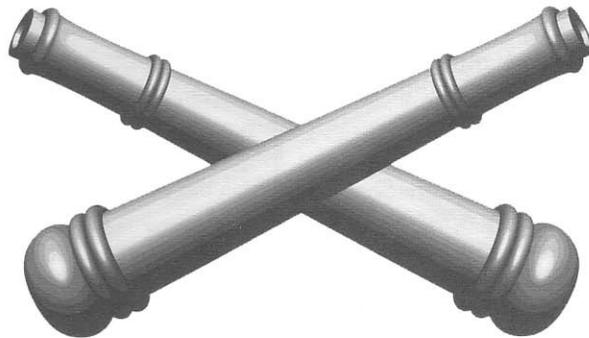
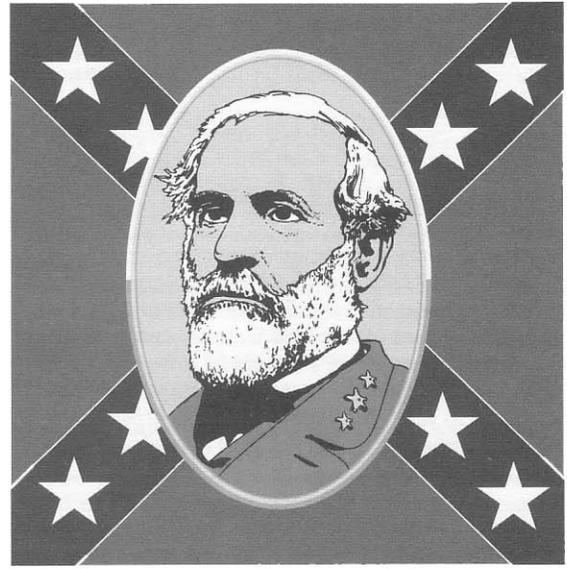
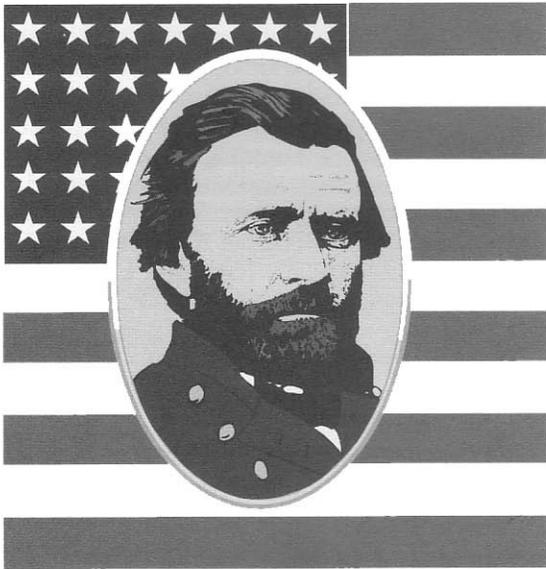


LIVRET
DE REGLES

For ^{THE} People

La guerre civile américaine 1861 - 1865





GMT GAMES, HANFORD, CA 93232
© 2000 GMT Games, Hanford, CA 93232. Printed in USA.
For the People is a GMT Games trademark for its strategic
game on the American Civil War, 1861-1865.

By Rodger B. MacGowan ©2000

1 – INTRODUCTION

For the people est un jeu sur la guerre civile Américaine (1861-1865). Les joueurs prennent l'un et l'autre le rôle d'Abraham Lincoln et de Jefferson Davis pour utiliser les ressources dont ils disposent et exercer leur politique. Ces ressources proviennent des cartes stratégiques et des unités militaires, unique moyen pour briser la volonté stratégique (plutôt politique N.d.T.) de son adversaire et atteindre ses objectifs politiques.

1-1 Causes de la guerre

La guerre civile éclata lorsque les troupes de l'Etat de Caroline du sud tirèrent sur Fort Sumter en avril 1861. Quoique ce fait déclencha la guerre, la cause sous-jacente résultait d'une série de crises politiques alimentées par la question de l'esclavage dont les futures institutions sur l'esclavage dans les Etats et territoires nouvellement formés.

L'avenir de l'esclavage dans les territoires entraîna une série de crises politiques, lesquelles amenèrent une série de compromis législatifs pour calmer la crainte du Sud sur l'abolition. Ces compromis étaient destinés à maintenir une certaine égalité dans le Sénat avec le Sud. Celui-ci pensait que tant que l'équilibre des votes était maintenu il aurait également le pouvoir d'empêcher l'émancipation.

D'une série de compromis politiques et de débats publics, quatre positions se dégagèrent : la ligne dure sudiste pour qui l'esclavage était permis et pouvait être répandu sans restriction, la position de la « Home rule » dictée par Stephen Douglas était que chaque communauté locale pouvait décider si l'Etat serait esclavagiste ou libre, la plate-forme du parti républicain, représentée par Lincoln, prônait le maintien de l'esclavage où il existait déjà mais son extension dans les Territoires n'était pas tolérable, les abolitionnistes qui désiraient la suppression immédiate de l'esclavage. Ce fut l'évolution de ces quatre positions qui causa l'effondrement du système des deux partis quand le parti Whig se fractionna dans les années 1850.

Des cendres du parti Whig s'éleva le parti républicain qui fut un foyer d'opposition avec les associations locales contre l'esclavage. L'élection de 1860 vit quatre candidats représentant chacun une de ces positions. L'appel modéré de la position républicaine dans le nord culmina avec l'élection de Lincoln à la présidence. Celle-ci causa une crise sécessionniste quand la Caroline du sud déclara son retrait des Etats-Unis. Plusieurs Etats suivirent la Caroline du sud et il en résultat la formation des Etats confédérés d'Amérique. Menant un jeu prudent, Lincoln n'agit pas immédiatement, essayant de maintenir les Etats frontière (les historiens conservent leur nom américain de Border States) tandis que la nouvelle Confédération ouvrait les hostilités. L'attaque de Fort Sumter donna à Lincoln le casus belli requis pour faire appel aux volontaires, pour mater la rébellion. Cet appel décida plusieurs Etats-frontière, incluant la Virginie à quitter l'Union et la guerre civile commença ; c'est à ce point que commence le jeu For the People.

Après plus de quatre ans d'une sanglante guerre civile, Lincoln consacra un cimetière sur l'ancien champ de bataille de Gettysburg avec cette fameuse maxime « le gouvernement du peuple, par le peuple, pour le peuple ne périra pas dans ce monde ».

ABBREVIATIONS (N.d.T)

B.C. Brigade de cavalerie	C.E. Carte événement
C.O. Carte d'opération	C.P. Contrôle politique
LOC Ligne de communication	P.F. Points de force
P.V. Points de victoire	P.M. Points de mouvement
V.S. Volonté stratégique	SA Source d'approvisionnement

Les termes Union et Confédérés désignent à la fois le camp (nordiste ou sudiste) et le joueur.

1.2 – GLOSSAIRE

Armée : terme utilisé pour désigner un groupe de pions constitué d'un marqueur d'armée, de généraux et de Points de Force.

Niveau de combat : c'est l'aptitude d'un général dans la bataille et l'interception. Chaque général possède un taux de combat offensif et défensif. Quand le général est activé et se déplace il utilise son taux offensif. S'il n'est pas activé et ne se déplace pas, il utilise son taux défensif, en particulier lors de l'interception et de la retraite avant la bataille. Dans tous les cas, l'attaquant dans une bataille utilise son taux offensif et le défenseur son taux défensif même si la bataille est le résultat d'une interception réussie (le joueur interceptant reste le défenseur).

Brigade de cavalerie : une brigade de Cavalerie est un amalgame de général de cavalerie et un P.F. Ce pion est compté

comme P.F. pour le combat et il peut utiliser son taux de général de cavalerie pour le commandement et diverses actions.

Force : des P.F. avec ou sans marqueur d'Armée ou général

Forts : ils sont de deux sortes : les forts côtiers imprimés sur la carte et les pions fort qui peuvent être construits et retirés suite à l'action de l'ennemi. Un fort qui ne contient pas de P.F. est considéré sans garnison. Le symbole fort ou le pion fort représentant le fort lui-même (ou un retranchement), son artillerie lourde et les artilleurs, environ 2.500 hommes. Par voie de conséquence, un fort sans garnison est supposé avoir 0 P.F. pour tous les aspects du jeu tels que blocage du placement de renfort ennemi, blocage de LOC et combat.

Général : c'est un officier significatif qui historiquement eut un haut commandement durant la guerre. De ce fait, seuls les chefs principaux sont utilisés dans le jeu en intégrant leur importance propre. Plusieurs autres généraux notables mais moins significatifs sont représentés par des cartes d'événement. Chaque général est figuré par un pion avec son nom, un niveau stratégique, un niveau de combat offensif et défensif et une valeur politique.

Les généraux apparaîtront le plus souvent dans le jeu à la date précise à partir de laquelle ils ont eu une influence sur le conflit.

Conflit naval : durant la guerre civile, il y eut deux types d'opérations navales : le blocus et les opérations combinées de l'Union. La partie blocus de la guerre navale est figurée de façon abstraite par le biais de la procédure de renfort du Sud. Les autres opérations navales et combinées de l'Union sont représentées par le contrôle naval des rivières par l'Union et les opérations amphibies. Les forts sudistes, cuirassés et autres défenses navales soutiennent la défense des cours d'eau de la Confédération (spécialement le Mississippi) et les ports-clé.

Contrôle politique : pour le Nord, la guerre représenta son aptitude à défendre la Constitution et à poursuivre le conflit jusqu'à la défaite du Sud. Pour celui-ci, ce fut la défense de sa souveraineté territoriale et de son indépendance. Pour les deux côtés, la guerre civile consistait surtout à briser la volonté adverse. La mesure des succès d'un joueur dans le jeu est son aptitude à élever la volonté de son camp au dessus de celle de son adversaire (représentée par des marqueurs de contrôle politique). Ce contrôle politique se gagne en manœuvrant les forces militaires et les événements politiques pour accroître son ascendance stratégique. Les marqueurs C.P. indiquent aussi les lignes de communication. Pour le jeu, une case qui commence la partie sous le contrôle d'un camp, est présumée contenir un marqueur C.P. sauf si un C.P. ennemi y est présent (ceci évitant d'encombrer la carte). Quand les règles requièrent la présence de marqueur C.P., ces cases, bien que n'ayant pas de marqueur sont présumées répondre à ces exigences. Les cases d'Etat frontière (Missouri, Virginie occidentale et Kentucky) commencent le jeu comme cases neutres et ne sont contrôlées que par le joueur qui y place un marqueur C.P.

Cases : les localisations sur la carte sont appelées cases. Chaque case contient des informations : l'Etat d'appartenance, un symbole port s'il y a lieu, et potentiellement sa valeur de volonté stratégique dans le cas des cases ressources confédérées. Les cases sont reliées entre elles par des lignes : routes, voies ferrées, rivières. Une connexion V.F. est présumée avoir aussi une connexion route. Les généraux et unités de combat se déplacent de cases en cases le long des lignes qui les relient. Une case connectée à une autre est dite adjacente.

Abréviations d'Etats : (voir page 3 – 1.2, règles originales)

Contrôle d'Etat : quand un joueur (Union) contrôle le nombre requis de cases d'un Etat confédéré (comme indiqué sur la carte) l'Union contrôle cet Etat pour tous les aspects de la volonté stratégique. Une fois qu'un Etat confédéré tombe sous le contrôle de l'Union, il le reste pour toute la suite du jeu. Les Etats frontière (Missouri, Virginie occidentale, Kentucky) commencent la campagne et le scénario 1861 neutres. Dès que l'un de ces Etats est contrôlé par l'Union, il devient un Etat de l'Union et ne peut plus changer de côté. Si le joueur confédéré prend le contrôle d'un Etat frontière en premier, l'Union peut en gagner le contrôle plus tard et en faire un Etat de l'Union.

Cartes stratégiques : elles ont une valeur d'opération de 1 à 3 et un événement. Une C.S. peut être jouée comme carte d'opération (C.O.) utilisant la valeur d'opération indiquée ou comme carte d'événement (C.E.) en réalisant ce qui est mentionné. Un joueur peut utiliser une C.O. pour : construire des forts, déplacer des P.F. (avec ou sans général et/ou marqueurs d'armée), construire des armées, placer des marqueurs C.P. et relever des généraux de leur commandement. Certaines C.E. ne peuvent être jouées qu'une seule fois, mais il est toujours possible de l'utiliser comme C.O. La proclamation d'émancipation et l'intervention européenne sont des événements spéciaux qui doivent avoir lieu si possible.

Niveau stratégique : valeur d'une C.O. requise pour permettre le déplacement d'un général durant un round stratégique.

Volonté stratégique : l'endurance politique d'un camp (pour continuer la poursuite de ses objectifs) se mesure sur le compteur volonté stratégique. Divers événements dans le jeu décalent le marqueur de V.S. dans un sens positif ou négatif. La V.S. est utilisée dans diverses fonctions du jeu pour déterminer la victoire et la conséquence de certains événements politiques.

Points de force (P.F.) : chaque pion avec un « soldat » est une unité d'infanterie. Le chiffre du pion est le nombre de P.F. représentés. Chaque P.F. représente à peu près une division nordiste ou une brigade confédérée (environ 6.000 h). Toutes les unités d'infanterie sont identiques suivant leur force avec la couleur indiquant leur camp. Quand un général de cavalerie est placé sur la carte avec un P.F. d'Infanterie, il est remplacé par une unité brigade de cavalerie laquelle représente à la fois le général de Cavalerie et 1 P.F. de cavalerie. Les P.F. d'Infanterie peuvent être échangés à tout moment dans la mesure où le total des P.F. dans la pile reste identique (c'est à dire on peut faire de la « monnaie » ou au contraire regrouper les troupes). Un P.F. de cavalerie fait partie intégrante de la brigade de cavalerie et n'existe pas en dehors de cette unité.

1.3 – Exemple de jeu (voir à la fin des règles)

2 – INSTALLATION



2.1 – Choix du scénario

Décider quel scénario vous allez jouer. L'installation des pièces pour le jeu de campagne et le scénario 1861 figure ci-après et est imprimée sur la carte. Les scénarios 1862, 1863 et 1864 sont indiqués en 14, 15 et 16. Sans tenir compte du point de départ utilisé, les joueurs peuvent finir la partie à la fin d'un tour suivant les conditions de points de victoire indiquées ou au tour printemps 1865 (avec les P.V. de la campagne).

2.2 – Installation

Au début du jeu, il faut mélanger le paquet de cartes et le placer sur la table. Placer les pions dans les emplacements indiqués, les pions confédérés en premier, le marqueur de tour sur la première case du tour de jeu du scénario sur le compteur de tours.

2.3 - Confédérés 1861

Toutes les cases dans les Etats VA, NC, SC, GA, TN, FL, AL, MS, LA, AR et TX sont contrôlées par la Confédération

sauf si l'Union commence avec un marqueur dans la case.

Emplacement	Général	P.F.	Autres
Fayetteville, AR	<i>Price</i>	1	
Little Rock, AR		1	
Mobile, AL		1	
Columbus, KY		1	Fort, PC
Ft. Sumter, SC		1	
Dover, TN		1	Fort
Memphis, TN	<i>Polk</i>	1	
Nashville, TN AS	<i>Johnston</i>	1	
Winchester, VA	<i>J. Johnston</i>	1	
Manassas, VA	<i>Beauregard</i>	3	
Richmond, VA		1	Fort, Capitale
New Madrid, MO		0	PC

2.4 - Union 1861

Toutes les cases en IL, IN, OH, MD, PA, NJ et DE sont contrôlées par l'Union.

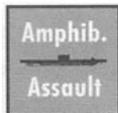
Emplacement	Général	P.F.	Autres
Washington, DC	<i>McDowell</i>	5	Fort, Capitale, Armée (Pot)
Ft. Pickens, FL		0	PC
Springfield, IL		1	
Cairo, IL		1	
Indianapolis, IN		1	
Frederick, MD		1	
St. Louis, MO	<i>Fremont</i>	2	PC
Cincinnati, OH		1	
Columbus, OH		1	
Pittsburg, PA		2	
Philadelphia, PA		1	
Harper's Ferry, VA		2	PC
Ft. Monroe, VA	<i>Butler</i>	1	PC

2.5 – Les Marqueurs

Le premier tour de jeu du tour printemps 1861, le compte-tours est positionné côté "Non proclamation de l'émancipation". Placer le marqueur blocus (utilisé seulement par l'Union) sur la case 0 de l'indicateur du niveau de blocus et le marqueur d'assaut amphibie (utilisé seulement par l'Union) sur la case 0 de l'indicateur du niveau de compteur d'assaut amphibie. Voir le scénario pour les conditions de victoire 1861 ou jeu de campagne en 13.



Marqueur de blocus de l'Union, à utiliser sur l'échelle de niveau de blocus naval (*Union Blockade Level track*).



Marqueur d'assaut Amphibie de l'Union, à utiliser sur l'échelle d'assaut amphibie.

2.6 - Etats frontière (Border States)

Toutes les cases des Etats KY, WV et MO sont neutres et donc non contrôlées.

Exception : St. Louis est contrôlé par l'Union, Columbus (KY) et New Madrid (MO) par le confédéré. Les deux joueurs peuvent librement placer des marqueurs C.P. et entrer dans ces Etats dès le début du jeu.

2.7 - Volonté stratégique

Les deux joueurs commencent avec 100 points de V.S. : marqueur Confédéré (+), Union (-).



2.8 - Phase Renforts de 1861

La phase renforts n'a pas lieu le premier tour 1861 ou de campagne. Seuls les alinéas B et C sont effectués le tour 3 du scénario 1861 et de campagne.

3- COURS GENERAL DU JEU

Chaque joueur choisit un camp. Celui de l'Union doit battre le Confédéré en ramenant le Sud dans l'Union. Le Confédéré doit défaire l'Union et assurer l'indépendance du sud. Un joueur gagne en réduisant la Volonté stratégique de son adversaire, en remplissant les conditions de victoires (voir pour les scénarios, sections 13 à 17).

Les actions effectuées par le joueur telles que : grandes batailles victorieuses, contrôle d'Etats, destruction de centres de ressources et jeu de cartes événements, affectent la Volonté stratégique de l'adversaire. Le jeu se termine à la fin du dernier tour du scénario ou par une victoire automatique. La séquence de jeu suivante est jouée chaque tour jusqu'à ce que toutes les actions ont été accomplies à chaque alinéa et phase :

3.1 - Phase Renforts

A - Les deux joueurs placent leurs renforts sur la carte (Union en premier). L'Union reçoit ses renforts suivant alinéa 10.3 ; les renforts confédérés sont réduits par le nombre d'Etats confédérés contrôlés par l'Union, le contrôle du Mississippi par l'Union, et le blocus de l'Union (10.5).

B - Les deux joueurs (Union en premier) effectuent leur mouvement stratégique

C - Tous les généraux valables pour le jeu (10.6) sont placés sur la carte (Union en premier). Il s'agit des généraux indiqués sous le compte-tours et du retour des généraux retirés précédemment (leurs P.F. ayant été éliminés) y compris généraux de cavalerie.

Exception : pas de phase renforts au premier tour du jeu de campagne ou du scénario 1861. Seuls B et C sont joués au tour 3 du scénario 1861 et de campagne. Seul C est effectué le premier tour des scénarios 1862, 1863 et 1864.

3.2 - Jeu de cartes stratégiques

Chaque tour de jeu, les joueurs reçoivent des cartes stratégiques : 4 au tour 1, 5 au tour 2, 6 au tour 3, 7 aux tours 4 à 13. Si le paquet de cartes est épuisé ou quand une carte d'événement spécial le spécifie, les cartes sont remélangées, et le jeu continue. Quand les cartes doivent être remélangées, prendre celles jouées et celles non jouées, une fois remélangées elles forment un nouveau paquet. Ne pas y inclure les cartes retirées définitivement du jeu.

3.3 - Rounds stratégiques

Si le confédéré a une carte stratégique de campagne majeure/mineure, il peut choisir de commencer le premier mais il doit alors jouer cette carte comme événement ; sinon l'Union commence et joue une première carte. Après que le premier joueur a joué sa carte, le second joue la sienne et ainsi de suite, alternativement jusqu'à ce qu'ils aient joué toutes leurs cartes (un joueur peut cependant avoir plusieurs cartes à jouer alors que son adversaire n'en a plus). Quand une carte stratégique est jouée, son adversaire peut jouer une carte pour interrompre la carte originale jouée. Le joueur qui a joué la carte "interruption" peut encore jouer son round stratégique normal s'il a encore des cartes.

Exemple : L'Union joue une carte opération pour déplacer un corps et le Confédéré joue "Quaker Guns" (carte 89) pour annuler ce mouvement. Le Confédéré peut encore jouer la prochaine carte stratégique.

3.4 - Phase contrôle politique

Consiste en deux segments : placement du marqueur capitale dans une case, si nécessaire, et détermination du contrôle politique.

- Si la capitale d'un camp est occupée par une unité ennemie, la capitale doit être placée dans une autre case amie et le joueur perd de ce fait des points V.S. (12.6) ; le repositionnement peut entraîner des pénalités supplémentaires (11.2).

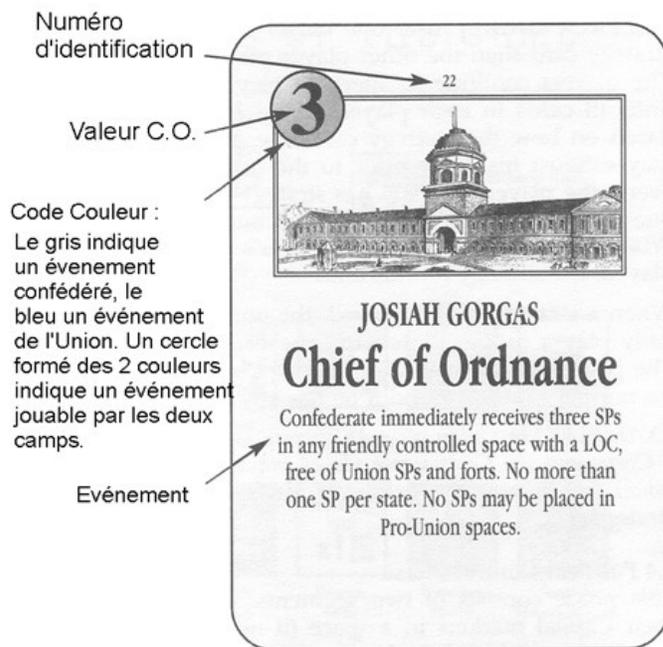
- Les deux joueurs placent leurs marqueurs C.P. dans toutes les cases contenant des P.F. (non cavalerie) amis. Si la case contient un C.P. ennemi il est immédiatement retourné. Si des P.F. confédérés sont dans un Etat sudiste ou des P.F. nordistes dans un Etat nordiste et "retourne" un marqueur C.P. ennemi, celui-ci est simplement retiré. Si un marqueur C.P. Union est placé sur une case ressource Confédérée celle-ci est détruite (et l'effet V.S. s'applique). Ensuite les deux joueurs déterminent le contrôle d'Etat (c'est à dire qui contrôle les Etats confédérés et frontières) et les pénalités sur la V.S. de l'Union pour la présence de marqueurs C.P. Confédérés dans les Etats de l'Union (12.1). Le contrôle d'un Etat est déterminé par le camp ayant le nombre de marqueurs C.P. requis dans les cases de cet Etat pour le contrôler (valeur notée sur la carte dans chaque Etat). En plus, le contrôle naval du Mississippi procure un bonus à l'Union (12.8). Pour finir, la lassitude de l'Union et les pénalités de culpabilité de guerre sur la V.S. sont évaluées (12.9).

3.5 - Phase d'Attrition

A cette phase toutes les cases contenant 3 P.F. ou plus subissent l'attrition (9)

3.6 - Fin de tour

Le tour de jeu est terminé ; la partie finit à la fin du dernier tour du scénario ou si un joueur remplit les conditions d'une victoire automatique (17.2)



4 - CARTES STRATEGIQUES

Note du concepteur : les cartes stratégiques présentent la particularité de ce jeu. Elles fournissent aux joueurs des options politiques et opérationnelles. L'utilisation de cartes stratégiques comme instruments politiques diminuera le rythme des opérations militaires. La réciproque est aussi vraie. Les deux camps utiliseront la première année de la guerre (1861) à mobiliser et à organiser leurs efforts de guerre.

4.1 - Cartes d'opérations (C.O.)

Durant un round stratégique une carte stratégique peut être utilisée comme C.O. ou comme carte événement (C.E.) mais pas les deux. Quand un joueur utilise le chiffre indiqué sur la carte (1 à 3) cette carte est utilisée comme C.O.. En jouant la carte comme C.O., on peut accomplir une des actions suivantes :

- A) déplacer des forces (P.F., généraux et armées - voir règles 5 et 6)
- B) créer une armée en jouant une C.O. valant 2 ou 3 ce qui permet le placement d'un marqueur Armée sur une case contrôlée contenant au moins un général et 5 (minima) P.F. approvisionnés.
- C) relever de son commandement un général d'armée (5.6)
- D) réorganiser des généraux (5.6)
- E) placer des forts sur la carte. Un joueur peut placer un fort (en fait des retranchements N.d.T.) dans toute case contrôlée qui n'en contient pas déjà en utilisant une C.O. 2 ou 3 (6.8).
- F) placer des marqueurs de contrôle sur la carte

4.2 - Cartes événements (C.E.)

Procédure : toutes les cartes stratégiques peuvent être jouées comme carte événement. L'événement sur chaque carte stratégique spécifie quel camp peut le jouer (code couleur avec le chiffre, bicolore jouable par les 2), à quel moment il peut être joué et quels en sont ses effets. Une carte stratégique dont l'événement stipule qu'elle est retirée du jeu, n'est retirée du jeu qu'à la condition qu'elle soit jouée comme C.E. et non comme C.O.

Carte avec un événement ennemi : elle peut être jouée comme C.O. Les cartes utilisées comme C.O. ne suivent pas les instructions de l'événement.

Mise à l'écart : quand un joueur a au moins une carte stratégique en main il doit, à son tour, la jouer ou l'écarter (la mise à l'écart compte comme le jeu d'une carte mais sans exécution de son événement). On ne peut cependant pas écarter volontairement les cartes d'événement spécial. Le Nordiste ne peut pas volontairement écarter la carte "campagne de la Red River".

Événements entraînant le retrait de P.F. : certaines cartes obligent le retrait de P.F. du plan de jeu. Ces cartes spécifient quel est le camp qui choisit :

- pour les cartes 20 et 73, le **choix est au confédéré**,
- pour les cartes 31, 39 et 65, le **choix est à l'Union**
- pour la carte 5, le choix est laissé **au joueur ayant joué** la carte.

Les cartes d'interruption : permettent au joueur d'interrompre l'action du joueur ennemi (carte 89). Quand un joueur interrompt la carte jouée par l'adversaire, les conditions de la carte d'interruption annulent ou modifient les instructions de la carte originale. Une fois la séquence interruption accomplie, le joueur ayant joué la carte interruption fait alors son round stratégique normal. Si la carte interrompait un des mouvements d'une carte de campagne, le reste des mouvements est effectué avant que le joueur interrompant procède à son round stratégique. Chaque mouvement d'une carte campagne peut être interrompu distinctement de cette manière.

Retrait de cartes : certaines cartes permettent au joueur de retirer une carte de la main de l'adversaire (carte 25). La carte retirée est écartée après quoi le joueur qui a perdu la carte fait son round stratégique normal. Exception : après que le joueur Confédéré retire une carte au joueur Union par le jeu de la carte 3, le joueur Union utilise cette carte pour la jouer à son prochain round stratégique.

4.3 - Cartes campagne Majeure et Mineure

Ces cartes permettent au joueur de déplacer 2 ou 3 Armées, corps, divisions ou brigades de cavalerie en jouant la carte opération. Il faut finir le mouvement et le combat éventuel d'un général ou armée avant de déplacer un autre général ou armée. On ne peut pas déplacer deux fois une armée ou général et P.F. avec la même carte campagne. Il est cependant possible de jouer plusieurs cartes campagne à chaque tour de jeu.

Mouvement naval : en jouant une carte campagne on ne peut faire qu'un seul mouvement naval.

Note de l'éditeur : l'introduction des cartes campagne constitue une modification fondamentale par rapport à la première édition.

4.4 - Cartes d'évènement spécial

Il y en a deux : « Proclamation de l'émancipation » et « Intervention étrangère ». Une fois jouées, elles sont retirées du jeu.

Proclamation de l'Emancipation : quel que soit le joueur, la carte d'émancipation doit être jouée à la première occasion quand les conditions requises sont remplies. Dans ce cas, retourner le marqueur Emancipation pour s'en rappeler afin d'appliquer les pénalités au Confédéré (12.9).

Exception : si les conditions ne sont pas remplies le tour où cette carte est tirée, elle peut être jouée comme C.O. ; s'il en résulte dans ce cas une grande ou moyenne bataille victorieuse, la proclamation d'émancipation n'est pas déclenchée. L'écart de la carte émancipation ou le jeu de cette carte comme C.O. entraîne le mélange des cartes avant le prochain tour. Dans l'éventualité où les deux cartes spéciales sont dans la main du même joueur, la carte émancipation est la dernière carte à jouer sauf si les conditions requises apparaissent plus tôt dans le tour.

Intervention étrangère : cette carte doit être jouée si les conditions sont remplies mais on peut attendre le dernier round pour le faire.

Exception : si les conditions requises ne sont pas remplies, la carte n peut pas être jouée et doit être retenue jusqu'à la fin du round où elle pourra être jouée comme C.O. (après la carte Emancipation éventuellement). La carte Intervention étrangère fait remélanger les cartes avant le prochain tour. Une fois la carte Intervention étrangère jouée (comme C.E.) les effets suivants durent jusqu'à la fin de la partie :

- le niveau de blocus de l'Union descend de 1 et ne pourra être rehaussé que jusqu'à 4 pour le reste du jeu,
- les renforts de l'Union sont réduits de 2 P.F. à chaque phase renforts (Union choisit la localisation) pour le reste de la partie,
- la volonté stratégique de l'Union est réduite de 10.

4.5 - Cartes de concentration opérationnelle et stratégique

Quatre cartes permettent une concentration des forces suivie par l'activation d'un général qui doit alors tenter d'attaquer une force ennemie (un fort sans garnison compte comme une force ennemie).

Concentration des forces : tous les P.F. déplacés doivent le faire uniquement par V.F. De ce fait la case de concentration doit avoir une connexion V.F. avec les autres cases. Le joueur peut renoncer au mouvement des P.F., activer uniquement un général et tenter d'attaquer une force ennemie, auquel cas il n'y a pas nécessité d'utiliser la V.F. Le Nordiste peut utiliser la connexion V.F. B et O pour la carte Concentration opérationnelle Chattanooga (carte 103).

Activation de la Force : un général dans la case où a lieu la concentration doit être activé et tenter d'attaquer une force ennemie (ou un fort sans garnison). Toutes les règles de mouvement s'appliquent. Le joueur n'est pas tenu de déplacer tous les P.F. depuis la case de concentration, le joueur choisit la puissance de la force qu'il déplace. Si le général activé tente d'entrer dans une case où stationne une force ennemie qui parvient à retraiter (esquiver) avant le combat, l'obligation d'attaque est supposée remplie et le joueur peut continuer le mouvement sans autre restriction.

Note : les cartes interruption peuvent empêcher ou modifier l'activation de la force annulant ainsi l'obligation de tenter une attaque sans arrêter la concentration des forces avant l'activation.



5- OPERATIONS TERRESTRES

La guerre civile fut fondamentalement une guerre de manœuvre. Le jeu voit les opérations terrestres comme une série d'opérations de taille variée. Le rythme opérationnel du jeu est dicté par le jeu des C.O. Plus l'opération est vaste, plus grande est sa possibilité d'altérer la situation politique et militaire. Par conséquent, les armées possèdent une plus grande capacité, due à leur grande organisation logistique, à avancer en laissant des marqueurs C.P. derrière elles. Pour les mêmes raisons, les armées sont, à quelques exceptions près, incapables d'utiliser le mouvement naval. D'un autre côté, les brigades de cavalerie sudistes, lorsqu'elles étaient utilisées indépendamment, pouvaient arrêter l'avance d'une grande armée en s'acharnant sur sa ligne de communication, tactique essentielle dans le répertoire sudiste.

5.1 - Mouvement terrestre

Procédure : ce mouvement se fait de cases à cases reliées entre elles par routes et V.F. au coût de 1 case de mouvement pour aller d'une case à l'autre. Les unités entrant dans une case occupée par l'ennemi doivent s'arrêter et combattre. Il n'y a pas de limite au nombre de P.F. pouvant se trouver dans une case.

4 types de mouvement terrestre : les P.F. sont déplacés sous forme d'armée, de corps, de division ou de brigade de cavalerie. Une armée se déplace quand le général la commandant est activé par une C.O. ; il se déplace alors avec le marqueur armée et ses P.F. la composant. Un corps comprend de 1 à 6 P.F. avec un général sans marqueur armée et il se déplace lorsque le général est activé par une C.O. Une division (1 à 3 P.F. sans général ni marqueur armée) se déplace comme précédemment. Une brigade de cavalerie est constituée d'un général de cavalerie et de 1 P.F. amalgamé.

Note : les termes Armée, Corps et Division sont conventionnels et ne sont donc pas des désignations historiques. Suivant leur type (Armée, Corps, Division, Brigade) indiqué ci-dessus le tableau donne la taille maximale de chaque formation et son potentiel de mouvement.

Capacité de mouvement :

SOMMAIRE DU MOUVEMENT			
<u>Organisation</u>	<u>Taille maxi</u>	<u>Mouvement</u>	<u>Général</u>
Armée	15 P.F.	6 cases	voir 5.2
Corps	6 P.F.	8 cases	voir 5.34
Division	3 P.F.	5 cases	0
Brigade cavalerie	1 P.F.	10 cases	Gén cav.

Activation : un général est activé suite au jeu d'une C.O. dont le chiffre est égal ou supérieur à la capacité stratégique de ce général. Normalement seul un général est activé par le jeu d'une carte stratégique (sauf si c'est une carte campagne majeure ou mineure). Cependant, un général ne peut être activé qu'une fois par round.

Exemple : un général avec une capacité stratégique de 3 ne peut être déplacé que par le jeu d'une C.O. de 3 ; avec une capacité de 1, il pourrait être déplacé par le jeu d'une C.O. de 1, 2 ou 3.

Ramasser ou laisser en route : une armée ou un corps peut, durant son déplacement, prendre des unités en route (sans dépasser son maximum permis) ou en laisser. Une division peut laisser des unités en route mais pas en ramasser. La Brigade de Cavalerie ne peut faire ni l'un ni l'autre. Des généraux peuvent être laissés ou pris en route mais il existe quelques restrictions (en 5.2 et 5.3), le général qui a été activé ne peut pas être laissé en route (5.6).

5.2 - Armées

Création : par le jeu d'une C.O. valant 2 ou 3 on peut placer un marqueur d'Armée sur une case contrôlée contenant au moins 1 général et 5 P.F. approvisionnés. Une brigade de Cavalerie compte dans ce total. Après la création de l'armée placez le général commandant, les brigades et les forces la constituant dans le box correspondant à cette armée sur le bord de la carte. Le marqueur de force de l'armée indique la force de cette armée. Placez enfin le marqueur Armée sur la carte à l'endroit voulu.

Désignation du général commandant : si plusieurs généraux sont présents, celui avec la plus haute valeur politique est le général commandant (en cas d'égalité, le joueur choisit). Une fois l'armée créée, la V.S. du joueur est réduite de 2 si un général sur la carte a un niveau politique supérieur à celui du nouveau général commandant (quel que soit le nombre de généraux).

Note de l'éditeur : ce point est une variation importante par rapport au jeu d'origine.

Exemple : 1861, l'Union crée l'armée du Cumberland. Les généraux Buell et Rosecrans se trouvent dans la même case. Buell devient commandant de l'armée puisque son niveau politique est supérieur à celui de Rosecrans. Cependant, à ce

moment, Fremont et Butler sont sur la carte et chacun d'eux a un niveau politique de 8. L'Union sera donc pénalisée de 2 points de volonté stratégique en créant l'armée du Cumberland avec Buell pour la commander.

Une fois qu'un général commande une armée il ne peut être remplacé par un autre qu'à la suite de son limogeage (5.6). Le général, non commandant, du plus haut rang dans une armée, ne peut pas la quitter (laissé en route lors du mouvement ou avec le mouvement d'un corps). La seule façon de retirer ce général de l'armée c'est en utilisant une carte d'événement ou par perte. Toutefois, l'entrée en jeu de nouveaux généraux dans une armée ou le limogeage d'un général commandant fait que le général de plus haut rang et non commandant dans une Armée, peut changer.

Mouvement d'Armée : le marqueur d'armée (donc l'armée) peut se déplacer quand son commandant est activé (Armée : un commandant = 15 P.F. maxi + d'autres généraux + Brigades de cavalerie qui comptent dans la limite de 15 P.F.).

Une Armée peut traverser une case contenant une autre armée amie. Si suite à un mouvement ou à une retraite il y a plus d'une armée amie dans une case à la fin du mouvement, une armée (avec généraux) est retirée du jeu et revient au prochain tour. Les P.F sont intégrés dans l'armée restant dans la case. Si le niveau maximum de 15 P.F. est dépassé, le surplus de P.F. reste dans la case sans être intégré dans l'armée. Le retrait d'une armée de cette manière pénalise le joueur (l'Union perd 10 V.S. et le Confédéré perd 5 V.S., voir 12.7), en plus de la pénalité pouvant découler du niveau politique du général commandant l'armée. Une armée qui se déplace ne peut pas bénéficier du bonus de mouvement par V.F. ni utiliser le mouvement naval sauf si 1 ou 2 mouvements navals spéciaux (voir 6.1 et retraite navale 7.6).

Mouvement et contrôle politique : une armée qui se déplace peut convertir un marqueur C.P. ennemi ou en placer 1 dans une case neutre ou contrôlée par l'ennemi en dépensant 1 point de mouvement supplémentaire dans la case. En 1861, 1862 et 1863 l'armée doit être approvisionnée pour utiliser cette capacité ; cette restriction est levée à partir de 1864 jusqu'à la fin.

Exemple : si une armée de l'Union entre dans la case neutre Bowling Green (KY) et y dépense 1 point (en plus de celui du mouvement) un marqueur C.P. de l'Union peut y être placé. L'armée de l'Union peut alors entrer à Clarksville (TN) et dépenser un autre point additionnel dans la case pour y placer un marqueur C.P. L'armée de l'Union peut alors entrer à Nashville qui contient des ennemis et combattre (c'est son cinquième P.M.) ; si elle gagne la bataille elle peut soit se déplacer dans une case adjacente, soit dépenser son sixième P.M. pour placer un marqueur C.P. à Nashville (un P.M. = 1 point de case).

Défaut de général commandant : si une armée perd temporairement son général commandant et qu'il n'y a pas de remplaçant valable, l'armée dispose d'un général "par défaut" (pas de pion) qui a une capacité stratégique de 3 et de combat de 0 mais pas de mouvement jusqu'à ce qu'il soit remplacé par un général représenté par un pion.

Nombre de généraux dans une armée : au début et à la fin de chaque round stratégique, le nombre de généraux dans une armée ne peut pas dépasser de plus 3 le nombre de P.F. dans la case. Dans ce cas la brigade de cavalerie compte comme général. Si à la fin d'un round stratégique cette obligation n'est pas respectée; le joueur adverse enlève les généraux (pas la brigade de Cavalerie) en excès lesquels, placés sur le compteur renforts, rentreront au prochain tour.

Exemple : si une armée est réduite à 1 P.F. elle ne peut pas avoir plus de 4 généraux.

Note du concepteur : les armées ont des structures organisées abstraitement simulées dans le jeu. L'idée est que chaque général commande une partie des forces présentes. Si les Forces sont insuffisantes pour pleinement employer tous les généraux, les surplus sont réaffectés. Historiquement les meilleurs officiers étaient promus et réaffectés.

5.3 - Corps

Note du concepteur : terme de convenance pour une Force de taille moyenne ou petite sous commandement indépendant. Tous les généraux dans le jeu sont des personnages significatifs qui contrôlaient des forces indépendantes ou au sein d'une armée. L'intention est que chacun des généraux en jeu soit commandant d'unités au début et à la fin de chaque round stratégique ou subordonné à un autre général. Les règles tentent d'imposer une organisation simple avec ces commandants indépendants. Ainsi vous ne pouvez pas avoir plusieurs généraux avec 1 P.F. Toute action du joueur pour éviter d'utiliser un général inférieur est en contradiction des règles. Les applications pratiques du jeu font que chaque général commence et finit chaque round stratégique dans une armée ou dans une case qui a un nombre de P.F. compatible avec les généraux présents. Cela simule le fait historique que chaque général dans une case commande une brigade confédérée ou une division de l'Union.

Commandant de corps : une case avec des généraux et des P.F. sans marqueur d'armée est supposée contenir un corps. Quand il y a un général activé (celui qui est en voie de se déplacer), il est commandant. Quand il n'y a pas de général activé, celui qui possède le plus haut rang politique est le commandant. Le fait de connaître quel est le général commandant, même lorsque celui-ci est inactif, est important pour l'interception, l'esquive et le combat. Durant le jeu, la composition dans une case changera à cause du mouvement, des interceptions et des retraites. En conséquence le général avec le plus haut niveau politique est susceptible de changer suivant le cours du tour.

Mouvement d'un corps : un corps peut se déplacer quand un général est activé. La capacité stratégique du général activé pour le mouvement du corps détermine le coût de la C.O. Tout général dans une case peut être activé, il ne doit pas nécessairement être le général avec le plus haut niveau politique mais si un général supplémentaire se déplace avec le corps à partir de la case d'activation, son niveau politique doit être égal ou inférieur à celui du général déjà activé. Une fois que le corps se déplace, les généraux qui ont un niveau politique supérieur à celui du général activé commandant le corps peuvent être ramassés ou laissés en route mais le général activé reste encore commandant. Durant le trajet du corps activé des P.F. et des généraux peuvent être laissés ou ramassés mais les restrictions (ci-dessous) doivent être respectées à la fin du round stratégique. Le général de cavalerie d'une brigade de cavalerie ne peut pas être général commandant pour déplacer un corps.

Limite de taille d'un corps : un corps se déplaçant ne peut pas compter plus de 6 P.F. plus un général supplémentaire. Les brigades de cavalerie comptent pour 1 P.F. dans cette limite et comme 1 général ; de ce fait un corps contenant une brigade de cavalerie atteint sa limite de général supplémentaire. Un corps qui se déplace peut utiliser le mouvement par V.F. ou naval et n'est pas tenu de terminer son mouvement à la fin d'une bataille (5.7). Si le seul P.F. d'un corps qui se déplace est une brigade de cavalerie (de telle sorte que l'on ait un général d'infanterie se déplaçant avec une brigade de cavalerie), cette force se déplace comme un corps (et pas comme une brigade de cavalerie).

Restrictions à l'organisation de corps : au début et à la fin de chaque round stratégique chaque général en jeu doit obéir à un des deux critères suivants :

- faire partie d'une armée OU
- être dans une case où le nombre de généraux qui s'y trouvent n'est pas supérieur de plus de 1 au nombre de P.F. dans la case.

Exemple : une case avec 2 P.F. ne peut pas avoir plus de 3 généraux dans la case (la Brigade de cavalerie compte pour un P.F. et comme 1 général).

Si à la fin d'un round stratégique ces restrictions ne sont pas observées, les généraux (d'infanterie) en excès sont placés sur le compte-tours pour rentrer en jeu au prochain tour (c'est l'adversaire qui enlève les généraux en excès). Durant le cours du round stratégique ces limites ne s'appliquent pas, elles ne seront prises en compte qu'à la fin du round

Note de joueur : ceci signifie qu'un corps peut traverser une case, prendre tous les P.F. d'un général et qu'avant la fin du round, le nombre de P.F. requis aura été remplacé ou le général aura été absorbé par une autre force.

Corps et autres organisations : un corps peut se déplacer à travers une case avec une combinaison de généraux amis, P.F. et marqueurs d'armée. Si comme conséquence du mouvement ou de la retraite, ce corps occupe une case où se trouve un marqueur armée ami à la fin de son mouvement/retraite, le corps est immédiatement incorporé dans l'armée (mais pas durant le mouvement si le corps traverse une armée).

Corps détaché d'une armée : un corps peut se détacher d'une armée. La seule restriction est que le général activé pour le corps ne soit pas le commandant d'armée ou un général avec le plus haut niveau politique n'étant pas le commandant d'armée. La capacité stratégique du général activé pour le mouvement du corps détermine le chiffre de la C.O. à jouer. Si le corps prend le dernier P.F. d'une armée celle-ci est éliminée et il en résulte une pénalité pour la V.S. (c'est à dire qu'on enlève le marqueur d'armée).

Mouvement et combat : un corps qui se déplace n'a pas forcément terminé son mouvement à la fin d'une bataille.

5.4 - Division

Une force de 1 à 3 P.F. peut être activée par le jeu d'une C.O. ou d'une carte de campagne. Le nombre de P.F. pouvant être déplacé est égal au chiffre de la carte. Une division termine obligatoirement son mouvement suite à une bataille. A la fin de son mouvement toutes les restrictions prévues en 5.2 et 5.3 s'appliquent. Une division qui se déplace peut laisser des P.F. en route mais pas en ramasser, ni entrer dans une case contrôlée par l'ennemi dans un Etat ennemi non contrôlé ou dans un Etat frontière.

Exemple : une division de l'Union qui se déplace ne peut pas entrer dans une case contrôlée par l'ennemi au Tennessee si cet Etat est encore contrôlé par le Confédéré. Cette division peut entrer dans une case portant un marqueur de contrôle de l'Union au Tennessee même si celui-ci est contrôlé par le Confédéré. Elle pourra entrer dans une case contrôlée par l'ennemi au Tennessee si celui-ci est contrôlé par l'Union.

Mouvement naval : déplacer des P.F. par mouvement naval sans général est considéré comme un mouvement de corps, de ce fait une division peut entrer dans un port contrôlé par l'ennemi sans général (parce que la marine approvisionne

comme pour le mouvement d'un corps) mais ensuite les restrictions au mouvement de la division s'imposent. Quel que soit le nombre de P.F. composant la division se déplaçant par mer, il en coûte une C.O. valant 3 ou une carte d'événement de mouvement naval.

5.5 - Brigades de cavalerie

Note du concepteur : les brigades de cavalerie sont des forces de raid dont la fonction essentielle est de couper les LOC (voir 8). Dans le jeu, elles représentent la cavalerie montée. Les généraux de cavalerie ne représentent pas seulement le personnage historique mais aussi l'entraînement et le coût pour lever des unités de cavalerie. De ce fait quand un général de cavalerie est mis en jeu, immédiatement il est couplé avec un P.F. déjà sur la carte et les deux sont remplacés par un pion brigade de cavalerie. Ce pion est à la fois un général et 1 P.F. pour toutes les fonctions du jeu. Si un des deux éléments est éliminé (mort du général ou élimination du P.F.), cela entraîne la perte d'une unité spécialisée pour un temps. L'intention est que, une fois formées et déplacées comme B.C., l'unité ne puisse pas se déplacer en territoire ennemi et se convertir en infanterie pour tourner les règles des limitations de raid de cavalerie.

Création : quand un général de cavalerie est placé sur la carte : immédiatement le général de cavalerie et 1 P.F. de la case sont retirés de la carte et remplacés par le pion Brigade de Cavalerie portant le nom approprié. Un fois créée, la Brigade de cavalerie ne peut pas être scindée entre ses constituants sans que ceux-ci quittent le jeu pour un temps. Une brigade de cavalerie est une unité double et, à tout moment, à la fois général (passible de perte de général et sujette aux restrictions d'organisation) et 1 P.F. (comptant dans les limites de mouvement et pouvant être éliminé au combat).

Mouvement : la brigade de cavalerie (B.C.) peut se déplacer quand son constituant général de cavalerie est activé (voir 5.1) ; son niveau figure sur le pion. La B.C. peut se déplacer de 10 cases (12 si bonus V.F.) et ne peut pas se scinder en ses composants durant le mouvement. Elle cesse son mouvement à la fin d'une bataille.

Raid de cavalerie : le jeu de C.O. dans un round stratégique permet à la B.C. de retirer un marqueur contrôle politique ennemi dans une case amie (qui porte le code couleur de ce camp) ou dans une case Etat frontière. Une B.C. ne peut pas placer (ou retourner) un marqueur de contrôle dans une case durant une phase de contrôle politique mais peut retirer un marqueur contrôle politique ennemi durant cette phase.

Note de l'éditeur : ceci constitue un changement par rapport au jeu original.

Note du concepteur : les brigades de cavalerie sont limitées dans ce qu'elles peuvent accomplir politiquement, elles ne peuvent prendre le contrôle d'une zone à long terme.

Destruction de brigade de cavalerie : dès que le général de cavalerie est tué au cours d'une bataille ou suite au jeu d'une C.E., le pion B.C. est retiré du jeu et 1 P.F. est placé sur le compteur de tours pour revenir au prochain tour à la phase renforts. Le général de cavalerie mort est placé sur le compteur de tours pour revenir trois tours après (c'est à dire que s'il est tué au tour 4, il reviendra au tour 7). Si c'est le P.F. de la B.C. qui est éliminé au combat, le constituant général de cavalerie est placé sur le compteur de tours pour revenir 3 tours après. Lors d'un combat, le joueur décide si le P.F. de la B.C. éponge les pertes à subir.

Note du concepteur : la B.C. représente un investissement en unité spécialisée qui prend du temps pour être remplacée (environ un an). C'est pourquoi le général de cavalerie, qui représente l'aptitude des combattants à lever de nouvelles forces de cavalerie dans le futur, est recyclé dans le jeu même s'il est "tué".

Empilement de Brigades de cavalerie avec P.F. : si une B.C. est empilée avec des P.F. d'infanterie sans autre général, la B.C. ne peut pas déplacer l'infanterie dans son mouvement. Si la case est attaquées, la B.C. peut ajouter les P.F. d'Infanterie (si le général de cavalerie est le seul général dans la case).

5.6 - Généraux

Les généraux entrent en jeu à la phase renforts du tour indiqué sous le compte-tours. Ils sont retirés de la carte quand leur Force est entièrement éliminée au combat et reviennent en jeu plus tard durant une phase renforts. Les généraux peuvent aussi être retirés de la carte quand ils sont relevés de leur commandement ou suite au jeu d'une carte événement.

Limogeage de général : un joueur peut seulement remplacer un général commandant d'armée en le relevant de son commandement. Il doit disposer au moins d'un autre général (jamais un général de cavalerie) dans l'armée. Il joue une C.O. de n'importe quelle valeur et déclare qu'il relève son général commandant d'armée. Le jeu de la C.O. ne relève de son commandement qu'un seul général, mais, si ce général est aussi transféré, alors un autre général commandant d'armée sera relevé (voir à Transfert, ci-après). Un général relevé de son commandement est transféré ou rétrogradé ou retiré définitivement du jeu. Dès qu'un joueur limoge un général, il réduit sa V.S. de la valeur politique de ce général. Si l'armée a été battue lors d'une grande bataille au dernier round stratégique de ce joueur (même le tour précédent), le

coût de la pénalité pour limogeage est réduit de moitié (arrondir au supérieur). Le joueur peut désigner un autre général dans l'armée comme nouveau général commandant d'armée. Si ce dernier n'a pas la valeur politique la plus haute dans la pile, il en coûte 2 points de V.S. pour chaque général possédant un niveau politique supérieur à celui du nouveau général promu.

Résumé des pénalités :

- réduire la V.S. d'une valeur égale à celle de la valeur politique du général (pénalité réduite de moitié, si armée battue dans une grande bataille)
- réduire la V.S. de 2 pour chaque général dans la même case de plus haute valeur politique que celle du général nouvellement promu
- réduire la V.S. de 2 en créant une armée (pas en relevant de son commandement le général commandant l'armée) si un général sur la carte a un taux politique supérieur à celui du nouveau promu (sans tenir compte du nombre de généraux ayant la même caractéristique).

Exemple : Frémont est le commandant de l'armée du Potomac avec Mc Clellan, Butler et Grant dans la même pile. Le joueur joue 1 Carte Opération et déclare qu'il remplace Frémont par Grant. Frémont est retiré du jeu et Grant devient nouveau commandant de l'armée du Potomac avec Mc Clellan et Butler comme subordonnés. Le joueur de l'Union réduit sa V.S. de 10 (valeur politique de Frémont 8, plus 2 pour Mc Clellan dont le taux politique est 10 ; il n'y a pas de pénalité pour Butler puisque son niveau politique est égal à celui de Grant).

Transfert d'un général : le général démis de son commandement peut être promu immédiatement commandant d'une autre armée (dans la mesure où les deux armées sont approvisionnées et reliées entre elles par une ligne valable de communication). Si le joueur décide de remanier sa structure de commandement de cette manière, le général démis doit immédiatement être placé dans la seconde armée et la procédure de pénalisation de V.S. est immédiatement menée pour la seconde armée.

Exemple : Grant est le commandant de l'armée de Cumberland avec Sherman et Thomas comme généraux subordonnés (Mc Clellan n'est pas sur la carte). Le joueur de l'Union joue une C.O. et paie 8 points de V.S. pour démettre Grant et promouvoir Sherman au nouveau commandement général. Il n'y a pas de coût supplémentaire pour Sherman puisque son niveau politique est plus élevé que celui de Thomas. Grant est affecté au commandement de l'armée du Potomac commandée alors par Meade avec Burnside comme subordonné. Grant est donc placé avec cette armée et une autre procédure de relèvement de commandement est immédiatement conduite suivant laquelle le joueur paie encore 5 points de V.S. pour la démission de Meade et pas de points V.S. pour la nouvelle promotion de Grant puisque celui-ci a une valeur politique supérieure à Burnside. Le coût total de cette transaction est de 13 points de V.S. Grant est maintenant commandant de l'armée du Potomac et Sherman de l'armée de Cumberland ; c'est historiquement ce qui se passa durant l'été 1864.

Rétrogradation : le général commandant une armée relevé de son commandement peut être rétrogradé. Il est placé sur le compte-tours pour rentrer en jeu à la prochaine phase renforts.

Exemple : poursuivons l'exemple précédent; Meade, après avoir été remplacé par Grant, serait placé sur le compte-tours et reviendrait en jeu le tour suivant. Historiquement, de cette manière Halleck fut conduit à Washington pour aviser le président (et défendre ses capacités) et Meade retourna dans l'armée du Potomac comme subordonné de Grant.

Retrait : un général relevé de son commandement d'Armée peut être retiré du jeu. Certaines C.E. permettent cette manœuvre.

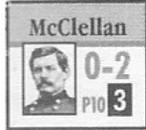


Mouvement de Réorganisation : des généraux peuvent se déplacer seuls par le jeu de C.O. Le jeu d'une de ces cartes, de n'importe quelle valeur, permet le déplacement d'un nombre illimité de généraux sans P.F. La seule exception à cette règle est que le commandant d'une armée ou le général non commandant, mais qui a le plus haut niveau politique dans la case, ne peuvent être déplacés (si plusieurs généraux ont ce même critère, il faut choisir celui qui reste). La Brigade de Cavalerie ne peut pas bénéficier de ce mouvement (les grandes forces de cavalerie se redéployaient par la route). Un général se déplace comme une unité de cavalerie (10 cases) ; s'il utilise les V.F., il peut se déplacer sans limitation de cases. Il peut utiliser le mouvement naval d'un port à un autre durant ce mouvement de réorganisation. Il est interdit de combiner un mouvement par V.F., par route ou par voie maritime. Un général sans P.F. ne peut pas entrer dans une case contrôlée par l'ennemi ou contenant des P.F. ennemis.

Laisser ou ramasser des généraux en route : une armée peut laisser/ramasser des généraux en route durant son mouvement, avec ou sans P.F. (mais attention aux restrictions concernant l'Organisation des corps en 5.3 et 5.2, Nombre de généraux dans une armée - Division et Brigade de Cavalerie).

OPTION : Généraux à capacités spéciales

A- Mc Clellan



Un des grands problèmes avec Mc Clellan est de trouver de bonnes raisons de l'utiliser en sachant qu'il y a de meilleurs généraux pour commander des armées. Historiquement Mc Clellan fut un excellent organisateur et l'architecte de l'armée du Potomac qui l'adorait. Pour rendre compte de ses subtilités, les règles optionnelles suivantes peuvent être utilisées pour mieux représenter cet énigmatique général.

Outre sa capacité navale spéciale l'Union reçoit les bonus suivants :

- 1) quand Mc Clellan est commandant d'une armée à 4 cases de la capitale de l'Union, ajouter 5 points à la V.S. de l'Union (une seule fois)
- 2) à sa phase renforts quand Mc Clellan commande une armée localisée dans (ou adjacente à) la capitale de l'Union, l'Union reçoit 1 P.F. à placer dans son armée.

B- Van Dorn

La majeure partie du temps il fut commandant indépendant comme à Pea Ridge. Il agit aussi comme général de cavalerie notamment lors de la campagne de Vicksburg avant sa mort ignoble et prématurée. Pour simuler cette diversité de rôles, Van Dorn peut agir comme général de cavalerie ou commandant de corps.



Van Dorn possède un pion optionnel de Brigade de Cavalerie. A n'importe quel moment où Van Dorn est activé et se déplace avec 1 seul P.F., le Confédéré peut remplacer Van Dorn par son pion Brigade de Cavalerie. Une fois qu'il a été utilisé comme général de cavalerie, il le reste jusqu'à la fin du jeu et suit les règles des Brigades de cavalerie. Exception : contrairement aux autres généraux de cavalerie, il est définitivement retiré du jeu s'il est tué.

C- Forrest

Durant la dernière période de la guerre, Forrest agit comme commandant indépendant avec des forces plus importantes que celles d'une Brigade de Cavalerie. Pour simuler cela, la Brigade de Cavalerie Forrest peut être portée à 2 P.F.



Une fois la B.C. Forrest formée elle peut être portée à 2 P.F. à tout moment si elle occupe une case avec des P.F. amis. Si la B.C. Forrest perd 1 P.F., elle continue d'agir comme une B.C. normale (de 1 P.F.). Elle peut être rehaussée à 2 P.F. à tout moment. Si la B.C. Forrest est détruite puis retourne en jeu elle conserve sa particularité de compter 2 P.F.

D- Sheridan

Ce général agit de façon similaire à Van Dorn en ce qu'il fut commandant de corps et agit aussi comme commandant de cavalerie avec des forces montées importantes. Sheridan combine les capacités de Van Dorn et Forrest.

Sheridan a un pion B.C. Par exception à la règle (qui le désigne comme général de cavalerie), Sheridan peut être placé sur la carte et utilisé comme commandant de corps. A tout moment où Sheridan est activé et se déplace avec 1 seul

P.F., le joueur peut le remplacer par son pion B.C. Une fois utilisé comme général de cavalerie, il le reste pour toute la partie et suit les règles concernant les brigades de cavalerie.

Exception : s'il est tué, il est définitivement retiré du jeu.



Quand la B.C. est formée, elle peut être portée à 2 P.F. quand elle occupe une case avec des P.F. amis. Si elle perd 1 P.F. au combat, elle n'est pas détruite et peut être de nouveau reconstituée à 2 P.F. à n'importe quel moment. Si la B.C. Sheridan est détruite elle ne revient pas en jeu.

E- Raid de Wilson

Note du concepteur : Il n'y a pas de pion pour cette B.C. qui fit, tardivement, un raid en Alabama. La route que prit Wilson a été laissée hors carte pour éviter les règles requises pour empêcher le joueur de l'Union de l'utiliser pour des mouvements de force majeure. Pour simuler ce raid tardif, l'Union peut utiliser la carte raid de Grierson de manière spéciale

Cette possibilité de l'Union est une exception à plusieurs règles. Durant les tours 12 et 13, si l'Union joue la carte raid de Grierson, il peut compter la distance de 4 cases à travers la ligne NE Alabama (voir plus loin) et placer des marqueurs de contrôle dans des cases ressources confédérées qui ne contiennent ni P.F. ni forts confédérés. Ainsi, si le général de l'Union était à Decatur (AL), cette carte permettrait à l'Union de placer un marqueur C.P. dans des cases ressources telles que Selma (AL), Atlanta ou Columbus (GA). L'une ou les deux de ces exceptions peuvent être utilisées (c'est à dire que l'Union peut placer des marqueurs C.P. dans des cases ressources confédérées mais n'a pas nécessairement à compter à travers la route en Alabama).

5.7 - Mouvement dans des cases ennemies

Une armée, un corps, une division ou une Brigade de Cavalerie qui se déplacent peuvent tenter d'entrer dans une case contenant des P.F. ennemis; un général sans P.F. ne peut pas entrer dans une case contenant un général, un fort ou un P.F. ennemi.

Ecrasement : Si le rapport entre les deux forces en présences dans la case est de 10 contre 1 et qu'il n'y a pas de fort présent, il n'y a pas de bataille et la plus petite force est éliminée, la plus grande pouvant continuer son mouvement. Si la case est seulement occupée par un pion fort sans garnison, il n'y a pas de combat (il y en a si le fort a une garnison) le pion fort est retiré et la force qui se déplace peut poursuivre son mouvement.

Mouvement après combat : une armée ou un corps se déplaçant ne cesse pas forcément son mouvement à la fin d'une bataille : si l'armée ou le corps est deux fois plus fort que la force du défenseur et gagne la bataille, elle/il peut continuer son mouvement.

Si une force entre dans une case uniquement occupée par un général ennemi, celui-ci est placé sur le compteur de tours pour entrer à la prochaine phase renforts.

5.8 - Interception

Toute force avec un général peut tenter d'intercepter une Force ennemie qui pénètre dans une case adjacente ne contenant ni P.F. ni fort ennemi.

L'interception réussit si le résultat d'un jet de dé est inférieur ou égal au niveau de combat défensif du général commandant. Il faut appliquer un modificateur au dé de - 2 si une B.C. fait l'interception ou si une B.C. est présente dans l'armée ou le corps. Si l'interception réussie, l'intégralité de la force réalisant l'interception doit être placée dans la case de la force ennemie, cible de l'interception, entraînant de ce fait la bataille immédiatement. Si l'interception échoue la Force ennemie continue son mouvement.

Exceptions : 1 P.F. peut rester si un Fort est présent dans la case à partir de laquelle l'interception a eu lieu, ou suivant les restrictions en 5.2 et 5.3. Si le P.F. du Fort était le seul P.F. de la Force interceptant, le joueur doit laisser le Fort sans garnison.

Une seule tentative par mouvement : il ne peut être fait qu'une seule tentative d'interception par mouvement ennemi.

Exemple : si une Force confédérée se déplace autour d'une armée ou d'un corps de l'Union, le joueur de l'Union ne

peut tenter de l'intercepter qu'une seule fois. Si le mouvement confédéré provient du jeu d'une carte campagne majeure alors l'Union peut tenter d'intercepter le mouvement confédéré une deuxième fois à la suite. Le joueur de l'Union peut donc, dans ce cas, effectuer une tentative d'interception sur chaque mouvement qui lui est adjacent.

Bonus au combat : Pour une interception réussie le joueur interceptant obtient un + 2 au dé pour la bataille qui s'ensuit.

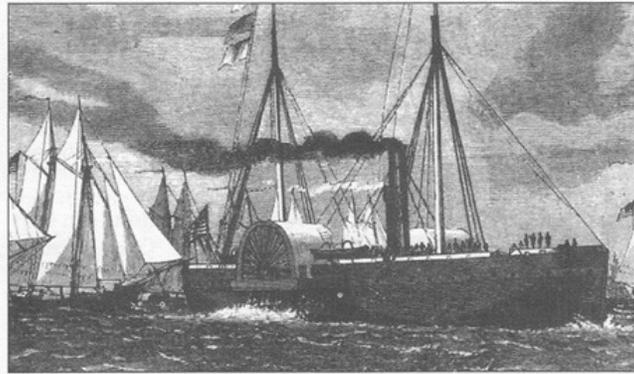
5.9 - Bonus de Mouvement par rail

Procédure : un corps, une division ou une B.C. (mais jamais une armée) peut se déplacer de 2 cases supplémentaires s'il se déplace exclusivement en suivant des cases amies contrôlées reliées par V.F. Les généraux seuls (sans P.F.) se déplaçant par V.F. bénéficient d'un mouvement illimité. Ce bonus de mouvement est différent du mouvement stratégique, lequel a lieu lors de la phase renforts. Une force utilisant le bonus de mouvement par V.F. ne peut pas entrer dans une case occupée par l'ennemi même si elle porte un marqueur C.P. ami.

Construction de V.F. confédérée : au début du jeu, la voie reliant Meridian (MS) à Demopolis (AL) et celle reliant Greensboro (NC) et Danville (VA) sont des routes. A partir des tours de jeu 1864 et 1865, le Confédéré peut compléter les connexions par V.F., une à la fois, grâce au jeu d'une C.O. de n'importe quelle valeur, dès lors ces V.F. sont construites.

5.10 - Nord Est Alabama

Les deux voies reliant Jacksonville à Decatur et Kingston représentent une région difficile pour les opérations militaires. Seuls des généraux confédérés (avec ou sans P.F.) peuvent utiliser cette route et à la condition d'être activés par une C.O. valant 3. La règle optionnelle raid de Wilson permet à l'Union d'utiliser la carte raid de Grierson en conjointement à ces voies.



6 - OPERATIONS COMBINÉES

Note du concepteur : durant la guerre civile le conflit naval porta sur deux types d'opérations : le blocus et les opérations combinées de l'Union. Le blocus est représenté de façon abstraite en affectant les renforts sudistes. Les opérations navales et combinées de l'Union sont menées suivant des mécanismes pour s'assurer le contrôle naval des cours d'eau et effectuer des opérations amphibies. Les forts sudistes cuirassés et autres défenses navales soutiennent la défense des cours d'eau sudistes spécialement le Mississippi et les ports principaux.

6.1 – Procédure du mouvement naval

C'est essentiellement l'Union qui peut utiliser le mouvement naval (le Confédéré ne le pourra que de façon très limitée). Le mouvement naval se fait de port contrôlé par l'Union ou de case fort côtier contrôlée à toute autre case port ou fort côtier (contrôlée par n'importe quel joueur). Les cases portuaires de rivières sont comprises dans cette définition. Pour déplacer une Force par mouvement naval, le joueur de l'Union doit jouer une C.O. valant 3 ou une carte événement permettant un mouvement naval. La Force nordiste est alors simplement déplacée de son port d'origine vers celui de destination. Si la force de l'Union participe à un combat et le perd, elle revient alors à son port d'origine. Une fois arrivée à sa case de destination, la force a terminé son mouvement. On ne peut pas procéder à un mouvement terrestre et naval durant la même activation.

Forts côtiers confédérés et non côtiers : le mouvement naval n'est pas permis à travers une case fort côtier confédérée (sauf avec l'événement Farragut). Le mouvement naval pour entrer dans un fort côtier confédéré est permis. L'Union

peut « passer » un fort côtier pour entrer dans le port associé au fort si celui-ci porte un marqueur C.P. ami.

Le mouvement naval peut « passer » un fort non côtier en « tournant la position ».

Taille de la Force : le mouvement naval peut être effectué par une pile constituée, au maximum, de 3 P.F. et d'un général (la force peut effectuer le mouvement naval sans général, y compris l'attaque amphibie). Cependant il y a deux exemples de coopération Armée-Marine durant la guerre : la campagne de la péninsule de Mc Clellan et les opérations fluviales le long du Mississippi. Pour simuler ces opérations à grande échelle, l'Union a la possibilité partielle de déplacer des armées par mouvement naval. Les deux armées ci-après peuvent utiliser le mouvement naval si une carte campagne majeure ou mineure est jouée, le mouvement naval consomme tous les mouvements permis par la carte :

a) si Mc Clellan, ou un général avec une capacité stratégique de 1, commande une armée il peut effectuer un mouvement naval avec cette armée entre toute combinaison de ces quatre cases : Washington (DC) Aquia Creek, Urbanna et Fort Monroe (VA).

b) tout général nordiste avec une capacité stratégique de 1, commandant une armée de 9 P.F. (ou moins) peut effectuer un mouvement sur cours d'eau en débutant et finissant sur une case portuaire de rivière sans « tourner la position » plus d'une fois. Historiquement cela simule le grand contournement de Vicksburg par Grant.

Retraite naval : l'Union peut retirer par mer d'un port contrôlé jusqu'à un port ami (voir 7.6).

6.2- Mouvement sur rivière et ports de rivière

Toutes les cases portuaires sur la carte portant une petite lettre code (à gauche) sont des ports de rivière (Exception : Charleston, WV, est un port de rivière). De plus chaque cours d'eau a des flèches indiquant la direction du courant. Une case rivière peut avoir un ou plusieurs de ses côtés bordé de bleu ; l'entrée dans une de ces cases en traversant cette bande bleue signifie que l'on traverse le cours d'eau. Les lettres codes se réfèrent aux cours d'eau suivants : A (Arkansas River), C (Cumberland River), M (Mississippi River), O (Ohio River), P (Potomac River), R (Red River), T (Tennessee River), W (Wabash River), Y (Yazoo River).

Ports de rivière : ils sont traités de la même façon pour le mouvement naval que les ports côtiers, la seule différence est que le mouvement naval sur rivière doit suivre le chemin tracé par le cours de la rivière ; la voie navigable suit un nombre illimité de cases portuaires de la rivière jusqu'à sa destination.

Mouvement fluvial (fleuve ou rivière) : la force se déplaçant par cours d'eau navigable, effectue son mouvement le long de celui-ci à travers un nombre de cases illimitées jusqu'à ce qu'elle atteigne sa destination ou qu'elle entre dans une case avec un fort ou fort côtier confédéré. Si le mouvement passe à travers une case contenant un fort non côtier, utiliser la procédure « tourner la position ».

Cuirassés confédérés : le mouvement fluvial de l'Union est interdit à travers une case contenant un cuirassé confédéré mais il est permis d'entrer dans cette case.

Traversée de rivière par l'Union : les forces de l'Union peuvent traverser une rivière (c'est à dire passer à travers l'étroite petite bande bleue de la case. (N.d.T.)) si la case ne contient pas de Fort confédéré. La présence d'un cuirassé confédéré n'empêche pas la traversée par l'Union.

Traversée de rivière par le Confédéré : le confédéré peut traverser une rivière à un endroit n'étant pas contrôlé par l'Union et ne contenant pas de fort nordiste. Si la case est sous contrôle de l'Union (6.6) ou si un fort ennemi est présent, le confédéré ne peut pas traverser la rivière.

Note de l'éditeur : *aucun camp ne peut traverser une rivière si un fort ennemi est présent. Par conséquent, Dover (TN) (Forts Henry et Donelson) est difficile à prendre à moins d'une opération amphibie ou qu'une attaque soit menée par Franklin. Cela signifie aussi que le Confédéré ne peut pas traverser de Manassas à Washington si un Fort est dans la capitale.*

6.3- Tourner la position

Une force de l'Union peut tenter de traverser une case contenant un fort sudiste en tournant la position. Pour résoudre cette opération, jeter un dé : 1 à 3 = échec, 4 à 6 = réussi. Dans ce dernier cas la force poursuit son mouvement vers sa destination. Si échec, la Force qui se déplaçait reste dans la case depuis laquelle elle commençait son mouvement.

Une Force ne peut faire qu'une seule procédure « Tourner la position » par mouvement naval. Si la tentative est faite pour une case avec fort et pion torpille, il faut soustraire 1 au dé. Si le mouvement naval est réalisé par l'utilisation de la C.E. Foote, Porter ou Farragut, ajouter 2 au dé. Les modifications au dé sont cumulatives. Si la Force de l'Union réussit à passer le fort confédéré en utilisant la procédure ci-dessus et qu'elle perd la bataille terrestre dans sa case de destination, la Force survivante est placée dans sa case d'origine et perd 1 P.F. supplémentaire.

6.4- Assaut amphibie

Il a lieu lorsqu'une force entre dans une case occupée par l'ennemi durant un mouvement naval. Le défenseur confédéré qui fait face à un assaut amphibie obtient des modificateurs au dé pour la bataille si une ou plusieurs unités parmi les suivantes se trouvent dans la case : cuirassé, torpille, sous-marin Hunley. L'Union reçoit un modificateur au dé égal au modificateur d'assaut amphibie indiqué sur le compte de dé d'assaut amphibie (il débute à zéro et augmente grâce au jeu de certaines cartes événements) et +2 si l'attaque est menée avec la carte amiral Foote ou Porter. Si les deux camps ont des modifications de dé, il convient de faire la différence ; le modificateur total applicable ne peut pas excéder +3 (quoique d'autres modifications tels que le niveau de bataille et le rapport de force s'appliquent encore).

Modificateurs du Défenseur (voir 6.7 et 6.8)

+2 si cuirassé présent (pas plus d'un)

+2 si la case contient un Fort

+1 si la case contient le sous-marin Hunley

+1 si la case contient des torpilles

Exemple : l'Union a un modificateur d'assaut amphibie de +1; le Confédéré a un fort, un cuirassé, une torpille et Hunley, soit au total +6. Le modificateur final est +3 pour le Confédéré.

Résultat de l'assaut amphibie : si l'Union gagne la bataille, son mouvement se termine et sa force reste dans la case. Si elle perd, sa force est replacée dans la case d'origine.

6.5- Mouvement confédéré sur rivière

Restrictions et procédure : une unité confédérée ne peut pas traverser une rivière que l'Union contrôle (6.6). Le confédéré peut déplacer une division de 1 P.F. en utilisant le mouvement fluvial dans un secteur où l'Union n'a pas le contrôle naval (6.2). Le confédéré ne peut pas effectuer d'autre type de mouvement naval. Une division confédérée qui fait un mouvement fluvial ne peut jamais entrer dans, ni traverser une case contenant l'un ou l'autre des éléments suivants :

1) une Force de l'Union

2) un Fort de l'Union (il ne peut pas être tourné).

Cependant un mouvement fluvial confédéré peut être intercepté et la bataille est alors résolue comme un assaut amphibie. Quand la division confédérée atteint sa case de destination par rivière, son mouvement est terminé. Note : c'est de cette façon que le Confédéré déplace ses unités de Columbus au Fort Gadson (FL) et de Grand Ecore à Alexandria (LA). Noter aussi que le mouvement fluvial du Confédéré se fait par le jeu d'une C.O. de n'importe quelle valeur, et non de 3 comme pour le mouvement naval de l'Union. C'est un avantage pour le Confédéré.

6.6 - Contrôle naval de l'Union

Note du concepteur : le contrôle naval de l'Union se traduit par la pression exercée le long des voies navigables venant du Nord et contre les cases de la ligne côtière. La pression navale de l'Union prévaut à moins que le Sud puisse bloquer cette position avec des forts ou des cuirassés. Au début de la campagne, Cairo est reliée aux sources de cette pression navale (Mississippi, Ohio, Cumberland et Tennessee). Le fort confédéré à Dover (TN) (en fait les forts Henry et Donaldson) empêchent cette pression d'atteindre Nashville (TN). Le fort confédéré de Columbus (KY) empêche cette pression d'atteindre le sud le long du Mississippi .

Effets du contrôle naval de l'Union : l'Union a le contrôle naval sur toutes les cases port sauf si le Confédéré annule ce contrôle en plaçant des forts ou des cuirassés. Les forts côtiers confédérés annulent le contrôle naval de l'Union sur leurs ports associés sauf si le fort côtier est pris (6.8). Le contrôle naval de l'Union empêche le mouvement confédéré à travers les rivières navigables (6.5), le mouvement fluvial confédéré, bloque la LOC (ligne de communication) et fait d'un port contrôlé par l'Union une source d'approvisionnement nordiste.

Annulation du contrôle naval nordiste : il se fait grâce aux forts et aux cuirassés confédérés. Quatre situations sont possibles avec des combinaisons possibles entre elles :

1) Une case seule possède un fort ou un cuirassé qui annule le contrôle naval nordiste dans la case. Dans ce cas le Confédéré peut traverser toute rivière (barre bleue) qui mène dans cette case.

Exemple : un fort confédéré à Vicksburg (MS) permet au confédéré d'aller à Monroe (LA).

2) Un fort ou un cuirassé annule le contrôle naval de l'Union entre ce point et toutes les cases en amont de cette même rivière si celle-ci a son origine dans un Etat confédéré.

Exemple : un fort confédéré à Arkansas Post annule le contrôle naval de l'Union sur Arkansas Post et Little Rock (AK). Un fort confédéré à Paducah (KY) annule le contrôle naval nordiste sur Dover et Pittsburg Landing (TN), Tusculumbia et Decatur (AL) mais non Clarksville et Nashville (TN) qui sont sur la Cumberland alors que Paducah est sur l'Ohio et le Tennessee.

S'il y avait un fort confédéré à Dover (TN) il annulerait le contrôle naval de l'Union sur Dover, Clarksville et Nashville (TN).

3) Lorsqu'un fort et un cuirassé sont positionnés sur le même cours d'eau, les cases où se trouvent ces pions et l'ensemble des cases situées entre ces deux pions ne subissent plus le contrôle naval de l'Union.

Déterminer cette zone en localisant la case de rivière en aval (voir lettre code) et tracer vers l'amont jusqu'à la case d'amont la plus éloignée qui contient un fort ou un cuirassé, la zone où le contrôle naval de l'Union est annulé ; on peut y inclure celles sur d'autres rivières comme cela peut survenir suivant la condition 2.

Exemple : si New Orléans était contrôlée par l'Union avec un fort confédéré à Vicksburg (MS) et un autre fort confédéré à Columbus (KY), alors le contrôle naval de l'Union est annulé à Columbus, New Madrid (MO), Memphis (TN), Yazoo City (MS), Arkansas Post et Little Rock (AR) (les deux dernières cases ne subissent pas le contrôle de l'Union à cause de la condition 2 également). Si le fort dans Vicksburg était à Port Hudson alors toutes les cases confédérées sur la Red River seraient aussi dégagées du contrôle naval de l'Union.

Exemple : si Fort Philip/Jackson est contrôlé par le Confédéré et que des forts confédérés sont à St. Louis (MO) Vincennes (IN) et Louisville (KY), le Confédéré annule le contrôle de l'Union sur Cairo (IL) et sur toutes les cases entre ces localisations et permettra le mouvement Confédéré de Paducah à Cairo.

4) Un port côtier associé à un fort (voir carte) est encore sous contrôle confédéré. Les forts côtiers suivants gardent les ports et annulent la pression de l'Union à partir de la mer :

Ft. Morgan – Mobile, AL
Ft. Philip/Jackson – New Orleans, LA
Ft. Pickens – Pensacola, FL
Ft. Gadson – Columbus, GA
Ft. Pulaski – Savannah, GA
Ft. Sumter – Charleston, SC
Ft. Fisher – Wilmington, NC
Ft. Monroe – Norfolk, VA

Le Potomac : il ne compte que deux cases (Washington et Aquia Creek). Le Confédéré ne peut pas traverser de Manassas vers Washington si un Fort est présent. Si Aquia Creek contient un fort confédéré ce qui suit s'applique :

A) L'Union doit d'abord "tourner la position" si un assaut amphibie résulte de la tentative d'entrée à Washington.

B) Washington ne peut pas servir de S.A. ultime (comme ports avec libre accès à la mer). Par conséquent si le confédéré peut construire un fort à Aquia Creek et prendre Baltimore, Annapolis et Frederick (MD), la capitale de l'Union n'aura plus de LOC et les forces de l'Union dans cette case subiront les effets de l'usure.

C) Le mouvement stratégique ne peut pas être mené dans ou hors Washington par mer.

6.7 - Cuirassés confédérés, torpilles et Hunley

Ces moyens navals confédérés sont placés suite au jeu d'une C.E. Ces cartes peuvent être utilisées plusieurs fois au cours du jeu (le joueur peut placer n'importe quel cuirassé quand il utilise sa C.E. sans être astreint à placer celui portant le nom indiqué et il ne peut pas y en avoir plus de 3 en jeu). Chacune de ces unités navales peut être placée dans un port confédéré contrôlé ou dans un fort côtier (une fois placé ce pion ne se déplace plus durant toute la partie) ; on ne peut pas placer plus d'un pion cuirassé et un pion torpille par case. Un cuirassé procure +2 au dé contre les assauts amphibies et empêche le mouvement fluvial de l'Union à travers leur localisation. Les torpilles (pas plus de 6 en jeu) procurent +1 au dé en cas d'assaut amphibie et -1 contre une tentative pour « tourner la position ». Le Hunley (un seul exemplaire en jeu au même instant) procure +1 au dé contre l'assaut amphibie et est retiré dès la première utilisation. Dès qu'un P.F. de l'Union termine son mouvement dans une case avec un de ces armements ou si un marqueur de contrôle est placé dans un fort côtier où se trouve un de ces armements, celui-ci est éliminé. Les cuirassés confédérés peuvent aussi être éliminés par le jeu de la C.E. USS Monitor.

6.8 - Forts

Il y en a deux sortes : ceux imprimés sur la carte et les pions (il s'agit parfois de forts comme à Vicksburg, parfois plutôt de retranchements NdT). Un fort est pourvu d'une garnison s'il a au moins 1 P.F., sinon il est sans garnison. Un pion Fort sans garnison est éliminé si l'ennemi y pénètre par terre (non par mouvement naval) ; s'il s'agit d'un Fort côtier il est capturé. Un Fort ou Fort côtier sans garnison, attaqué par assaut amphibie a une valeur de P.F. de 0 pour le combat et perd automatiquement en cas de combat nul s'il reste des P.F. à l'attaquant. L'attaquant a toujours +4 au dé comme modificateur dû au ratio de force quand il attaque un Fort sans garnison.

Forts côtiers : les forts côtiers gardent l'entrée de ports confédérés bien spécifiques. Ils sont contrôlés par le camp qui a un marqueur C.P. dans leur case. Ils ne sont jamais détruits et peuvent changer de propriétaire. Si l'Union contrôle le

Fort qui garde un port, une Force nordiste peut entrer dans ce port par mouvement naval. Si le Confédéré contrôle un Fort côtier, l'Union ne peut pas utiliser le mouvement naval pour entrer dans le port (exception : l'événement Farragut) mais peut attaquer le Fort directement par assaut amphibie. Note : une fois que le Sud perd le contrôle d'un Fort côtier il ne peut plus le reprendre puisqu'il ne peut pas faire d'assaut amphibie (exception : le Fort Monroe accessible par terre).

Limite de garnison en Fort côtier : pas plus de 1 P.F. confédéré dans un Fort côtier ; pas de restriction pour le nombre de P.F. nordistes (Exception : le Confédéré n'est pas limité en P.F. dans la case Fort Monroe).

Contrôle de Fort côtier sans garnison : un Fort côtier contrôlé par le sudiste, sans garnison, change de camp (placer le marqueur approprié) si son port spécifique tombe sous le contrôle de l'Union.

Exemple : Si Charleston (SC) est attaqué par terre et tombe sous le contrôle de l'Union et que Fort Sumter, sous le contrôle sudiste, n'avait pas de garnison, Fort Sumter est automatiquement contrôlé par l'Union (placer un marqueur C.P.).

Forts St. Philip-Jackson : dès que l'Union joue la C.E. île ship/Key West un marqueur C.P. de l'Union est placé dans cette case Fort côtier si elle n'est pas occupée par 1 P.F. ou par cuirassé sudiste.

Construction de Forts : un joueur peut placer un fort dans toute case qu'il contrôle, n'en contenant pas déjà, en jouant une C.O. valant 2 ou 3. Cette case doit être approvisionnée et sans P.F. ennemi. L'Union peut avoir 12 Forts en jeu en même temps, le Confédéré 6. Une fois un fort en jeu, il ne peut pas être retiré volontairement. Les Forts retirés suite à une action de l'ennemi peuvent revenir en jeu.

Forts dans une bataille : un Fort avec garnison procure +2 au dé au défenseur dans une bataille terrestre. Un Fort, côtier ou pion, avec ou sans garnison donne +2 au dé lors d'une opération amphibie.



7 - BATAILLES

Note du concepteur : la plupart des historiens de la guerre civile parlent avec emphase des grandes batailles du conflit. En fait, l'évolution constante de la stratégie de l'Union dans la voie d'une guerre logistique mit le Sud à genoux. La stratégie du mouvement tournant et la tactique défensive furent les clés dynamiques de l'art militaire de cette période. En principe une armée ne pouvait être détruite, sauf dans des circonstances exceptionnelles quand la ligne de retraite était coupée par un cours d'eau ou une force ennemie (comme à Vicksburg et Appomatox). Ce fait est pris en compte dans le jeu par le fait que, lorsqu'une armée est battue, il est très difficile de la réengager dans une bataille.

Un autre élément clé dans la conception de la bataille fut le fait que les ratios de force, un des éléments le plus commun dans la plupart des jeux, jouait un très petit rôle dans la bataille. C'était la taille de la bataille plus que toute autre élément qui déterminait le nombre des pertes subies. A moins qu'une force supplante largement une autre, le ratio joue un très petit rôle dans les effets de la bataille.

Il apparaît au premier coup d'œil que le jeu engendre des pertes plus élevées que ce que l'histoire nous indique. La raison en est qu'un P.F. dans le jeu représente une division nordiste ou une brigade confédérée et non un assemblage d'hommes comme dans d'autres jeux stratégiques sur la guerre civile. La division Pickett ne fut pas éliminée jusqu'au dernier homme à Gettysburg mais cela correspond à la mise « hors de combat » de 3 P.F. après que l'unité ait été repoussée dans le jeu. La TRC est développée en utilisant un algorithme qui prend des pertes dans la bataille et les convertit en P.F. rendus inefficaces à cause des pertes. C'est pourquoi les pertes apparaîtront plus élevées qu'une stricte multiplication de P.F.

7.1 - Définition d'une Bataille

Une bataille a lieu quand une armée, un corps, une division ou une B.C. entre dans une case occupée par l'ennemi et que celui-ci ne peut pas être débordé, ne peut pas reculer avant la bataille ou ne le désire pas.

Une case occupée par des généraux seuls n'entraîne pas une bataille. Si une bataille a lieu, elle est résolue immédiatement. La force qui se déplace est toujours l'attaquant et l'autre le défenseur quelle que soit la situation stratégique. En cas d'interception, la force interceptant est toujours le défenseur.

7.2 - Retraite avant la bataille

Cavalerie : lorsqu'une armée, un corps ou une division entre dans une case occupée uniquement par une B.C., celle-ci peut reculer automatiquement et cela même si la Force se déplaçant contient une brigade de cavalerie.

Armée, Corps : une armée ou un corps a perdu une bataille durant le mouvement en cours peut reculer automatiquement avant la bataille. Une armée ou un corps qui n'a pas perdu de bataille dans le mouvement en cours peut tenter d'esquiver la bataille. Pour résoudre cette tentative, jeter un dé (-2 si une B.C. est présente) ; si le résultat est inférieur ou égal au niveau de combat défensif du général commandant, la tentative réussit.

Exemple : Sherman se déplace contre l'armée confédérée du Tennessee dans le nord de la Georgie : celle-ci menée par J. Johnston (niveau de combat défensif 2) contient une B. Cavalerie (Wheeler). Le résultat de dé pour que le Confédéré puisse reculer est 1 à 4.

Procédure de retraite avant combat : le défenseur peut déplacer sa force dans n'importe quelle case amie contrôlée ou dans une case neutre pourvu qu'elle soit vide d'unité ennemie et que les forces adverses ne viennent pas de cette case. Si cela s'avère impossible ou si le résultat du dé ne le permet pas, la bataille a lieu. Ainsi une B.C. encerclée est obligée de combattre.

Général sans troupe : si une force entre dans une case seulement occupée par des généraux sans P.F., ceux-ci sont placés sur le compteur de tours pour rentrer en jeu à la prochaine phase Renforts.

7.3 - Résolution d'une Bataille

Procédure :

A) Les joueurs comptent leurs P.F. Le total des deux détermine l'importance de la bataille : si le total des P.F. est de 5 ou moins, c'est une petite bataille ; de 6 à 19 P.F. c'est une bataille moyenne ; si le total égalise ou excède les 20 P.F., c'est une grande bataille.

B) Les joueurs déterminent leurs modificateurs au dé (voir 7.5)

C) Chaque joueur lance un dé (en tenant compte des modificateurs) qui détermine les pertes infligées suivant la table de résultats de combat (CRT). L'attaquant détermine les pertes qu'il inflige en utilisant la colonne appropriée (celle de droite) correspondante à l'importance de la bataille engagée. Chaque camp perd le chiffre de P.F. indiqué. Aucun camp ne peut infliger plus de pertes que deux fois son total de P.F. Exception : un Fort côtier sans garnison peut infliger 1 P.F. de perte alors que ses P.F. sont de zéro.

Résultats : le camp qui subit le plus de pertes perd la bataille. En cas d'égalité dans les pertes, le défenseur gagne la bataille à moins qu'il n'y ait un astérisque accolé au chiffre ou un Fort sans garnison présent dans un camp, dans ces cas précis c'est l'attaquant qui gagne la bataille. Le perdant recule tandis que le vainqueur reste en place. Si l'attaquant est le vainqueur et qu'il a commencé la bataille avec 2 fois plus de P.F. que le perdant, il peut continuer son mouvement à condition qu'il s'agisse d'une armée ou d'un corps, dans tous les autres cas il reste en place.

Le vainqueur est éliminé : si l'attaquant gagne tout en étant éliminé, le défenseur ne doit pas reculer et reste en place. Si l'assaut amphibie contre un fort côtier confédéré sans garnison entraîne l'élimination de la force de l'Union qui attaque, le confédéré conserve le contrôle de son fort. Si le défenseur d'une bataille gagne mais est totalement éliminé il convient de suivre la procédure suivante :

A) si la case contenait un fort côtier ou non côtier, le défenseur gagne et l'attaquant recule.

B) si la case ne contient pas de fort et que le défenseur dispose d'un général, l'attaquant occupe l'espace mais il termine là son mouvement.

C) si la case ne contient pas de fort et que le défenseur n'a pas de général, l'attaquant peut continuer son mouvement s'il avait 2 fois plus de P.F. que le défenseur au début de la bataille, sinon son mouvement s'arrête là.

Les deux camps sont éliminés : si les deux camps sont éliminés (ce qui est possible lors des petites batailles) le camp avec le plus petit résultat CRT est le gagnant, il conserve 1 P.F. en dépit des pertes indiquées par la CRT. Un résultat de la CRT possédant un astérisque est considéré comme étant inférieur au même résultat sans astérisque et l'attaquant

gagne. En cas de nul n'impliquant pas d'astérisque, les deux camps conservent 1 P.F. mais l'attaquant perd alors la bataille.

Remplacement des marqueurs d'armées et généraux : si une armée est éliminée, retirer son marqueur de la carte pour le placer sur le compte-tours, il sera disponible dès la prochaine phase renforts. Quand les P.F. d'un général sont éliminés au combat, celui-ci est placé sur le compte-tours et revient en jeu à la prochaine phase renforts.

7.4 - Niveau de combat

Chaque général a un niveau de combat offensif et défensif, lesquels sont utilisés comme modificateurs au dé lors de la résolution de la bataille, l'attaquant utilise le niveau offensif et le défenseur le défensif (une force qui intercepte utilise toujours le niveau défensif). Si le général commandant est avec une armée, jusqu'à deux subordonnés peuvent aussi participer avec leur niveau de combat. Si la force n'est pas une armée, le général activé quelque soit son niveau politique (s'il s'agit de la force attaquante), ou le général avec le plus haut niveau politique dans la pile (s'il s'agit du défenseur), est le général **commandant** (en cas d'égalité, lancer un dé). Noter que dans une armée le général avec le plus haut niveau politique n'est pas toujours le général **commandant** (5.2).

Bataille d'armée contre armée : quand deux armées ennemies s'affrontent, chaque armée reçoit un modificateur au dé pour son général commandant et un ou deux de ses généraux subordonnés suivant la situation qui prévaut (le joueur choisit quel subordonné il utilise) :

A - si le général commandant de l'Union a un niveau de combat égal ou supérieur à celui du général commandant confédéré, les modificateurs au dé de l'armée de l'Union sont égaux au total du niveau de combat du général commandant de l'Union additionné à la valeur de combat de deux de ses subordonnés (dont un seul peut être une B. Cavalerie).

B - si le niveau de combat du général commandant de l'Union est inférieur à celui du général commandant confédéré, le modificateur au dé de l'armée de l'Union est égal au niveau de combat du général commandant additionné à celui de l'un de ses subordonnés.

C - le modificateur au dé pour une armée confédérée est toujours égal au niveau de combat du général commandant confédéré additionné au niveau de combat de deux généraux subordonnés de cette armée (dont un seul peut être une B. Cavalerie).

Armées contre d'autres forces : quand une armée combat une force autre qu'une armée, l'armée a un modificateur au dé égal au niveau de combat du général commandant additionné au niveau de combat de 2 généraux subordonnés de l'Armée (dont un seul peut être une B.C.) au choix.

Forces autres qu'armées : seul le taux de combat du général commandant est utilisé si la force n'est pas une armée. Le taux de combat d'une B.C. ne peut être utilisé qu'à la condition où le général de cavalerie est le seul général de la case.

7.5 - Modificateurs au dé pour la bataille

+2 pour l'interception (5.8)

+2 pour un défenseur dans un fort (6.8)

+? niveau du général commandant (7.4)

+? niveau de 1 ou 2 généraux subordonnés dans une armée (7.4)

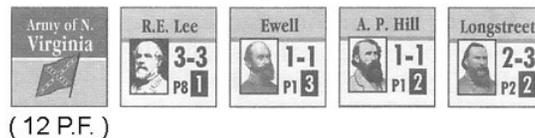
+1 par unité d'élite impliquée (7.5)

- 2 s'il n'y a pas de cavalerie (seulement lors d'une bataille entre deux armées)

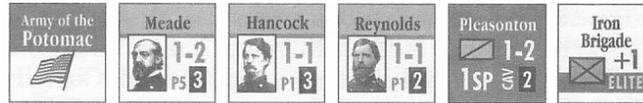
+ 2 si l'adversaire est hors approvisionnement (8.3)

Note : tous les modificateurs sont cumulatifs. Le modificateur au dé doit être obligatoirement pris en compte, sauf pour les unités d'élite.

Exemple (basé sur la bataille historique de Gettysburg).



L'armée de Virginie du nord est à Chambersburg (PA) et l'armée du Potomac à Frederick, (MD). L'armée de Virginie du Nord a R.E. Lee pour général commandant avec Ewell, Hill et Longstreet comme généraux subordonnés et 12 P.F. Elle n'a pas de cavalerie.



(14 P.F.)

L'armée du Potomac est commandée par George Meade, avec Pleasanton (brigade cavalerie), Hancock et Reynolds comme subordonnés, 14 P.F. et la brigade de fer (unité d'élite). Le Confédéré utilise une C.O. pour déplacer l'armée de N. Virginie et entrer à Gettysburg (PA). L'armée de l'Union tente une interception et réussit si le résultat du dé est 1 à 4 (le niveau défensif de Meade est 2 et - 2 pour Pleasanton).

Le résultat du dé est 2 et l'armée du Potomac est placée à Gettysburg entraînant la bataille. L'armée de N. Virginie a un modificateur au dé de + 4, cela correspond au niveau de combat offensif de Lee 1 (3 réduit de 2 puisqu'il n'y a pas de cavalerie) + 2 pour Longstreet et + 1 pour Ewell ou Hill. L'armée du Potomac a un modificateur de + 8 qui correspond à + 2 pour Meade, + 2 pour l'interception réussie, + 2 pour Pleasanton, + 1 pour Reynolds ou Hancock et + 1 pour l'unité d'élite. Noter que l'Union peut compter deux subordonnés parce que le taux offensif de Lee, étant donné l'absence de cavalerie, est inférieur au niveau défensif de Meade. Puisque le total des P.F. impliqués est 26, c'est une grande bataille. Le confédéré lance le dé, obtient 4 (+ 4 soit 8), ce qui entraîne un résultat de 4. L'Union dont le dé est 2 (+ 8 donc 10) obtient un résultat de 6. Puisque le Confédéré subit plus de pertes que l'Union, il perd la bataille et comme l'Union a un résultat de dé modifié égal à 10, on calcule les pertes de chefs. L'Union a 50 % de chance de perdre un subordonné ou un général de cavalerie, alors que le confédéré a 16 % de chance. Le résultat de dé fait que Reynolds est tué ; il est retiré du jeu et les deux adversaires réduisent les P.F. des pertes indiquées (l'Union doit éliminer aussi son unité d'élite puisque ses pertes dépassent 2 P.F.) et le Confédéré retraite son armée dans Chambersburg.

Unités d'élite : ces unités arrivent suite au jeu des cartes stratégiques unité (il y en a trois). Chaque joueur peut avoir deux unités d'élite en jeu. L'unité d'élite procure un modificateur de + 1 au dé lors du combat mais son utilisation est volontaire. Si le joueur l'utilise et que sa force subit au moins 2 P.F. de pertes, l'unité d'élite est éliminée (cette élimination ne permet pas d'absorber une perte dans le total des pertes à appliquer). L'unité d'élite éliminée revient en jeu si une carte stratégique élite est encore jouée.



Reconnaissance de Cavalerie : si une armée combat sans B.C., le général commandant a son niveau de combat réduit de 2, toutefois cette pénalité ne peut pas ramener son niveau de combat sous zéro. Cette pénalité n'est pas applicable dans une bataille qui implique une Armée et une "non armée" ou deux "non armées".

Ratio de Force : c'est la taille relative de la plus grande force par rapport à la plus petite. Si le rapport de force est de 5/1, la plus grande force a un modificateur de + 4, si ce rapport est 4/1 ou plus (mais moins que 5/1) le modificateur est + 3. De même si ce rapport est 3/1 ou plus, mais moins que 4/1, le modificateur est + 2. Il n'y a pas de modificateur si le ratio n'atteint pas 3/1. Quand l'Union effectue un assaut amphibie contre un fort confédéré sans garnison, elle obtient automatiquement un modificateur de + 4.

7.6 - Retraite

Procédure : le perdant doit retraiter sa force d'une case et ne peut pas détacher des P.F. ou des généraux. Voir aussi échec d'assaut amphibie (6.3, 6.4 et 5-7).

L'attaquant : doit retraiter dans la case d'où il vient. Si cette case est contrôlée par l'ennemi il perd 1 P.F. de plus à l'issue de sa retraite. Si l'attaque était un assaut amphibie, la force retourne dans sa case originelle

Le défenseur : il doit se replier si possible dans une case amie contrôlée avec LOC (8.1) mais pas dans la case d'où vient l'adversaire. Si cela n'est pas possible, il doit retraiter dans une case avec un marqueur C.P. ennemi, s'il n'y a pas d'unité ennemie dans cette case. S'il y a plusieurs possibilités, c'est l'attaquant qui décide dans quelle case retraite le défenseur. Quand la retraite s'achève dans une case avec un marqueur C.P. ennemi, la force perd 1 P.F. supplémentaire. Le Confédéré ne peut pas retraiter à travers une rivière navigable sous le contrôle naval de l'Union. Si une Force n'a pas la possibilité de retraiter, elle se rend (voir ci-dessous).

Retraites navales : un port confédéré est un port qui débute le jeu dans un Etat confédéré d'origine (et non un port dans un Etat non confédéré avec un marqueur C.P. confédéré). Quand une force de l'Union dans un port confédéré doit

retraiter, elle peut le faire dans une case contenant un marqueur C.P. ami (dans la mesure où ce n'est pas la case d'où l'attaquant confédéré est venu), ou dans un port ami dans un Etat nordiste d'origine (pas un Etat frontière). La force de l'Union retraitant ne peut pas choisir de retraiter dans une case qui ne contient pas un marqueur C.P. de l'Union. Si la Force retraitant doit "passer" 1 (ou plus) fort ennemi contrôlé pour se replier, elle est obligée de se rendre. Par conséquent si une force de l'Union dans un port confédéré ne peut pas légalement retraiter dans une case avec un marqueur C.P. de l'Union et que le port contient un fort côtier sous contrôle confédéré, la force nordiste se rend.

Note du concepteur : les armées peuvent retraiter par mer. Elles ne sont alors pas capables de prolonger l'offensive, elles sont retraitées de la zone pour plusieurs semaines. La situation eut lieu après la bataille des Sept Jours. Dans le jeu, la force perd la bataille et ensuite retraite.

Reddition : si une force ne peut pas retraiter à cause des P.F. ennemis, du contrôle naval de l'Union ou de fort côtier confédéré, la force se rend et est retirée du jeu. Les généraux sont placés sur le compteur de tours et peuvent revenir en jeu comme renforts au prochain tour ou trois tours après pour un général de cavalerie.

7.7 - Perte de généraux

Si l'un ou l'autre, ou les deux joueurs obtiennent un résultat de dé modifié de 10 ou plus, il faut tester une éventuelle perte de général.

Si une attaque est faite à un ratio de 1/3 ou moins, ou que l'attaquant est hors approvisionnement, il n'y a pas de perte de général pour le défenseur mais l'attaquant doit tester pour une perte éventuelle.

Si une attaque est faite à 3/1 ou plus ou que le défenseur est hors approvisionnement l'attaquant ne perd pas de général mais c'est au défenseur de tester pour une perte éventuelle.

Procédure : lorsqu'un test de mortalité survient chaque joueur lance le dé pour savoir si l'un de ses généraux décède durant la bataille. Le joueur qui, lors du combat, a obtenu 10 ou plus au dé entraînant le test pour la perte de chef, perd un général pour un résultat allant de 1 à 3. Le joueur qui n'a pas obtenu un 10 au dé lors du combat mais qui réalise le test de mortalité, perd un général si le résultat de son dé est 1. Le général commandant n'est jamais tué sauf s'il est le seul général de la bataille ou si cela est stipulé dans les conditions d'une C.E. Concentration stratégique. Si plusieurs généraux sont présents, déterminer celui qui est tué au hasard (général commandant exclus). Si les deux joueurs ont obtenu un 10 au dé lors du combat, ils perdront tous les deux un de leurs généraux sur un résultat de 1 à 3 lors du test de mortalité.

7.8 - Pertes de bataille

Procédure : la CRT indique le nombre de P.F. perdus dans la bataille par l'adversaire. Une force ne peut pas infliger un nombre de pertes supérieures à deux fois ses P.F. engagés, quel que soit le résultat de la CRT.

Exception : une force sans P.F. tel qu'un fort côtier sans garnison qui se défend contre un assaut amphibie, inflige toujours 1 perte si la CRT le stipule.

Perte d'unité d'élite : si une ou plusieurs unités d'élite sont utilisées pour modifier le dé et que la force subit 2 P.F. de pertes (ou plus) dans la bataille, une unité d'élite doit être éliminée (7-5), cette élimination n'entre pas en ligne de compte comme perte, elle se fait en plus des pertes à subir.

7.9 - Résultats de combat

Chaque joueur ajoute ses modificateurs au dé, lance le dé et consulte la colonne appropriée à la taille de la bataille.

7.10 – Table de résultats de combats (CRT)

Note : l'attaquant voit sur la colonne Def. Les pertes qu'il inflige au défenseur et le défenseur voit sur la colonne Att. les pertes qu'il inflige à l'attaquant. Le chiffre indique les pertes infligées.

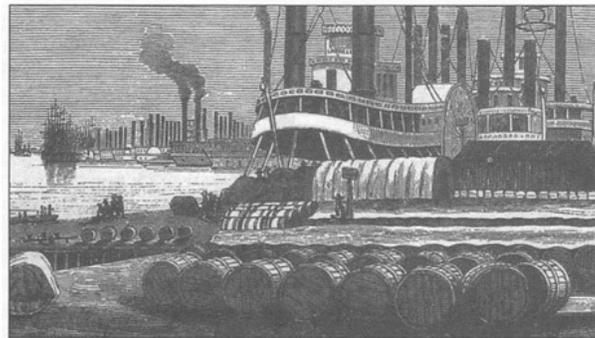
Dé (1D6)	Grande Bataille ≥ 20 P.F.		Moyenne Bataille 6–19 P.F.		Petite Bataille ≤ 5 P.F.	
	Att	Def	Att	Def	Att	Def
1	1	1	1	0	0	0
2	2	2	1	1	1	0
3	3	2	1	1	1	0
4	3	3	1	1	1	1
5	3	3	1	1	1	1
6	4	3	1	2	1	1
7	4	4*	2	2*	1	1*
8	4	4*	3	2*	1	1*
9	5	5*	3	2*	1	1*
10	6	5*	3	3*	2	1*

Nombre de P.F. perdus.

* En cas d'égalité dans des cases qui ne sont ni case de ressource, ni case capitale, le défenseur perd la bataille. Une case ressource détruite aide encore le défenseur.

Exemple : une force de l'Union avec 3 P.F. commandée par Thomas (niveau offensif 2) attaque une force confédérée de 6 P.F. commandée par Longstreet (niveau défensif 3). Le total des forces impliquées étant 9, il faut donc utiliser la colonne bataille moyenne de la CRT. Les seuls modificateurs applicables aux dés sont les niveaux de combat. L'Union obtient 6 (+ 2 = 8) soit un résultat de pertes infligées de 2 tandis que le Confédéré obtient 4 (+ 3 = 7) avec 2 pour résultat. Puisque les deux joueurs ont obtenu 2, l'astérisque « rompt » l'égalité et le défenseur (Longstreet) doit retraiter avec les 4 P.F. qui lui restent. Ceci laisse Thomas victorieux avec 1 P.F. qui lui reste dans la case.*

Exemple : l'Union avec 2 P.F. commandés par Sherman (niveau offensif 3) attaque 1 P.F. confédéré dans un fort à Little Rock (AR), case de ressource. Il faut utiliser la colonne petite bataille puisqu'il n'y a que 3 P.F. d'impliqués. L'Union obtient 4 au dé (+ 3 = 7) ce qui donne un résultat 1. Le Confédéré obtient 3, ce qui donne également un résultat de 1. Chaque camp subit 1 P.F. de perte. A cause de l'astérisque, l'Union gagne la bataille mais la case ressource annule l'astérisque. Sherman retraite avec 1 P.F. mais le fort placé à Little Rock n'a plus de garnison.*



8 - LOGISTIQUE

Note du concepteur : le système logistique du jeu est réalisé pour conserver les plus importants aspects des lignes de communication. Le niveau stratégique de la plupart des généraux est basé sur leur perception de l'état du support logistique requis avant leur mouvement. Les généraux avec les plus hauts niveau stratégiques requièrent des arrangements logistiques très complets avant de prendre l'offensive. La grande force de Grant fut sa capacité durant la campagne de Vicksburg à prendre des risques logistiques lesquels auraient pu paraître inacceptables pour ses contemporains.

8.1 - Lignes de communication (LOC)

Une unité est approvisionnée si elle a une LOC, c'est-à-dire une ligne de cases jusqu'à une SA (source d'approvisionnement) ultime. Toutes les cases de cette ligne (sauf celle occupée par l'unité) doivent être sous contrôle ami ou neutre et libre de P.F. ennemis. La LOC confédérée ne peut pas traverser de rivière contrôlée par l'Union. L'Union peut avoir sa LOC dans toute case port sur laquelle elle a le contrôle naval. Si une unité n'a pas de LOC valable, elle est hors approvisionnement et doit fourrager à la phase Attrition.

8.2 - Sources d'approvisionnement (SA) ultimes

Pour l'Union, les SA ultimes sont :

- 3) toute V.F. sortant par le bord nord de la carte,
- 4) les ports côtiers contrôlés (si le fort associé est contrôlé),
- 5) toute case port où l'Union a le contrôle naval.

Pour le Confédéré, les SA ultimes sont :

- 6) les cases ressources confédérées non détruites,
- 7) les PFB (abrév. pour ports de forceurs de blocus) ouverts (10.5).

Pour être valide, une SA ultime confédérée doit avoir une LOC jusqu'à une autre case ressources non détruite ou à un PFB ouvert. Par exemple Richmond serait une SA ultime s'il avait une LOC jusqu'à Wilmington ou Fayetteville (NC). Si toutes les cases ressources confédérées et PFB sont détruites ou fermés, l'Union gagne par victoire automatique.

Exemple : si l'Union a le contrôle naval en amont de Vicksburg, une force nordiste à Vicksburg avec un marqueur contrôle ami est approvisionnée parce qu'elle est dans un port ami contrôlé en amont du contrôle naval. Dans cette situation, si une force nordiste dans Meridian (MS) peut avoir une LOC à travers Forest et Jackson (YIS) jusqu'à Vicksburg, elle est approvisionnée.

8.3 - Effets du non-approvisionnement

Les armées sans LOC ne peuvent recevoir ni renforts ni général. Une force engagée dans une bataille sans LOC (jugée à l'instant du combat) donne + 2 au dé à son adversaire. Les deux adversaires peuvent être non approvisionnés dans la bataille. La LOC de l'attaquant est déterminée à partir de la case d'où il vient. Les Brigades de Cavalerie se déplaçant seules et les P.F. en forts côtiers ne sont pas concernés par le non-approvisionnement. Toute unité sans LOC est supposée fourrager et subira l'attrition.

8.4 - Vallée de la Shenandoah (OPTION)

Note du concepteur : cette vallée fut la SA clé pour l'armée de Virginie du Nord durant les opérations offensives. Cette règle simule le rôle joué par cette vallée. Celle-ci est composée des cases Winchester, Staunton et Strasburg (VA). Si le Confédéré contrôle ces 3 cases, une armée ou un corps qui a une LOC qui mène à n'importe laquelle de ces 3 cases, est approvisionnée.

Impact sur le contrôle d'Etat : chaque case de la vallée compte pour 2 cases lors de la détermination du contrôle de l'Etat de Virginie par l'Union (12.1). En cas d'égalité, l'Union le contrôle..

Exemple : si l'Union contrôlait les trois cases de la Shenandoah cela compterait comme si l'Union contrôlait 6 cases de Virginie et nécessiterait 8 cases de plus pour le contrôle de l'Etat.

9 - ATTRITION

Note du concepteur : plus d'hommes moururent de disette que de combat durant la guerre civile. L'Union perdit 93.400 h. dans les batailles et 210.900 des suites de la disette. En ce qui concerne les Confédérés, on dénombre 94.000 pertes aux combats et 164.000 pour cause de disette. Dans un tour normal, même sans bataille, un terrible manque de ressources occasionnera l'attrition.

9.1 - Attrition normale

A la phase attrition, toutes les cases sont évaluées pour l'attrition. Si la case contient 1 ou 2 P.F. elle ne subit pas d'attrition ; de 3 à 6 P.F. elle perd 1 P.F. Si la case contient plus de 6 P.F. elle perd 2 P.F. Après l'attrition les unités qui ne peuvent pas avoir de LOC doivent fourrager.

9.2 - Fourrage

Toute unité sans LOC doit fourrager. A la phase attrition toutes les forces fourrageant subissent l'attrition une seconde fois, elle est calculée sur leur nouvelle taille après la première attrition.

Exemple : si une force de 3 P.F. fourrageait elle perdrait 1 P.F. lors de l'attrition normale mais ne perdrait rien à la seconde.

Exemple : une force de 7 P.F. sans LOC perd 2 P.F. pour attrition, il lui reste 5 P.F., elle en perdra donc 1 au fourrage.

10 RENFORTS

Note du concepteur : les deux joueurs reçoivent les renforts de différentes façons. Le niveau de renforts de l'Union est plus fiable tandis que celui du Sud est lié à sa capacité de production de matériel de guerre. De ce fait les renforts confédérés sont basés sur le contrôle d'Etats et les forceurs de blocus pour armer les troupes et tendent à être de nature régionale. Quelques C.E. affectent les renforts. Le Sud a un système de remplacements supérieur, suivant lequel des unités permanentes sont reconstituées avec des recrues fraîches. Le système de l'Union place de nouvelles recrues dans de nouveaux régiments laissant les unités permanentes se détériorer jusqu'à ce qu'elles se débandent. Ces réalités apparaissent dans le système de renforts. A cause de son système de remplacements plus efficace, la Confédération obtient une plus grande proportion d'unités que l'Union par rapport à leur population.

10.1 - En général

Les deux camps reçoivent de nouveaux P.F. et des généraux à la phase de renforts de chaque tour de jeu. Les P.F. sont placés sur la carte (union en premier) puis le mouvement stratégique est effectué, puis les généraux sont placés (Union en premier). La phase renforts est abrégée ou sautée lors de certains tours dans certains scénarios comme suit :

A - pas de phase renforts le premier tour 1861 ou du jeu de campagne.

B - seuls les phases B et C sont joués le tour 3 de la campagne et de 1861. Ignorer la phase A (voir 10.7).

C - seul la phase C est joué, le premier tour de 1862, 1863 et 1864.

10.2 - Mouvement stratégique des renforts

Procédure : une fois les renforts sur la carte, chaque joueur peut déplacer ses P.F. (même ceux déjà en jeu) dans la limite de leur mouvement stratégique, par cases amies contrôlées reliées par V.F. Les cases neutres ne peuvent pas être utilisées. Une armée peut recevoir des P.F. si elle est approvisionnée et a une LOC reliée directement à la localisation du P.F. (pas forcément une V.F. ; cependant chaque renfort mis directement dans une armée compte dans la limite du mouvement stratégique). En cas de doute, tout P.F., même ceux non placés durant la phase renforts, peuvent faire ce mouvement stratégique ; les Généraux ne peuvent pas le faire.

Limites du mouvement stratégique : pour l'Union 15 P.F., et 7 P.F. pour le Confédéré. Il est impossible d'excéder ces limitations et de stocker des points d'un tour sur l'autre. L'utilisation du bonus V.F. (5.9) ne compte pas dans cette limitation. Un marqueur est fourni pour indiquer sur le compteur de forces d'armée le nombre de mouvements stratégiques déjà utilisés.

Via mouvement naval : l'Union peut déplacer par mer les P.F. qui sont dans des cases port de l'Union jusqu'à un port ami contrôlé, mais il est alors interdit de "tourner une position". Ce mouvement compte aussi dans la limite des mouvements stratégiques de l'Union.

Voie ferrée B et O (de Harpers Fery à Grafton) : elle peut être utilisée pour le mouvement stratégique, pour déterminer la liaison de Washington au bord nord de la carte (10.3), pour déterminer la LOC de l'Union à tout moment et pour jouer la C.E. concentration opérationnelle Chattanooga. La V.F. B et O ne peut pas être utilisée pour le mouvement durant les rounds stratégiques sauf l'exception ci-dessus. Seule l'Union peut utiliser cette V.F.

10.3 - Renforts de l'Union

L'Union reçoit toujours ses renforts en premier. A sa phase renforts de chaque tour il reçoit les renforts suivants :

Est : 8 P.F. à Washington si celle-ci est tenue par l'Union et possède une LOC par V.F. jusqu'à une sortie du bord nord de la carte. Si ces conditions ne sont pas remplies, l'Union ne reçoit que 4 P.F. dans n'importe quelle case amie contrôlée en PA, DE ou NJ libre de P.F. ennemis. S'il n'y a pas de case disponibles pour placer les renforts, ils sont perdus.

Centre : 6 P.F. dans n'importe quelle case amie contrôlée libre d'unités ennemies, en OH, ou IN. Ces cases doivent

posséder une LOC par V.F. ou route jusqu'à une sortie du bord nord de la carte. S'il n'y a pas de case disponibles pour placer les renforts, ils sont perdus.

Ouest : 4 P.F. dans n'importe quelle case amie contrôlée, libre d'unités ennemies, en IL ou à St. Louis (MO) et possédant une LOC par route ou V.F. jusqu'à la sortie par le bord nord de carte. S'il n'y a pas de case disponibles pour placer les renforts, ils sont perdus.

10.4 - Renforts confédérés

En général le Confédéré reçoit 15 P.F. par tour de jeu, dont 9 pour les Etats confédérés, un pour chacun des Etats frontière MO et KY et 4 pour l'activité des forceurs de blocus.

Etats confédérés : le Confédéré reçoit 9 P.F. par tour pour ses Etats, plus tout P.F. de brigade de cavalerie sur le compte-tours. Le niveau de renforts de la Confédération est réduit de 1 par Etat confédéré (et non les Etats frontières) sous contrôle de l'Union. Il est encore réduit de 1 si l'Union exerce son contrôle naval sur toute la longueur du Mississippi. Les renforts du Confédéré ne peuvent jamais descendre sous zéro.

Placement : les renforts (pas plus de 1 P.F. par Etat) peuvent être placés dans n'importe lequel des 11 Etats confédérés sous contrôle confédéré, dans une case possédant une LOC, ne contenant ni P.F., ni fort, ni marqueur C.P. de l'Union. Les renforts (qu'ils apparaissent comme renforts ou suite au jeu d'une carte) ne peuvent pas être placés dans une case pro-Union. Les renforts confédérés peuvent être placés directement dans une case fort côtier.

Exception : le retour d'un P.F. de brigade de cavalerie retirés suite à la mort de son général doit être placé en suivant la limitation de placement de 1 P.F. par Etat mais, si cela s'avère impossible, il peut être placé dans toute case confédérée contrôlée avec LOC.

Etats-frontière : si le Confédéré contrôle le Missouri (MO) il gagne 1 P.F. supplémentaire, il en va de même pour le contrôle du Kentucky. Ces P.F. doivent être placés dans des cases amies contrôlées dans les Etats qui les génèrent (une LOC n'est pas nécessaire).

10.5 - Activité des forceurs de blocus

Zones de blocus : il y en a quatre : Atlantique nord et sud, golfe est et ouest. Chaque zone a une liste des ports lui appartenant (voir ci-après). Tant qu'une zone de forceur de blocus a au moins un port de forceur de blocus ouvert, le Confédéré fait un jet de dé forceur de blocus pour cette zone.

Note : il n'y a pas de jet de dé pour forceur de blocus lors du premier tour de chaque scénario, ou durant le tour 3. Si tous les ports de forceurs de blocus d'une zone particulière sont fermés il n'y a plus lieu de lancer le dé et 2 points de V.S. sont déduits pour le Confédéré.

Ports de forceurs de blocus : ce sont les ports du Sud avec le symbole forceurs de blocus (grosse flèche rouge) et par lesquels des renforts arrivent. Un port de forceurs de blocus est soit ouvert, soit fermé. Un port ouvert est un port contrôlé par le Confédéré et associé à un fort côtier, s'il en a un, lui aussi sous contrôle confédéré. Tout port qui ne possède pas ces deux conditions est fermé. Les ports suivants listés du N.E. ou S.O. sont associés aux quatre zones de blocus :

- Atlantique Nord : Norfolk VA, Morehead City et Wilmington NC
- Atlantique Sud : Charleston SC, Savannah GA, Fernandina FL et Jacksonville FL
- Golfe Est : Columbus GA, Pensacola FL et Mobile AL
- Golfe Ouest : New Orleans LA et Sabine City TX

Note : Fort Pickens (FL) démarre tous les scénarios en étant contrôlé par l'Union, Pensacola n'est donc jamais réellement valable comme port de forceurs de blocus.

Valeur du blocus : la valeur de blocus du joueur de l'Union est déterminée par le nombre de C.E. qu'il a jouées pour affecter le blocus. Il enregistre le niveau de blocus sur le compteur de niveau de blocus imprimé sur la carte. Cette valeur démarre à 0 dans le jeu de campagne, et dans le scénario 1861 elle ne peut jamais excéder 5, ou 4 si l'intervention étrangère a eu lieu. Les cartes suivantes peuvent affecter la valeur de blocus

- Ile Ship/Key West *
- Beaufort/Port Royal capturé *
- Lincoln déclare le blocus du Sud
- Gideon Welles, programme naval
- Général Scott, plan Anaconda
- Opérations à Hatteras *

* *Historiquement, ce fut la prise de bases logistiques lointaines, comme illustré par Beaufort/Port Royal, les*

opérations d'Hatteras et île Ship/Key West, qui rendaient capables les forces de blocus de l'Union de tenir une position lointaine, augmentant dramatiquement l'efficacité du blocus. Chaque jeu d'une de ces cartes représente une ou deux localisations prises au cours d'une opération amphibie à petite échelle, ou dans le cas de Key West, une nouvelle construction, qui faisaient de ces localisations des bases navales logistiques lointaines.

Production de renforts : pour chaque zone de blocus, le Confédéré lance un dé. Si le résultat est supérieur au niveau de blocus par l'Union, il reçoit 1 P.F. dans n'importe quel port ouvert de forceur de blocus de cette zone ; si le résultat est égal ou inférieur, le Confédéré ne reçoit pas ce renfort et perd 2 points de V.S.

Exemple : le niveau de blocus par l'Union est 3. Pour le golfe Ouest, il obtient 2 au dé, dans le golfe Est 3, dans l'Atlantique sud 4, et dans l'Atlantique nord 5. Il en résulte : pas de renfort pour les deux zones du golfe (avec une pénalité totale de 4 points de V.S.) et 1 renfort pour chaque zone atlantique. Chaque P.F. doit être placé dans un port ouvert de forceur de blocus de cette zone.

10.6 – Entrée en jeu des Généraux

Procédure : à chaque phase renforts, de nouveaux généraux arrivent pour être placés face cachée sur la carte après le mouvement stratégique. Avant de procéder au tirage au sort du général à placer sur la carte, le joueur doit annoncer la case où il sera placé : il ne peut pas être posé dans une case qui n'a pas de LOC ou de P.F. ami. Si plus d'un général non révélé est placé dans la même case, il doit au moins y avoir 1 P.F. par général dans cette case, les généraux déjà dans cette case comptant dans cette limite. Une fois tous les généraux des deux joueurs placés face cachée sur la carte, ils sont retournés face visible.

Priorité des armées sans chef : toute armée approvisionnée et sans général dans sa case doit recevoir un général avant les autres cases choisies. Si un général ne peut pas être placé dans une case d'armée parce qu'elle n'a pas de LOC, le joueur peut alors librement placer son général dans une autre case.

Général commandant - le premier général placé dans une case avec une armée sans général est le commandant (pas de pénalité, c'est une exception à la règle 5.2).

Généraux de cavalerie : quand un général de cavalerie est révélé, il absorbe immédiatement 1 P.F. dans la case où il est installé et est remplacé par l'unité brigade de cavalerie.

10.7 - Volontaires de 90 jours

Aucun joueur ne reçoit de renforts tour fin 1861. Ceci reflète l'expiration du temps d'engagement des volontaires pour 90 jours. Les joueurs reçoivent quand même les généraux et peuvent utiliser le mouvement stratégique.

11 - GUERRE POLITIQUE

Note du concepteur : le jeu est gagné ou perdu par la capacité de l'Union à pénétrer le Sud et à détruire à la fois sa politique et son infrastructure par le placement de marqueurs C.P.

11.1 - Changement de contrôle politique suite à une occupation

Durant la phase de contrôle politique de chaque tour, le joueur peut placer un marqueur de C.P. dans chaque case contenant 1 (ou plus) P.F. d'Infanterie amie approvisionné et possédant une LOC. Ces P.F. peuvent former une chaîne de telle sorte que la conversion puisse étendre la LOC permettant ainsi le placement d'autres C.P. Si un marqueur C.P. ennemi est présent dans une de ces cases, il est retiré et remplacé. Une Brigade de cavalerie ne peut pas remplacer un marqueur C.P. ennemi mais simplement le retirer à la phase contrôle politique.

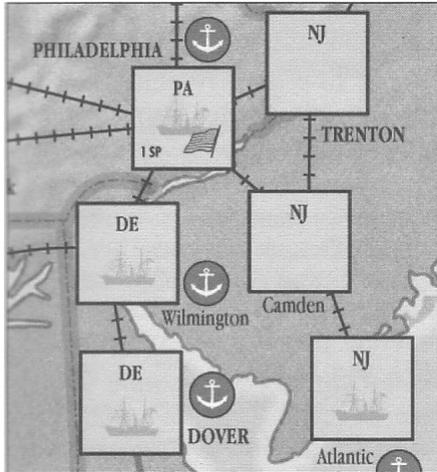
Exemples : durant le tour, un corps avec 5 P.F. quitte Cincinnati, se déplace de 5 cases pour arriver à Knoxville (TN) laissant 1 P.F. dans chaque case. A la phase contrôle politique, la case du P.F. à Falmouth (KY) est convertie puisqu'il a une LOC jusqu'à Cincinnati, il en va ensuite de même pour la case du P.F. laissé à Lexington (KY) puisqu'il a une LOC jusque Cincinnati via Falmouth et ainsi de suite Jusque Knoxville (TN). Si le même mouvement avait été effectué sans LOC, aucune case n'aurait pu être convertie.

Exemple : les B.C. de Forrest et Morgan entrent au KY ; Forrest termine son mouvement sur un marqueur C.P. de l'Union, tandis que Morgan finit le sien dans une case neutre. A la phase contrôle politique, Forrest retire le marqueur C.P. de l'Union tandis que Morgan ne peut pas placer de marqueur dans sa case.

Exemple : la B.C. de Stoneman finit son tour à Atlanta. Durant la phase contrôle politique il ne peut pas placer de marqueur C.P. à Atlanta qui conserve sa capacité de ressource.

11.2 - Capitale nationale

Au début du jeu Washington (DC) et Richmond (VA) sont les capitales de l'Union et de la Confédération. Un joueur doit avoir son pion capitale sur la carte pour pouvoir placer des marqueurs C.P. par le jeu d'une C.O. Les événements qui placent des marqueurs C.P. sont exemptés de cette condition. Une capitale ne peut jamais être repositionnée volontairement.



Exemple : sur la côte Est, l'Union peut placer sa capitale à Philadelphie, Trenton ou Dover afin de ne pas perdre les 10 points V.S. de pénalité.

Si une Force entre dans la case de la capitale ennemie, le pion capitale est retiré et placé dans le box prévu sur la carte. Si le mouvement d'entrée dans la capitale entraîne une bataille, le pion capitale est retiré seulement si l'ennemi gagne le combat. Le pion capitale reste dans le box prévu jusqu'à la phase contrôle politique. Si un joueur est forcé de relocaliser sa capitale, il subit une sévère pénalité de V.S. (voir 12.6).

Relocalisation de la capitale : le pion capitale placé dans le box prévu sur la carte doit être replacé sur la carte durant la phase contrôle politique du même tour dans toute case amie contrôlée avec LOC. Le joueur peut placer son pion capitale dans n'importe quelle case amie contrôlée dans un Etat qui a commencé le jeu de campagne sous son contrôle. Si le Confédéré place sa capitale dans une case qui n'est ni une case ressources, ni un port de force de blocus, il perd, immédiatement 10 points de V.S. L'Union perd 10 points de V.S. s'il ne peut pas placer son pion capitale dans une des cases suivantes : Philadelphie, Trenton, Dover, Annapolis, Columbus (OH), Indianapolis ou Springfield (IL) (leurs noms sont en lettres capitales sur la carte).

11.3 - Placement de marqueurs C.P. durant les rounds stratégiques

Un joueur peut utiliser une carte stratégique pour placer des marqueurs C.P. sur la carte. Si la carte jouée est une C.E. il place le nombre de marqueurs indiqué suivant les directives de la carte ; s'il s'agit d'une C.O., le nombre de marqueurs que l'on peut placer est égal à la valeur de la carte.

Restrictions :

- 8) un joueur peut placer des marqueurs C.P. dans une case contenant des P.F. amis ou dans une case d'Etat frontière encore neutre (sans marqueur C.P., P.F. ennemi ou fort). Exception : voir Brigade de cavalerie (5.5)
- 9) un joueur ne peut pas utiliser une C.O. pour placer des marqueurs C.P. si sa capitale a été prise ce tour, mais il peut encore le faire s'il utilise une carte C.E.
- 10) une case ne peut jamais contenir plus d'un marqueur C.P.
- 11) un joueur ne peut jamais utiliser une carte C.E. pour placer un marqueur C.P. qui entraînerait la destruction d'une case ressources, le déplacement d'une capitale, la capture d'un fort (directement ou par conversion du port

associé) ou la destruction d'un marqueur fort. Exception : voir raid Wilson (5.6).

12 - VOLONTE STRATEGIQUE

Note du concepteur : la volonté stratégique dans le jeu dictera les actions des joueurs. Ceux-ci se familiariseront avec les événements qui altèrent la V.S. C'est l'absolue et relative valeur de la V.S. de chaque camp qui détermine l'évolution de la guerre. Un joueur doit simultanément négocier les risques à prendre, tels qu'effectuer une grande bataille, et la direction de sa fortune. La capacité de gérer les changements de fortune est un élément stratégique important dans conception du jeu.

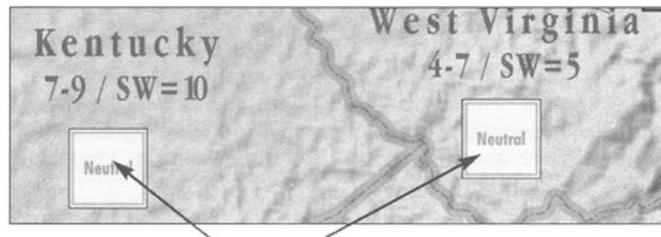
Chaque camp commence la campagne avec 100 points de V.S. avec le marqueur de l'Union côté « - » et le Confédéré côté « + ». Les actions des joueurs vont réduire ou augmenter ces valeurs.

12.1 - Contrôle d'Etat

Etats confédérés : durant la phase contrôle politique, si l'Union contrôle le nombre de cases d'un Etat confédéré égal à sa valeur de contrôle (voir sur carte le chiffre à gauche sous le nom de l'Etat), l'Union s'assure le contrôle de cet Etat. Quand cela se produit, le confédéré perd des points de V.S. égaux à la valeur de l'état (indiqué sur la carte après SW). Une fois qu'un Etat Confédéré est contrôlé par l'Union, il ne peut plus revenir sous le contrôle confédéré même si toutes les cases sont reprises par le confédéré. Une fois qu'un Etat confédéré est contrôlé par l'Union, les divisions de l'Union peuvent se déplacer dans les cases contenant un marqueur C.P. confédéré de cet Etat.

Etats de l'Union : durant la phase de contrôle politique, si le Confédéré gagne le contrôle de trois cases (ou plus) d'un Etat de l'Union ou d'un Etat neutre qui était contrôlé par l'Union pour le tour entier, l'Union perd 5 points de V.S. et le confédéré en gagne 5 par tour de jeu et par Etat. Cette pénalité ne s'applique pas aux Etats d'origines confédérés sous le contrôle de l'Union.

Etats-frontières : ils débutent le jeu de campagne et 1861 non contrôlés. Le premier camp qui gagne le contrôle d'un Etat-frontière, gagne sa valeur de V.S. et retire tous les marqueurs C.P. ennemis de cet Etat, sauf ceux des cases contenant des P.F. ennemis et/ou des forts. Après ce retrait, il place ses propres marqueurs C.P. dans toutes les cases vides de l'Etat-frontière. Si l'Union gagne le contrôle d'un Etat-frontière, celui-ci devient un Etat de l'Union et reste sous son contrôle pour le reste du jeu. Si c'est le Confédéré qui prend le contrôle d'un Etat-frontière le premier, l'Union peut en gagner le contrôle comme si cet Etat avait commencé le jeu en tant qu'Etat confédéré d'origine (lorsque l'Union en prend le contrôle, le joueur confédéré doit déduire sa valeur V.S. et le joueur nordiste ajoute sa valeur V.S.). Quand l'Etat-frontière est passé sous le contrôle de l'Union, il devient un Etat de l'Union pour tous les aspects du jeu.



Placez un marqueur de contrôle dans ces cases lorsque l'état-frontière passe sous le contrôle de l'un des camps.

Valeur de contrôle des états

	Valeur V.S.	Nbre de marqueurs pour être contrôlé
Etats-Frontière		
Missouri (MO)	10	7
Kentucky (KY)	10	7
West Virginia (WV)	5	4
Etats Confédérés		
Tennessee (TN)	10	13
Arkansas (AR)	5	6

Texas (TX)	7	3
Louisiana (LA)	7	6
Mississippi (MS)	7	10
Alabama (AL)	7	9
Georgia (GA)	15	12
Florida (FL)	5	5
North Carolina (NC)	7	10
South Carolina (SC)	7	9
Virginia (VA)	15	14*

**Lorsque l'option vallée de la Shenandoah (8.4) est utilisée, chaque case de la vallée compte pour 2 cases lors de la détermination du contrôle de l'Etat de Virginie par l'Union. En cas d'égalité, l'Union le contrôle.*

12.2 - Cases ressources de la Confédération

Quand un marqueur C.P. de l'Union est placé dans une case ressources confédérée, un marqueur destruction doit y être placé. Une B.C. ne peut pas placer de marqueur C.P. dans une case ressources et par conséquent ne peut pas la détruire. Une fois une case ressources détruite, elle l'est définitivement même si le Confédéré en reprend le contrôle. Quand une case ressources est détruite, le Confédéré perd sa valeur en points de V.S. et l'Union la gagne en points V.S.

12.3 - Conséquences d'une bataille

Le vainqueur d'une grande bataille (20 P.P. et plus) gagne 3 points V.S. et le vaincu en perd 5. Toute autre bataille n'a pas d'effet sur la V.S.

12.4 - Impact du changement de fortune de la guerre

Le dernier mouvement du marqueur V.S. est indiqué en le plaçant sur son côté « + » (si les points V.S. sont ajoutés) ou sur son côté « - » (si les points V.S. sont soustraits). Toutes les fois que la direction du marqueur V.S. change du négatif au positif, la valeur de la variation est augmentée de 2 (par exemple, en gagnant une grande bataille après une soustraction précédente à la V.S., ajouter 5 et non 3). Chaque fois que la direction du marqueur change du positif au négatif, la valeur de la variation est augmentée de 3 (par exemple, la perte d'une grande bataille après des points additionnels de V.S. diminue de 8 et non de 5, la V.S.). Durant la phase contrôle politique l'ordre des effets multiples sur la V.S. dans le même segment ou la même phase est déterminé par le joueur affecté.

12.5 - Blocus de l'Union

Chaque fois que le Confédéré échoue dans sa tentative pour forcer un blocus ou s'il ne peut pas lancer le dé étant donné l'absence de port de forceur de blocus valables dans une zone de mer, il perd 2 points de V.S. (voir 10.5).

12.6 - Capitales Nationales

Chaque fois que l'Union doit relocaliser sa capitale, il perd 30 points de V.S. Chaque fois que le Confédéré doit relocaliser sa capitale, il perd 15 points de V.S. Cette pénalité est payée à l'instant où le pion capitale est retiré (11.2). Il a 10 points de pénalité de V.S. si le pion capitale ne peut pas être replacé dans une case appropriée (voir 11.2).

12.7 - Marqueurs d'Armée

Si un joueur doit retirer un marqueur d'armée pour cause d'élimination au combat ou de retraite, ou parce qu'il est empilé avec un autre marqueur d'armée, il perd des points de V.S. : un marqueur d'armée de l'Union retiré lui coûte 10 points V.S., un marqueur d'armée Confédéré retiré coûte 5 points V.S. Voir aussi Mc Clellan (5.6 et 12.1).

12.8 - Le Mississippi

Si durant la phase de contrôle politique, l'Union contrôle toutes les cases du Mississippi, il gagne 10 points V.S. (pour cela, il faut que le Confédéré n'ait ni fort, ni cuirassé - Hunley n'est pas pris en compte - dans une des cases portuaires du fleuve). Ce bonus n'a lieu qu'une fois et il n'est pas perdu si le Confédéré reprend une ou plusieurs de ces cases sur le fleuve.

Pour cette règle, les cases concernées du Mississippi sont les suivantes :

WV : Wheeling, Parkersburg

OH : Cincinnati

IN : Evansville

KY : Louisville, Paducah, Columbus

IL : Cairo, Alton

TN : Memphis, Clarksville, Dover, Nashville, Pittsburg, Landing

MS : Vicksburg, Grand Gulf

LA : Port Hudson, New Orleans, Ft. Phillip-Jackson, Baton Rouge

AL : Tuscumbia, Decatur

MO : New Madrid, St. Louis

Toutes ces cases port, sauf le fort Philip-Jackson, portent un symbole coloré.

12.9 - Lassitude de la guerre (Union) et Mauvaise conscience (Confédéré)

Durant la phase contrôle politique de chaque fin d'automne, l'Union perd 5 points de V.S. De même pour le Confédéré, mais seulement après le jeu de l'évènement spécial Proclamation de l'Emancipation, il perd 5 points de V.S. à la fin du tour d'Automne.

12.10 - Commandants d'armée

voir 5.6 pour la procédure

Sommaire des pénalités

- réduire la V.S. d'un montant égal à la valeur politique du général démis (diviser par deux la pénalité s'il a été battu dans une grande bataille).
- réduire la V.S. de 2 pour chaque général dans la même case possédant un niveau politique supérieur à celui du nouveau commandant promu.
- réduire la V.S. de 2 en créant une armée (et non en relevant le commandant d'une armée) si un général sur la carte a un taux politique plus élevé que le nouveau commandant de l'armée (sans tenir compte du nombre de généraux dans ce cas).

SCENARIOS

Les scénarios sont destinés à être joués de la manière suivante : commencer et finir un scénario comme indiqué et déterminer la victoire suivant les conditions de victoire. Alternativement, commencer un scénario et jouer jusqu'à la fin du dernier scénario. Ceci permet de jouer le jeu en variant la longueur - de 3 à 6, 9, 12 ou 13 tours de jeu.

Dans les références d'installation les règles suivantes sont valables pour tous les scénarios :

- a) le commandant d'une armée est souligné.
 - b) P.C. (en français C.P.) est un marqueur contrôle ami.
 - c) le marqueur fort à placer est un fort ami.
 - d) les désignations d'armée n'ont qu'un caractère historique.
 - e) les marqueurs SW (V.S. en français) indiquent avec quel signe (+ ou -) ils débute le scénario.
 - f) Washington est la capitale de l'Union dans tous les scénarios. Placer le pion capitale dans cette case.
- 12) Richmond est la capitale de la Confédération pour tous les scénarios (pion capitale).
- 13) seuls le segment C de la phase renforts est joué le premier tour des scénarios 1862, 1863 et 1864.
- 1) quand l'installation indique un général de cavalerie et 1 P.F., ou un général de cavalerie dans une armée, substituer la brigade de cavalerie appropriée et retirer 1 P.F. du jeu.

13 - SCENARIO 1861

13.1 - Installation (voir au début des règles : 2 Installation)

13.2 - Conditions de Victoire

Ce scénario se termine à la fin du tour "Fall 1861". Le joueur de l'Union gagne s'il contrôle MO, KY et WV ou si la volonté stratégique Confédérée est au-dessous de 80. Le Confédéré gagne s'il contrôle MO et KY ou que la V.S. de l'Union est inférieure à 85. Tout autre résultat est nul.

14 - SCENARIO 1862

14.1 - Installation-Confédérée

Le joueur confédéré place les pions indiqués dans les cases spécifiées. Toutes les cases des Etats TN, VA, NC, SC, GA, FL, AL, MS, LAI, AR et TX sont considérées contrôlées sauf si des marqueurs C.P. de l'Union commencent dans la case.

Emplacement	Général	P.F.	Autres
Ft Morgan, AL		1	
Springfield, MO	<i>Van Dorn, Price</i>	3	
Little Rock, AR		1	
Pensacola, FL		1	
Savannah, GA		1	
New Madrid, MO		1	Fort, PC
Corinth, MS	<i>AS Johnston, Polk,</i> <i>Beauregard, Bragg</i>	5	Armée (Tenn)
Wilmington, NC		1	
Ft. Sumter, SC Pemberton		1	
Chattanooga, TN		1	
Knoxville, TN	<i>Smith</i>	1	
Strasburg, VA		1	
Fredericksburg, VA	<i>J Johnston, Stuart</i>	6	Armée (NVa)
Richmond, VA		2	Fort
Williamsburg, VA		1	

14.2 - Installation Union

Le joueur de l'Union place les pions indiqués dans les cases spécifiées. Toutes les cases en IL, IN, OH, MD, PA, NJ et DE sont contrôlées par l'Union. Sauf les cases New Madrid et Springfield (MO), toutes les cases d'Etat-frontière au MO, KY et WV sont contrôlées par l'Union

Emplacement	Général	P.F.	Autres
Washington, DC		3	Fort
Ft. Pickens, FL		0	PC
Ft. Pulaski, GA		1	PC
Springfield, IL		2	
Cairo, IL	<i>Pope</i>	3	
Somerset, KY		1	
Annapolis, MD	<i>Butler</i>	3	
St. Louis, MO		1	
Pittsburg Landing, TN	<i>Halleck*</i>	5	Armée (TN), PC
Nashville, TN	<i>Buell, Rosecrans</i>	4	Armée (Cb), PC
Dover, TN		0	PC
Winchester, VA	<i>Banks</i>	3	PC
Harper's Ferry, VA		0	PC
Manassas, VA	<i>McClellan</i>	13	Armée (Pot)
	<i>McDowell, Burnside</i>		
Ft Monroe, VA		1	PC
Lewisburg, WV	<i>Fremont</i>	2	

* Grant est le commandant réel, mais en termes de jeu Halleck fait appel à lui et aussitôt après Shiloh, il prend du champ. Le rôle indépendant de Grant ne commence donc réellement qu'en 1863.

14.3 - Marqueurs

Au premier tour de jeu, printemps 1862, le marqueur compte-tours est sur son côté « Pas de Proclamation d'Emancipation ». Le niveau de blocus de l'Union est de 2, le modificateur d'assaut amphibie est de 2. Il faut placer un marqueur de destruction de ressource à Nashville.

14.4 - Cartes

10 cartes stratégiques sont à retirer du paquet avant de commencer le scénario

- (24) Pre-War Treachery
- (26) Cotton is King
- (29) Crittenden Compromise
- (42) Kentucky Anarchy
- (43) Kansas
- (44) Western Virginia
- (47) CSA Recognizes KY, MO, and DE
- (48) Brazil Recognizes the Confederacy
- (52) Trent Affair
- (91) Letters of Marque

14.5 - Volonté stratégique

Union 108 (-), Confédéré 98.

14.6 - Phase renforts

Seul le segment C est joué le premier tour de 1862. Le scénario ignore les segments A et B

14.7 - Conditions de victoire

Le scénario 1862 se termine à la fin du tour "Fall 1862". L'Union gagne si sa V.S. dépasse celle du Confédéré de 25 points. Si le Confédéré a plus de V.S. que l'Union, il gagne. Tout autre résultat est nul.

15- SCENARIO 1863

15.1 - Installation Confédéré

Le joueur place les pions mentionnés dans les cases indiquées. Toutes les cases en TN, VA, NC, SC, GA, FL, AL, MS, LA, AR et TX sont contrôlées par le Confédéré sauf si l'union débute avec un marqueur C.P. dans la case

Emplacement	Général	P.F.	Autres
-------------	---------	------	--------

Little Rock, AR	<i>Price</i>	1	
Mobile, AL	<i>J. Johnston</i>	1	
Pensacola, FL		1	
Savannah, GA		1	
Shreveport, LA	<i>Smith</i>	1	
Port Hudson, MS		2	Fort
Vicksburg, MS	<i>Pemberton</i>	5	Fort, Armée (MS)
Jackson, MS		1	
Tupelo, MS		1	
Fayetteville, NC		2	
Wilmington, NC		2	
Charleston, SC	<i>Beauregard</i>	2	
Ft. Sumter, SC		1	
Shelbyville, TN	<i>Forrest</i>	1	
Tullahoma, TN	<i>Bragg, Polk,</i> <i>Wheeler</i>	7	Armée (Tenn)
McMinnville, TN	<i>Morgan</i>	1	
Chattanooga, TN		1	
Knoxville, TN		2	
Sabine City, TX		1	
Fredericksburg, TX	<i>Lee, Jackson,</i> <i>Stuart</i>	12	Armée (Nva)
Richmond, VA		3	Fort
Petersburg, VA	<i>Longstreet</i>	2	

Les généraux A.S. Johnston et Van Dorn sont retirés du jeu.

15.2 - Installation Union

Le joueur place les pions indiqués dans les cases mentionnées. Toutes les cases en IL, IN, OH, MD, PA, NJ et DE sont contrôlées par l'Union, ainsi que toutes les cases des Etats-frontière en MO, KY, et WV (les marqueurs C.P. sont présents mais ne sont pas repris dans la liste). Le Tennessee est également contrôlé par l'Union.

Emplacement	Général	P.F.	Autres
Washington, DC	<i>Halleck, Butler</i>	8	Fort
Ft. Pickens, FL		0	PC
Ft. Philip/Jackson, LA		0	PC
Jacksonville, FL		1	PC
Ft. Gadson, FL		0	PC
Brunswick, GA		1	PC
Ft. Pulaski, GA		1	PC
Cairo, IL		2	
Louisville, KY		1	
Somerset, KY	<i>Burnside</i>	5	
Baton Rouge, LA	<i>Bank</i>	3	PC
New Orleans, LA		1	PC
Baltimore, MD		2	
Springfield, MO	<i>Curtis</i>	5	Armée (MO), PC
St. Louis, MO		1	PC
Corinth, MS		2	Fort, PC
New Bern, NC		2	PC
Morehead City, NC		1	PC
Memphis, TN		6	PC
McKenzie, TN		0	PC
Humboldt, TN		0	PC
Grand junction, TN		0	PC
Lexington, TN		0	PC
Pittsburg Landing, TN		0	PC
Nashville, TN		4	Fort, PC
Murfreesboro, TN	<i>Rosecrans,</i> <i>McDowell</i>	12	Armée (Cb), PC
Dover, TN		0	PC
Tullahoma, TN		0	PC

Franklin, TN		0	PC
Clarksville, TN		0	PC
Waynesboro, TN		0	PC
Columbia, TN		0	PC
Manassas, VA	<i>Hooker,</i>	15	Armée (Pot), PC
	<i>Pleasanton, Stoneman</i>		
Ft. Monroe, VA		2	PC
Norfolk, VA		2	PC
Parkersburg, WV		1	
Charleston, WV		1	
Grafton, WV	<i>Fremont</i>	1	

Les Généraux Mc Clellan, Buell et Pope sont retirés du jeu

15.3 - Marqueurs

Le premier tour est printemps 1863, le compte-tours est tourné côté « Proclamation de l'émancipation ». Niveau de blocus naval 3, modificateur d'assaut amphibie 3. Placer des marqueurs destruction de ressources à Nashville et Memphis (TN).

15.4 - Cartes

Avant de commencer le scénario, retirer les 12 cartes de stratégie suivantes :

- (24) Pre-War Treachery
- (26) Cotton is King
- (29) Crittenden Compromise
- (42) Kentucky Anarchy
- (43) Kansas
- (44) Western Virginia
- (47) CSA Recognizes KY, MO, and DE
- (48) Brazil Recognizes the Confederacy
- (52) Trent Affair
- (76) Great Sioux Uprising
- (81) Emancipation Proclamation.
- (91) Letters of Marque

15.5 - Volonté stratégique

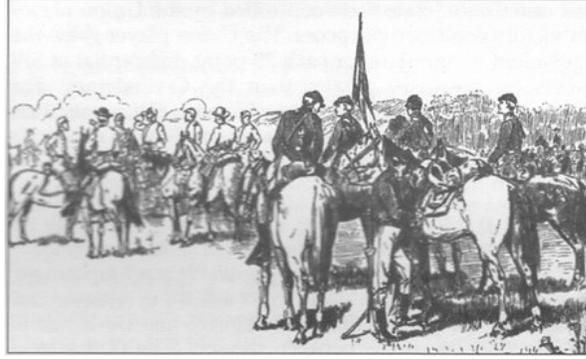
Union 85 (+), Confédéré 80 (-)

15.6 - Phase renforts

Seul le segment C est joué lors du premier tour du scénario. Ignorer les segments A et B.

15.7 - Conditions de victoire

Le scénario 1863 se termine à la fin du tour « Fall 1863 ». L'Union gagne si sa valeur de V.S. dépasse celle du Confédéré de 25 points. Si l'Union n'a que 10 points V.S. (ou moins) de plus que le Confédéré, celui-ci a gagné le scénario. Tout autre résultat est nul.



16 - SCENARIO 1864

16.1 - Installation du Confédéré

Le joueur place les pions indiqués dans les cases mentionnées. Toutes cases en TN, VA, NC, SC, GA, FL, AL, MS, LA, AR et TX sont considérées contrôlées par le Confédéré, hormis les cases débutant le jeu avec un marqueur C.P. Union dans leur case. Le Tennessee et la Floride sont contrôlés par l'Union.

Emplacement	Général	P.F.	Autres
Demopolis, AL	<i>Polk</i>	3	
Mobile, AL		1	Fort
Camden, AR	<i>Price</i>	3	
Pensacola, FL		1	
Baldwin, FL		1	
Atlanta, GA		1	Fort
Savannah, GA		1	Fort
Dalton, GA	<i>Johnston, Hood, Wheeler</i>	9	Armée (TN)
Shreveport, LA	<i>Smith</i>	1	
Alexandria, LA		1	
Gainesville jct, Wilmington, NC	<i>Forrest</i>	1	
Weldon, NC		1	
Goldsboro, NC		1	
Charleston, SC		3	
Rodgersville, TN	<i>Longstreet, Morgan</i>	3	
Nacogdoches, TX		1	
Strasburg, VA		1	
Wilderness, VA	<i>Lee, Ewell, Hill, Stuart</i>	12	Armée (Nva)
Richmond, VA		2	Fort
Petersburg, VA	<i>Beauregard</i>	1	Fort

Les généraux : Jackson, Van Dorn, A.S. Johnston, Pemberton et Bragg sont retirés du jeu.

16.2 - Installation de l'Union

Le Joueur place les pions indiqués dans les cases mentionnées. Toutes les cases en IL, IN, OH, MD, PA, NJ et DE sont contrôlées par l'Union, de même celles des Etats-frontière MO, KY et WV (marqueurs CP présents mais pas repris dans la liste). Le Tennessee et la Floride sont contrôlés également.

Emplacement	Général	P.F.	Autres
Washington, DC	<i>Halleck</i>	4	Fort
Little Rock, AR	<i>Curtis*</i>	5	Armée (MO), PC
Arkansas Post, AR		1	PC
Clarksville, AR		0	PC
Fayetteville, AR		0	PC
Decatur, AL		1	PC

Ft. Pickens, FL	1	PC
Ft. Gadson, FL	0	PC
Tallahassee, FL	1	PC
St. Marks, FL	0	PC
Jacksonville, FL	1	PC
Brunswick, GA	1	PC
Ft. Pulaski, GA	1	PC
Cairo, IL	1	
Lexington, KY	1	
Somerset, KY	1	
New Orleans, LA	1	PC
Port Hudson, LA <i>Banks</i>	5	PC
Baton Rouge, LA 1 fort,	0	PC
Baltimore, MD	3	
Springfield, MO	1	PC
St. Louis, MO <i>Rosecrans,</i> <i>Pleasanton</i>	3	PC
Grand Gulf, MS	0	PC
Forest, MS	0	PC
Meridian, MS	0	PC
Jackson, MS		PC
Vicksburg, MS	4	Fort, PC
Corinth, MS	1	Fort, PC
New Bern, NC	1	PC
Morehead City, NC	1	PC
Knoxville, TN <i>McDowell*</i>	4	PC
Memphis, TN	1	PC
Cleveland, TN	1	PC
Dover, TN	1	
Humboldt, TN	0	PC
Grand junction, TN	0	PC
Lexington, TN	0	PC
Pittsburg Landing, TN	0	PC
Franklin, TN	0	PC
Clarksville, TN	0	PC
Waynesboro, TN	0	PC
Columbia, TN	0	PC
McKenzie, TN	0	PC
Shelbyville, TN	0	PC
Nashville, TN	4	Fort, PC
Murfreesboro, TN	2	PC
Tullahoma, TN	2	PC
Chattanooga, TN <i>Sherman,</i> <i>Hooker, Stoneman, McPherson, Scofield</i>	15	Armée (Cb), PC
Sabine City, TX	1	PC
Winchester, VA	0	PC
Manassas, VA <i>Grant,</i> <i>Meade, Burnside, Hancock</i>	15	Armée (Pot), PC
Ft. Monroe, VA <i>Butler</i>	7	Armée (TN)** , PC
Harper's Ferry, VA	1	PC
Norfolk, VA	2	PC
Grafton, WV <i>Fremont</i>	1	

* Les généraux marqués par un astérisque ont historiquement été réaffectés ou retirés du commandement mais sont utilisés ici pour un commandement mineur indépendant.

** En réalité l'armée du James

Retirer les généraux: Mc Clellan, Pope, Buell et Reynolds

16.3 - Marqueurs

Le premier tour est le tour Été 1864. Le compte-tours est placé côté « Proclamation de l'Emancipation ». Niveau de

blocus naval 4. Modificateur d'assaut amphibie 4. Placez un marqueur de destruction de ressources à Nashville (TN), Memphis (TN), Little Rock (AR) et Jackson (MS).

16.4 - Cartes

Retirer les 12 cartes indiquées dans la liste

- (24) Pre-War Treachery
- (26) Cotton is King
- (29) Crittenden Compromise
- (42) Kentucky Anarchy
- (43) Kansas
- (44) Western Virginia
- (47) CSA Recognizes KY, MO, and DE
- (48) Brazil recognizes the Confederacy
- (52) Trent Affair
- (76) Great Sioux Uprising
- (81) Emancipation Proclamation
- (91) Letters of marque

16.5 - Volonté stratégique

Union 65 (+) Confédéré 50 (-). L'Union a déjà reçu le bonus V.S. pour le Mississippi.

16.6 - Phase renforts

Seul le segment C est joué le premier tour de ce scénario. Ignorer les segments A et B

16.7 - Conditions de victoire

Le dernier tour est le tour « printemps 1865 ». Les conditions de victoire sont identiques à celles du jeu de campagne, incluant la possibilité d'une victoire automatique confédérée à la fin du tour « Fall 1864 » si le total de la V.S. de l'Union est inférieur à 50 points (17.2, 17.3).

17 - JEU DE CAMPAGNE

17.1 - Installation

Le jeu de campagne utilise l'installation du scénario 1861 et commence au tour printemps 1861 pour se terminer au tour printemps 1865, à moins que la condition d'une victoire automatique du jeu de campagne soit remplie avant la fin.

17.2 - Victoire automatique

Volonté stratégique : l'Union gagne immédiatement à l'instant où la V.S. du Confédéré arrive à zéro. Le Confédéré gagne immédiatement si à la fin du dernier tour 1864 la V.S. de l'Union est au-dessous de 50 OU si à la fin de n'importe quel tour où la V.S. Confédéré est 2 fois supérieure à celle de l'Union.

Ressources confédérées : l'Union gagne immédiatement si le Confédéré a toutes ses cases ressources détruites et n'a plus aucun port de forceurs de blocus ouvert.

17.3 - Victoire du jeu de campagne

Fin du tour printemps 1865, si le joueur Union contrôle 10 Etats confédérés ou frontières, il gagne la partie; toute autre situation est une victoire confédérée. Chaque Etat de l'Union ayant 3 (ou plus) marqueurs C.P. confédérés, annule un Etat confédéré contrôlé par l'Union pour les conditions de victoire. L'Union gagne l'équivalent d'un Etat pour chaque différentiel de 25 points de V.S. de plus que le Confédéré. Par exemple si l'Union a 51 points de V.S. de plus que le Sud, il compte cela comme 2 Etats contrôlés.

19 - QUEUE D'OPERATIONS

Note du concepteur : cette règle optionnelle permet aux joueurs d'utiliser plusieurs C.O. pour activer un général en vue de simuler une organisation logistique.

Règle : un joueur peut désigner un général dans une case pour une queue (ou file) d'opérations. Une fois ce choix fait, il ne peut pas être modifié. Placer le marqueur queue d'opérations sur la case appropriée sur le côté indiquant le chiffre de la C.O. utilisée au départ. A chaque round stratégique suivant, une fois la queue d'opérations établie, une C.O. peut être jouée consécutivement (en ajustant le marqueur queue d'opérations pour indiquer le total ainsi obtenu). Quand le total de valeur des C.O. jouées dans cette "queue d'opérations" égale (ou dépasse) le niveau stratégique du général désigné (le surplus est perdu), celui-ci doit être activé sans retard.

Si le joueur brise la séquence en ne jouant pas de carte à la file pour toute raison que ce soit (c'est-à-dire qu'il joue une carte pour un autre but), la queue est perdue et toutes les cartes la composant sont écartées. La séquence est rompue même si la carte jouée durant le tour du joueur était une carte à jouer obligatoirement (par ex. Proclamation d'Emancipation).

A la fin du tour de jeu toutes les cartes de la queue d'opérations sont automatiquement écartées et ne peuvent pas être reportées sur le tour suivant. Chaque joueur est limité à une queue d'opérations active. Le jeu d'une carte d'interruption ou d'enlèvement de carte durant le tour de l'autre joueur ne rompt pas la séquence queue d'opérations ; par contre le jeu de la carte "Forward to Richmond" la brise. Si le général désigné pour la queue d'opérations participe à une bataille, la queue d'opérations est rompue, que son modificateur soit ou non utilisé.

(N.d.T. - Exemple : le Nordiste décide d'établir une queue d'opérations ; il désigne le général Fremont, niveau stratégique 3, et pose dans la case le marqueur queue d'opérations, côté 1. Il joue (durant un round stratégique) une carte C.O. valeur 4, sans rien activer, durant le round suivant il en joue une autre valant 2 ; dès lors il écarte ces deux cartes dont le total atteint 3 permettant d'activer Fremont ; s'il avait joué une deuxième C.O. valant 1, il tournait le marqueur sur son côté 2 ; à la troisième C.O. (qu'elle vaille 1 ou 2) il pouvait également activer Fremont).

1.3 - EXEMPLE de JEU

Note du concepteur : cet exemple de jeu couvre le scénario 1861. Il tente de retracer l'histoire de la première année de la guerre vue par "For the People". Les actions prises sont dans plusieurs cas sous-optimales et n'ont pas de viabilité historique.

La stratégie initiale confédérée fut défensive et passive par intention et basée sur l'idée selon laquelle le Nord ne pourrait jamais conquérir et occuper de si vastes territoires. En plus, le Sud poursuivait la théorie du "coton roi" qui voulait que le Sud, en mettant l'embargo sur ses propres ressources, pourrait obtenir le support politique européen. La théorie était que les Européens ne pouvaient pas vivre sans le coton du sud et qu'ils serviraient donc de médiateurs pour une conclusion satisfaisante de la guerre. Le Sud ne put saisir l'opportunité majeure d'établir son crédit à l'étranger alors que l'effet du blocus était encore très faible. D'autre part, l'Union fondait sa sécurité sur les Etats-frontière du Missouri et du Kentucky tout en soutenant autant que possible les partisans du Nord en Virginie occidentale et au Tennessee oriental. Le scénario s'achève avec l'Union s'assurant les Etats frontière et la chute du nord Tennessee sous les armées de l'Union. L'installation pour ce scénario est celle du début du jeu de campagne et du scénario 1861.

Cartes en mains du joueur de l'Union :

29 Compromis Crittenden

43 Kansas

44 Virginie occidentale

68 Lincoln déclare le blocus



Cartes en mains du joueur confédéré :

91 lettres de marque

50 CSS Sumter corsaires de commerce

42 anarchie au Kentucky

12 intrigue de cabinet



PRINTEMPS 1861

La phase renforts est ignorée ; procéder directement au point 3.2 des règles : distribution des cartes stratégiques. Le compteur de tours indique que 4 cartes sont distribuées à chaque joueur. Le Confédéré déclarant qu'il ne joue pas de carte campagne de suite, l'Union est le premier joueur.

1^o round stratégique de l'Union :

L'Union joue la carte 29 et place 2 marqueurs C.P. à Lexington et Louisville (KY). La carte est retirée du jeu. V.S. Union 100 (-), V.S. Confédéré 100 (+).

1° round stratégique Confédéré :

Le Confédéré joue la carte 91 et augmente sa V.S. de 1. Puisque le marqueur était déjà sur le côté + il n'a pas d'effet cumulatifs. La carte est retirée du jeu. Union V.S. 100 M (-) Confédéré V.S. 101 (+).

2° round stratégique Union :

Le Kansas est admis dans l'Union ce qui permet le placement d'1 P.F. en MO. L'Union place le P.F. à Kansas City. La carte Kansas est retirée du Jeu. V.S. Union V.S. 100 M (-) Confédéré V.S. 101 (+).

2° round stratégique Confédéré :

A cause des pertes commerciales dues au corsaire CSS Sumter, la V.S. de l'Union descend de 1. Union 99 V.S. (-), Confédéré V.S. 101 (+).

3° round stratégique Union :

L'Union joue la carte Virginie ouest et place des marqueurs C.P. à Parkersburg, Grafton et Weston. La carte est retirée du jeu. Union 99 V.S. (-), Confédéré V.S. 101 (+).

3° round stratégique Confédéré :

L'anarchie au Kentucky enlève à l'Union les marqueurs C.P. de Lexington et Louisville (KY). Le Confédéré doit aussi retirer le sien de Columbus mais il est susceptible d'être remplacé durant sa phase contrôle politique sauf si l'Union prend Columbus. Union 99 V.S. (-), Confédéré V.S. 101 (+).

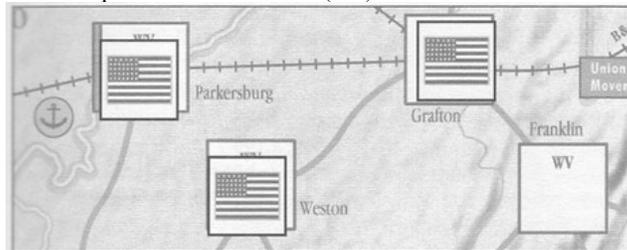
4° round stratégique Union :

Lincoln déclare le blocus ce qui porte le niveau de blocus à 1. La carte est retirée du jeu. Union 99 V.S. (-), Confédéré V.S. 101 (+).

4° round stratégique confédéré :

De bonne heure le secrétaire à la guerre Seward crût qu'il pouvait contrôler Lincoln. Le point culminant des intrigues de cabinet fut un mémorandum qu'il adressa au président Lincoln. La carte Intrigue de cabinet baisse de 3 la V.S. de l'Union. Il y aura d'autres intrigues, la plupart par Salmon Chase (la carte n'est pas retirée). Union V.S. 96 M, confédéré V.S. 101 (+).

Toutes les cartes ayant été jouées, cette partie du tour de jeu est terminée. Durant la phase contrôle politique (puisque aucune capitale n'a été prise) les cases contenant des P.F. approvisionnés, non cavalerie, reçoivent des marqueurs C.P. Les seules cases ayant ces critères sont Columbus (KY) (marqueur C.P. Confédéré) et Kansas City (MO) (marqueur C.P. Union). Après le placement des marqueurs C.P., le contrôle d'Etat est déterminé. L'Union a 3 marqueurs C.P. en Virginie occidentale (il en manque un pour convertir 11 Etat), 2 marqueurs C.P. en MO (St. Louis et Kansas City). Le Confédéré a 1 marqueur C.P. à Columbus (KY).



L'Union possède désormais 3 marqueurs en West Virginia, il ne manque qu'un marqueur pour convertir cet état hésitant.

Durant la phase d'attrition, l'Union perd 1 P.F. (à Washington) tandis que le Sud en perd 1 à Manassas.

Après la phase fin de tour, un nouveau tour commence puisque le scénario n'est pas terminé.

ETE 1861

Durant la phase Renforts, l'Union place 8 P.F. à Washington, 6 P.F. à Cincinnati (OH) et 4 P.F. à St. Louis (MO). Le Confédéré lance le dé pour chacune des quatre zones de blocus, obtient 1 pour Atlantique Nord, 2 pour Atlantique Sud, 3 pour golfe ouest et 6 pour golfe est. Le résultat pour l'Atlantique Nord n'étant pas supérieur au niveau du blocus de l'Union qui est 1, il n'y a pas de renforts confédérés pour cette zone et sa V.S. est réduite de 5 (-2 pour échec au dé et -3 suite au changement de fortune). Les renforts pour forceurs de blocus sont placés à New Orleans (LA), Mobile (AL) et Savannah (GA). Les 9 renforts d'Etat sont placés, un par case, à :

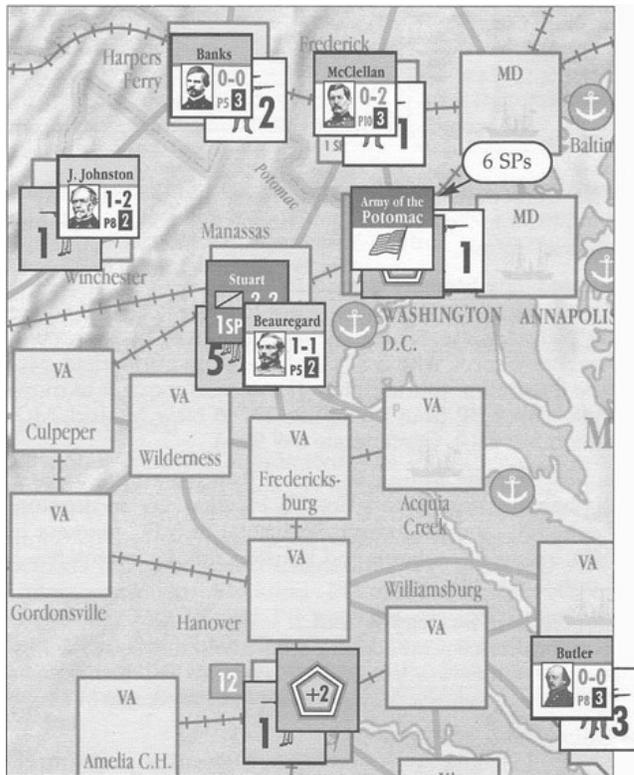
Nashville (TN), Pensacola* (FL), Manassas (VA), Monroe* (LA), Atlanta* (GA), Fayetteville (AK), Wilmington*

(NC), Charleston* (SC), Fort Morgan (AL).

*P.F. qui utiliseront le mouvement stratégique.

Durant le mouvement stratégique, l'Union fait les mouvements stratégiques suivants (au total 10 sur un total permis de 15) :

- 14) 2 P.F. (de port à port) de DC à Fort Monroe (VA)
- 15) 1 P.F. de Springfield à Cairo (IL)
- 16) 3 P.F. de DC à Cairo (IL)
- 17) 2 P.F. de Pittsburg (PA) à Columbus (OH)
- 18) 1 P.F. de Philadelphie (PA) à Cairo (IL)
- 19) 1 P.F. de Cincinnati (OH) à Cairo (IL)



Cet exemple montre la position des unités après la phase de renforcement du tour Été 1861.

Durant le mouvement stratégique, le Confédéré effectue les mouvements suivants (total 7, soit le maximum permis) :

- 20) 1 P.F. de Wilmington à Manassas (VA)
- 21) 1 P.F. de Charleston (SC) à Manassas (VA)
- 22) 1 P.F. de Monroe (LA) à Nashville (TN)
- 23) 1 P.F. de Pensacola (FL) à Columbus (KY)
- 24) 1 P.F. de Mobile (AL) à Columbus (KY)
- 25) 1 P.F. de New Orléans à Manassas (VA)
- 26) 1 P.F. d'Atlanta (GA) à Knoxville (TN) (Noter que les P.F. confédérés ne peuvent pas être placés dans des cases pro-Union ainsi la seule façon de les amener dans des localisations comme Knoxville est de le faire lors du mouvement stratégique ou durant les rounds stratégiques).

Les généraux arrivant ce tour sont placés sur la carte, face cachée, Union en premier. Quand ils sont révélés : Buell et Rosecrans sont à Cincinnati (OH), Halleck et Pope à Cairo (IL), McClellan à Frederick (MD), Banks à Harper's Ferry (VA) et Burnside en DC. Les généraux confédérés sont placés et lorsqu'ils sont découverts : Stuart est à Manassas (VA), Smith à Knoxville (TN) et Bragg à Nashville (TN). Immédiatement après le placement de Stuart à Manassas, 1 des 6 P.F. à Manassas est retiré de la carte avec le pion Stuart pour être remplacé par le pion brigade de cavalerie Stuart.

Ceci termine la phase renforts. Procéder à la distribution des cartes. Suivant l'indication du compte-tours, chacun reçoit 5 cartes : la main de l'Union est composée des cartes 11, 56, 71, 83, 84



et celle du Confédéré des cartes 41, 60, 82, 88, 102.



Le Confédéré déclare qu'il joue une carte campagne mineure et, de ce fait, commence le premier round stratégique.

1^o round stratégique Confédéré

1^o mouvement : Price se déplace à Little Rock (AK) d'où il emmène le P.F., retourne à Fayetteville et va avec 3 P.F. à Springfield (MO) (voir illustration).

2^o mouvement : Polk se déplace avec 1 P.F. de Memphis (TN) à New Madrid.

Union V.S. 96 (-) Confédéré 96 (-)

1^o round stratégique Union

L'Union joue la carte Nathaniel Lyon et place 3 marqueurs C.P. à Ironton, Lexington et St. Joseph (MO), ce qui lui fait 5 marqueurs C.P. au MO avec St. Louis et Kansas City.

Union V.S. 96 (-) Confédéré 96 (-)

2^o round stratégique Confédéré

La carte Tennessee confédérée donne au sud 2 P.F. qui, sont placés à Nashville (TN), portant ses P.F. à 5.

Union V.S. 96 (-) Confédéré 96 (-)

2^o round stratégique Union

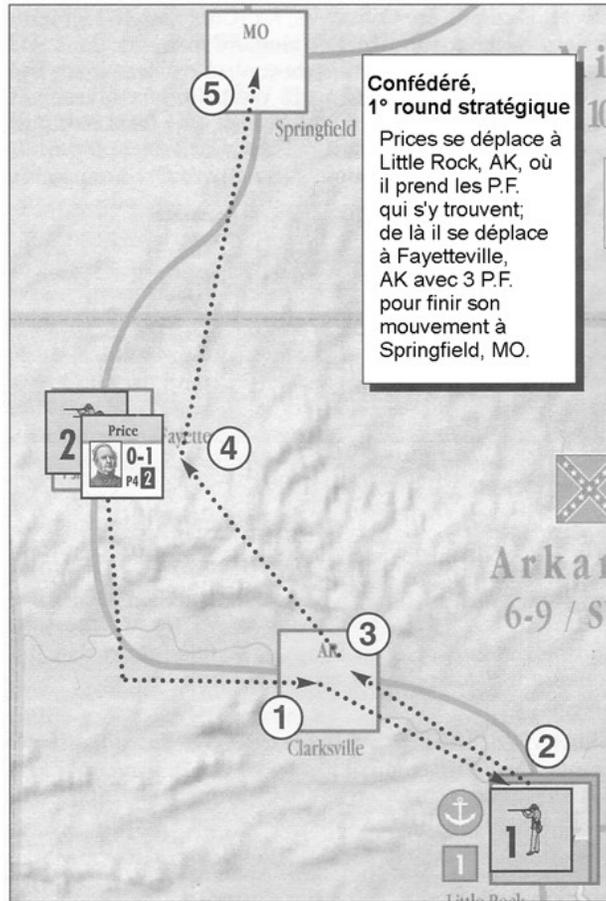
L'Union joue une carte Campagne majeure.

Premier mouvement : activation de Fremont qui emmène 4 P.F. de St. Louis (MO) à Kansas City où il prend le P.F., se déplace à travers Jefferson City (laissant 2 P.F.) ensuite à Rolla où il laisse 2 P.F. puis à Ironton, laissant 1 P.F., et finit son mouvement à St. Louis avec 2 P.F.

Second mouvement : les 3 P.F. de Columbus (OH) se déplacent à Wheeling (WV) y laissant 1 P.F. (une division qui se déplace peut laisser des P.F. en route mais pas en ramasser) continue à Lewisburg (WV).

Troisième mouvement est naval (1 par carte campagne) : 2 P.F. vont de Fort Monroe (VA) à Fort Pulaski (GA). S'ensuit un assaut amphibie avec 2 P.F. contre un fort sans garnison (total 2 P.F. = petite bataille). Il faut d'abord calculer les MD (modificateurs au dé). Le modificateur d'assaut amphibie de l'Union est zéro, celui du Confédéré est + 2 mais l'Union obtient + 4 à cause du ratio de force. L'Union obtient 1 au dé (+ 4 = 5) tandis que le Confédéré obtient 2 (+ 2 = 4). La CRT (Table de résultat de combat) spécifie que chaque côté perd 1 P.F. mais comme il y a un fort sans garnison, l'attaquant (Union) gagne le nul s'il lui reste au moins un P.F. survivant ; ainsi l'Union est vainqueur et 1 P.F. Union occupe le Fort. V.S.

Union V.S. 96 (-) Confédéré 96 (-)



3° round stratégique Confédéré

Le Confédéré joue la carte USS Monitor comme CO 2 et l'utilise pour créer l'armée du Tennessee à Mashville sous le commandement de A.S. Johnston. Comme il a le plus haut niveau politique sur la carte, il n'y a pas de pénalité V.S. Le marqueur AoT (Armée du Tennessee) est placé à Nashville, A.S. Johnston et Bragg sont placés sur la carte dans les cases "Army of Tennessee" avec son marqueur d'armée SP sur la case 5 du compteur de forces d'armées.
 Union V.S. 96 (-) Confédéré 96 (-)

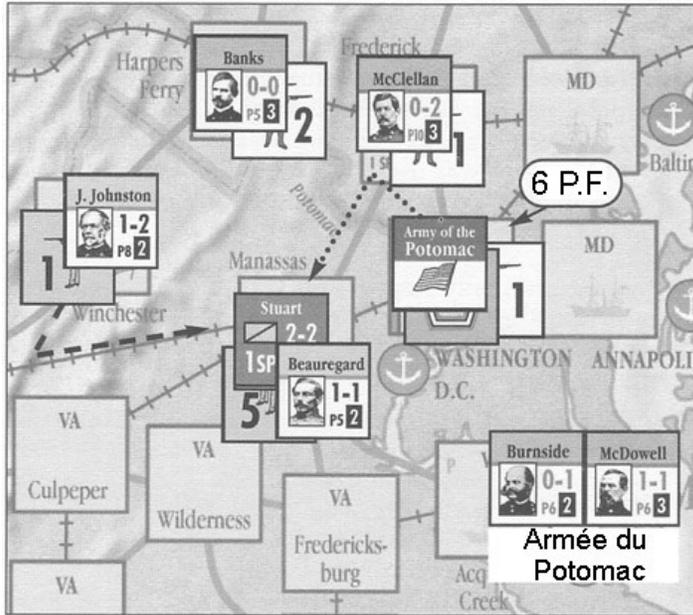
3° round stratégique Union

L'Union joue sa seconde carte campagne majeure (Note : avoir deux cartes campagne majeure en mains est improbable mais possible. On peut en Jouer plus d'une dans un tour). Le premier mouvement active l'armée du Potomac laquelle quitte DC avec 6 P.F. (1 P.F. est laissé comme garnison du fort), traverse Frederick,(10) et tente d'entrer à Manassas (VA) occupée par Beauregard et Stuart. Le Confédéré révèle une carte d'interruption (carte First Manassas) dont l'événement permet une interception à 2 cases. J. Johnston à Winchester est amené à Manassas. La bataille est une bataille moyenne (6 PF Union contre 7 Confédéré). L'Union reçoit un DM + 1 (basé sur le niveau de combat offensif 1 de Mc Dowell) tandis que le Confédéré a un DM + 4 (niveau de combat défensif 2 de J. Johnston, + 2 pour l'interruption). Le niveau de Johnston est utilisé puisque son niveau politique est supérieur à celui de Beauregard. L'Union obtient 5 au dé (+ 1 = 6) tandis que le Confédéré obtient 3 (+ 4

7). Il n'y a pas de perte de chef puisque personne n'a obtenu un DM 10. L'Union et le Confédéré perdent chacun 2 PF. Comme il y a égalité sans astérisque, le défenseur Confédéré gagne. L'AoP retraite dans la case Frederick (MD). A la fin du mouvement, l'AoP absorbe Mc Clellan et 1 PF dans la case (1'AoP a alors 5 PF et le Confédéré 5 PF dont 1 est la brigade de cavalerie Stuart).

Second mouvement de la campagne : avec 2 PF Banks quitte Harper's Ferry (VA) pour Winchester.

Troisième mouvement : Buell avec 6 PF et Rosecrans quittent Cincinnati (OH) et traversent Falmouth, Lexington, Somerset, retournent à Lexington, Frankfort, Louisville et finissent à Lebanon (KY). Buell laisse 1 PF dans chaque case et finit son mouvement avec 1 PF + Rosecrans à Lebanon.



3° Round stratégique de l'Union : l'armée du Potomac de McDowell se déplace à Manassas. J. Johnson l'intercepte depuis la vallée (grâce à la carte stratégique n°102).

4° round stratégique Confédéré

La dernière carte du Confédéré est celle de l'évènement spécial "Foreign Intervention". Puisque la valeur de V.S. Confédérée est au-dessous de 110, et puisqu'elle est la dernière carte dans la main du Confédéré, il peut l'utiliser comme CO. Il choisit de créer l'armée de Virginie du Nord. Note historique : un joueur plus agressif attaquerait probablement au Kentucky, mais le Sud resta très passif durant cette période pour des raisons politiques et logistiques. Retirer les généraux et la brigade de cavalerie pour le compte de l'Armée sur la carte avec J. Johnston comme commandant (pas de pénalité de VS puisque le seul général avec un niveau politique supérieur sur la carte est A.S. Johnston qui commande déjà une armée). Placer le marqueur Armée de Virginie du Nord sur la carte.

4° round stratégique Union

L'Union a encore deux cartes alors que le Confédéré n'en a plus. L'Union joue la carte Hunley en CO 1 et relève Mc Dowell de son commandement. Etant donné que celui-ci a perdu une bataille moyenne (et non une grande) l'Union subit entièrement la pénalité de 6 points de VS et place Mc Clellan comme commandant de l'AoP. Mc Clellan ayant un niveau politique supérieur à celui de Burnside, il n'y a pas de pénalité en VS. Retirez Mc Dowell et placez le sur le compteur de tours pour revenir à la prochaine phase renforts de l'Union.

Union V.S. 90 (-) Confédéré 96 (-)

5° round stratégique Union

L'Union joue sa dernière carte "Anaconda plan" et élève le niveau du blocus à 2. Après le jeu de cette carte les rounds stratégiques sont terminés.

Union V.S. 90 (-) Confédéré 96 (-)

Durant la phase contrôle politique, toutes les cases avec des PF (non cavalerie) approvisionnées reçoivent des marqueurs CP. Le Confédéré gagne le contrôle de Springfield (MO).

L'Union gagne le contrôle de :

MO : Jefferson City et Rolla, soit 7 marqueurs CP au MO,

WV : Wheeling et Lewisburg, soit 5 marqueurs CP en WV,

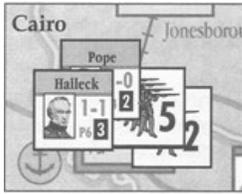
KY : Falmouth, Lexington, Frankfort, Louisville, Somerset et Lebanon, soit 6 marqueurs CP au KY,

VA : Winchester,

GA : Fort Pulaski.

L'Union gagne le contrôle des Etats de Virginie de l'ouest et du Missouri. Ses points de VS augmentent de 90 à 107 (+ 5 pour WV, + 10 pour MO et + 2 de changement de fortune). Grâce à sa prise de contrôle de WV, l'Union place des marqueurs CP à Franklin et Charleston, WV, et pour MO un marqueur CP est placé à Greenville. Par contre il ne peut pas faire de même pour Springfield et New Madrid puisque ces cases sont occupées par des PF Confédéré. Placer des

marqueurs CP dans le box de l'Etat imprimé sur la carte pour en indiquer le contrôle.



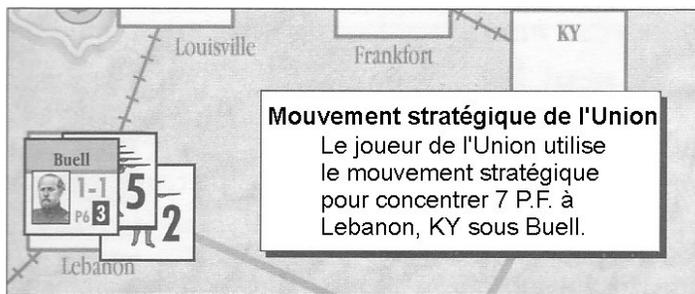
Durant la phase attrition, l'Union perd 3 PF (1 de l'AoP à Frederick plus 2 PF de Cairo où il y avait 7 P.F.) tandis que le Confédéré perd 4 PF (1 pour Nashville, Manassas, Springfield du Missouri et Columbus du Kentucky).

A la fin du second tour de jeu les points de VS sont, pour l'Union, 107 (+) et, pour le Confédéré, 96 (-). Avant de commencer le tour 3, le paquet de cartes stratégiques est remélangé puisque la carte Foreign Intervention a été jouée comme CO. Ne pas remélanges les cartes retirées du jeu.

FALL (FIN) 1861

Au tour 3, seuls les segments B et C de la phase Renforts sont exécutés. Durant le mouvement stratégique, l'Union effectue les mouvements suivants (total 12, maximum permis 15) :

- 27) 4 PF (1 PF de Lexington, Falmouth, Louisville et Frankfort jusque Lebanon KY)
- 28) 1 PF de St. Louis à Cairo (IL)
- 29) 2 PF de Jefferson City (MO) à Cairo
- 30) 2 PF de Rolla (MO) à Cairo
- 31) 1 PF d'Indianapolis (IN) à Lebanon (KY)
- 32) 1 PF de Wheeling (WV) à Lebanon
- 33) 1 PF de Ironton (MO) à Cairo



Le Confédéré effectue les mouvements suivants (total 3, maximum permis 7)

- 34) 1 PF de Nashville à Dover (TN)
- 35) 1 PF de Manassas à Strasburg (VA)
- 36) 1 PF de Mobile (AL) à Columbus (KY)

Durant le segment 3, les généraux arrivant ce tour sont placés sur la carte. Mc Dowell est placé à Frederick (MD) avec l'AoP. Quand les généraux Confédérés sont révélés, Van Dorn est à Springfield (MO) et Pemberton à Fort Sumter (SC).

Ceci conclut la phase Renforts abrégée. Procéder à la distribution des cartes (chacun reçoit 6 cartes suivant le compteur de tours).

L'Union reçoit : Cotton is King (26), Riverine Ironclads (67), Major Campaign (83), Copperheads (2), Admiral Foote (57), Missouri guérilla raids (13).

Le Confédéré reçoit : Pre-war Treachery (24), Trent Affair (52), Major Campaign (84), Ball's Bluff (73), Brazil Recognizes the Confederacy (48), CSA Recognizes KY, MO, MD and DE (47).

Le Confédéré déclare qu'il ne commence pas le premier (en jouant une carte campagne), ainsi l'Union débute le premier round stratégique.

1° round stratégique Union

L'Union joue la carte « Cotton is King » réduisant la VS Confédérée de 2.
VS Union 107 (+) Confédéré 94 (-).

1° round stratégique Confédéré

Le Confédéré joue la carte « Pre-war Treachery » et place des forts à New Madrid (MO) et Manassas (VA). La carte est retirée du Jeu.

2° round stratégique Union

Union joue la carte « Copperhead » comme CO 2 et crée l'armée de la Cumberland (KY) avec 7 P.F. Buell en est le commandant mais l'Union perd 5 points de VS (-2 parce que Butler et Fremont ont un niveau politique supérieur à Buell et -3 pour changement de fortune). VS Union 102 (-) Confédéré 94 (-)

2° round stratégique Confédéré

La V.S. confédéré augmente de 5 points à cause de la carte « Brazil Recognizes the Confederacy » (+3 pour la carte et +2 pour changement de fortune). La carte est retirée du jeu. VS Union 102 (-) Confédéré 99 (-).

3° round stratégique Union

L'Union joue la carte « Riverine Ironclad » comme CE et porte le modificateur d'assaut amphibie de 0 à 2.

3° round stratégique Confédéré

Le jeu de la carte « CSA recognizes KY,.. » permet d'ajouter 2 PF à Springfield (MO). La carte est retirée du jeu.

4° round stratégique Union

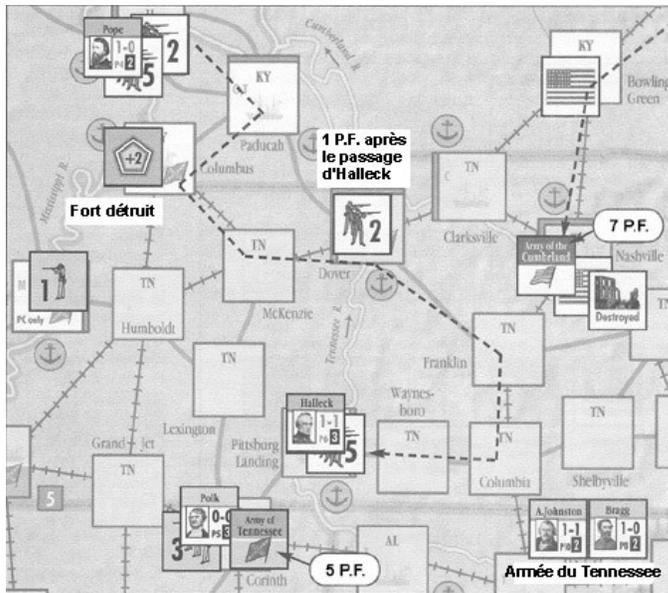
L'Union joue la carte « Admiral Foote » et mène un assaut amphibie en partant de Cairo avec 3 PF pour entrer à Dover (TN) et attaquer le fort. C'est une petite bataille (3 PF Union contre 2 PF Confédéré). Les modificateurs d'assaut amphibie sont calculés. L'Union obtient +4 (+2 MD amphibie et +2 pour la CE Foote) et le Confédéré +2 pour le fort, soit MD net +2 pour Union. Personne n'a d'avantage de ratio de force, ni de chef. Chacun lance le dé. L'Union obtient 5 (+2 = 7) et le Confédéré 3, non modifié. Les deux camps perdent 1 PF mais, à cause de l'astérisque à côté du résultat Union, celui-ci gagne la bataille. Le PF confédéré survivant recule à Franklin (TN). L'Union occupe Dover avec ses 2 PF et cesse son mouvement. Le Fort confédéré est retiré de la carte.

4° round stratégique Confédéré

Le Confédéré utilise sa carte Campagne majeure pour se replier, sa ligne dans l'ouest ayant été brisée. L'AoT de Nashville entre à Corinth (MS) via Decatur (AL) en prenant le PF dans Franklin (TN) en passant. Le général Polk à New Madrid (MO) laisse 1 PF dans la case et se déplace à Columbus (KY) où il prend les 3 PF et entre à Corinth. L'armée de Virginie du Nord se replie sur Fredericksburg (VA) abandonnant son fort à Manassas qui reste sans garnison.

5° round stratégique Union

L'Union joue sa Campagne majeure pour poursuivre son succès à l'ouest. L'AoP se déplace de Frederick (MD) à Manassas (VA) éliminant le Fort sans garnison et dépensant 1 mouvement sur place pour mettre un marqueur CP. Halleck se déplace avec un corps de 4 PF de Cairo à Paducah (KY) puis à Columbus pour retirer le fort, à Dover (où il prend 1 des 2 PF de l'Union), Franklin, Columbia et Waynesboro (TN) pour finir son mouvement à Pittsburg Landing (TN) (total 8 cases de mouvement). L'AoT confédérée tente une interception mais échoue (6 au dé). L'armée de Cumberland va à Bowling Green (KY), y dépense une case mouvement pour placer un marqueur CP, puis entre à Nashville (TN) où elle dépense une autre case mouvement pour détruire la case ressources en y plaçant un marqueur CP. Ceci augmente la VS Union de 7 points (5 pour Nashville et 2 pour changement de fortune). La VS Confédéré est réduite de 8 (-5 et -3 pour changement de fortune). VS Union 109 (+) Confédéré 91 (-).



Exemple : L'illustration montre la situation après le 4^o round stratégique Confédéré et le 5^o round de l'Union. Polk avec 3 PF rejoint l'armée du Tennessee de Nashville. Halleck quitte Cairo avec 4 PF, prend 1 PF de Dover et termine son mouvement à Pittsburg Landing. Buell, avec l'armée de la Cumberland marche sur Nashville en dépensant 1 point de mouvement supplémentaire pour placer des marqueurs CP à Nashville et Bowling Green.

5^o round stratégique Confédéré

Le Confédéré joue la carte « Ball's Bluff » et retire 1 PF Union de l'AoP.

6^o round stratégique Union

L'Union joue la carte « Missouri Guérilla Raids » comme CO 2 pour créer l'armée du Tennessee dans la case Pittsburg Landing avec 5 PF. Halleck en est le commandant mais l'Union perd 5 points VS (-2 pour la pénalité puisque Fremont et Butler ont un niveau politique supérieur et - 3 pour changement de fortune). VS Union 104 (-) Confédéré 91 (-).

6^o round stratégique Confédéré

La carte finale pour le tour est « Trent Affair ». La VS Confédérée augmente de 7 (5 pour l'évènement et 2 pour changement de fortune). La carte est retirée du jeu. VS Union 104 (-) Confédéré 98 (+).

A la phase contrôle politique, toutes les cases avec des PF, non-cavalerie, approvisionnés reçoivent des marqueurs CP. Le Confédéré ne gagne pas de contrôle de nouvelles cases. L'Union gagne le contrôle de Bowling Green (l'Union a 7 marqueurs CP au Kentucky), Dover et Pittsburg Landing (TN). L'Union gagne le contrôle du Kentucky et porte ainsi sa VS de 104 à 116 (10 pour l'Etat + 2 pour changement de fortune). En gagnant le contrôle du KY, l'Union place des marqueurs CP à Columbus et Paducah. Un marqueur CP est placé dans le box contrôle de l'Etat du KY et la phase contrôle politique est terminée.

Pour lassitude de guerre, l'Union perd 5 points VS et 3 pour changement de fortune ; sa VS descend de 116 (+) à 108 (-). La proclamation d'émancipation n'ayant pas eu lieu, le Confédéré n'est pas pénalisé (Mauvaise conscience).

Durant la phase Attrition l'Union perd 5 PF : 1 pour Pittsburg Landing (TN), Cairo (IL) et Manassas (VA) et 2 pour Nashville (TN) tandis que le Confédéré en perd 4, 2 pour Corinth (MS) et 1 pour Fredericksburg (VA) et Springfield (MO). A la fin du troisième tour les VS sont, pour l'Union, 108 (-) et, pour le Confédéré, 98. C'est le dernier tour du scénario 1861. C'est une victoire de l'Union.

Note : pour réaliser l'installation du scénario 1862, vous aurez à donner à chaque joueur un mouvement de réorganisation libre pour avoir les généraux dans les emplacements corrects et ajouter les renforts.



GMT Games

P.O. Box 1308 Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGAMES.com