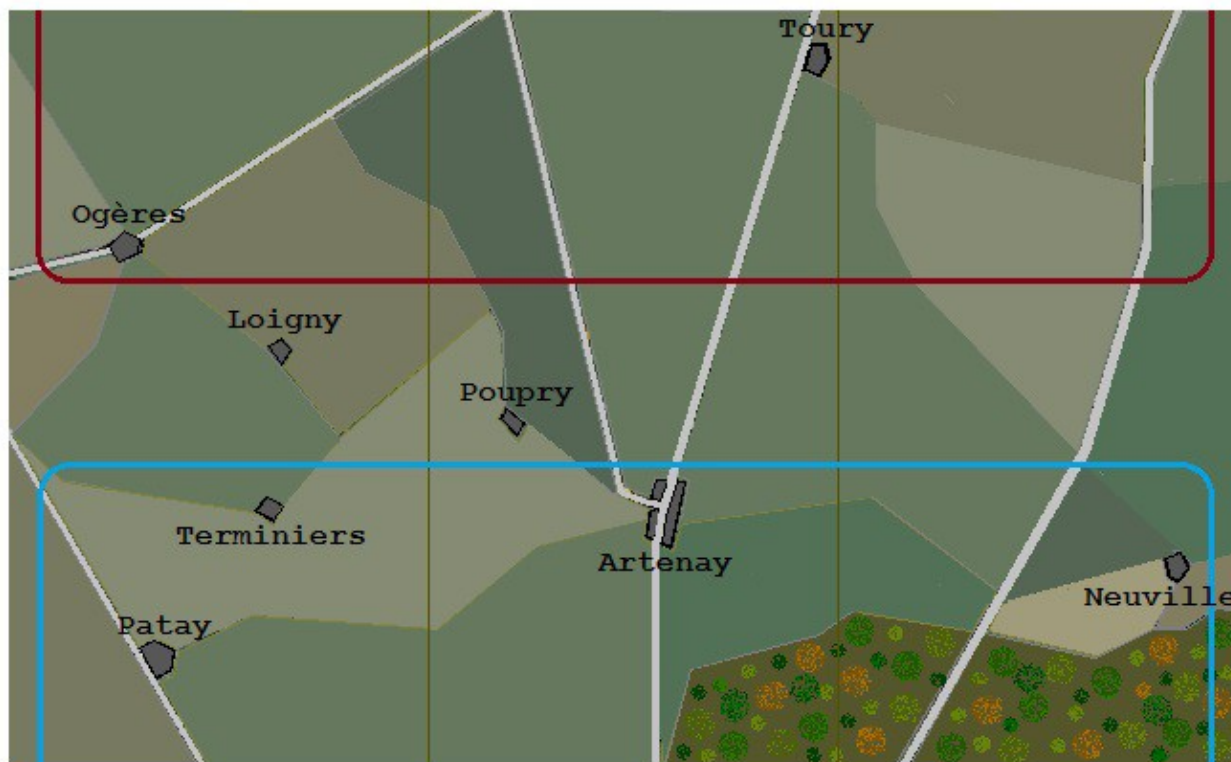


## Scénario « Loigny » pour la convention Avaricum du 22 mars 2014



En **bleu** : limite de déploiement Français

En **rouge** : limite de déploiement Allemand

Table de 72 x 48 UD ; placement simultané en « double aveugle ».

Camp Français (1er joueur, éléments du 15ème Corps du Général D'Aurelle) :

1ère Brigade

- deux bataillons de marche d'infanterie de ligne à quatre éléments chacun
- un bataillon d'infanterie légère d'Afrique à cinq éléments
- un bataillon de marche de zouaves à cinq éléments
- un bataillon de garde mobile à cinq éléments

2ème Brigade

- deux bataillons de marche d'infanterie de ligne à quatre éléments chacun
- un bataillon de marche de la Légion étrangère à cinq éléments
- un bataillon de marche de tirailleurs Algériens à cinq éléments
- un bataillon de garde mobile à cinq éléments

Artillerie :

- une batterie de pièces de 12 à deux éléments
- une batterie de mitrailleuses à deux éléments

Unité indépendante :

- un bataillon de francs-tireurs à cinq éléments

Camp Français (2ème joueur, éléments du 16ème Corps du Général Chanzy) :

1ère Brigade

- trois bataillons de marche d'infanterie de ligne à quatre éléments chacun
- un bataillon de marche de chasseurs à pied à quatre éléments

2ème Brigade

- trois bataillons de garde mobile à quatre éléments chacun
- un bataillon de marche de chasseurs à pied à quatre éléments

### 3ème Brigade

- trois bataillons de marche d'infanterie de marine à quatre éléments chacun
- un bataillon de fusiliers marins à trois éléments

#### Artillerie :

- deux batteries de pièces de 4 à deux éléments chacun
- une batterie de mitrailleuses à deux éléments

#### Unité indépendante :

- un régiment de cavalerie légère mixte à trois éléments

Renforts, camp Français (éléments du 17ème Corps du Général De Sonis, entrent à partir de la fin du second tour en bord de table au sud de Patay, en tirant 6 sur 1d6 à la première tentative, 5/6 à la seconde, 4/5/6 à la troisième, etc.)

- un bataillon de volontaires de l'Ouest à trois éléments
- un bataillon de gardes mobiles à quatre éléments
- une unité de francs-tireurs à un élément

Camp Allemand (1er joueur, éléments du 1er Corps Bavarois du Général Von der Tann, représenté en termes de jeu en tant que Général d'Armée) :

- 1 Général de Division (Von Stephan)

#### 1ère Brigade

- quatre bataillons d'infanterie à cinq éléments chacun
- un bataillon de Jägers à cinq éléments

#### 2ème Brigade

- quatre bataillons d'infanterie à cinq éléments chacun
- un bataillon de Jägers à quatre éléments

#### Artillerie :

- deux batteries de pièces de 6 à trois éléments chacune

#### Unité indépendante :

- un régiment de Uhlans à trois éléments

Camp Allemand (2ème joueur, éléments des 17ème et 22ème Divisions Prussiennes)

- 1 Général de Division

#### 1ère Brigade

- quatre bataillons d'infanterie à cinq éléments chacun

#### 2ème Brigade

- quatre bataillons d'infanterie à cinq éléments chacun
- un bataillon de Jägers à quatre éléments

#### Artillerie :

- une batterie de pièces de 4 à trois éléments

#### Unité indépendante :

- un régiment de dragons à trois éléments

### Conditions de victoire

Joueur Français : prendre Poupry, Loigny et Toury.

Joueur Allemand : prendre Loigny, Artenay et Patay.

Prévoir 12 tours de jeu maximum ; un camp remporte une victoire éclatante s'il atteint ses trois objectifs, ou une victoire marginale s'il contrôle un objectif de plus que le camp adverse.

Sinon, c'est un ex-æquo.