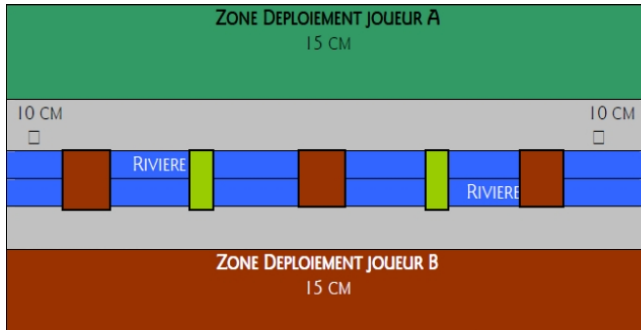


Les trois ponts.

Lorsque la bataille s'annonce, les points clés à la stratégie sont souvent l'objet d'escarmouches, si les collines sont de lieux d'importance capitale pour surplomber les champs de bataille, les bonus & et les points de passage sur celles-ci sont vitales pour ravitailler les lignes avancées.



Situation :

Décors de scénario : une rivière (8,6cm de large) est placée sur la ligne médiane Elle est infranchissable.

3 ponts permettent de traverser la rivière. Ils sont représentés par une paire de carte Confrontation accolées (chacun). L'un deux est placé au centre de la table, les deux autres sont placés à 10cm de chaque bord de table
2 gués permettent de traverser la rivière Ils sont représentés par une carte Confrontation (chacun) & considérés comme du terrain Encombré Ils sont situés entre les ponts, au centre l'espace vacant.

Déploiement.

15cm ou moins du grand bord de table

Les Eclaireurs ne peuvent pas se déployer sur les ponts (pas d'autre restriction).

Objectif.

Le joueur doit s'emparer du plus grand nombre possible de ponts.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour chaque pont contrôlé (zone représentée par les cartes constituant le pont).

Bonus (max = 100).

50PA pour chaque gué contrôlé (zone représentée par la carte constituant le gué).