

LA FLEUR AU FUSIL...



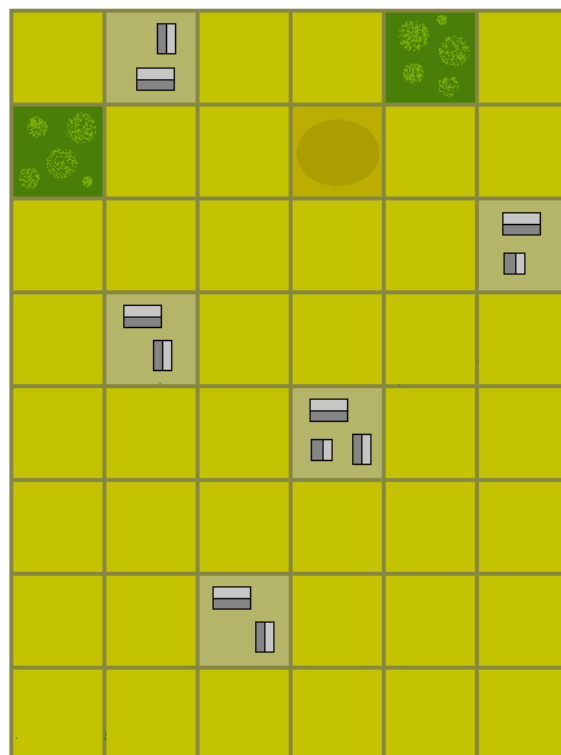
SCENARIOS 1914 POUR *MARMITAGES*

« Les casques d'argent », Haelen, 12 aout 1914

Joueur Allemand (attaquant) : 8 unités de cavalerie, 4 unités d'infanterie (Jägers), 1 unité de mitrailleuses, 18 PA.

Joueur Belge (défenseur) : 4 unités de cavalerie, 1 unité cycliste, 1 unité de mitrailleuses, 12 PA. Renforts : 4 unités d'infanterie (rentrent en bord de table côté Belge à la fin du 1^{re} tour).

CÔTÉ BELGE



CÔTÉ ALLEMAND

“Rossignol”, août 1914

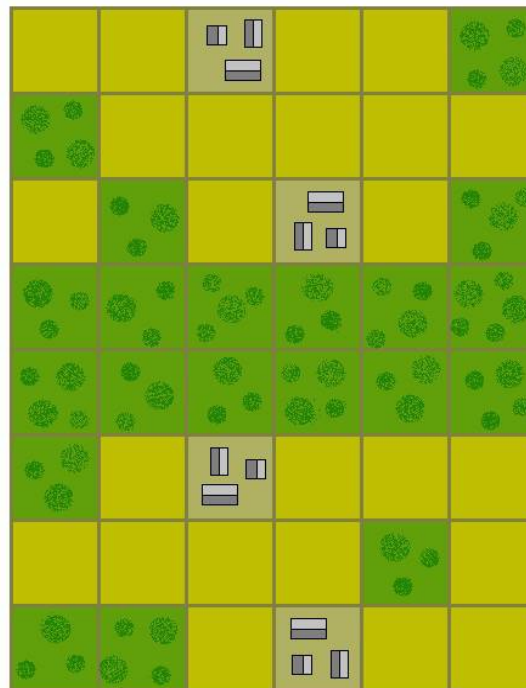
Joueur Allemand : 36 unités d’infanterie, dont 8 de réservistes (traités comme « inexpérimentés » en termes de jeu), 3 nids de mitrailleuses, 4 unités de cavalerie, et 18 PA.

Joueur Français : 24 unités d’infanterie dont 18 d’infanterie coloniale (traitée comme « élite » en termes de jeu), 1 nid de mitrailleuses, 2 unités de cavalerie (chasseurs d’Afrique, élite), et 18 PA.

Règle spéciale, bataille de rencontre :

Ce scénario simule une action fortuite ; il n’y a donc ni attaquant, ni défenseur, ni retranchements, ni bombardement préliminaire. Les joueurs placent leurs troupes simultanément dans leurs côtés respectifs à l’exception des deux rangées de forêt centrales, et ce après avoir placé un écran pour dissimuler leur déploiement.

Côté Allemand



Côté Français

Le vainqueur est le joueur qui au final contrôle le plus d'agglomérations.

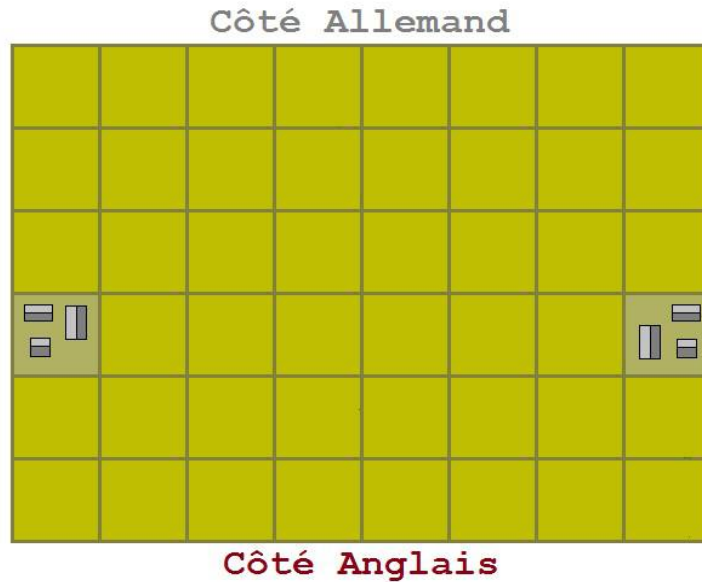


Scénario « Le Cateau », août 1914

Joueur Allemand (attaquant) : 30 unités d'infanterie, 3 nids de mitrailleuses, 3 unités de cavalerie, 24 PA.

Joueur Anglais (défenseur) : 18 unités d'infanterie d'élite (BEF), 1 nid de mitrailleuses, 2 unités de cavalerie, 1d5* tranchées, 12 PA.

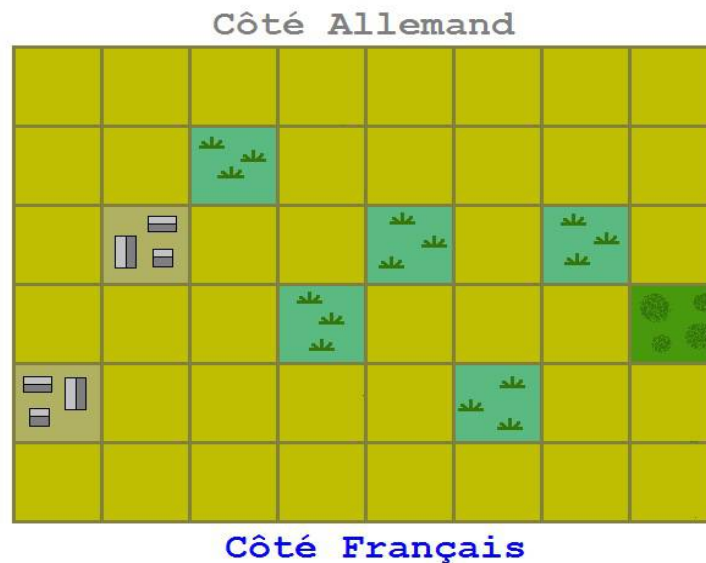
* : 1 = 3 ; 6 = 4



« Marais de Saint Gond », septembre 1914

Joueur Allemand (attaquant) : 32 unités d'infanterie (dont 4 unités de la Garde traitées comme « élite » en termes de jeu), 2 nids de mitrailleuses, 4 unités de cavalerie, 24 PA.

Joueur Français (défenseur) : 24 unités d'infanterie (dont 4 unités d'infanterie coloniale traitée comme « élite »), 2 nids de mitrailleuses, 1d3 tranchées, 18 PA.



Règle spéciale, terrain marécageux :

Le joueur doit tirer 4 ou plus sur 1d6 pour permettre à une unité de quitter un secteur de marécages, ou pour participer à un assaut depuis ce type de terrain ; en outre, ces secteurs sont considérés comme *terrain difficile* mais n'apportent pas le bénéfice correspondant.

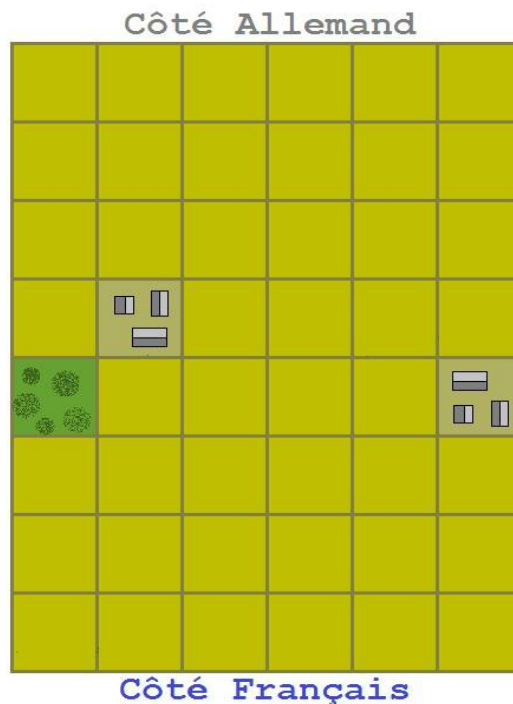
« Nanteuil le Haudouin », septembre 1914

Joueur Français (attaquant) : 24 unités d'infanterie (dont 2d6 traitées comme « inexpérimentées » en termes de jeu), 1 nid de mitrailleuses, 1 unité de cavalerie, 18 PA.
Renforts : 12 unités d'infanterie (dont 6 « motorisées », voir règle spéciale)

Joueur Allemand (défenseur) : 18 unités d'infanterie, 2 unités de cavalerie, 2 nids de mitrailleuses, 1d3 tranchées, 12 PA. Renforts : 18 unités d'infanterie.

Les renforts rentrent par leurs bords de table respectifs et peuvent être répartis dans leur première rangée de secteurs à partir de la fin du 1er tour ; pour faire rentrer ses renforts, le joueur Français doit tirer 5 ou 6 sur 1d6 à la première tentative, 4/5/6 à la seconde, etc. ; le joueur Allemand doit quant à lui tirer 6 à la 1^{ère} tentative, 5 ou 6 à la seconde, etc.

Règle spéciale, Taxis Parisiens : les renforts français acheminés en taxis peuvent bouger de deux secteurs par tour (mais pas en diagonale, ni depuis un terrain difficile) ; cet avantage est perdu dès qu'une de ces unités parvient dans un secteur adjacent par le côté à un secteur ennemi.



"Chateau-Thierry/Epernay", septembre 1914 (3/4 joueurs)

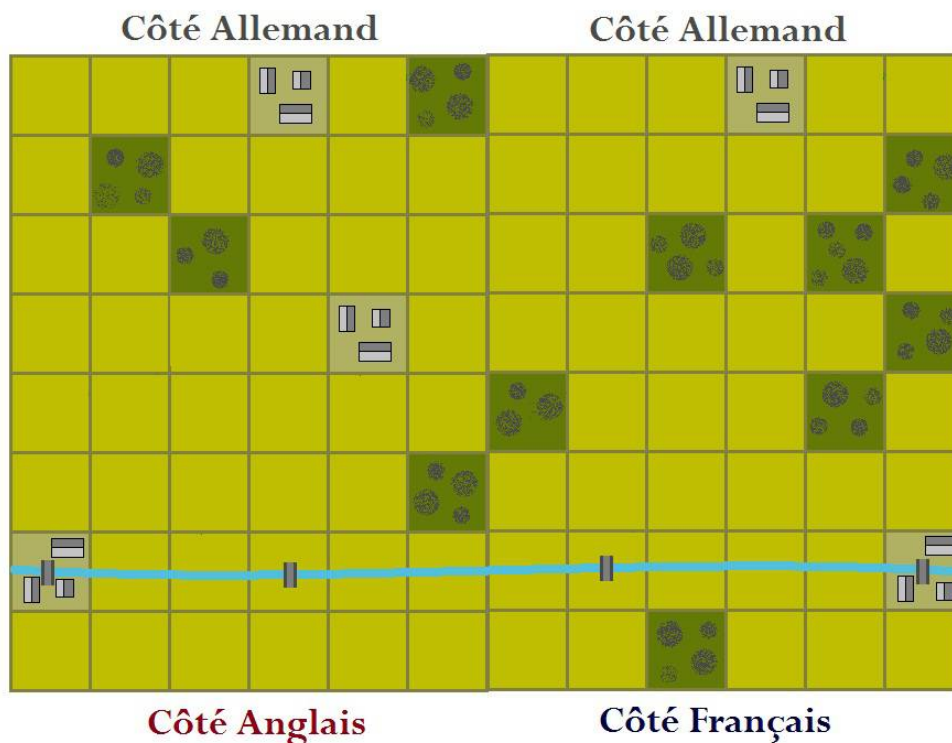
Joueur Français (attaquant) : 18 unités d'infanterie (dont 2d6 unités exténuées, traitées comme *inexpérimentées* en termes de jeu, en attaque seulement), 1 nid de mitrailleuses, 36 PA.
Renforts: 6 unités de cavalerie "au bout du rouleau", traitées comme *inexpérimentées* en termes de jeu, en attaque seulement.

Règle spéciale : le mouvement de la cavalerie française est limité à un seul secteur par tour, par le côté ou en diagonale.

Joueur Anglais (attaquant) : 12 unités d'infanterie traitées comme *élite* en défense seulement (BEF), 2 unités de cavalerie, 1 nid de mitrailleuses, 24 PA.

Joueur(s) Allemand(s) (défenseur) : 24 unités d'infanterie, dont 2d6 exténuées traitées comme *inexpérimentées* en termes de jeu, 4 unités de cavalerie, 2 nids de mitrailleuses, 42 PA, 2d3 tranchées.

Les renforts peuvent rentrer en bord de table allié à partir de la fin du 1er tour, en tirant 5/6 sur 1d6 à la 1ère tentative, 4/5/6 à la seconde, etc.



La rivière ne peut être franchie que par les secteurs avec un pont, et ces secteurs ne peuvent contenir que trois unités maximum.

« **Nonne Boschen** », novembre 1914 (2 joueurs Allemands/2 joueurs Alliés)

Joueurs Allemands (attaquants) : 36 unités d'infanterie, dont 4 unités de la Garde traitées comme *élite* et 18 de réservistes traitées comme *inexpérimentées*, 8 unités de cavalerie, 4 nids de mitrailleuses, 48 PA.

Joueur Allié n° 1 (Français) : 12 unités d'infanterie dont 2 unités territoriales traitées comme *inexpérimentées*, 5 unités de cavalerie, 1 nid de mitrailleuses, 24 PA, 1d6 tranchées.

Joueur Allié n° 2 (Anglais) : 8 unités d'infanterie britannique (BEF), 4 unités d'infanterie indienne (Indian Corps, voir règle spéciale), 3 unités de cavalerie, 1 nid de mitrailleuses, 18 PA, 2d3 tranchées.

Règle spéciale, infanterie britannique :

- les unités Indiennes sont considérées comme *élite* si elles participent à un assaut, mais comme *inexpérimentées* lorsqu'elles défendent un secteur subissant un assaut appuyé par de l'artillerie.
- Inversement, les unités autres unités du BEF sont considérées comme *élite* lorsqu'elles défendent un secteur.



Les joueurs Alliés peuvent se déployer dans les quatre rangées de leur côté ; les joueurs Allemands se déploient dans les deux premières rangées du bord de table de leur côté.



« Les Demoiselles aux Pompons Rouges », Dixmude, octobre 1914

Joueur Allemand (attaquant) : 24 unités d'infanterie dont 6 inexpérimentées (réserve), 3 nids de mitrailleuses, 24 PA. Renforts : 12 unités d'infanterie.

Joueur Franco-Belge (défenseur) : 12 unités d'infanterie Belge dont une d'élite, 1 unité d'infanterie Française d'élite (fusiliers-marins), 2 nids de mitrailleuses, 1d5 tranchées, 12 PA. Renforts (Français) : 6 unités d'infanterie, dont 2 d'élite (infanterie coloniale) et 4 traitées comme inexpérimentées (territoriaux).

Les renforts entrent par leurs bords de table respectifs dès la fin du 1^{er} tour pour le camp Allemand, ou à partir de la fin du second tour pour le joueur allié, en tirant 5/6 à la 1^{ère} tentative, 4/5/6 à la seconde, etc.

Le joueur allié peut se placer dans les 4 rangées à partir de son bord de table ; le joueur Allemand se place seulement dans sa première rangée en bord de table.

Règle spéciale, inondation :

A partir de la fin du troisième tour, le joueur allié tire **1d3 - 1*** à chaque fin de tour ; le score obtenu indique le nombre de secteurs immergeables (indiqués en foncé) qui, toujours en partant de la gauche, deviennent inondés et impraticables ; il faut alors tirer 5 ou 6 sur 1d6 pour jouer toute unité s'y trouvant inopportunément.

* : tirer 1d6 ; 1/2 = 0, 3/4 = 1, 5/6 = 2

Règle spéciale, l'Yser :

Il faut tirer 5 ou 6 sur 1d6 pour déplacer ou faire attaquer une unité d'un secteur à un autre s'ils sont séparés par le cours d'eau, sauf s'il y a un pont, auquel cas au maximum trois unités peuvent toutefois être jouées de la sorte.

Règle spéciale, renfort des Monitors Anglais :

Le joueur allié bénéficie de 2d6 PA au lieu d'1d6 à l'épuisement de ses munitions.

