

Scénario Rus ! 1

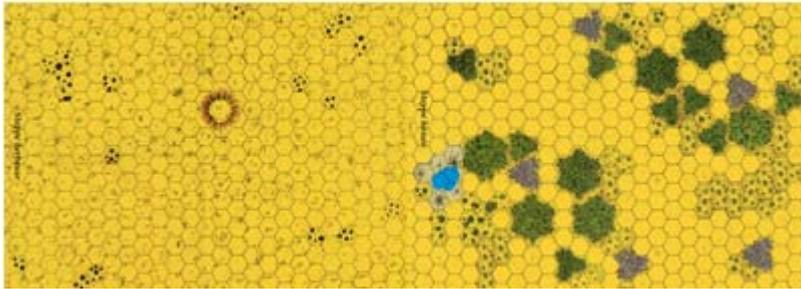
Ils ne passeront pas!

L'histoire

Printemps 1062, à la frontière Sud Est de la principauté de Pereiaslavl.

« Depuis 2 ans et la campagne victorieuse de notre prince le grand Vsevolod Iaroslavich contre la vermine Torks, la tourbe des steppes n'avait plus osé s'aventurer en terre Rus. Mais aujourd'hui l'impensable s'est produit, non seulement des villages ont été pillés et des troupeaux raziés, mais en plus les loups de la steppe ont pu quitter la principauté sans être inquiétés. Mais certains se sont trop éloignés de la meute et n'ont pas encore pu regagner leur infâme terrier, vous devez donc, vaillants Druzhinics, les traquer et les retrouver avant qu'ils ne s'échappent définitivement, car nous devons savoir à quelle meute ils appartiennent. Serait-ce ces fameux Polovtses dont parlaient les Torks et qui les effrayaient tant qu'ils préférèrent défier Vsevolod Iaroslavich plutôt que de les affronter ? »

Assemblage des cartes et positions de départ



On utilise les cartes « Steppe herbeuse » et « Steppe boisée » accolées par leurs bords 3 et 9.

Les Coumans entrent par le bord 1 de la carte « Steppe herbeuse » et effectuent une 1ère phase de jeu, puis les Rus entrent sur la carte « Steppe boisée » à partir du bord 11 et des moitiés des bords 10 et 12 les plus proches du bord 11 (soit à 12 hexagones au plus du bord 11)

Pions

Les Coumans		Les Rus					
 Chef couman	Krum	 Archers à cheval	Erzä Kimak Nyek Quarluq Tschuk	 Noble Rus	Sviatoslav	 Druzhinics	Bielan Borimir Mstislav Oleg Rotislav Viatcheslav Vsevolod
 Cavaliers "riches"	Khagan Toquz						

Conditions de victoire

Les Coumans gagnent si Krum (le « Chef couman ») ou les deux « Sr » parviennent à sortir par le bord 11 de la carte « Steppe boisée ».

Dans le cas contraire c'est une victoire Rus.

Règles spéciales

Tous les personnages Rus peuvent charger (cf. Magna Carta et/ou Croisades) si ils sont montés.

A l'exception de Krum, tous les Coumans sont dotés d'un arc court.

On utilise les demi-hexagones comme étant des hexagones entiers.