

La bataille de Mons-en-Pévèle – scénario n°4

Les Français pillent le camp

L'histoire

Les lourdes pertes face aux renforts flamands ont incité les français à se tourner vers une proie plus facile : le campement adverse.

Assemblage des cartes et positions de départ







Le joueur Flamand se déploie le premier, n'importe où sur la colline qui sert de camp. Il répartit également comme il le souhaite l'ensemble des pions butins à sa charge.

Les Français débutent la partie en entrant par le bord A de la carte « camp ».



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 pions trésors de Vikings peuvent également être utilisés, sinon n'importe quel marqueur peut faire office de pion butin.

Les Français		Les Flamands			
 Chevaliers (à cheval)	Sir Alain Sir Gunter Sir Jacques Sir John Sir Roger Sir Thomas Sir William	 Sergent	Sgt Barnabé	 Arbalétriers	Arnoul Rodrigue
		 Archers (arc court)		 Paysans	
 Equipement spécial (pour le joueur Flamand)	8 pions butin				

Conditions de victoire

Le joueur Français doit emmener le maximum de butin possible et faire ressortir ses chevaliers par n'importe quel côté de la carte. Quand tous les chevaliers Français sont sortis de la carte ou que le joueur Français choisi de dérouter, chacun des joueurs compte le nombre de pions butin en sa possession. Celui qui en a le plus remporte la partie.

La bataille de Mons-en-Pévèle – scénario n°4

Prendre, lâcher, conserver un butin

Pour s'emparer d'un butin, il suffit de faire passer un personnage sur la case contenant un pion butin lors de la séquence de mouvement. Si le personnage s'arrête sur la case, il pourra emporter le butin à la séquence de mouvement suivante, à condition de ne pas être adjacent à un ennemi en position d'attaquer. Un personnage qui transporte un butin voit son potentiel de mouvement diminué de 2 points. Si un personnage transportant un butin attaque ou est attaqué, il doit lâcher son butin. Pour le reprendre, il ne devra plus être adjacent à un ennemi en position d'attaquer. Le joueur Flamand n'a le droit de transporter un pion butin que s'il a déjà été déplacé par un Français.