

# *LES ZOUAVES DE L'ALMA*



**Scenarios Guerre de Crimée pour *Belle Epoque*  
par Pierre Laporte**

## “Balaklava”

### Joueur Russe :

- 12 socles de cavalerie légère mixte (Hussards/Cosaques, 4 unités)
- 28 socles d'infanterie (7 unités)

### Joueur Allié :

- 4 socles de Highlanders (1 unité)
- 3 socles de cavalerie légère Britannique (1 unité)
- 3 socles de cavalerie lourde Britannique (1 unité)
- 3 socles de Chasseurs d'Afrique (1 unité)
- 8 socles d'infanterie Française (2 unités)
- 3 socles d'infanterie Turque (3 unités)



### **Deploiement/Terrain**

Voir carte ci-dessus. Les unités Turques bénéficient de retranchements.

La rivière Chernaya est considérée comme terrain “difficile”, et la rade de Balaklava est impassable ; la ville en elle-même constitue un couvert. En situation d'assaut, les collines confèrent un bénéfice tactique uniquement à l'encontre d'un adversaire en contrebas.

Une unité qui entre dans un secteur de colline interrompt son mouvement.

### **Conditions de victoire**

Le joueur Russe remporte une victoire éclatante s'il parvient à occuper Balaklava en ayant chassé toute unité alliée de la crête centrale ; c'est une victoire marginale s'il accomplit un seul de ces objectifs. Le joueur Allié gagne s'il empêche le joueur Russe d'atteindre ses objectifs.

### **Tableau de résumé des caractéristiques d'unités :**

	Doct.	NR	Mvt.	Tir	1 UD	2 UD	3 UD	Ass.	Special
Infanterie Française	Serré	3	2	“E-F”	3	1	1	1/2/3	
Chasseurs d'Afrique	Serré	4	4	“G”	1	-	-	1/2/3	Fougueuse
Infanterie Turque	Serré	2	2	“F”	2	1	1	1/2/3	
Brigade Légère	Serré	3	4	“G”	1	-	-	1/2/3	Imp./Foug.
Highlanders	Serré	3	2	“E”	3	2	1	1/2/3	
Brigade Lourde	Serré	4	3	“G”	1	-	-	1/2/3/4	Fougueuse
Infanterie Russe	Serré	3	2	“F”	2	1	1	1/2/3	Tenace
Cav. légère Russe	Serré	2	4	“G”	1	-	-	1/2	Fougueuse

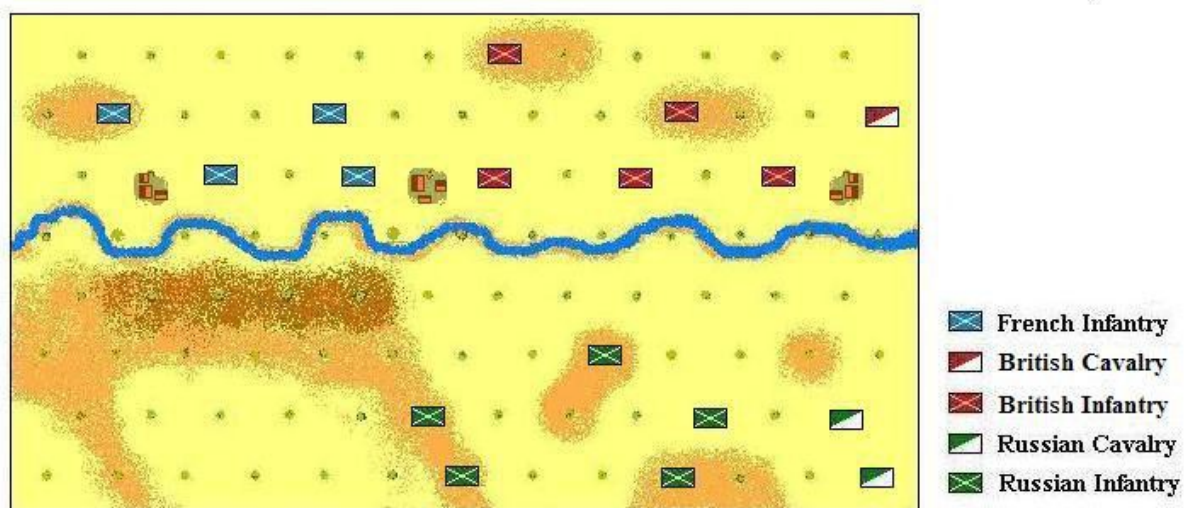
## “L'Alma”

### Joueur Russe :

- 20 socles d'infanterie (5 unités)
- 4 socles de cavalerie légère (2 unités)

### Joueur Allié :

- 12 socles d'infanterie de ligne britannique (4 unités à 3 socles chacune)
- 3 socles d'infanterie de la Garde britannique (1 unité)
- 12 socles d'infanterie Française (3 unités)
- 4 socles de Zouaves (1 unité)
- 1 socle de cavalerie légère britannique (1 unité)



### **Terrain/Deployment**

L'Alma est considéré comme terrain difficile, de même que les contreforts à gauche sur la rive sud ; en outre, une unité doit être activée avec succès pour pouvoir entrer dans un de ces secteurs, indiqués en brun foncé sur la carte.

L'unité Russe en première ligne bénéficie de retranchements.

### **Renforts**

Si le camp allié subit des pertes alarmantes (4 socles ou plus), une unité Turque à quatre éléments peut entrer à la fin d'un tour en bord de table du côté Français (à gauche).

### **Conditions de victoire**

Le joueur Allié doit détruire la totalité de l'armée adverse pour prétendre à la victoire. S'il y parvient sans faire intervenir ses renforts, c'est une victoire brillante.

Le joueur Russe reste victorieux aussi longtemps qu'aucune troupe alliée n'occupe la rive sud.

### **Tableau des caractéristiques de troupes**

	Doct.	NR	Mvt	Tir	1 UD	2 UD	3 UD	As.	Special
Zouaves	Disp.	3	2	“E”	3	2	1	1/2	Fougueux
Ligne Anglaise	Serré	3	2	“E”	3	2	1	1/2/3	
Garde Anglaise	Serré	4	2	“E”	3	2	1	1/2/3	Tenaces
Cavalerie Anglaise	Serré	3	4	“G”	1	-	-	1/2/3	Imp./Foug.
Ligne Française	Serré	3	2	“E/F”	3	1	1	1/2/3	
Cavalerie Russe	Serré	2	4	“G”	1	-	-	1/2	Fougueux
Infanterie Russe	Serré	3	2	“F”	2	1	1	1/2/3	Tenaces

## “La Chernaya”

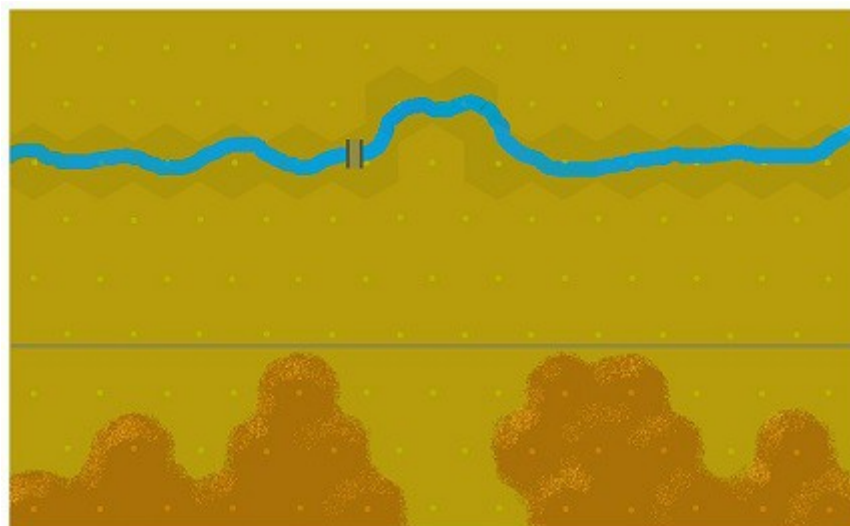
**Note:** il est nécessaire d'avoir lu l'extension “Sauvez les canons” pour jouer ce scénario.

### Joueur Russe :

- 40 socles d'infanterie (10 unités)
- 4 socles de cavalerie (2 unités)
- 4 socles de canons lisses (2 unités d'artillerie de réserve)

### Joueur Allié :

- 12 socles d'infanterie Française (3 unités)
- 4 socles de Zouaves (1 unité)
- 8 socles de Bersaglieri (2 unités)
- 6 socles d'infanterie Turque (2 unités)
- 2 socles de canons lisses (1 unité d'artillerie de réserve)



### **Terrain/Deployment**

La Chernaya est traitée comme “terrain difficile”.

Le joueur allié se déploie en premier, à son gré, au sud de la ligne grise figurant l'aqueduc.

Le joueur Russe se déploie à son gré sur la rive nord.

### **Tableau de résumé des caractéristiques d'unités**

	Doct.	NR	Mvt	Tir	1 UD	2 UD	3 UD	Ass.	Special
Infanterie Française	Serré	3	2	“E-F”	3	1	1	1/2/3	
Zouaves	Disp.	3	2	“E”	3	2	1	1/2	Fougueux
Infanterie Turque	Serré	2	2	“F”	2	1	1	1/2/3	
Bersaglieri Sardes	Disp.	2	2	“E”	3	2	1	1/2	
Infanterie Russe	Serré	3	2	“F”	2	1	1	1/2/3	Tenaces
Cavalerie Russe	Serré	2	4	“G”	1	-	-	1/2	Fougueux

### **Conditions de victoire**

Le joueur Russe doit anéantir les forces adverses pour prétendre à une victoire complète.

Le joueur Allié reste victorieux si aucune unité Russe n'occupe la rive sud.

## Règles optionnelles additives

### Colonnes d'infanterie en formation dense

Le joueur Russe peut opter pour une doctrine "formations denses", auquel cas le Niveau de Réactivité de son infanterie est augmenté d'un cran ; en contrepartie, ces unités sont considérées comme "cibles flagrantes".

### Formations de type « napoléoniennes »

Pour les affrontements opposant des formations rigides alignées au coude à coude, les unités doivent en toutes circonstances présenter une orientation ostensible de tous leurs éléments vers une des faces ou un des sommets de l'hexagone qu'elles occupent.

La ligne imaginaire perpendiculaire à l'unité et passant par le centre de l'hexagone qu'elle occupe correspond alors à la **ligne de front** de l'unité.

L'orientation d'une unité peut être modifiée uniquement si elle est activée avec succès, auquel cas tout pivot ou tout mouvement autre qu'en avant de la *ligne de front* consomme 1 UD de son potentiel de mouvement.

Une unité peut en attaquer une autre (tir ou assaut) seulement si la **ligne de feu** imaginaire reliant le centre de l'hexagone qu'elle occupe à celui de sa cible est située en avant de sa ligne de front.

Si elle retraite d' 1 UD, une unité conserve son orientation ; si elle retraite de 2 UD ou plus, elle doit alors faire volte-face.

### Attaque à revers

Si la ligne de feu est parallèle à ou en arrière de la ligne de front de l'unité ciblée, chaque touche réussie occasionne deux pertes dans le cas d'un tir. Pour un assaut, le score de l'assaillant est augmenté de deux crans en cas d'attaque à revers (mais un « 6 » reste toujours un échec), et la règle *contre charge* ne s'applique pas.

**Note :** les cartes d'unités correspondantes sont disponibles dans la version Anglaise

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>