux joueurs ont rempli leur condition de victoire, la partie est déclarée nulle, même si les flamands se sont retirés ou ont dérouté.