

# Pour le Peuple

## TABLE DES MATIERES

1.	Introduction	2
2.	Mise en Place du Jeu	10
3.	Déroulement Général du Jeu	11
4.	Cartes de Stratégie	12
5.	Opérations Terrestres	13
6.	Opérations Combinées	20
7.	Combat	23
8.	Logistique	27
9.	Attrition	28
10.	Renforts	28
11.	Lutte Politique	30
12.	Volonté Stratégique	31
13.	Scénario 1861	33
14.	Scénario 1862	33
15.	Scénario 1863	34
16.	Scénario 1864	35
17.	Jeu de Campagne	36
18.	Notes du concepteur	36
	Liste des Cartes Stratégiques	38
	Crédits	38
	Index	39

Note de la SECONDE Edition: Certains des changements significatifs de la première édition sont signalés par les "Notes d'Édition". Cependant, les joueurs expérimentés devraient lire l'entièr de cette édition de manière approfondie, non seulement les nouveaux exemples de jeu détaillés étant donné que nous avons partout tenté de clarifier le langage. Signalons que la carte a également été altérée. Pour maintenir la continuité, l'ordre de présentation des règles n'a pas été modifié.

### 1. Introduction

FOR THE PEOPLE est un jeu sur la Guerre de Sécession américaine (1861-1865). Les joueurs prennent le rôle d'Abraham Lincoln ou Jefferson Davis comme ils manipulent les ressources politiques et militaires à leur disposition. Ces ressources prennent la forme de cartes stratégiques et d'unités militaires dont le seul objet est de vaincre la Volonté Stratégique de leur adversaire et d'atteindre leurs objectifs politiques.

#### 1.1 Les Causes de la Guerre

Les forces de l'état de Caroline du Sud précipitèrent la Guerre de Sécession en tirant sur Fort Sumter en avril 1861. Bien que le tir sur Fort Sumter fut le déclencheur immédiat de la guerre, sa cause sous-jacente fut une série de crises politiques alimentées par la question de l'esclavage. Le problème moteur était l'avenir de l'institution de l'esclavage dans les états et territoires nouvellement formés.

L'avenir de l'esclavage dans les territoires provoqua une série de crises politiques. Ces crises entraînent une série de compromis législatifs conçus pour apaiser les craintes du Sud sur l'abolissement de l'esclavage. Ces compromis furent créés pour maintenir une égalité timide du Sud au Sénat. Le Sud croyait que tant que cet équilibre des votes serait maintenu, il aurait le pouvoir d'empêcher l'émancipation.

De cette série de compromis politiques et du débat public émergèrent quatre positions fondamentales. Le point de vue Sudiste pur et dur était que l'esclavage devait être autorisé à s'étendre sans restriction. La position "d'autonomie", telle qu'exprimée par Stephen Douglas, était que chaque communauté locale devait décider si l'état serait esclavagiste ou libre. La plateforme du parti républicain, représentée par Abraham Lincoln, était que l'esclavage pouvait continuer là où il existait déjà, mais qu'aucune extension dans les territoires n'était tolérable. Finalement, la position abolitionniste était que l'institution devait être immédiatement éliminée. Ce fut l'évolution de ces quatre positions fondamentales qui provoqua l'effondrement du système bi-partite lorsque le parti Whig\* se fractura dans les années 1850. Le parti républicain qui focalisa et affina les questions régionales liées à l'esclavage émergea des cendres du parti Whig. L'élection de 1860 vit chacun des quatre candidats représenter l'une de ces positions. L'attrait modéré de la position républicaine dans le nord culmina avec l'élection d'Abraham Lincoln à la présidence. L'élection de Lincoln provoqua une crise de sécession lorsque la Caroline du sud déclara qu'elle se retirait des Etats Unis. Plusieurs autres états suivirent l'exemple de la Caroline du Sud, ce qui résulta en la formation des Etats Confédérés d'Amérique. Jouant un jeu prudent Lincoln n'agit pas immédiatement, essayant plutôt de garder les états frontaliers dans l'Union tout en manoeuvrant les Etats Confédérés d'Amérique nouvellement formés pour les inciter à déclarer les hostilités et la rébellion ouverte. Le tir sur Fort Sumter donna à Lincoln le casus belli dont il avait besoin et il fit un appel aux volontaires pour étouffer la rébellion. Suite à l'appel aux volontaires, plusieurs états clés frontaliers, y compris la Virginie, quittèrent l'Union et la Guerre de Sécession commença. C'est à ce point que l'action commence dans POUR LE PEUPLE. Après plus de deux années de guerre civile sanglante, le président Lincoln dédicaça un cimetière sur le précédent champs de bataille de Gettysburg avec ce célèbre passage dans son discours, "gouvernement du peuple, par le peuple, pour le peuple, ne périra pas sur cette terre". Il se trompait lorsqu'il déclara que le monde "ne remarquera ni ne se souviendra longtemps de ce que nous disons ici".

\* parti libéral formé en 1834 par la fusion des Républicains Nationaux et autres éléments opposés aux Démocrates – NdT.

## 1.2 Glossaire

### 1.3

Armée: Le terme Armée est utilisé pour désigner un groupe de pièces en déplacement qui consiste en un marqueur d'Armée avec les généraux et Points de Force (PF) associés.

Valeur de Combat: Une indication de l'aptitude d'un général dans les situations de combat et d'interception. Chaque général possède une valeur de combat offensive et une valeur de combat défensive. Chaque fois qu'un général est activé et se déplace, il utilise sa valeur offensive pour toutes les fonctions de jeu. Si le général n'est pas la force active et ne se déplace pas, il utilise sa valeur défensive pour toutes les fonctions de jeu, en particulier l'interception et la retraite avant le combat. Dans tous les cas, l'attaquant dans un combat utilise sa valeur de combat offensive et le défenseur utilise sa valeur de combat défensive, même si le combat est le résultat d'une interception réussie (le joueur qui intercepte reste quant même le défenseur).

Brigade de Cavalerie: Une Brigade de Cavalerie est l'amalgame d'un Général de Cavalerie et d'un Point de Force. Elle est comptée comme un Point de Force en ce qui concerne le combat et peut utiliser ses valeurs intrinsèques de Général de Cavalerie pour le commandement et les modificateurs.

Force: Une description générale des PF avec ou sans marqueurs d'armée ou généraux.

Forts: Il y a deux sortes de forts dans le jeu. Les forts côtiers sont imprimés sur la carte. Des marqueurs de fort peuvent être construits et sont enlevés par des actions ennemies couronnées succès. Un fort qui ne comprend pas un Point de Force dans l'espace est considéré sans garnison. Le symbole du fort ou le marqueur de fort représente le bâtiment, ses canons lourds et les artilleurs qui servent les canons soit approximativement 2.500 hommes. En conséquence, on dit

qu'un fort sans garnison a 0 PF, mais constitue un 0 PF, mais constitue une fonction de jeu, telles que bloquer le placement des renforts ennemis, bloquer les Lignes de Communication (LdC), et affecter le combat.

**Général:** Un général est un personnage significatif, nommé, du rang général d'officier qui historiquement a tenu un commandement indépendant important durant la guerre. En conséquence seuls les chefs senior sont utilisés dans le jeu, mais ceci inclut tous les chefs importants. Plusieurs autres généraux notables mais d'une moins grande portée sont représentés par les cartes d'événement. Chaque général est indiqué par un pion avec son nom, sa valeur stratégique, sa valeur de combat offensive et défensive et sa valeur politique. Souvent un général n'apparaît pas dans le jeu jusqu'au moment où il commencera à avoir un impact au niveau "armée" dans la guerre.

**Conflit Naval:** Pendant la Guerre de Sécession, le conflit naval se scinda en deux types d'opération distincts: le blocus et les opérations combinées de l'Union. La partie blocus de la guerre navale est traitée de manière abstraite via les procédures de renforts Sudistes. Les autres opérations navales et combinées de l'Union sont traitées par les mécanismes pour exercer le contrôle naval Nordiste des fleuves, et pour conduire des opérations amphibies. Les forts Sudistes, les cuirassés, et autres défenses navales aident à défendre les fleuves Confédérés (spécialement le Mississippi) ainsi que ses ports clés.

**Contrôle Politique :** pour le Nord, l'objet de la guerre était sa capacité à défendre la Constitution et à poursuivre le conflit jusqu'à la défaite du Sud. L'objectif du Sud était de défendre son territoire souverain et son indépendance. Pour les deux camps, l'objet de la Guerre de Sécession était de briser la Volonté Stratégique de leur adversaire. La mesure du succès d'un joueur dans le jeu est sa capacité d'étendre la "volonté" de son camp sur son opposant (représenté par les marqueurs de contrôle politiques [CP]). Le contrôle politique est acquis par les joueurs en manoeuvrant les forces militaires et en manipulant les événements politiques pour étendre l'ascendant stratégique de leur camp. Les marqueurs de contrôle politique indiquent aussi les lignes de communication. Pour les besoins du jeu, l'on assume qu'un espace qui commence le jeu sous le contrôle d'un camp contient un de ses marqueurs CP sauf si un CP ennemi est présent. Ceci évite l'encombrement de la carte. Lorsque les règles requièrent la présence d'un marqueur de contrôle politique, ces espaces, même si aucun marqueur n'est physiquement présent, remplissent cette exigence. Tous les espaces des Etats Frontaliers (Etats de MO, WV et KY) commencent le jeu en tant qu'espaces neutres et sont contrôlés par le camp qui dispose d'un marqueur CP dans l'espace.

**Espace :** Les emplacements sur la carte sont appelés des espaces. Chaque espace contient une partie ou l'ensemble des informations suivantes: Etat auquel il appartient, s'il s'agit d'un port (indiqué par un symbole de port), et potentiellement sa valeur de Volonté Stratégique dans le jeu d'Espaces de Ressources Confédérées. Les espaces sont connectés à d'autres espaces par des lignes. Il y a trois types de ligne: route, rail et rivière. Une connexion par rail est assumée avoir également une connexion par route. Les généraux et les unités de combat se déplacent d'espace en espace le long de ces lignes de connexion. Un espace connecté à un autre espace par une ligne est dit adjacent à cet espace. Il est considéré que les ports côtiers ont une connexion rivière imaginaire avec d'autres ports, ceci est important pour le mouvement stratégique.

**Abréviations des états:**

- AR Arkansas
- AL Alabama
- DE Delaware
- FL Florida
- GA Georgia
- IL Illinois
- IN Indiana
- KY Kentucky
- LA Louisiana

MD Maryland  
MI Mississippi  
MO Missouri  
NC North Carolina  
NJ New Jersey  
OH Ohio  
PA Pennsylvania  
SC South Carolina  
TN Tennessee  
TX Texas  
VA Virginia  
WV West Virginia

**Contrôle d'un Etat:** Quand le joueur de l'Union contrôle (voir Contrôle Politique) le nombre requis d'espaces dans un Etat Confédéré (tel qu'indiqué sur la carte), l'union contrôle l'état pour les besoins de la Volonté Stratégique. Une fois qu'un Etat Confédéré change de contrôle vers l'Union, il reste ainsi jusqu'à la fin du jeu. Les Etats Frontaliers (Missouri, West Virginia et Kentucky) commencent les scénarios 1861 et le Jeu de Campagne non contrôlés (neutres). Dès qu'un Etat Frontalier est contrôlé par le joueur de l'Union il devient un état de l'Union et ne peut pas changer de camp. Si le joueur confédéré gagne le contrôle d'un état Frontalier le premier, le joueur de l'Union peut prendre le contrôle de l'Etat Frontalier plus tard pour en faire un état de l'Union.

**Cartes de Stratégie:** Les cartes de Stratégie présentent chacune une valeur d'opération de 1 à 3 et déclenchent un événement. Une carte de Stratégie peut être jouée soit comme une Carte d'Opération (CO) qui utilise la valeur d'Opération de la carte soit comme une Carte d'Événement (CE) où les instructions de l'événement sont exécutées. Un joueur peut utiliser une CO pour: construire de forts, déplacer des points de force (avec ou sans généraux et/ou marqueurs d'Armée), construire des Armées, placer des marqueurs de CP, et relever des généraux de leur fonction de commandant d'Armée. Certains événements des cartes de stratégie ne peuvent être joués que par un camp, mais utiliser la carte comme une CO est toujours possible. La Proclamation d'Emancipation et l'Intervention Européenne sont des événements spéciaux qui doivent se produire si possible.

**Valeur Stratégique:** La valeur d'une carte d'opération (CO) nécessaire pour permettre au général de se déplacer pendant un round stratégique.

**Volonté Stratégique (VS):** La mesure de l'endurance politique d'un camp (pour continuer à poursuivre ses objectifs) est mesurée par sa Volonté Stratégique. Divers événements de jeu (résumés dans les règles) déplacent la Volonté Stratégique d'un camp dans une direction positive ou négative. La Volonté Stratégique est utilisée dans certaines fonctions de jeu pour déterminer la victoire et le résultat des certains événements politiques.

**Points de Force (PF):** Chaque pion illustré par un soldat est une unité d'infanterie appelée point de force (PF), par après appelé dans les règles un PF d'infanterie ou un PF non-cavalerie.

Le chiffre sur le pion PF est le nombre de points de force présents. Chaque PF représente approximativement une Division de l'Union ou une Brigade Confédérée (environ 6.000 hommes). Toutes les unités d'infanterie sont identiques en force, la couleur indiquant le camp qui les possède. Quand un Général de Cavalerie est placé sur la carte avec un PF d'infanterie, il est remplacé par une unité Brigade de Cavalerie qui représente à la fois le Général de Cavalerie et un PF de cavalerie. Les PF d'infanterie sont pareils à de la monnaie, ils peuvent être interchangeables n'importe quand pour le confort du joueur pour autant que le total des PF d'infanterie dans l'espace ne soit pas altéré. Un PF de cavalerie est partie intégrante de la Brigade de Cavalerie et ne peut exister en dehors de cette unité.

### 1.3. Exemple de Jeu détaillé

Note du Concepteur: Ce exemple de jeu couvre l'entièreté de scénario 1861. Il tente de retracer l'histoire de la première année de la guerre à travers la lorgnette de Pour Le Peuple. Les actions exécutées sont dans bien des cas sub-optimales, mais les participants de l'époque n'avaient pas bénéfice du recul historique pour les guider.

La stratégie Confédérée initiale était défensive et passive par conception, et basée sur la théorie que le Nord ne pourrait jamais conquérir et occuper un territoire aussi large. De plus, le Sud poursuivait la théorie du "Roi Cotton", par laquelle il mis l'embargo sur sa propre culture principale destinée à la vente pour gagner le support politique européen. La théorie maintenait que les européens ne pouvaient vivre sans le cotton Sudiste et arbitraient une conclusion satisfaisante à la guerre. En réalité, le Sud manqua une opportunité majeure d'accroître son cré étranger pendant que les effets du blocus étaient faibles. L'Union d'autre part se concentra sur contrôle des états frontaliers du Missouri et du Kentucky tout en supportant autant que possible les Unionistes du sud en Virginie de l'Ouest et dans l'est du Tennessee. Le scénario se termine avec l'Union prenant le contrôle des états frontaliers et la chute du nord du Tennessee devant les armées Nordistes. Le déploiement initial pour le scénario est le début du jeu de Campagne et du scénario 1861.

La main initiale de l'Union est :

- Compromis de Crittenden (carte numéro 29)
- Kansas (43)
- West Virginia (44)
- Lincoln Déclare le Blocus du Sud (68)

La main initiale Confédérée est :

- Lettres de Marque (91)
- CSS Sumter: Raider de commerce (50)
- Anarchie au Kentucky (42)
- Intrigue de Cabinet (12)

Printemps 1861

La phase de renforts est sautée entièrement au premier tour, le jeu continue directement avec la règle 3.2 (les joueurs distribuent les cartes de stratégie). Le compteur de tours de jeu indique qu'il seules quatre cartes sont distribuées aux joueurs. Pendant 3.31, le joueur Confédéré déclare qu'il ne joue pas de carte de Campagne à ce stade, ainsi l'Union est le premier joueur.

Round Stratégique de l'Union 1:

L'Union joue Compromis de Crittenden et place 2 CP au KY (Lexington et Louisville). La carte retirée du jeu. VS Nordiste 100(-), VS Confédérée 100(+)

Round Stratégique Confédéré 1:

Le joueur confédéré joue Lettres de Marque et augmente la VS Sudiste de un. Puisqu'elle était déjà sur le côté positif, il n'y a pas d'effet de changement de fortune. La carte est retirée du jeu. Nordiste 100(-), VS Confédérée 101(+)

Round Stratégique de l'Union 2:

Le Kansas est admis dans l'Union ce qui autorise le placement d'un PF au MO. Le joueur de l'Union place le PF à Kansas City. La carte Kansas est retirée du jeu. VS Nordiste 100(-), VS Confédérée 101(+)

Round Stratégique Confédéré 2:

La VS de l'Union est diminuée de un suite aux pertes de commerce maritime occasionnés par le raider CSS Sumter. VS Nordiste 99(-), VS Confédérée 101(+)

Round Stratégique de l'Union 3:

L'union joue la carte West Virginia et place des marqueurs de CP à Parkersburg, Grafton et Weston. La carte est retirée du jeu. VS Nordiste 99(-), Confédérée 101(+)

Round Stratégique Confédéré 3:

Anarchie au Kentucky enlève les marqueurs de CP de Lexington et Louisville, Kentucky. Le Confédéré doit aussi retirer son marqueur de CP de Columbus (KY), mais il est susceptible d'être remplacé pendant la Phase de Contrôle Politique à moins que l'Union ne capture Columbus. VS Nordiste 99(-), VS Confédérée 101(+)

Round Stratégique de l'Union 4:

La carte Lincoln Déclare le Blocus du Sud augmente le niveau de blocus Nordiste jusqu'à un. La carte est retirée du jeu. VS Nordiste 99(-), VS Confédérée 101(+)

Carte Stratégique Confédéré 4:

Durant la partie initiale de la guerre, le Secrétaire d'Etat Seward croyait qu'il pouvait contrôler Lincoln. L'apogée de son intrigue de cabinet fut un mémorandum qu'il écrivit au président.

Lincoln traite le problème adroitement, mais les journaux Nordistes continuèrent à clamer que l'administration n'avait pas de politique générale et que Lincoln n'était pas l'homme qu'il fallait pour ce travail. La carte Intrigue de Cabinet diminue la VS Nordiste de trois. Il y aurait d'autres intrigues, principalement par Salmon Chase (la carte n'est pas retirée). VS Nordiste 96(-), VS Confédérée SW 101(+)

Maintenant que toutes les cartes ont été jouées, la partie Round Stratégique du jeu est terminée. Pendant la Phase de Contrôle Politique (parce qu'aucune Capitale n'a été capturée) les espaces qui contiennent des PF non-cavalerie ravitaillés reçoivent un marqueur de CP. Les seuls espaces qui remplissent ce critère sont Columbus, KY (marqueur de CP Confédéré) et Kansas City, MO (marqueur de CP Nordiste). Une fois les marqueurs de CP placés, le contrôle des Etats est déterminé. Le Nord a maintenant 3 marqueurs de CP en Virginie de l'Ouest, un trop peu pour convertir l'état, 2 marqueurs de CP au MO (St. Louis et Kansas City), et aucun au KY. Le jeu Confédéré a un marqueur de CP au KY (Columbus).

Pendant la Phase d'Attrition, l'Union perd 1 PF (de Washington, DC) alors que le Sud perd 1 P (de Manassas, VA).

Pendant la Phase de Fin du Tour, il est déterminé que le scénario n'est pas achevé. Un nouveau tour commence donc.

Été 1861

Pendant la Phase de Renforts le joueur Nordiste place 8 PF à Washington, DC, 6 PF à Cincinnati OH, et 4 PF à St. Louis, MO. La Confédération jette d'abord le dé pour chacune de ses quatre zones de blocus et obtient un 1 pour la Zone Atlantique Nord, un 2 pour la Zone Atlantique Sud, un 3 pour le Golfe de l'Ouest et un 6 pour le Golfe de l'Est. Le jet de dé pour la Zone Atlantique Nord n'est pas plus grand que le niveau de blocus de 1 de l'Union, aucun PF de renfort n'est donc généré dans cette zone et la VS Confédérée est réduite de 5 (-2 VS pour ne pas avoir obtenu un résultat plus élevé que le niveau de blocus et -3 supplémentaires pour le changement de fortune). Les briseurs de blocus de renfort sont placés à New Orleans LA\*, Mobile AL\*, et Savannah GA. Les renforts des états Confédérés (9) sont placés, un par espace, dans les emplacements suivants:

Nashville, TN	Fayetteville, AK
Pensacola, FL*	Wilmington, NC*
Manassas, VA	Charleston, SC*
Monroe, LA*	Fort Morgan, AL
Atlanta, GA*	

\*PF qui utiliseront le mouvement Stratégique

Pendant l'Étape de Mouvement Stratégique, l'Union effectue les mouvements suivants (total dix, en dessous du maximum autorisé de 15):

- 1) 2 FP (de port à port) de DC à Fort Monroe, VA
- 2) 1 FP de Springfield, IL à Cairo, IL
- 3) 3 FP de DC à Cairo, IL

- 4) 2 PF de Pittsburgh, PA à Columbus, OH
- 5) 1 PF de Philadelphia, PA à Cairo, IL
- 6) 1 PF de Cincinnati, OH à Cairo, IL

Pendant l'Étape de mouvement Stratégique, le Confédéré effectue les mouvements suivants (tc de sept, égal au maximum autorisé):

- 1) 1 PF de Wilmington à Manassas, VA
- 2) 1 PF de Charleston, SC à Manassas, VA
- 3) 1 PF de Monroe, LA à Nashville, TN
- 4) 1 PF de Pensacola, FL à Columbus, KY
- 5) 1 PF de Mobile, AL à Columbus, KY
- 6) 1 PF de New Orleans à Manassas, VA
- 7) 1 PF d'Atlanta, GA à Knoxville, TN (notez que les PF confédérés ne peuvent être

placés sur des espaces Pro-Union de sorte que le seul moyen de les envoyer dans des emplacements comme Knoxville, est de dépenser le Mouvement Stratégique ou pendant les rounds stratégiques).

Les généraux qui arrivent sont placés sur la carte. Les généraux Nordistes sont placés sur leur côté non révélé. Lorsque les deux camps révèlent leurs généraux, on découvre que Buell and Rosecrans sont à Cincinnati, OH, Halleck et Pope sont à Cairo, IL, McClellan est à Frederick, M Banks est à Harper's Ferry, VA et Burnside sont à DC. Les généraux Confédérés sont placés sur leur côté non révélé. Lorsqu'ils sont révélés il s'avère que Stuart est à Manassas, VA, Smith est à Knoxville, TN et Bragg sont à Nashville, TN. Immédiatement après le placement de Stuart à Manassas, un des 6 PF à Manassas est enlevé de la carte avec le pion Stuart et remplacé par le pion Brigade de Cavalerie de Stuart.

Ceci achève la Phase de Renforts. Le jeu continue maintenant par la distribution des cartes. Selon le Compteur de Tours de Jeu, chaque joueur reçoit cinq cartes.

La main de l'Union est:

Nathaniel Lyon (11)                      Campagne Majeure (83)  
 Campagne Majeure (84) CSS Hunley (56)  
 Le Plan Anaconda (71)

La main Confédérée est:

Campagne Mineure (88) Confédérés du Tennessee (41)  
 USS Monitor (60)                      Première Bataille de Manassas (102)  
 Intervention Étrangère (82)

Le joueur Confédéré déclare qu'il va jouer une Campagne Mineure, donc le Confédéré commencera le premier round stratégique.

Round Stratégique Confédéré 1:

Le premier mouvement est une avance de Price jusqu'à Little Rock, AK où il ramasse le PF qui trouve. Il retourne ensuite à travers Fayetteville, AK avec 3 PF jusqu'à Springfield, MO (voir illustration à droite). Le second mouvement est un déplacement de Polk avec 1 PF de Memphis TN à New Madrid, MO. VS Nordiste 96(-), VS Confédéré 96(-)

Round Stratégique de l'Union 1:

La carte Nathaniel Lyon place 3 marqueurs de CP à Ironton, Lexington, et St. Joseph, MO (total de 5 marqueurs de CP au MO, St. Louis et Kansas City inclus). VS Nordiste 96(-), VS Confédéré 96(-)

Round Stratégique Confédéré 2:

La carte Confédérés du Tennessee donne au Sud 2 PF, tous deux sont placés à Nashville, TN, ce qui amène sa force à 5 PF. VS Nordiste 96(-), VS Confédérée 96(-)

Round Stratégique de l'Union 2:

L'Union joue maintenant une de ses cartes de Campagne Majeure. Le premier mouvement est d'activer Fremont, qui amène 4 PF de St. Louis, MO à Kansas City, MO où il ramasse le PF s'y

trouvant. Il se déplace ensuite via Jefferson City (détachant 2 PF, ensuite à Rolla où il détache 1 PF, puis Ironton où il détache un PF et termine son mouvement à St. Louis avec 2 PF. Le second mouvement consiste à prendre 3 PF de Columbus, OH qui se déplacent à Wheeling, WV détachant 1 PF (les mouvements divisonnaires permettent de détacher mais non de ramasser d PF) et continuent ensuite jusqu'à Lewisburg, WV. Le troisième mouvement est un mouvement naval (un par carte de Campagne) qui prend 2 PF de Fort Monroe, VA et les déplace à Fort Pulaski, GA. L'Assault Amphibie résultant oppose 2 PF contre un fort sans garnison (total de 2 PF, une petite bataille). Les modificateurs pour l'assaut amphibie sont d'abord calculés. Le MI de l'Assaut Amphibie Nordiste est zéro, donc le Confédéré reçoit un MD+2 alors que l'Union reçoit un MD de +4 dû au rapport des forces. L'Union jette un 1 (+4 = 5) alors que le Confédéré jette un 2 (+2 = 4). La Table de Résultats de Combat spécifie que chaque camp perd 1 PF, mais puisqu'il s'agit d'un fort sans garnison, l'attaquant (Union) gagne en cas d'égalité s'il dispose d PF survivants. Donc l'Union gagne la petite bataille et un PF Nordiste occupe Fort Pulaski. VS Nordiste 96(-), VS Confédérée 96(-)

#### Round Stratégique Confédéré 3:

Le Confédéré joue la carte USS Monitor comme une CO 2 et l'utilise pour créer l'Armée du Tennessee à Nashville sous le commandement d' A.S. Johnson. Johnson ayant la valeur politique la plus élevée sur la carte, aucune pénalité de VS n'est encourue. Le marqueur de l'Armée du Tennessee (AdT) est placé dans l'espace de Nashville et A.S. Johnson et Bragg sont placés dans zone AdT avec le marqueur PF positionné sur la case 5 du compteur. VS Nordiste 96(-), VS Confédérée 96(-)

#### Round Stratégique de l'Union 3:

L'Union joue maintenant sa seconde carte de Campagne Majeure. (Note: Avoir deux cartes de Campagne Majeure dans sa main est improbable, mais possible. Vous pouvez jouer plus d'une carte de Campagne dans un tour). Le premier mouvement active l'Armée du Potomac qui quitte DC avec 6 PF (1 PF est laissé derrière pour donner une garnison au fort) et bouge au travers de Frederick, MD et tente ensuite d'entrer à Manassas, VA espace occupé par Beauregard et Stuart. Le joueur Confédéré révèle maintenant une carte d'interruption, qui est la carte de Première Bataille de Manassas dont l'événement conditionnel autorise une interception à 2 espaces. Joe Johnson dans l'espace de Winchester, VA est déplacé de 2 espaces dans l'espace de Manassas, VA. La bataille est une bataille moyenne (six PF Nordistes contre sept PF Confédérés). L'Union reçoit un MD+1 (basé sur la valeur de combat offensive de 1 de McDowell's) alors que les Confédérés reçoivent un MD+4 (la valeur de combat défensive de Joe Johnson 2 et +2 pour l'interception). La valeur de Joe Johnson est utilisée parce que sa valeur politique est plus grande que celle de Beauregard. L'Union jette un 5 (+1 = 6) et le Confédéré jette un 3 (+4 = 7). Aucune perte de chef ne se produit parce qu'aucun des joueurs n'a jeté un 10 modifié. L'Union perd 2 PF et le Confédéré perd 2 PF. Le Confédéré gagne parce que c'est une égalité sans un astérisque. L'AdT retraite dans l'espace à partir duquel il est entré dans la bataille, Frederick, MD. A la fin du mouvement, l'Armée absorbe tout corps dans l'espace, donc l'AdP absorbe McClellan et 1 PF (le bilan est que l'AdP a 5 PF et les Confédérés ont 5 PF, dont l'un est la Brigade de Cavalerie de Stuart).

Le second mouvement de la campagne est un déplacement de Banks avec 2 PF de Harper's Ferry VA à Winchester, VA. Pour le troisième mouvement, Buell prend 6 PF (plus Rosecrans) de Cincinnati, OH et bouge à travers Falmouth, Lexington, Somerset, rebrousse chemin à travers Lexington, Frankfort, Louisville et termine à Lebanon, KY. Buell détache un PF dans chaque espace et termine son mouvement avec 1 PF (plus Rosecrans) à Lebanon, KY. VS Nordiste 96(-), VS Confédérée 96(-)

#### Round Stratégique Confédéré 4:

La dernière carte tenue par le joueur Confédéré est la carte d'événement spéciale Intervention Étrangère. Comme la VS Confédérée est en dessous de 110, et que c'est la dernière carte dans la main Confédérée, il peut l'utiliser comme une CO. Le joueur Confédéré choisit de créer l'Armée de Virginie du Nord avec cette carte. Note historique: un joueur plus agressif attaquerait

probablement au Kentucky, mais le Sud resta très passif durant cette période pour une variété raison politiques et logistiques. Retirez les généraux et la Brigade de Cavalerie et placez les dans le Compteur d'Armée avec Joe Johnson au commandement (aucune pénalité de VS ne s'ensuit parce que le seul général avec une valeur politique plus élevée sur la carte est A.S. Johnson qui est déjà aux commandes d'une Armée). Placez le marqueur de l'Armée de Virginie du Nord sur la carte. VS Nordiste 96(-), VS Confédérée 96(-)

Round Stratégique de l'Union 4:

L'Union a deux cartes et le Confédéré n'en a aucune, le joueur Nordiste joue donc ses deux dernières cartes sans opposition. L'Union joue la carte Hunley comme une CO 1 et relève McDowell de son commandement. Comme McDowell a perdu une bataille moyenne l'Union prend la pénalité complète de 6 VS et place McClellan en commandement de l'AdP. McClellan a une valeur politique plus élevée que Burnside (pas de pénalité de VS). Retirez McDowell sur le Compteur de Tours de jeu pour le retourner pendant la prochaine Phase de Renforts. VS Nordiste 90(-), VS Confédérée 96(-)

Round Stratégique de l'Union 5:

Pour sa dernière carte, l'Union joue le plan Anaconda plan et augmente son niveau de blocus de 1 à 2. Après le jeu de cette carte les rounds stratégiques sont terminés. VS Nordiste 90(-), VS Confédérée 96(-)

Pendant la Phase de Contrôle Politique, tous les espaces contenant des PF non-cavalerie ravitaillés reçoivent des marqueurs de CP (ou ceux-ci sont retournés). Les Confédérés prennent le contrôle de Springfield, MO. L'Union gagne le contrôle de:

MO: Jefferson City, Rolla (l'Union a 7 marqueurs de CP au MO)

WV: Wheeling, Lewisburg (L'Union a 5 marqueurs de CP en WV)

KY: Falmouth, Lexington, Frankfort, Louisville, Somerset, Lebanon (l'Union a 6 marqueurs de CP au KY)

VA: Winchester

GA: Fort Pulaski

Le contrôle des Etats est maintenant ajusté. L'Union gagne le contrôle de WV et MO. La VS Nordiste augmente de 90 à 107 (+5 VS pour WV, +10 VS pour MO et +VS pour le changement de fortune). Quand l'Union gagne le contrôle de WV, il place des marqueurs de CP à Franklin et Charleston, WV. Avec MO maintenant contrôlé par l'Union, un marqueur de CP est placé à Greenville, MO. Des marqueurs de CP ne sont pas placés à Springfield et New Madrid, MO parce qu'ils contiennent des PF Confédérés. Placez des marqueurs de CP dans la zone de contrôle des Etats pour indiquer le contrôle Nordiste.

Pendant la Phase d'Attrition, l'Union perd 3 PF (1 PF de l'AdP à Frederick, MD plus 2 PF de Cairo, IL qui a 7 PF présents) pendant que les Confédérés perdent 4 PF (1 PF chacun de Nashville, TN, Manassas VA, Springfield, MO et Columbus KY). Les niveaux de VS à la fin du second tour de jeu sont de: Union 107(+) et Confédéré 96(-). Avant le début du tour 3, le talon Stratégique est remélangé parce que la carte d'Intervention Etrangère a été jouée comme une C. Ne mélangez pas les cartes qui ont été retirées du jeu.

Automne 1861

Au tour de jeu 3 seules les étapes B et C de la Phase de Renforts sont exécutées. Pendant l'étape de Mouvement Stratégique, l'Union effectue les mouvements suivants (total de 12, inférieur au maximum de 15 autorisé):

- 1) 4 PF; 1 PF chacun de Lexington, Falmouth, Louisville, et Frankfort à Lebanon, KY
- 2) 1 PF de St. Louis, IL à Cairo, IL
- 3) 2 PF de Jefferson City, MO à Cairo, IL
- 4) 2 PF de Rolla, MO à Cairo, IL
- 5) 1 PF de Indianapolis, IN à Lebanon, KY
- 6) 1 PF de Wheeling, WV à Lebanon, KY
- 7) 1 PF de Ironton, MO à Cairo, IL

Pendant l'étape de Mouvement Stratégique, le Confédéré effectue les mouvements suivants (to de 3, inférieur au maximum de 7 autorisé):

- 1) 1 PF de Nashville, TN à Dover, TN
- 2) 1 PF de Manassas, VA à Strasburg, VA
- 3) 1 PF de Mobile, AL à Columbus, KY

Pendant l'Étape 3, les généraux arrivants sont placés sur la carte. Le général Nordiste McDowe est placé à Frederick, MD avec l' AdP. Quand les généraux Confédérés sont révélés, Van Dorn apparaît à Springfield, MO et Pemberton à Fort Sumter, SC.

Ceci termine la Phase de Renforts abrégée. Le jeu se poursuit avec la distribution des cartes. Suivant le Compteur de Tours de jeu, chaque joueur reçoit 6 cartes.

La main de l'Union est:

Le Cotton est Roi (26)	Têtes de Cuivre (2)
Cuirassés Fluviaux (67)	Amiral Foote (57)
Campagne Majeure (83)	Raids de Guérilla au Missouri (13)

La main Condédérée est:

Traîtrise d'Avant-Guerre (24)	L'Affaire Trent (52)
Campagne Majeure (84)	Le Bluff de Ball (73)
Le Brésil Reconnaît la Confédération (48)	
La Confédération Reconnaît KY, MO, MD, et DE (47)	

Pendant 3.31, lorsque le joueur qui débute est déterminé, le joueur Confédéré déclare qu'il ne jouera pas une carte de Campagne, l'Union commence donc le premier round stratégique.

Round Stratégique de l'Union 1:

L'Union joue la carte Le Cotton est Roi, réduisant la VS Confédérée de deux. VS Nordiste 107(-) VS Confédérée 94(-)

Round Stratégique Confédéré 1:

Le joueur Confédéré joue la carte Traîtrise d'Avant-Guerre et place des forts à New Madrid, M et Manassas, VA. Retirez la carte du jeu. VS Nordiste 107(+), VS Confédérée 94(-)

Round Stratégique de l'Union 2:

L'Union joue la carte Têtes de Cuivre comme une CO 2 et crée l'Armée du Cumberland à Lebanon, KY avec 7 PF. Buell est au commandement, mais l'Union prend une pénalité de 5 VS parce que Butler et Fremont ont tous deux une valeur politique plus élevée que Buell, et -3 pour le changement de fortune). VS Nordiste 102(-), VS Confédérée 94(-)

Round Stratégique Confédéré 2:

Le total de VS Confédérée est augmentée de cinq par la carte Le Brésil Reconnaît la Confédération (+3 VS à cause de la carte et +2 dû au changement de fortune). Retirez la carte du jeu. VS Nordiste 102(-), VS Confédérée 99(+)

Round Stratégique de l'Union 3:

L'Union joue la carte Cuirassés Fluviaux comme une CE et augmente son modificateur d'Assa Amphibie de 0 à 2. VS Nordiste l'Union 102(-), VS Confédérée 99(+)

Round Stratégique Confédéré 3:

La carte CSA Reconnaît KY, MO, MD et DE ajoute 2 PF à Springfield, MO. Retirez la carte du jeu VS Nordiste 102(-), VS Confédérée 99(+)

Round Stratégique de l'Union 4:

L'Union joue Amiral Foote et lance un Assaut Amphibie. L'Union prend 3 FP de Cairo, IL et le déplace à Dover, TN pour attaquer le fort. Le combat est une petite bataille (3 PF Nordistes con 2 PF Confédérés). Les modificateurs pour l'assaut amphibie sont d'abord calculés. L'Union obtient +4 (+2 MD Amphibie et +2 pour la CE Foote) tandis que les Confédérés ont +2 pour le fort. L'effet global est un MD de +2 pour l'Union dans la bataille. Aucun des camps n'ayant un avantage pour le rapport des forces ni de chef, les deux camps jettent donc le dé. L'Union jette 5 (+2 = 7), tandis que le Confédéré jette un 3 qui n'est pas modifié. Les deux camps perdent un SP, mais l'Union obtient un résultat avec un astérisque et donc gagne la bataille. Le PF Conféd

survivant retraite à Franklin, TN. Les 2 PF Nordistes occupent Dover, TN et cessent le mouvement. Le marqueur de fort Confédéré est retiré de la carte et est disponible pour redéploiement. VS Nordiste 102(-), VS Confédérée 99(+)

#### Round Stratégique Confédéré 4:

Le joueur confédéré utilise une carte de Campagne Majeure pour se retirer, maintenant que sa ligne a été brisée dans l'ouest. L'AdT à Nashville se déplace à Corinth, MS via Decatur, AL, ramassant sur son chemin le PF à Franklin, TN. Le général Polk à New Madrid, MO, laisse 1 PF dans l'espace et se déplace à Columbus, KY, où il ramasse les 3 PF et va à Corinth, MS. L'Armée de Virginie du Nord se replie à Fredericksburg, VA, abandonnant le fort de Manassas qui reste sur la carte comme un fort sans garnison. VS Nordiste 102(-), VS Confédérée 99(+)

#### Round Stratégique de l'Union 5:

L'Union poursuit en jouant sa carte De Campagne Majeure et exploite son succès à l'ouest. L'A se déplace de Frederick, MD à Manassas, VA, éliminant le fort sans garnison et dépensant un espace de mouvement additionnel pour y placer un marqueur de CP. Halleck déplace un Corp avec 4 PF de Cairo à Paducah, KY, puis via Columbus pour enlever le fort. Ils se déplace ensuite travers Dover (où il ramasse l'un des deux PF de l'Union) puis via Franklin, Columbia et Waynesboro, TN pour terminer son mouvement à Pittsburg Landing, TN (total de huit espaces de mouvement). L'AdT Confédérée tente une interception mais jette un a 6 (échoue). L'Armée Cumberland se déplace à Bowling Green, KY et dépense un espace de mouvement additionnel pour placer un marqueur de CP, puis entre à Nashville, TN dépense un autre espace de mouvement qui détruit l'Espace de Ressource à cause du placement du marqueur de CP. Ceci augmente le total de VS Nordiste de sept (5 VS pour Nashville et 2 VS pour le changement de fortune). Le total de VS confédérée est réduit de huit (-5 VS et -3 VS additionnels pour le changement de fortune). VS Nordiste 109(+), VS Confédérée 91(-)

#### Round Stratégique Confédéré 5:

Le joueur Confédéré joue Le Bluff de Ball et retire un PF de l'Union de l'AdP. VS Nordiste 109( VS Confédérée 91(-)

#### Round Stratégique de l'Union 6:

L'Union joue la carte Raids de Guerrilla au Missouri comme une CO 2 pour créer l'Armée du Tennessee dans l'espace de Pittsburg Landing avec 5 PF. Note: Cette action est illégale parce qu l'Union ne contrôle pas (pas de marqueur de CP) Pittsburg Landing. Halleck est en commandement et l'Union prend une pénalité de 5 VS (-2 VS de pénalité parce que Fremont et Butler's ont tous deux une valeur politique plus élevée et -3 pour le changement de fortune). V Nordiste 104(-), VS Confédérée 91(-)

#### Round Stratégique Confédéré 6:

La dernière carte jouée pour ce tour est l'Affaire Trent. Augmentez la VS Confédérée de sept (+ VS pour l'événement et +2 VS additionnels pour le changement de fortune). Retirez la carte du jeu. VS Nordiste 104(-), VS Confédérée 98(+)

Pendant la Phase de Contrôle Politique, tous les espaces qui contiennent des PF non-cavalerie ravitaillés ont des marqueurs de CP placés (ou retournés) dans l'espace. Les Confédérés ne gagnent le contrôle d'aucun nouvel espace. L'Union gagne le contrôle de:

KY: Bowling Green (l'Union a sept marqueurs de CP au KY)

TN: Dover et Pittsburg Landing

Le contrôle des états est maintenant ajusté. L'Union gagne le contrôle du KY. La VS Nordiste augmente de 104 à 116 (+10 VS pour le KY et +2 VS pour le changement de fortune). Lorsque l'Union gagne le contrôle du KY, il place des marqueurs de CP à Columbus et Paducah, KY. Un marqueur de CP est placé dans la zone de contrôle de l'état du KY et la Phase de Contrôle Politique se termine.

La Lassitude de Guerre est évaluée pour l'Union chaque tour d'Automne [12.9] et une pénalité comparable (Culpabilité de Guerre) est évaluée pour la Confédération si la Proclamation d'Emancipation s'est produite. Comme l'Emancipation n'a pas encore été jouée, seul l'Union

subit une pénalité de 5 VS a ce stade du jeu. La VS Nordiste est réduite de 116(+) à 108(-) (-5 VS pour la Lassitude de Guerre et -3 VS additionnels pour le changement de fortune).

Pendant la phase d'Attrition, l'Union perd 5 PF (1 PF chacun de Pittsburg Landing TN, Cairo, IL et Manassas VA plus 2 PF de Nashville TN) tandis que le Confédéré perd 4 PF (2 PF de Corinth MS et 1 PF chacun de Fredericksburg, VA, et Springfield, MO). Les niveaux de VS à la conclusion du troisième tour de jeu sont: Union 108(-) et Confédéré 98(+). Ceci est le dernier tour du scénario 1861. Le résultat est une victoire de l'Union.

Note de jeu: Pour revenir au déploiement du scénario 1862, vous devriez donner à chaque camp un mouvement gratuit de réorganisation pour amener les généraux dans la position correcte et ajouter les renforts.

## 2. Déploiement du Jeu

### 2.1 Choisissez un Scénario

Décidez quel scénario du jeu vous allez jouer. La déploiement pour le Jeu de Campagne et le Scénario 1861 apparaissent plus bas dans cette section et sont imprimés sur la carte. Des déploiements alternatifs existent pour les Scénarios 1862, 1863 et 1864 Scenarios (voir section 14-15 et 16). Quel que soit le point de départ utilisé, les joueurs peuvent finir une partie de Pour Le Peuple à la conclusion de n'importe quel tour d'Automne (en utilisant les conditions de victoire appropriées du scénario) ou du tour de Printemps 1865 (en utilisant les conditions de victoire de la Campagne).

### 2.2 Déploiement

Au début du jeu, mélanger les cartes de Stratégie et placez les sur la table. Placez les pièces suivants les emplacements du déploiement initial donné ci-dessous. Les pièces confédérées sont placées sur la carte en premier. Placez le marqueur de Tour de Jeu sur le Compteur de Tours du Jeu au premier tour du scénario et commencez le jeu.

#### 2.3 Déploiement Confédéré 1861

Le joueur Confédéré place les pièces indiquées dans les espaces indiqués. Tous les espaces dans les états de VA, NC, SC, GA, TN, FL, AL, MS, LA, AR et TX sont considérés contrôlés par le Confédéré, sauf si un marqueur de CP Nordiste débute dans un espace [2.4].

Espace	Général	PF	Autre
Fayetteville, AR	Price	1	
Little Rock, AR		1	
Mobile, AL		1	
Columbus, KY		1	Fort, CP
Ft. Sumter, SC		1	
Dover, TN		1	Fort
Memphis, TN	Polk	1	
Nashville, TN	AS Johnston	1	
Winchester, VA	J Johnston		1
Manassas, VA	Beauregard	3	
Richmond, VA		1	Fort, Capitale
New Madrid, MO (Is 10)		0	CP

#### 2.4 Déploiement Nordiste 1861

Le joueur Nordiste place les pièces indiquées dans les espaces indiqués. Tous les espaces dans les états de IL, IN, OH, MD, PA, NJ et DE sont contrôlés par l'Union.

Espace	Général	PF	Autre
Washington, DC	McDowell	5	Fort, Capital, Armée(AdP)
Ft. Pickens, FL		0	CP
Springfield, IL		1	
Cairo, IL		1	
Indianapolis, IN			1
Frederick, MD		1	

St. Louis, MO	Fremont	2	CP
Cincinnati, OH		1	
Columbus, OH		1	
Pittsburgh, PA		2	
Philadelphia, PA		1	
Harper's Ferry, VA		2	CP
Ft. Monroe, VA	Butler	1	CP

## 2.5 Marqueurs

Le premier tour de jeu est le tour de Printemps 1861, le marqueur de Tour de Jeu est sur la face Pas de Proclamation d'Emancipation. Placez le marqueur de Blocus sur l'espace 0 du Compteur de Niveau de Blocus et le marqueur d'Assault Amphibie (Amphib.) sur l'espace 0 du Compteur d'Assault Amphibie. Voir la section des scénarios pour les conditions de victoire du Scénario 1861 ou de la Campagne.

## 2.6 Etats Frontaliers

Tous les espaces au KY, WV et MO sont neutres et ne sont initialement contrôlé par aucun des camps. Exceptions: L'espace St. Louis qui commence sous le contrôle de l'Union et les espaces Columbus, KY et New Madrid, MO qui commencent sous le contrôle des Confédérés. Les deux camps peuvent placer librement des marqueurs de CP et entrer dans les Etats Frontière dès le début du jeu.

## 2.7 1861 Volonté Stratégique

Les deux camps commencent avec une VS de 100: Confédérés (+), Union (-).

## 2.8 1861 Phase de Renforts

La Phase de Renforts n'est pas utilisée lors du premier tour du Jeu de Campagne ou du Scénario 1861. Seules les étapes B et C sont utilisées au tour 3 du Jeu de Campagne ou du Scénario.

## 3. Déroulement Général du Jeu

Dans Pour Le Peuple, chaque joueur prend l'un des deux camps (Union ou Confédéré). Le joueur Nordiste essaye de battre le joueur confédéré et de ramener le Sud dans les Etats-Unis. Le joueur Confédéré essaye de battre le joueur Nordiste et de gagner l'indépendance pour le Sud. Un joueur gagne en réduisant la "Volonté Stratégique" de son adversaire au niveau satisfaisant un condition de victoire (voir Conditions de Victoire dans le scénario applicable, repris dans les sections 13 à 17). Les actions menées par le joueur, comme par exemple gagner de grandes batailles, contrôler des états, détruire des centres de ressources et jouer des cartes d'événement affectent la Volonté Stratégique de son adversaire. Le jeu se termine au dernier tour d'un scénario ou lorsqu'une condition de victoire automatique est remplie. La séquence de jeu suivante est suivie durant chaque tour, jusqu'à ce que toutes les fonctions de jeu aient été complétées dans chaque étape et phase.

### 3.1 Phase de Renforts

ÉTAPE A: Les deux joueurs placent leurs renforts sur la carte (Union d'abord, suivi par le joueur Confédéré). Le joueur Nordiste reçoit ses renforts d'après un calendrier fixe [10.3], alors que les renforts Confédérés sont potentiellement réduits par le nombre d'Etats Confédérés contrôlés par l'Union [10.4], par le contrôle du Mississippi par l'Union, et par le blocus Nordiste [10.5]. Le joueur Nordiste place ses renforts en premier.

ÉTAPE B: Les deux joueurs conduisent le Mouvement Stratégique (Union d'abord, suivi par le joueur Confédéré).

ÉTAPE C: Tous les généraux qui sont maintenant disponibles pour le jeu [10.6] sont placés sur carte (Union d'abord, suivi par le joueur Confédéré). Ceux-ci sont constitués des nouveaux généraux arrivants, comme indiqué sur le Compteur de Tours de jeu, et des généraux qui retournent au jeu après avoir été retirés au tour précédent parce que leur force a été éliminée. Ceci inclut également les Généraux de Cavalerie retournant au jeu après élimination de leur

Brigade de Cavalerie. L'Union procède à tous les placements de généraux avant le joueur Confédéré. Après le placement des tous les généraux sur la carte, la phase de renforts est achevée. Exceptions: Comme indiqué dans les scénarios, dans les sections de déploiement, la Phase de Renforts n'est pas employée le premier tour du Jeu de Campagne ni le premier tour du scénario 1861. Seuls les étapes B et C sont exécutées au tour de jeu 3 du Jeu de Campagne et du scénario 1861. Seul l'étape C est exécutée le premier tour des scénarios 1862, 1863, et 1864.

### 3.2 Les Joueurs Distribuent les Cartes de Stratégie

Pendant chaque tour de jeu les joueurs reçoivent des cartes de stratégie. Quatre chacun au tour cinq au tour 2, six au tour 3 et sept aux tours 4 à 13 (comme indiqué sur le Compteur de Tours de Jeu). Lorsque le Talon de Cartes Stratégiques est épuisé, ou lorsqu'une carte d'événement spéciale le demande [4.4], le talon est remélangé et le jeu continue. Lorsque le Talon de Cartes Stratégiques doit être remélangé, mélangez les cartes stratégiques jouées et non-jouées pour former le nouveau talon. N'incluez pas les cartes qui ont été retirées du jeu de manière permanente.

### 3.3 Rounds Stratégiques

**3.31 QUI JOUE EN PREMIER:** Si le joueur Confédéré a une carte stratégique de Campagne Majeure ou Mineure, il peut choisir de jouer le premier, s'il le désire, mais doit alors utiliser cette carte comme une carte CE. Autrement, il annonce au joueur de l'Union que c'est lui de commencer. Le joueur Nordiste joue alors la première carte stratégique et commence le premier round.

**3.32 PROCEDURE:** Après que l'un des joueurs ait joué la première carte stratégique, l'autre joueur joue une carte stratégique. Les joueurs alternent le jeu des cartes stratégiques jusqu'à ce que toutes les cartes dans la main d'un joueur aient été jouées. Selon la manière de jouer les cartes, un joueur peut épuiser ses cartes avant l'autre. Dans ce cas, le joueur qui a toujours des cartes de stratégie les joue, une par une, jusqu'à ce qu'il ait épuisé toute sa main. Quand toutes les cartes dans la main de chaque joueur ont été jouées, le round stratégique s'achève.

Quand une carte de stratégie est jouée, l'adversaire peut potentiellement jouer une carte pour "interrompre" la carte originellement jouée. Le joueur qui a joué la carte d'interruption exécute quant même son round stratégique normal s'il lui reste des cartes.

**Exemple:** L'Union joue une carte d'opération (CO) pour déplacer un Corps et le joueur Confédéré joue "Canons Quaker" pour annuler ce mouvement. Le joueur Confédéré joue quant même la prochaine carte.

### 3.4 Phase de Contrôle Politique

Cette phase consiste en deux étapes. Les joueurs placent d'abord leur marqueurs de Capitale dans un espace (si nécessaire) et déterminent ensuite le contrôle politique.

**3.41 SEGMENT DE CHANGEMENT DE CAPITALE:** Si la capitale d'un camp a été occupé par des unités de combat ennemies, la capitale doit alors être déplacée vers un autre espace ami [11.22]. Le joueur perd des points de Volonté stratégique (VS) s'il est forcé de repositionner sa capitale [12.6]. Des pénalités additionnelles de VS sont encourues suivant l'endroit où la Capitale est repositionnée [11.23].

### 3.42 SEGMENT DE DETERMINATION DU CONTROLE POLITIQUE

**ETAPE 1:** Les deux joueurs placent des marqueurs de contrôle politique (CP) amis dans tous les espaces contenant des PF non-cavalerie amis. Si l'espace contient un CP ennemi, il est immédiatement "retiré" en retournant le CP sur l'autre face. Si un PF Confédéré est dans un état du Sud ou un PF Nordiste dans un état du Nord, et "retourne" un marqueur CP, le marqueur ennemi est actuellement retiré, rétablissant le contrôle ami de l'espace (voir 11.1). Si un marqueur CP Nordiste est placé dans un Espace de Ressources Confédérées intact, ce dernier est détruit (les effets appropriés sur la VS sont appliqués [12.2]).

**ETAPE 2:** Les deux joueurs déterminent ensuite le contrôle des Etats (c-à-d, qui contrôle les Etats Confédérés et Frontaliers) et les pénalités de VS Nordistes pour la présence de marqueurs CP Confédérés dans les états de l'Union [12.1]. Le contrôle d'un Etat est déterminé par un camp

ayant des marqueurs CP dans le nombre d'espaces requis comme indiqué par les valeurs sur la carte. De plus, le contrôle naval du Mississippi fournit à l'Union un bonus unique [12.8].

ETAPE 3: Finalement, les pénalités de VS pour la Lâcheté de Guerre Nordiste et la Culpabilité Guerre Confédérée sont déterminés [12.9].

### 3.5 Phase d'Attrition

Pendant cette phase, tous les espaces contenant trois ou plus de PF subissent l'attrition (règle 9.3.6 Fin du Tour

Après l'application de l'attrition, le tour de jeu est terminé. Le jeu finit au dernier tour du scénario ou lorsqu'un joueur complète une victoire automatique [17.2]. Si aucune de ces conditions n'est réalisée, commencez un nouveau tour de jeu.

## 4. Cartes de Stratégie

NOTE DU CONCEPTEUR: Les cartes de stratégie constituent le moteur qui fait tourner ce jeu. Les cartes sont conçues pour présenter aux joueurs des options politiques et opérationnelles. L'usage des cartes de stratégie en tant qu'instruments politiques ralentira le tempo des opérations militaires. L'inverse est également vrai. Les deux camps passèrent la première année de la guerre 1861, à mobiliser et organiser leur effort de guerre.

### 4.1 Cartes d'Opération (CO)

Pendant un round stratégique, une carte de stratégie peut être utilisée comme une carte d'opérations (CO) ou comme une carte d'événement (CE). Vous ne pouvez pas utiliser une carte pour les deux. Quand un joueur utilise la valeur numérique sur la carte (de un à trois) pour exécuter une fonction de jeu, la carte est utilisée comme une CO. Jouer une carte de stratégie comme une CO vous permet de faire l'une des choses suivantes:

A. Déplacer des forces (PF, généraux ou Armées). Voir règles section 5 et 6.

B. Créer une Armée: Jouer une CO de valeur 2 ou 3 permet de placer un marqueur d'armée dans n'importe quel espace contrôlé comportant au moins un général et cinq (ou plus) PF en ravitaillement [5.2].

C. relever un général d'Armée de ses fonctions [5.6]

D. Réorganiser les généraux [5.6]

E. Placer des forts sur la carte: Un joueur peut placer un fort dans n'importe quel espace contrôlé qui ne contient pas de fort en jouant une OC 2 ou 3 OC [6.8].

F. Placer des marqueurs de CP: Un joueur peut utiliser une carte de stratégie pour placer des marqueurs de CP sur la carte [11.3].

Ces fonctions de jeu sont couvertes dans la section des règles indiquée.

### 4.2 Cartes d'Événement (CE)

4.21 PROCEDURE: Toutes les cartes de Stratégie peuvent potentiellement être jouées comme une Carte d'Événement (CE). Les Cartes d'Événement permettent au joueur d'incorporer des événements critiques dans sa stratégie globale. L'événement sur chaque carte de stratégie comporte des instructions spécifiques concernant le camp qui peut le jouer, quand il peut être joué, et les effets de son utilisation. Une carte de stratégie dont l'événement requiert de retirer une carte du jeu est uniquement retirée si la carte est jouée comme une CE pas comme un CO

4.22 CARTES D'ÉVÉNEMENT ENNEMIES: Une carte de stratégie avec un événement ennemi peut être jouée comme une CO. Les instructions des cartes d'événement utilisées comme CO ne sont pas implémentées.

4.23 DÉFAUSSE: Si un joueur a au moins une carte de stratégie dans sa main lorsque vient son tour de jeu, il doit la jouer ou la défausser. Défausser une carte revient à jouer une carte, mais aucune des instructions de la carte ne sont implémentées. Aucun joueur ne peut volontairement défausser une carte d'Événement Spéciale. Le joueur Nordiste ne peut volontairement défausser la carte Campagne Red River.

4.24 EVENEMENTS QU'INTERROMPRE DES PF: Certaines cartes forcent l'enlèvement de PF d'infanterie (pas de PF de cavalerie) de la carte. La carte spécifie quel camp choisit:

- Choix Confédéré: Bluff de Balls, Retard dans la Production d'Armements Nordiste
  - Choix Nordiste: Union - Expiration des 90 Jours d'Enrôlement, Emeute de Conscription à NY
- Contrebande de Guerre
- Choix du joueur de la carte: Dysenterie

4.25 CARTES D'INTERRUPTION: Certaines cartes (telles que Canons Quaker) permettent à un joueur "d'interrompre" les actions de l'autre joueur. Lorsqu'un joueur interrompt avec une carte l'accomplissement des actions d'une carte de l'autre joueur, les conditions de la carte "d'interruption" supplantent ou modifient les instructions de la carte originelle. Après l'achèvement de la séquence d'interruption, la joueur qui a joué la carte "d'interruption" prend son round stratégique normal. Si une carte d'interruption est utilisée pour interrompre un des mouvements d'une carte Campagne, le reste des mouvements est complété avant que le joueur qui interrompt ne prenne son round stratégique. Chaque mouvement d'une carte Campagne peut être interrompu distinctement de cette manière.

4.26 CARTES D'ENLEVEMENT: Certaines cartes permettent à un joueur d'enlever une carte de la main de l'autre joueur (comme Dégradation des Chemins de Fer Confédérés). La carte enlevée est défaussée, après quoi le joueur qui a perdu la carte prend son round stratégique normal. Exception: Après que le joueur Confédéré ait retiré une carte Nordiste avec la carte En Avant sur Richmond, le joueur Nordiste utilise En Avant sur Richmond comme sa carte de jeu pour le prochain round stratégique.

#### 4.3 Cartes de Campagne Majeure et Mineure

4.31 Ces cartes permettent à un joueur d'exécuter deux ou trois mouvements d'Armée, de Corps de Division ou de Brigade de Cavalerie en jouant une seule CE. Complétez le mouvement de chaque général ou Armée ainsi que les batailles résultantes avant de bouger le général ou l'armée suivante. Aucun PF, général ou marqueur d'Armée ne peut être déplacé deux fois avec la même carte de Campagne—vous devez déplacer une force différente à chaque mouvement. Plus d'une carte de campagne Majeure ou Mineure peuvent être jouées comme une CE chaque. Il est possible, mais peu probable, que le joueur puisse jouer deux cartes de Campagne Majeure et cinq cartes de Campagne Mineure pendant le même tour.

Note d'Édition: Ce qui précède est une modification significative de la première édition.

4.32 Mouvement Naval: Un seul des mouvements d'une Campagne Majeure ou Mineure peut être un mouvement Naval (voir règle 6).

#### 4.4 Cartes d'Événement Spéciales

Il existe deux cartes d'événement spéciales: Proclamation d'Émancipation et Intervention Étrangère. Une fois que les événements de cette carte ont été implémentés, elles sont retirées du jeu.

4.41 PROCLAMATION D'EMANCIPATION: Quel que soit le joueur qui tire la carte Proclamation d'Émancipation, elle doit être jouée durant le Round Stratégique dès la première opportunité si les conditions sont remplies. Si les conditions de l'Émancipation sont remplies, retournez le marqueur de tour de jeu sur sa face Proclamation d'Émancipation pour se rappeler d'appliquer les pénalités de Culpabilité de Guerre Confédérée [12.9].

Exception: Si les conditions pour la jouer ne sont pas remplies au moment où elle est tirée, elle peut alors être jouée en tant que CO comme la dernière carte jouée par la personne qui la détient. Si l'usage de la Proclamation d'Émancipation résulte en une victoire dans une bataille moyenne ou grande, l'événement Proclamation d'Émancipation n'est pas déclenché. Défausser la carte d'événement spéciale Proclamation d'Émancipation ou la jouer comme une CO impose de remélanger le Talon de Cartes de Stratégie avant le tour prochain. Dans le cas improbable où à la fois Proclamation d'Émancipation et Intervention Étrangère sont dans la main du même joueur

la Proclamation d'Emancipation est la dernière carte jouée à moins que ses conditions ne soient remplies avant dans le tour.

**4.42 INTERVENTION ETRANGERE:** La carte Intervention Etrangère doit être jouée pendant le round stratégique si les conditions sont remplies. Cependant, vous n'êtes pas tenu de la jouer immédiatement, vous pouvez attendre jusqu'au dernier round si vous le désirez.

Exception: Si les conditions pour la jouer ne sont pas réunies, elle ne peut être jouée comme un Événement et doit être gardée pour devenir la dernière carte dans la main du joueur. Dans ce cas elle peut être jouée comme une CO (si l'exception Proclamation d'Emancipation se produit, elle peut être jouée comme l'avant-dernière carte). L'utilisation de la carte Intervention Etrangère comme une CO ou sa défausse entraîne le mélange du Talon de Cartes Stratégiques avant le prochain tour.

Une fois que l'Intervention Etrangère se produit, les conditions suivantes sont d'application pour le restant du jeu.

- 1) Le niveau de blocus de l'Union est immédiatement réduit de un et ne peut dépasser le niveau de quatre pour le restant du jeu.
- 2) L'Union réduit ses renforts de 2 PF pendant chaque Phase de Renforts (emplacement choisi par l'Union) pour le restant de la partie.
- 3) La Volonté Stratégique Nordiste est réduite de 10 (pénalité unique)

#### 4.5 Cartes de Concentration Stratégique et Opérationnelle

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

**4.51 CONCENTRATION DE LA FORCE:** Tous les PF déplacés doivent utiliser exclusivement des connexions ferroviaires, les connexions par routes ne sont pas autorisées. En conséquence, l'espace de concentration doit avoir une connexion ferroviaire aux autres espaces. Un joueur peut se dispenser de déplacer des PF et simplement activer un général et tenter d'attaquer une force ennemie, en quel cas une connexion par rail n'est pas nécessaire. Le joueur Nordiste peut utiliser la connexion ferroviaire B&O pour la carte d'événement Concentration Opérationnelle Chattanooga.

**4.52 ACTIVATION DE LA FORCE:** Un général dans l'espace de concentration doit être activé et essayer d'attaquer une force ennemie (les forts sans garnison comptent). Toutes les règles relatives aux mouvements terrestres sont d'application. Tous les PF ne doivent pas être bougés de l'espace de concentration, le joueur peut choisir la taille de la force à déplacer tant qu'une tentative est faite pour attaquer une force ennemie. Si le général activé essaie d'entrer dans un espace contenant une force ennemie qui réussit une retraite avant le combat, l'obligation d'attaque a été remplie et le joueur peut continuer à bouger sans autre restriction. Note: Les cartes d'interruption peuvent empêcher ou modifier l'activation d'une force, ce qui supprime l'obligation de tenter une attaque et n'empêche pas la concentration de forces antérieure à l'activation.

#### 5. Opérations Terrestres

**NOTE DE CONCEPTION:** La Guerre de Sécession fut fondamentalement une guerre de manoeuvre. Le jeu interprète les opérations terrestres comme une série d'opérations de taille variable. Le tempo opérationnel de la partie est dicté par le jeu des Cartes d'Opération. Plus grande est l'opération, plus grande est sa capacité d'altérer la situation politique et militaire sur terre. Ainsi, les Armées ont une capacité plus grande, due à leur organisation logistique plus vaste, d'avancer et de laisser derrière eux une piste de marqueurs de CP. Pour les mêmes raisons les Armées sont, avec quelques exceptions, incapables d'utiliser le mouvement naval. A l'autre bout du spectre, les Brigades de Cavalerie de la Confédération, lorsqu'elles sont utilisées

indépendamment, peuvent arrêter l'avance d'une grande Armée, en faisant leur proie de ses lignes de communications—une tactique essentielle du répertoire sudiste.

## 5.1 Vue d'ensemble du Mouvement Terrestre

5.11 PROCEDURE: Le Mouvement Terrestre se produit le long des connexions routières et ferroviaires entre les espaces. Bouger d'un espace à un autre espace adjacent coûte un espace de mouvement, que ce soit un mouvement par route ou par rail. Des unités en déplacement qui entrent dans un espace occupé par l'ennemi [5.7] doivent s'arrêter et livrer bataille (règle 7). Il n'y a pas de limite au nombre de points de force qui peuvent se trouver dans le même espace au même moment.

5.12 QUATRE TYPES DE MOUVEMENT TERRESTRE: Les PF terrestres sont déplacés en tant qu'Armée, Corps, Division ou Brigade de Cavalerie. Un mouvement d'armée se produit lorsque le général en charge est activé par une CO et déplace l'Armée et tous ses PF constituants. Un mouvement de Corps est le mouvement d'un général activé par une CO sans marqueur d'Armée et accompagné par 1 à 6 PF. Un mouvement de Division est le mouvement de 1 à 3 PF sans général. Un mouvement de Brigade de Cavalerie est le mouvement individuel d'une Brigade de Cavalerie (constituée d'un Général de Cavalerie et d'un PF amalgamés en une unité). Note: Les termes Armée, Corps et Division sont utilisés dans les règles pour la commodité plutôt que comme désignation historique.

5.13 CAPACITES DE MOUVEMENT: Les Organisations se déplacent sur la distance maximum suivante lorsqu'elles sont activées: Un mouvement d'Armée est de six espaces avec 15 PF maximum (les PF des Brigades de Cavalerie comptent pour cette limite) et les généraux supplémentaires. [5.29]. Un mouvement de Corps est de huit espaces avec 6 PF maximum, plus le général en charge et un général ou une Brigade de Cavalerie supplémentaire (qui compte à la fois comme PF et général supplémentaire). Un mouvement de Division est de cinq espaces maximum avec un à trois PF sans général. Un mouvement de Brigade de Cavalerie est de dix espaces, mais ne peut inclure de généraux supplémentaires.

## RESUME DU MOUVEMENT

Organisation	Taille Max.	Mouvement	Généraux
Armée	15PF	6 espaces	Voir 5.29
Corps	6 PF	8 espaces	Voir 5.34
Division	3 PF	5 espaces	0
Brigade de Cavalerie		1 PF	10 espaces Gén. Cav Uniquement

5.14 ACTIVATION: Un général est activé lorsqu'une CO est jouée dont la valeur est égale ou supérieure à la valeur stratégique du générale. Normalement un seul général est activé quand une carte de stratégie est jouée (à moins qu'une carte d'événement Campagne Majeure ou Mineure ne soit jouée). Cependant, ce même général peut être activé une fois pendant chaque round.

EXEMPLE: Un général avec une valeur stratégique de 3 peut être déplacé en jouant une CO 3. Un général avec une valeur stratégique de 2 peut être déplacé en jouant une CO 2 ou 3. Un général avec une valeur stratégique de 1 peut être déplacé en jouant une CO 1, 2 ou 3.

5.15 RAMASSER ET DETACHER DES PF: Une armée ou un Corps en mouvement peut gratuitement ramasser et détacher des PF pendant son mouvement aussi longtemps qu'il n'y a jamais plus du maximum d'unités autorisé bougeant avec l'Armée ou le Corps à un moment donné. Une Division en mouvement peut détacher, mais ne peut ramasser des PF. Une Brigade de Cavalerie ne peut ni ramasser ni détacher des PF. Les généraux peuvent être détachés et ramassés comme les PF avec de nombreuses restrictions (voir 5.29 et 5.34), mais le général utilisé pour activer le mouvement ne peut jamais être détaché [5.6].

## 5.2 Armées

5.21 CREATION D'ARMEE: Jouer une carte CO de valeur 2 ou 3 permet de placer un marqueur d'Armée sur n'importe quel espace contrôlé contenant au moins un général et cinq (ou plus) PI ravitaillés. Les PF de Brigade de Cavalerie comptent pour ce critère de PF. Après création de l'Armée, placez les généraux, Brigades de Cavalerie et PF associés sur le Compteur de Force d'Armée le long de la carte. Utilisez le marqueur de PF d'Armée correspondant pour indiquer la force actuelle de l'Armée (cavalerie incluse). Placez le marqueur d'Armée sur la carte à l'emplacement approprié.

5.22 DESIGNATION DU GENERAL COMMANDANT: Si plus d'un général est présent, alors celui dont la valeur politique est la plus grande est le général commandant. Dans les cas où deux ou plusieurs généraux ont la valeur politique la plus grande, le joueur même détermine le général commandant. Quand une Armée est créée, la Volonté Stratégique du joueur est réduite de 2 VS n'importe quel autre général sur la carte (pas dans la Zone d'Armée) à une valeur politique plus grande que la valeur politique du nouveau général commandant (quel que soit le nombre ces généraux en jeu).

Note d'Édition: La pénalité de VS est un changement significatif par rapport à la première édition.

EXEMPLE: Nous sommes en 1861 et l'Union crée l'Armée du Cumberland. Buell et Rosecrans sont dans l'espace. Buell va commander l'Armée, parce que sa valeur politique est plus élevée que celle de Rosecrans. Cependant, à ce moment Fremont et Butler sont sur la carte et chacun de ces généraux a une valeur politique de 8. Le joueur Nordiste payerait une pénalité de 2 VS pour créer l'Armée avec Buell en commandement.

Une fois qu'un général commande une Armée, il ne peut être remplacé par un autre général qu'en le relevant de ses fonctions [5.61]. Le général le plus haut gradé non-commandant dans une Armée ne peut pas quitter cette Armée ni en le détachant ni par un mouvement de Corps. Le seul moyen de retirer le général le plus haut gradé non-commandant d'une Armée est par le biais d'une carte d'événement ou par Perte de Général. Cependant, du fait de l'introduction de nouveaux généraux dans une Armée ou en relevant le général commandant de ses fonctions, le général le plus haut gradé non-commandant pourrait changer.

5.23 PROCEDURE DE MOUVEMENT D'ARMEE: Un marqueur d'Armée peut bouger quand le général commandant est activé [5.14]. Un marqueur d'Armée permet de déplacer le général commandant et jusqu'à 15 PF + tous les généraux [5.29] et Brigades de Cavalerie associés avec cette Armée. NOTE: Les PF des Brigades de Cavalerie comptent dans la limite des 15 PF.

5.24 UNE ARMEE PAR ESPACE: Une Armée peut bouger à travers un espace contenant une autre Armée amie. Si, en conséquence d'un mouvement ou d'une retraite, plus d'une Armée arrive devant se retrouver dans un espace à la fin d'un mouvement, une des Armées est retirée du jeu tous ses généraux sont enlevés et disponibles pour retourner le tour suivant. La suppression d'une Armée de cette manière entraîne la pénalité de VS ordinaire (moins 10 VS Union ou moins 5 VS Confédéré, voir 12.7) et la pénalité pour la valeur politique du général commandant de l'Armée [5.61]. Les PF sont intégrés dans l'Armée restante (jusqu'au maximum de 15 PF; l'excédent est placé dans l'espace). Note de jeu: Ceci n'est pas un bon mécanisme pour enlever mauvais généraux, voir 5.6 pour d'autres méthodes.

5.25 RESTRICTIONS DE MOUVEMENT: Les Armées ne peuvent jamais utiliser le bonus de mouvement ferroviaire [5.9]. Les Armées ne peuvent utiliser le mouvement naval, à moins qu'il ne s'agisse de l'un des deux mouvements navals spéciaux à l'échelle d'une Armée décrites dans la règle 6.15, ou d'une retraite navale [7.62].

5.26 MOUVEMENT ET CONTROLE POLITIQUE: Une Armée en mouvement a une capacité unique de convertir un marqueur de CP ennemi ou de placer un marqueur de CP dans un espace neutre ou contrôlé par l'ennemi en dépensant un espace de mouvement supplémentaire dans cet espace. En 1861, 1862 et 1863, l'Armée doit être en ravitaillement pour utiliser cette capacité. Cette restriction est levée pour les deux camps à partir de 1864 jusqu'à la fin du jeu.

EXEMPLE: Si une Armée Nordiste entre dans l'espace neutre de Bowling Green, KY et dépense un espace de mouvement additionnel, un marqueur de CP Nordiste pourrait être placé à Bowl

Green (une dépense totale cumulée de deux espaces). L'Armée Nordiste pourrait ensuite entrer à Clarksville, TN et dépenser un espace supplémentaire de mouvement pour y placer un marqueur de CP de l'Union (en utilisant son quatrième espace de mouvement). L'Armée Nordiste pourrait ensuite entrer à Nashville, TN qui contient un PF ennemi et livrer un combat (son cinquième espace de mouvement). Si l'Armée Nordiste gagne la bataille, il pourrait soit bouger dans un espace adjacent soit dépenser son sixième espace de mouvement pour placer un marqueur de CP à Nashville.

5.27 BATAILLES ET MOUVEMENT: Le mouvement d'une Armée ne se termine pas nécessairement à la fin d'une bataille [5.73].

5.28 GENERAL COMMANDANT PAR DEFAUT: Si un marqueur d'Armée perd temporairement son général commandant et aucun remplacement n'est immédiatement disponible, l'Armée a un général commandant par défaut avec une valeur stratégique de 3 et des valeurs de combat offensive et défensive de 0. Cette armée ne peut cependant se déplacer jusqu'à ce que ce général commandant par défaut soit remplacé par un général représenté par un pion.

5.29 NOMBRE DE GENERAUX DANS UNE ARMEE: Au début et à la fin de chaque round stratégique, le nombre de généraux dans une Armée ne peut être supérieur au nombre de PF dans l'espace augmenté de trois. Il peut y avoir moins de généraux que de PF dans une Armée. Une Brigade de Cavalerie compte pour un général à cet effet. Si à la fin d'un round stratégique cette condition n'est pas remplie, les généraux excédents (choisis par le joueur opposé), pas les Brigades de cavalerie, sont placés sur le compteur de renforts pour retourner au tour suivant. Exemple: Si une Armée a été réduite à 1 PF, elle ne peut avoir plus de quatre généraux.

Note de Conception: Les Armées avaient des structures organisationnelles qui sont simulées de manière abstraite dans le jeu. L'idée est que chaque général dans une Armée commande une partie des forces présentes. Si les forces sont trop peu nombreuses pour employer de manière utile tous les généraux, l'excédent est réassigné. Historiquement, les meilleurs officiers étaient habituellement promus et réassignés (mais pas toujours). Comme je ne peux faire confiance aux instincts altruistes des joueurs compétitifs, je me fierai aux bons auspices du joueur opposé pour choisir les chefs qui seront les meilleurs candidats au réassignement.

### 5.3 Corps

Note du Concepteur: Un "Corps" est un terme commode pour décrire un commandement indépendant de petite à moyenne taille. Tous les généraux dans le jeu étaient des personnages significatifs qui contrôlaient des forces indépendantes ou une partie de l'organisation de commandement d'une Armée. Le but est que chacun des généraux en jeu doit, soit commander quelque chose au début et à la fin de chaque round stratégique, soit être subordonné à un autre général. De plus, les règles essaient d'imposer un schéma d'organisation simple à ces commandements indépendants. Ainsi, vous ne pouvez pas permettre à plusieurs généraux inférieurs de commander 1 PF. Toute action d'un joueur prise pour éviter d'utiliser un général inférieur dans une fonction est une contravention aux règles, quel que soit la lacune qu'il pense avoir trouvée. Les applications pratiques de ceci dans le jeu sont que chaque général doit commencer et terminer chaque round stratégique dans la structure de commandement d'une Armée ou dans un espace comportant des PF et un nombre de généraux limité (pas plus de 1 au-delà du nombre de PF). Historiquement, ceci simule un espace où chaque général commande une brigade Confédérée ou une Division Nordiste.

5.31 COMMANDEMENT DE CORPS : Tout espace avec des généraux et des PF qui ne contient pas d'Armée est considéré contenir un corps. Quand il y a un général actif (celui qui est en train de bouger), le général actif commande. Quand aucun général n'est actif, le général ayant la valeur politique la plus élevée commande. En cas d'égalité le joueur choisi lui-même son commandant de corps. La distinction du commandement lorsqu'on est inactif est importante pour l'interception, la retraite avant le combat et la bataille. Pendant le jeu, la composition d'un espace changera du fait du mouvement, des interceptions et des retraites. En conséquence, le général ayant la valeur politique la plus élevée est susceptible de changer dans le courant d'un tour.

5.32 PROCEDURE DE MOUVEMENT DE CORPS: Un Corps peut se déplacer quand un général est activé [5.14]. C'est la valeur stratégique du général activé pour le mouvement du Corps qui détermine le coût en CO. N'importe quel général dans un espace peut être activé, pas nécessairement le général avec la valeur politique la plus élevée. Mais, si un général supplémentaire bouge avec le Corps hors de l'espace, sa valeur politique doit être égale ou inférieure à celle du général activé. Une fois qu'un Corps quitte l'espace de son activation initiale des généraux dont la valeur politique est plus grande que celle du général actif commandant le Corps peuvent être ramassés ou détachés, mais le général actif continue à commander. Dans le courant de l'activation d'un Corps, des PF et le général accompagnant peuvent être détachés et ramassés mais les restrictions organisationnelles de 5.34 doivent être remplies à la fin du round stratégique. Le Général de Cavalerie qui fait part d'une Brigade de Cavalerie ne peut être le général commandant le mouvement d'un Corps.

5.33 LIMITATIONS DE TAILLE D'UN MOUVEMENT DE CORPS: Un Corps peut bouger jusqu'à six PF et un général supplémentaire. Les Brigades de Cavalerie comptent comme 1 PF dans cette limite et comme un général supplémentaire—en conséquence, un Corps qui contient une Brigade de Cavalerie a atteint sa limite d'un général supplémentaire. Le déplacement d'un Corps peut s'effectuer par mouvement ferroviaire ou naval. Le mouvement d'un Corps ne doit pas nécessairement cesser à la conclusion d'une bataille [5.73]. Si, pour quelle que raison que ce soit, le seul PF dans un mouvement de Corps est une Brigade de Cavalerie (tel qu'un Général non-Cavalerie bougeant avec une brigade de cavalerie), la force bouge quant même comme un Corps (pas comme une Brigade de Cavalerie).

5.34 RESTRICTIONS ORGANISATIONNELLES DES CORPS: Au commencement et à la fin de chaque round stratégique, chaque général dans le jeu doit remplir un des deux critères:

- 1) Il doit faire partie d'une Armée sur le compteur d'Armée [5.29], OU
- 2) Il doit être dans un espace où le nombre de généraux n'est pas supérieur au nombre de PF augmenté de un. Il peut y avoir moins de généraux que de PF.

EXEMPLE: Un espace contenant 2 PF ne peut comporter plus de trois généraux dans cet espace. Les Brigades de Cavalerie comptent à la fois comme 1 PF et comme un général pour le calcul de cette limite. En conséquence, un Corps contenant une Brigade de Cavalerie a atteint sa limite d'un général supplémentaire.

Note de Conception: Du fait des fonctions d'état-major, les Armées ont davantage de place pour les généraux. Il peuvent ainsi avoir trois généraux de plus que le nombre de PF dans l'espace. Si ces conditions ne sont pas remplies à la fin d'un round stratégique, les généraux en excédent (pas les Brigades de Cavalerie) sont placés sur le Compteur de Tours de Jeu pour retourner au tour suivant (le joueur adverse choisit les généraux en excédent). Dans le courant d'un round stratégique ces critères peuvent être et sont souvent violés, mais ils doivent être respectés à la fin d'un round stratégique.

Note de JEU: Ceci signifie qu'un Corps peut bouger à travers un espace et prendre tous les PF d'un général, pour autant qu'avant la fin du round stratégique (comme dans le cas d'une Campagne Mineure), le nombre de PF requis ait été remplacé ou que le général ait été ramassé par une autre force.

Note de JEU: Les joueurs très compétitifs trouvent souvent le moyen d'exploiter les lacunes dans de telles règles, ce qui requiert bien davantage de détails que ce qui est raisonnable. Si le joueur adverse détermine que cette condition de 5.29 n'a pas été remplie pour éviter une pénalité de  $\backslash$  ou un quelconque autre avantage de jeu, il peut exiger l'application immédiate de la règle ou permettre à cette situation de persister jusqu'à ce que tous les rounds stratégiques aient été joués.

5.35 CORPS MELANGES AVEC D'AUTRES ORGANISATIONS: Un Corps peut se déplacer à travers un espace contenant n'importe quelle combinaison de généraux amis, de PF et de marqueurs. Si, en conséquence d'un mouvement ou d'une retraite, le Corps occupe un espace contenant un marqueur d'Armée ami à la fin de son mouvement (ou de sa retraite), il est immédiatement incorporé dans cette Armée. Un Corps se déplaçant à travers un espace occupé par une Armée amie n'est pas incorporé dans cette Armée.

5.36 CORPS DETACHE D'UNE ARMÉE: Un mouvement de Corps peut avoir pour origine une Armée. La seule restriction est que le général activé pour le mouvement du Corps ne peut pas être le général commandant l'Armée ni le général ayant la valeur politique la plus élevée qui n'est pas le commandant de l'Armée. La valeur stratégique du général activé pour le mouvement du Corps détermine le coût en CO. Si le mouvement du Corps ôte le dernier PF d'une Armée, l'Armée est éliminée et une pénalité de VS est appliquée.

5.37 BATAILLES ET MOUVEMENT: Un mouvement de Corps ne se termine pas nécessairement à la fin d'une bataille [5.73].

5.4 Mouvements de Division

5.41 PROCEDURE:

De un à trois PF occupant le même espace peuvent être activés par une carte CO ou une carte de campagne. Le nombre de PF qui peuvent bouger avec une CO est égal à la valeur de la CO. Un mouvement de Division se termine à la fin d'une bataille. A la fin du mouvement de Division, toutes les restrictions de 5.29 et 5.34 s'appliquent.

5.42 LIMITATIONS DE MOVEMENT: Une Division peut détacher mais ne peut pas ramasser un PF. Une Division ne peut pas entrer dans des espaces contrôlés par l'ennemi dans les Etats Frontière ou dans les états ennemis non contrôlés.

EXEMPLE: Un PF Nordiste effectuant un mouvement de division ne peut PAS entrer dans un espace contrôlé par l'ennemi au Tennessee si le Tennessee est contrôlé par la Confédération. Un PF Nordiste effectuant un mouvement de division pourrait entrer dans un espace ami (marque de CP de l'Union) au Tennessee même si le Tennessee est toujours contrôlé par la Confédération. Il pourrait entrer dans un espace contrôlé par l'ennemi au Tennessee si le Tennessee est contrôlé par l'Union.

5.43 MOUVEMENT NAVAL : Déplacer des PF par mouvement naval sans général est malgré tout considéré comme un mouvement de Corps. Cela signifie qu'une Division peut entrer dans un port contrôlé par l'ennemi sans général parce que la Marine fournit le commandement comme dans un mouvement de Corps. Toutefois, après être entré dans le port contrôlé par l'ennemi, toutes les restrictions de mouvement de Division s'appliquent ensuite. Quel que soit le nombre de PF effectuant un mouvement de Division par mer, une carte OC 3 ou une carte d'événement est toujours nécessaire pour faire le mouvement naval.

5.5 Brigades de Cavalerie

Note du Concepteur: Les Brigades de Cavalerie sont des forces d'incursion dont la fonction principale est de couper les lignes de communication (couvertes dans la section 8 des règles). Ce ne sont pas des unités de Corps plus rapides conçues pour capturer du territoire. Les Brigades de Cavalerie dans le jeu représentent la cavalerie montée. Les Généraux de Cavalerie dans le jeu ne représentent pas seulement le personnage historique, mais également l'entraînement et le coût pour former des unités de cavalerie. En conséquence, quand un Général de Cavalerie entre au jeu, il est immédiatement combiné avec un PF déjà présent. Cette combinaison est remplacée par un pion Brigade de Cavalerie. Le pion Brigade de Cavalerie est à la fois un général et un PF pour toutes les fonctions de jeu. Lorsqu'une fonction de jeu provoque l'élimination d'un ou des deux éléments (le Général de Cavalerie est tué ou le PF est éliminé), cela représente la perte de cette unité spécialisée pour une période de temps. Le but est d'éviter que, une fois formée et déplacée comme une Brigade de Cavalerie, l'unité ne bouge en territoire ennemi et ne se convertisse en infanterie afin de contourner les règles sur les limitations des Raids de cavalerie [5.53].

5.51 CREATION D'UNE BRIGADE DE CAVALERIE: Une Brigade de Cavalerie est créée lorsqu'un Général de Cavalerie est placé sur la carte. Dès le placement, le Général de Cavalerie et un PF sont retirés de l'espace et remplacés par la Brigade de Cavalerie correspondante. Une fois créée, une Brigade de Cavalerie ne peut être séparée en ses constituants sans quitter le jeu pour une période de temps. Une Brigade de Cavalerie est une unité double et à tout moment fonctionne comme un général (peut subir une Perte de Général et est sujet aux restrictions

organisationnelles) et comme un PF (compte pour les limitations de mouvement et peut être éliminé au combat).

**5.52 PROCEDURE DE MOUVEMENT:** Une Brigade de Cavalerie peut se déplacer lorsque son Général de Cavalerie constituant (dont les valeurs apparaissent sur le pion) est activé (5.14). Une Brigade de Cavalerie peut bouger de 10 espaces (ou 12 espaces en utilisant le bonus de rail). Une Brigade de Cavalerie ne peut être séparée en ses constituants à aucun point de son mouvement. Une Brigade de Cavalerie doit cesser le mouvement à la conclusion d'une bataille.

**5.53 LIMITATIONS SUR LES RAIDS DE CAVALERIE:** Par le jeu d'une carte CO dans un roun stratégique, une Brigade de Cavalerie peut retirer un marqueur de CP ennemi dans un espace ami (un qui porte le code de couleur de ce camp) ou un espace de Frontière. Une Brigade de Cavalerie ne peut jamais placer (ni retourner) un marqueur de CP dans aucun espace pendant Phase de Contrôle Politique [11.1].

Note d'Édition : Ce qui précède est un changement significatif de la première édition.

Note de jeu: les Brigades de Cavalerie sont limitées dans ce qu'elles peuvent accomplir politiquement, puisque les populations locales s'attendent à leur départ imminent. Ils peuvent libérer leurs espaces d'origine, mais seront bientôt oubliés après leur départ d'un état frontalier ou originellement ennemi.

**5.54 DESTRUCTION D'UNE BRIGADE DE CAVALERIE:** A tout moment, si le Général de Cavalerie est tué durant un bataille ou via une carte d'événement, le pion Brigade de Cavalerie est retiré du jeu. Un PF est placé sur le Compteur de Tours de Jeu pour retourner le tour suivant pendant la Phase de Renforts. Le Général de Cavalerie "mort" est placé sur le Compteur de Tours de Jeu pour retourner dans trois tours de jeu (ex: s'il est "tué" au tour 4, le Général de Cavalerie retourne au tour 7). Si le PF de la Brigade de Cavalerie est éliminé durant une bataille, le Général de Cavalerie constituant est mis sur le Compteur de Tours de jeu pour retourner dans trois tours de jeu (ex: si le PF est éliminé au tour 4, le Général de Cavalerie revient au tour 7). Lorsqu'une bataille résulte en pertes de PF, là où il y a un choix quant aux PF à éliminer (PF de cavalerie ou d'infanterie) le joueur possesseur décide d'éliminer ou non le PF de la Brigade de Cavalerie.

Note du Concepteur: La Brigade de Cavalerie représente un investissement dans une unité spécialisée qui prend du temps à remplacer (environ une année). En conséquence, le Général de Cavalerie, même s'il est "tué", représente la capacité des protagonistes à lever de nouvelles forces de cavalerie dans le futur; ils sont donc recyclés dans le jeu.

**5.55 BRIGADES DE CAVALERIE EMPILES AVEC DES PF:** Si une Brigade de Cavalerie est empilée dans un espace avec des PF d'infanterie et sans autre général, la Brigade de Cavalerie peut déplacer les PF d'infanterie. Si l'espace est attaqué, la Brigade de Cavalerie (grâce à son général) peut ajouter sa valeur de combat défensive à toute bataille s'il est le seul général dans l'espace.

## 5.6 Généraux

Les généraux entrent au jeu pendant la Phase de Renforts appropriée suivant un calendrier fixe imprimé sur le Compteur de Tours de Jeu [10.6]. Les généraux sont retirés de la carte lorsque la force entière est éliminée dans le combat et ils retournent au jeu pendant une Phase de Renfort future. Les généraux peuvent également être retirés de la carte lorsqu'ils sont relevés de leur commandement [5.61] ou par le jeu d'une carte d'événement.

**5.61 RELEVER LES GENERAUX DE LEURS FONCTIONS:** Un joueur ne peut remplacer le général commandant d'une Armée qu'en le relevant de ses fonctions. Pour relever de ses fonctions un général commandant une Armée, il doit y avoir au moins un autre Général non-cavalerie dans l'Armée—les Généraux de Cavalerie ne peuvent jamais être placés au commandement d'une Armée. Le joueur joue une CO de n'importe quelle valeur et déclare qu'il relève le général d'Armée de son commandement. Le jeu d'une CO amorce la relève d'un seul général commandant d'Armée, mais si ce général est également transféré, un autre général commandant d'Armée sera alors également relevé [5.62]. Un général relevé de ses fonctions est transféré, rétrogradé [5.63] ou retiré du jeu de manière permanente [5.64]. Le joueur qui relève un généra

réduit immédiatement la VS par la valeur politique du général. Si l'Armée a été battue dans une grande bataille lors du dernier round stratégique du joueur (même du tour précédent) le coût en VS pour relever le général commandant d'Armée est la moitié (arrondi vers le haut) de ce qu'il coûterait autrement. Le joueur peut désigner n'importe quel autre général dans l'Armée comme le nouveau général commandant. Si le nouveau général commandant n'avait pas la valeur politique la plus élevée dans la pile, 2 points de VS sont alors payés pour chaque général par dessus lequel le nouveau général commandant a été promu.

Note d'Édition: La pénalité de VS est un changement significatif de la première édition.

#### RESUME DES PENALITES:

- Réduire la VS d'un montant égal à la valeur politique de général (réduire la pénalité de moitié en cas de défaite dans une grande bataille).
- Réduire la VS de deux pour chaque général dans le même espace par dessus lequel le nouveau général commandant a été promu.
- Réduire la VS de deux lors de la création d'une Armée (pas lors de la relève d'un général commandant d'Armée) si un autre général sur la carte (pas sur le Compteur d'Armée) a une valeur politique plus élevée que le nouveau général commandant de l'Armée (quel que soit le nombre de tels généraux existant).

EXEMPLE: Fremont est le général commandant l'Armée du Potomac avec McClellan, Butler et Grant présents. Le joueur joue une carte CO de 1 et déclare qu'il remplace Fremont par Grant. Fremont est retiré du jeu et Grant est le nouveau général commandant l'Armée du Potomac avec McClellan et Butler comme généraux subordonnés. Le joueur Nordiste réduit ensuite sa VS de points (La valeur politique de Fremont: 8 plus 2 pour le Général McClellan dont la valeur politique est de 10; il n'y a pas de pénalité pour Butler parce que sa valeur politique est égale et non plus grande que celle de Grant).

5.62 TRANSFERT DE GENERAL: Le général commandant d'Armée qui a été relevé peut être promu immédiatement au commandement d'une seconde Armée (ceci suppose que les Armées sont ravitaillées et qu'une ligne de communication [LdC] existe entre les deux Armées). Si le joueur décide de redistribuer sa structure de commandement de cette manière, le général relevé doit être immédiatement placé dans une deuxième Armée et la procédure de pénalité est de sa engagée pour relever le commandant de la deuxième Armée [5.61].

EXEMPLE: Grant est le général commandant de l'armée du Cumberland avec Sherman et Thomas comme généraux subordonnés (McClellan n'est pas sur la carte). Le joueur Nordiste joue une CO de valeur quelconque et paie 8 points de VS pour relever Grant et promouvoir Sherman comme nouveau général commandant. Il n'y a pas de coût additionnel pour Sherman parce que sa valeur politique est plus grande que celle de Thomas. Grant est destiné à devenir le nouveau général commandant de l'Armée du Potomac qui est actuellement commandée par Meade avec Burnside comme général subordonné. Grant est placé dans l'Armée et une autre procédure de relève est immédiatement conduite où le joueur paie 5 VS supplémentaires pour relever Meade sans VS additionnels pour promouvoir Grant par dessus Burnside parce que Grant a une valeur politique plus élevée que Burnside. Le coût total de cette transaction est de 13 points de VS. Grant commande maintenant l'Armée du Potomac et Sherman commande l'Armée du Cumberland.

Note Historique : C'est fondamentalement ce qui s'est passé en été 1864.

5.63 RETROGRADATION: Le général commandant d'une Armée qui a été relevé de ses fonctions peut être rétrogradé. Un général rétrogradé est placé sur le Compteur de Tours de Jeu pour retourner au jeu pendant la Phase de Renforts suivante.

EXEMPLE: Pour poursuivre l'exemple de 5.62, Meade, après avoir été relevé par Grant comme général commandant de l'Armée du Potomac, serait placé sur le Compteur de Tours de Jeu et retournerait au tour de jeu suivant. Note Historique: C'est ainsi que Halleck fut appelé à Washington pour conseiller le Président (et ajouter un peu de capacité défensive) et que Meade put être ramené dans l'Armée du Potomac comme subordonné de Grant.

**5.64 REORGANISATION:** Un général qui a été relevé d'une Armée peut être retiré du jeu au choix du joueur. Certaines cartes d'événement permettent de retirer un général du jeu.

**5.65 MOUVEMENT DE REORGANISATION :** Les généraux peuvent se déplacer seuls en jouant une carte CO. Le jeu d'une carte CO de valeur quelconque permet de bouger un nombre illimité de généraux, sans PF. L'unique exception à cette règle est que le général commandant d'une Armée OU le général qui n'est pas le général commandant, mais a la valeur politique la plus élevée dans l'espace (si plus d'un général remplit ce critère, le joueur choisit lequel reste), ne peut être bougé. Les Brigades de Cavalerie ne peuvent faire partie d'un mouvement de réorganisation (Note Historique: Des forces de cavalerie importantes devaient habituellement se redéployer par la route). Un général se déplace comme une unité de cavalerie (10 espaces). Un général se déplaçant de manière indépendante peut bouger d'un nombre illimité d'espaces par rail. Les généraux peuvent utiliser le mouvement naval pour aller de port en port pendant un mouvement de réorganisation. Combiner le mouvement ferroviaire, routier ou naval pendant la même phase de réorganisation est interdit. Un général se déplaçant sans PF ne peut pas entrer dans des espaces contrôlés par l'ennemi ou des espaces contenant des PF ennemis.

**5.66 RAMASSER ET DETACHER DES GENERAUX:** Une armée peut détacher un général avec sans PF pendant son mouvement, bien que les restrictions de 5.34 doivent être suivies. Une Armée peut ramasser un général au cours de son mouvement, mais les restrictions de 5.29 doivent être suivies. Un Corps peut détacher et ramasser des généraux, mais les restrictions de 5.34 doivent être suivies. Un mouvement de Division peut démarrer dans un espace contenant un général, mais les restrictions de 5.29 doivent être suivies. Les Brigades de Cavalerie ne peuvent ramasser ni détacher de généraux.

#### 5.67 Capacités Spéciales des Généraux (Optionnel)

Pour davantage de saveur historique, utilisez ces règles optionnelles pour différents généraux.

A. McClellan

Note du Concepteur: Un des gros problèmes avec McClellan est de trouver de bonnes raisons pour l'utiliser tout en sachant qu'il y a de meilleurs généraux à mettre aux commandes des Armées. Historiquement, McClellan était un organisateur extraordinaire, une icône militaire, et était l'architecte de l'Armée du Potomac qui l'adorait. Pour capturer ces subtilités, les règles optionnelles suivantes peuvent être utilisées pour mieux représenter cette énigme de général. En plus de sa capacité navale spéciale (6.15a, qui n'est pas optionnelle), le joueur Nordiste reçoit les deux bonus suivants pour McClellan:

1. Lorsque McClellan est placé aux commandes d'une Armée à quatre espaces de la capitale Nordiste, l'Union reçoit un bonus unique de +5 VS.
2. L'Union reçoit un PF supplémentaire pendant sa Phase de Renforts lorsque McClellan est un commandant d'Armée situé dans ou adjacent à la capitale Nordiste. Ce PF doit être placé dans l'Armée de McClellan.

#### B. Van Dorn

Note du Concepteur: Van Dorn était la majorité du temps un commandant indépendant, comme à Pea Ridge. Il agit aussi comme Général de Cavalerie durant certaines parties de la campagne de Vicksburg avant sa mort prématurée et ignoble. Pour simuler cette diversité de rôles, Van Dorn peut agir comme Général de Cavalerie ou commandant de Corps.

Van Dorn a un pion Brigade de Cavalerie optionnel. Lorsque Van Dorn est activé et bouge avec un seul PF, le joueur Confédéré peut, à sa discrétion, remplacer Van Dorn par son pion Brigade de Cavalerie. Une fois désigné Général de Cavalerie il le reste pour le restant du jeu et suit toutes les règles pour les Brigades de Cavalerie. Exception: S'il est tué, il est retiré du jeu de manière permanente, il ne retourne pas au jeu comme les autres Généraux de Cavalerie.

#### C. Forrest

Note du Concepteur: Pendant la période tardive de la guerre, Forrest agit comme commandant indépendant et opéra avec des forces plus importantes qu'un Brigade de Cavalerie typique. Pour simuler ceci, la Brigade de Cavalerie de Forrest peut être augmentée jusqu'à 2 PF.

Une fois la Brigade de Cavalerie de Forrest formée, elle peut être augmentée à 2 PF dès le moment où elle occupe un espace avec un PF ami. Si la Brigade de Cavalerie de Forrest perd 1 au combat, elle n'est pas détruite mais continue à agir comme une Brigade de Cavalerie normale de 1 PF. Elle peut être renforcée à 2 PF à n'importe quel moment. Si la Brigade de Cavalerie de Forrest est détruite et rentre au jeu, elle garde cette capacité d'augmenter sa taille à 2 PF.

#### D. Sheridan

Note du Concepteur: Sheridan opéra de manière similaire à Van Dorn en ce qu'il fut pour une partie de la guerre un commandant de Corps et agit également comme commandant d'importantes forces de cavalerie. Sheridan combine à la fois les capacités de Van Dorn et de Forrest.

Sheridan dispose d'un pion de Brigade de Cavalerie. Comme exception aux règles, Sheridan (q est désigné Général de Cavalerie) peut être placé sur la carte et utilisé en tant que commandant de Corps. Lorsque Sheridan est activé et bouge avec un seul PF, le joueur Nordiste peut, à sa discrétion, remplacer Sheridan par son pion Brigade de Cavalerie. Une fois désigné Général de Cavalerie il le reste pour le restant du jeu et suit toutes les règles pour les Brigades de Cavalerie. Exception: S'il est tué, il est retiré du jeu de manière permanente, il ne retourne pas au jeu comme les autres Généraux de Cavalerie.

Une fois la Brigade de Cavalerie de Sheridan formée, elle peut être augmentée à 2 PF dès le moment où elle occupe un espace avec un PF ami. Si la Brigade de Cavalerie de Sheridan perd PF au combat, elle n'est pas détruite mais continue à fonctionner comme une Brigade de Cavalerie normale de 1 PF. Elle peut être renforcée à 2 PF à n'importe quel moment. Si la Brigade de Cavalerie de Sheridan est détruite elle ne revient plus dans le jeu.

#### E. Le Raid de Wilson

Note du Concepteur: Il n'y a pas de pion pour la Brigade de cavalerie de Wilson qui effectua des raids en Alabama tard dans la guerre. La route que Wilson pris a été volontairement omise de la carte pour éviter les règles requises pour empêcher le joueur Nordiste de l'utiliser pour des mouvements majeurs de forces. Pour simuler ce raid tardif dans la guerre, le joueur Nordiste peut utiliser la carte Raid de Grierson d'une manière spéciale.

Cette capacité de l'Union est une exception à plusieurs règles. Pendant les tours 12 et 13, si le joueur Nordiste joue la carte Raid de Grierson, il peut compter un tracé de quatre espaces à travers les connexions de route pointillées [5.10] et peut placer des marqueurs de CP dans les Espaces de Ressources Confédérées qui ne contiennent ni PF Confédérés ni fort. Ainsi, si le général Nordiste était à Decatur, AL cette carte permettrait à l'Union de placer un marqueur de CP dans les Espaces de Ressources tels que Selma, AL, Atlanta, GA ou Columbus, GA. Une seule ou toutes les deux exceptions peuvent être utilisées (ex: le joueur Nordiste peut toujours placer des marqueurs de CP dans les Espaces de Ressources Confédérées, mais ne doit pas nécessairement compter à travers les connexions pointillées de l'Alabama).

#### 5.7 Mouvement dans les Espaces Ennemis

5.71 QUI PEUT ENTRER: Une Armée, Corps, Division ou Brigade de Cavalerie avec au moins PF peut tenter d'entrer dans un espace contenant des PF ennemis. Un général sans aucun point de force accompagnant ne peut entrer dans un espace contenant un général ennemi, un fort ou des PF.

5.72 DEBORDEMENT: Si le rapport de forces est de 10-1 ou plus grand et qu'aucun fort n'est présent, il n'y a pas de bataille. La force la plus petite est en fait éliminée et la force la plus grande peut continuer de se déplacer. Si la force en mouvement a un rapport de forces de 10-1 ou plus grand, mais qu'un fort est présent, une bataille a alors lieu. Si un espace est occupé uniquement par un marqueur de fort sans garnison, il n'y a pas de bataille. Le marqueur de fort est retiré et la force peut continuer à son mouvement.

5.73 MOUVEMENT APRES LES BATAILLES: Une Armée ou un Corps en mouvement ne doit pas nécessairement cesser le mouvement à la conclusion d'une bataille. Si l'Armée ou le Corps en mouvement a deux fois (ou plus) la taille de la force défensive, l'Armée ou le Corps peut alors

continuer à bouger. Une Armée ou un Corps pourrait théoriquement livrer autant de combats de ce type qu'il a d'espaces de mouvement.

**5.74 GENERAUX SANS PF:** Si une force entre dans un espace occupé uniquement par un général ennemi, ce général est placé sur le Compteur de Tours de Jeu pour retourner pendant la Phase Renforts suivante.

### 5.8 Interception

**5.81 PROCEDURE D'INTERCEPTION :** Toute force avec un général (pas un général seul) peut tenter une interception. Une interception peut se produire lorsqu'une force ennemie entre dans un espace adjacent qui ne contient pas de fort ou de PF ennemis. La tentative d'interception est réussie si le jet de dé d'interception est égal ou inférieur à la valeur de combat défensive du général commandant. Modifiez le jet de dé par -2 si une Brigade de Cavalerie effectue l'interception ou si une Brigade de Cavalerie est présente dans l'Armée ou le Corps. Une interception réussie permet de placer la force dans l'espace avant que la force ennemie n'y entre ce qui provoque une bataille immédiate. La retraite avant le combat n'est pas permise après une interception réussie. Si l'interception échoue, la force ennemie continue son mouvement. Dans une interception réussie, la force entière doit bouger, pas une partie.

**Exceptions:** Les PF en excédent des restrictions de mouvement (pour ce type de force) doivent rester derrière. Un PF peut rester si un fort est présent dans l'espace d'où l'interception se produit. Un PF peut être laissé derrière si les restrictions de 5.29 ou 5.34 étaient violées. Si le PF du fort était le seul PF dans la force d'interception, le joueur doit laisser le fort sans garnison.

**5.82 UNE TENTATIVE PAR MOUVEMENT:** Un joueur ne peut faire qu'une tentative d'interception par mouvement ennemi.

**EXEMPLE:** Si une force Confédérée se déplace autour d'un Corps ou d'une Armée Nordiste, le joueur Nordiste ne peut tenter de l'intercepter qu'une seule fois. Si le mouvement Confédéré est une partie d'une carte d'événement Campagne Majeure, le joueur Nordiste peut alors tenter d'intercepter le mouvement une fois, mais aurait toujours la possibilité d'intercepter chacun des deux mouvements Confédérés suivants une fois chacun.

**5.83 MODIFICATEUR DE JET DE COMBAT (MD):** Le joueur qui a réussi l'interception reçoit MD +2 et est considéré comme le défenseur dans la bataille qui s'ensuit.

### 5.9 Bonus de Mouvement par Rail

**5.91 PROCEDURE:** Un Corps, Division ou Brigade de Cavalerie (mais pas une Armée) reçoit un bonus de deux espaces s'il bouge exclusivement le long de connexions par rail. Si le mouvement entier se fait le long de connexions par rail à travers des espaces contrôlés par son camp —sans utiliser de connexion par route— la force peut alors bouger de deux espaces supplémentaires le long de rails amis. Les généraux se déplaçant indépendamment de tout PF peuvent utiliser le mouvement ferroviaire, mais peuvent bouger d'un nombre illimité d'espace le long du chemin de fer. Le bonus de mouvement par rail est différent du mouvement stratégique, qui se produit pendant la Phase de Renforts (voir règle 10).

**5.92 RESTRICTIONS:** Une force utilisant le bonus de mouvement par rail ne peut pas entrer dans un espace occupé par l'ennemi, même s'il contient un marqueur de CP ami.

**5.93 CONSTRUCTION DE RAILS CONFEDERES:** Au début du jeu, la connexion entre Meridi MS et Demopolis, AL, ainsi que la connexion entre Greensboro, NC et Danville, VA sont toutes deux des connexions routières. Durant n'importe quel tour de jeu en 1864 ou 1865, le joueur Confédéré peut achever ces deux connexions ferroviaires en même temps en jouant une CO de valeur quelconque. Par après, ces connexions ferroviaires existent pour toutes les fonctions de j

### 5.10 Alabama du Nord Est

Les deux connexions pointillées terrestres menant hors Jacksonville, Alabama à Decatur et Kingston, représentent un terrain difficile pour les opérations militaires. Seuls des généraux confédérés (avec ou sans PF) peuvent utiliser ces chemins, et seulement s'ils sont activés par une carte CO de valeur 3 ou une carte de Campagne. L'Union a une règle optionnelle spéciale Raid Wilson qui autorise l'Union à utiliser la carte Raid de Grierson en conjonction avec ces chemins (voir 5.67E). Ces connexions ne peuvent être utilisées pour tracer une LdC.

## 6. Operations Combinées

Note du Concepteur: Pendant la Guerre de Sécession, le conflit naval se scinda en deux types d'opération distincts: le blocus et les opérations combinées de l'Union. La partie blocus de la guerre navale est traitée de manière abstraite via les procédures de renforts Sudistes. Les autres opérations navales et combinées de l'Union sont traitées par les mécanismes pour exercer le contrôle naval Nordiste des fleuves, et pour conduire des opérations amphibies. Les forts Sudistes, les cuirassés, et autres défenses navales aident à défendre les fleuves Confédérés (spécialement le Mississipi) ainsi que ses ports clés.

### 6.1 Procédure de Mouvement Naval

6.11 PROCEDURE: Fondamentalement, seul le joueur Nordiste peut utiliser le mouvement naval cependant, le joueur Confédéré a une capacité limitée [6.5]. Le mouvement naval est conduit à partir de n'importe quel port ou espace de fort côtier (qui sont des ports) contrôlé par l'Union vers n'importe quel autre port ou fort côtier (contrôlé par l'un ou l'autre camp). Les espaces de Port sur les fleuves sont inclus dans cette définition. Pour déplacer une force par mouvement naval, le joueur Nordiste doit d'abord soit jouer une carte d'événement qui permette un mouvement naval, soit jouer une CO de valeur 3. La force Nordiste est enlevée de son port d'origine et placée dans son port de destination. Si la force Nordiste livre une bataille et perd, elle est retirée dans son port d'origine. Le mouvement de la force Nordiste est terminé à son arrivée dans l'espace de destination. Les unités ne peuvent utiliser le mouvement naval et terrestre pendant même activation.

6.12 TAILLE: Un mouvement naval peut comprendre jusqu'à 3 PF Nordistes plus un général (exception: voir 6.15). Le général est optionnel, et une force utilisant le mouvement naval sans général peut toujours faire un Assaut Amphibie [6.4] grâce au commandement naval non explicitement représenté dans le jeu.

6.13 FORTS COTIERS CONFEDERES: Le mouvement naval n'est jamais autorisé au delà d'un port côtier Confédéré (excepté via l'événement Farragut). Le mouvement naval dans un fort côtier Confédéré est permis. Le joueur Nordiste peut se déplacer au delà d'un fort côtier vers le port correspondant, s'il dispose d'un marqueur de contrôle politique sur le fort.

6.14 FORTS CONFEDERES: Le mouvement naval est permis au delà d'un fort Confédéré non-côtier en Forçant les Canons [6.3].

6.15 MOVEMENT NAVAL A L'ECHELLE D'UNE ARMEE: Il y eut deux exemples de coopération Armée-Marine extraordinaires pendant la guerre: La Campagne de la Péninsule de McClellan et les opérations Riverines de l'Ouest le long du Mississipi.

Pour simuler ces opérations à grande échelle, l'Union dispose d'une capacité limitée de déplacer des Armées par mouvement naval. Les deux mouvements navals d'Armée suivants ne peuvent être utilisés que si une carte de Campagne Majeure ou Mineure est jouée et que le mouvement naval emploie tous les mouvements autorisés par la carte de campagne—aucun autre mouvement n'est autorisé:

a) Si le Général McClellan ou un général avec une valeur stratégique de 1 est le général commandant une Armée, il peut effectuer un mouvement naval avec une Armée entre n'importe quelle combinaison de ces quatre espaces: Washington DC, Aquia Creek, VA, Urbanna, VA et Fort Monroe, VA.

b) Tout général Nordiste avec une valeur stratégique de 1, commandant une Armée de 9 PF ou moins, peut effectuer un Mouvement Fluvial [6.2]. Le mouvement entier doit commencer et se terminer sur un port fluvial, suivre des voies navigables et, comme dans toutes les opérations navales, ne peut suivre plus d'une fois la procédure Forcer Les Canons [6.3]. Note Historique: ceci simule le grand mouvement tournant de Grant autour de Vicksburg.

6.16 RETRAITE NAVALE: Le joueur Nordiste peut retirer d'un port par voie maritime vers un port ami [7.62].

### 6.2 Ports Fluviaux et Mouvement Fluvial

Des espaces de port sur la carte qui contiennent des petits lettres-codes sont des ports fluviaux (Exception: Charleston, WV est un port fluvial). De plus, chaque fleuve a plusieurs flèches indiquant la direction d'écoulement du fleuve. Un espace fluvial peut contenir sur l'un ou plusieurs de ses côtés une barre de couleur bleue. Une force franchit un fleuve à l'instant où elle entre ou sort d'un espace de port fluvial en traversant une barre bleue qui fait partie de cet espace de port. Les forts affectent l'entrée dans un espace de port fluvial quand on traverse la barre bleue faisant partie de l'espace de port. Le contrôle naval Nordiste affecte à la fois l'entrée et la sortie d'un espace de port fluvial à l'instant où la force traverse la barre bleue faisant partie du port uniquement. Signification des lettres-code dans l'espace :

A	Rivière Arkansas	R	Rivière Rouge
C	Rivière Cumberland	T	Fleuve Tennessee
M	Fleuve Mississippi	W	Rivière Wabash
O	Rivière Ohio	Y	Rivière Yazoo
P	Fleuve Potomac		

**6.21 PORTS FLUVIAUX:** En ce qui concerne le mouvement naval, les ports sur les fleuves sont traités de manière similaire à ceux sur la côte, la seule distinction étant que le mouvement naval doit être tracé le long de voies navigables, à travers une nombre illimité de ports fluviaux, jusqu'à atteindre la destination.

**6.22 MOUVEMENT FLUVIAL:** Pour effectuer un mouvement fluvial, le PF trace son mouvement le long de voies navigables à travers un nombre illimité d'espaces jusqu'à atteindre son emplacement désiré ou jusqu'à ce qu'il entre dans un espace occupé par un fort Confédéré ou un fort côtier. Si la force en déplacement passe à travers un espace contenant un fort non-côtier, engagez la procédure Forcer les Canons [6.3].

**6.23 CUIRASSES CONFEDERES:** Aucun mouvement fluvial Nordiste n'est permis à travers un espace occupé par un cuirassé Confédéré, mais bien dans l'espace contenant le cuirassé.

**6.24 CAPACITE DES NORDISTES A FRANCHIR LES FLEUVES:** Les forces Nordistes peuvent traverser un fleuve dans tout espace qui ne contient pas de fort Confédéré. La négation du contrôle naval Nordiste ou la présence d'un cuirassé Confédéré n'empêchent pas le joueur Nordiste de traverser un fleuve.

**6.25 CACACITE DES CONFEDERES A FRANCHIR LES FLEUVES:** le joueur Confédéré peut traverser un fleuve à un emplacement où le contrôle naval Nordiste ne s'exerce pas et qui ne contient pas un fort Nordiste. Si un espace est sous le contrôle naval Nordiste [6.6] ou s'il y a un fort dans l'espace, le joueur Confédéré ne peut pas traverser le fleuve.

Note d'Édition: ce qui précède est un changement significatif de la première édition. Aucun can ne peut franchir un fleuve si un fort ennemi est présent. En conséquence, Dover, TN (Forts Her et Donaldson) est plus difficile à capturer à moins de conduire une opération amphibie ou de lancer une attaque à partir de Franklin ou Clarkesville, TN. cela signifie également que le joueur Confédéré ne peut pas traverser de Manassas à Washington, DC s'il y a un fort dans la Capital.

### 6.3 Forcer les Canons

**6.31 PROCEDURE:** Une force Nordiste utilisant le mouvement fluvial peut tenter de bouger à travers un espace contenant un fort Conédéré en forçant les canons. Pour résoudre la tentative Forcer les Canons, jetez un dé—sur un jet de 1-3 elle échoue; sur un jet de 4-6 elle réussit. En cas de réussite, la force continue à bouger vers sa destination. Si le jet de dé échoue, la force en mouvement est placée dans l'espace d'où elle a commencé son mouvement. Une force en mouvement ne peut utiliser la procédure Forcer les Canons plus d'une fois par mouvement. Si mouvement naval est tenté à travers un espace de port muni d'un pion de torpille, -1 est soustrait du jet de dé pour Forcer les Canons. Si le mouvement naval est entamé en utilisant l'événement Foote, Porter, ou Farragut, ajoutez 2 au jet de dé pour Forcer les Canons. Tous les modificateurs de dé pour Forcer les Canons sont cumulatifs.

**6.32 RETRAITER AU DELA DES FORTS CONFEDERES :** Si une force Nordiste en déplacement passe avec succès un fort Confédéré en utilisant la procédure Forcer les Canons ou la carte

Farragut, et perd la bataille terrestre qui s'ensuit dans son espace de destination, la force survivante est placée dans son espace d'origine et la force perd un PF supplémentaire.

#### 6.4 Assaut Amphibie

6.41 PROCEDURE: Un Assaut Amphibie se produit lorsqu'une force utilise un mouvement naval pour entrer dans un espace occupé par l'ennemi. Le défenseur Confédéré dans un Assaut Amphibie reçoit des MD dans la bataille qui s'ensuit si l'espace est occupé par un ou plusieurs des éléments suivants: un cuirassé, un fort, des torpilles ou le sous-marin Hunley. Le joueur Nordiste reçoit un MD égal à son Modificateur d'Assaut Amphibie comme indiqué sur le Compteur d'Assaut Amphibie (il commence à zéro et est augmenté par le jeu de certaines cartes d'événement) et un +2 si l'attaque est menée avec la carte d'événement Amiral Foote ou Amira Porter. Si les deux camps ont des MD, soustrayez alors le plus petit du plus grand pour obtenir un seul MD. Après cette soustraction, le modificateur d'Assaut Amphibie final ne peut pas être supérieur à +3; c'est le bénéfice maximum pour cette catégorie (bien que d'autres MD, tels que valeurs de combat et le rapport de force, s'appliquent encore).

#### MD DU DEFENSEUR DANS UN ASSAUT AMPHIBIE [6.7 & 6.8]

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

+2 si l'espace contient un fort

+1 si l'espace contient le sous-marin Hunley

+1 si l'espace contient des torpilles

EXEMPLE: L'Union a un Modificateur d'Assaut Amphibie de +1, le Confédéré a un fort, un cuirassé, des torpilles et le Hunley (un total de +6). Le MD final pour l'assaut Amphibie est de +6 pour le Confédéré. Les joueurs appliqueraient ensuite les autres modificateurs.

6.42 EFFETS SUR LE MOUVEMENT: Si l'Union gagne la bataille, le mouvement est complet et la force reste dans son espace de destination. Si l'Union perd la bataille, la force est placée dans son espace d'origine. Cette règle a la préséance sur 7.33.

#### 6.5 Mouvement Fluvial Confédéré

6.51 RESTRICTIONS CONFEDEREES: Une unité Confédérée ne peut pas franchir un fleuve lorsque l'Union a le Contrôle Naval de l'Union [6.6]. Là où l'Union n'a pas le contrôle naval, le joueur Confédéré peut effectuer des mouvements de Division de 1 PF en utilisant le mouvement fluvial [6.22]. Le joueur Confédéré ne peut jamais faire d'autres types de mouvements navals.

6.52 PROCEDURE CONFEDEREE: Une Division Confédérée utilisant le mouvement fluvial ne peut ne peut jamais entrer ou passer à travers un espace contenant l'un ou l'autre de ces éléments:

1) Des PF Nordistes (empêchant ainsi le joueur Confédéré de jamais effectuer des Assauts Amphibies)

2) Un Fort Nordiste (Forcer les Canons n'est pas permis).

Cependant, un mouvement naval Fluvial Confédéré peut être intercepté, la bataille étant résolue comme un Assaut Amphibie. Quand une Division Confédérée arrive dans son espace de destination par mouvement fluvial, son mouvement se termine.

Note de Jeu: C'est ainsi que le joueur Confédéré déplace des unités de Columbus, GA vers Fort Gadson et dans Grand Ecote et Alexandria, LA. Aussi: le mouvement fluvial Confédéré est mesuré en jouant une CO de n'importe quelle valeur, pas seulement une CO 3 comme dans le mouvement naval Nordiste. Comme règle empirique Le Confédéré devrait au fond utiliser des OC 1 pour exécuter des mouvements fluviaux.

#### 6.6 Contrôle Naval Nordiste

Note du Concepteur: Le Contrôle Naval Nordiste devrait être perçu comme une pression exercée sur tous les fleuves navigables à partir du Nord et sur les espaces côtiers Confédérés à partir de la mer. La pression navale Nordiste prévaut, sauf si le Sud peut bloquer la pression avec des forts et des cuirassés. Une manière de le visualiser est que le Contrôle Naval Nordiste émane de là où l'Ohio (les deux bouts), le Wabash et le Mississippi s'écoulent hors de l'extrémité nord de la carte (bien qu'ils ne soient pas navigables en ces endroits). Au début du scénario de Campagne, Ca est connecté à ces sources de pression navale Nordiste qui s'écoulent en aval des fleuves

Mississippi, Ohio, Cumberland and Tennessee. Le fort Confédéré à Dover, TN (Forts Henry et Donaldson) empêche cette pression d'atteindre Nashville, TN. Le fort Confédéré à Columbus, MS empêche cette pression d'atteindre le sud le long du Mississippi.

**6.61 EFFETS DU CONTROL NAVAL NORDISTE:** L'Union a le contrôle naval sur tous les espaces portuaires sauf si le joueur Confédéré annule ce contrôle par le placement de forts et de cuirassés. Les forts côtiers Confédérés annulent le contrôle Nordiste sur leur port associé sauf si le fort côtier est capturé [6.8]. Le contrôle naval Nordiste empêche le mouvement Confédéré à travers les fleuves naviguables [6.51], empêche le mouvement fluvial Confédéré [6.52], bloque les LdC Confédérés, et transforme un espace de port contrôlé par l'Union en une source de ravitaillement Nordiste [8.1].

**6.62 NEGATION DU CONTROLE NAVAL NORDISTE:** Le Contrôle naval Nordiste est annulé par les forts Confédérés et les cuirassés. Quatre situations de base sont possibles. Ces quatre conditions ne sont pas exclusifs les uns des autres, des combinaisons de ces conditions sont possibles.

1. Un espace seul contient un fort ou un cuirassé qui annule le Contrôle Naval Nordiste dans cet espace. En ce cas, le joueur Confédéré peut franchir n'importe quelle connexion de fleuve (barrière de couleur bleu) qui mène dans cet espace. Exemple: Un fort Confédéré à Vicksburg, MS permet le mouvement Confédéré dans Monroe, LA.

2. Un fort ou un cuirassé annule le contrôle naval Nordiste entre ce point et tous les espaces en amont de ce même fleuve si le fleuve prend sa source dans un Etat Confédéré.

Exemple A. Un fort Confédéré à Arkansas Post annule le contrôle naval Nordiste à Arkansas Post et Little Rock, AK. Un fort Confédéré à Paducah, KY annule le contrôle naval Nordiste à Dover et Pittsburg Landing TN, et Tuscumbia et Decatur, AL, mais ne couvre pas Clarksville et Nashville, TN (ces deux derniers sont sur la rivière Cumberland tandis que Paducah est seulement sur les fleuves Tennessee et Ohio).

Exemple B. S'il y avait un fort Confédéré à Dover, TN, il annulerait le contrôle naval Nordiste à Dover, Clarksville et Nashville, TN.

3. Deux emplacements, chacun avec un fort ou un cuirassé, annulent le contrôle naval Nordiste dans leur espaces respectifs et tous les espaces entre ces deux emplacements. Pour déterminer cette condition, localisez l'espace en aval sur ce fleuve (voir code-lettre) et tracez en amont jusqu'à l'espace le plus en amont qui contient un fort ou un cuirassé. Le contrôle naval Nordiste est annulé dans tous les espaces se trouvant entre ces espaces (inclusivement), ce qui inclut potentiellement ceux sur des fleuves tels que dans la condition 2.

Exemple A. Si New Orleans était contrôlé par l'Union avec un fort Confédéré à Vicksburg, MS et un autre fort Confédéré à Columbus, KY, le contrôle naval Nordiste serait alors annulé à Columbus, KY, New Madrid, MO, Memphis, TN, Yazoo City, MS, Arkansas Post et Little Rock AR (le contrôle naval Nordiste est aussi annulé sur les deux derniers espaces à cause de la condition 2). Si le fort à Vicksburg était déplacé à Port Hudson, LA, le contrôle naval Nordiste serait alors annulé sur tous les espaces Confédérés sur la Rivière Rouge.

Exemple B. Si le Fort Phillip-Jackson était contrôlé par le Confédéré et que des forts Confédérés trouvaient à St. Louis, MO, Vincennes, IN et Louisville, KY, le joueur Confédéré annulerait alors le contrôle naval Nordiste à Cairo, IL (et tous les espaces entre ces emplacements) et permettrait le mouvement Confédéré de Paducah à Cairo.

4. Dans un port côtier dont le port associé (tel qu'indiqué sur la carte) est toujours contrôlé par le Confédéré. Les ports côtiers suivants gardent les ports mentionnés et annulent la pression Nordiste à partir de la mer:

Ft. Morgan—Mobile, AL

Ft. Phillip/Jackson—New Orleans, LA

Ft. Pickens—Pensacola, FL

Ft. Gadson—Columbus, GA

Ft. Pulaski—Savannah, GA

Ft. Sumter—Charleston, SC

**6.63 LE FLEUVE POTOMAC:** Il n'y a que deux espaces sur le Fleuve Potomac (Washington, DC et Aquia Creek, VA). Le joueur Confédéré ne peut franchir de Manassas, VA à Washington DC un fort est présent [6.25]. Si Aquia Creek contient un fort Confédéré, les conditions suivantes s'appliquent:

A. Le joueur Nordiste doit d'abord Forcer les Canons [6.3], si un Assaut Amphibie provient de tente d'entrer à Washington, DC.

B. Washington, DC ne peut agir comme une source de ravitaillement ultime (comme le font tous les ports disposant d'un accès libre à la mer, 8.2). En conséquence, si le joueur Confédéré pouvait capturer et construire un fort à Baltimore, Annapolis et Frederick, MD, la capitale Nordiste n'aurait pas de ligne de communication et les forces Nordistes dans cet espace subiraient les effets de l'attrition.

C. Le mouvement Stratégique ne peut pas être utilisé dans ou hors de Washington par mer.

#### **6.7 Cuirassés Confédérés, Torpilles et le Hunley**

Ces armes navales Confédérées sont placées en conséquence de cartes d'événement. Ces cartes peuvent être utilisées plusieurs fois par partie (en ce qui concerne les cartes "cuirassés", bien qu'il ne soit pas nécessaire de placer sur la carte le cuirassé désigné par son nom, vous ne pouvez pas en avoir plus de trois en jeu à tout moment). Chacune de ces armes navales peut être placée dans tout espace de port ou fort côtier contrôlé par le Confédéré. Une fois placée, elle ne peut plus bouger à nouveau pour le restant de la partie. Aucun espace ne peut contenir plus d'un Cuirassé et un marqueur de Torpille. Les cuirassés Confédérés fournissent un MD +2 contre les Assauts Amphibies et empêchent le mouvement fluvial Nordiste au-delà de leur emplacement. Les torpilles (maximum de six en jeu à tout moment) fournissent un MD +1 contre les Assauts Amphibies et -1 contre Forcer les Canons. Le Hunley (un seul autorisé dans le jeu à tout moment) fournit un MD +1 contre les Assauts Amphibies et est retiré après usage. Si un ou plusieurs PF Nordistes terminent leur mouvement dans un espace avec une de ces armes, ou si un marqueur de CP est placé dans un fort côtier où l'une de ces armes est située, l'arme est éliminée. Les cuirassés Confédérés peuvent également être éliminés en jouant la carte d'événement USS Monitor.

#### **6.8 Forts**

**6.81 GENERALITES:** Il y a deux types de forts dans le jeu, les forts (pions) et les forts côtiers (imprimés sur la carte). Les forts sont soit avec ou sans garnison. Un fort avec garnison contient un ou plusieurs PF. Un fort sans garnison n'a pas de PF présent. Un fort sans garnison dans lequel on entre par voie terrestre (pas par mouvement naval) est éliminé (pion) ou capturé (fort côtier). Un fort sans garnison ou un fort côtier attaqué par assaut Amphibie a une force nominale de 0 PF en ce qui concerne le calcul du combat, et perd automatiquement toutes les situations d'égalité dans le combat si l'attaquant dispose de PF survivants après distribution des pertes. L'attaquant reçoit toujours un MD +4 pour le rapport des forces lorsqu'il attaque un fort sans garnison.

**6.82 FORTS CÔTIERS:** Les forts côtiers gardent les entrées de ports Confédérés spécifiques. Les forts côtiers sont contrôlés par le camp dont le marqueur de CP est dans l'espace de fort. Les forts côtiers ne sont jamais détruits, ils changent simplement de camp. Si le joueur Nordiste contrôle un fort qui garde un port, une force Nordiste peut utiliser le mouvement naval pour entrer dans le port. Si le joueur Confédéré contrôle un fort côtier, le joueur Nordiste ne peut utiliser le mouvement naval dans le port (exception: l'événement Farragut), mais peut donner l'assaut au fort directement dans un Assaut Amphibie. Note: Une fois que le Sud perd le contrôle d'un fort côtier, il ne peut le récupérer puisqu'il ne peut pas faire d'Assauts Amphibies (Exception: Fort Monroe, qui peut être attaqué par voie terrestre).

**6.83 LIMITE DE GARNISON DES FORTS CÔTIERS:** Tout au plus un PF Confédéré peut occuper un fort côtier à tout moment. Il n'y a pas de restriction sur le nombre de PF Nordistes dans un

fort côtier (Exception: Le joueur Confédéré traite l'espace de Fort Monroe comme n'importe quel autre espace au point de vue empilement et peut empiler un nombre illimité de PF dans cet espace).

6.84 CONTROLE DE FORTS CÔTIERS SANS GARNISON: Un port côtier Confédéré sans garnison change de camp (placez le marqueur de CP approprié) si son port associé devient contrôlé par l'Union.

EXEMPLE: Si Charleston, SC est attaqué par voie terrestre et devient contrôlé par l'Union, et que Fort Sumter est sans garnison et contrôlé par le Confédéré, Fort Sumter deviendrait automatiquement contrôlé par l'Union en y plaçant un marqueur de CP.

6.85 FORTS ST. PHILIP-JACKSON, LA: Lorsque le joueur Nordiste joue la carte d'événement Ship Island/Key West, un marqueur de CP Nordiste est immédiatement placé dans le fort côtier de Philip-Jackson, s'il n'est pas occupé par un PF Confédéré et/ou un cuirassé.

6.86 CONSTRUCTION DE FORTS: Un joueur peut placer un fort dans n'importe quel espace contrôlé qui ne contienne pas de fort en jouant une CO de valeur 2 ou 3. L'espace doit être en ravitaillement [8.1], et aucun PF ennemi ne peut être présent. Un seul fort peut être placé dans l'espace. Le joueur Nordiste peut avoir jusqu'à douze forts en jeu à tout moment, le joueur Confédéré peut avoir jusqu'à six forts en jeu à tout moment. Une fois en jeu, un fort ne peut être volontairement enlevé. Les forts enlevés suite à des actions ennemies sont à nouveau disponibles pour placement.

6.87 LES FORTS AU COMBAT: Un fort avec garnison donne au défenseur un MD +2 dans une bataille terrestre. Un fort sans garnison ou un fort avec garnison (côtier ou pion) donne un MD contre les Assauts Amfibies.

## 7. Bataille

NOTE DU CONCEPTEUR: La plupart des études historiques sur la Guerre de Sécession mettent l'accent de manière extraordinaire sur les grandes batailles menées pendant le conflit. En réalité ce fut la stratégie Nordiste de guerre logistique en constante évolution qui mit le Sud à genoux. La primauté du mouvement stratégique tournant et la défense tactique furent les clés dynamiques de l'art militaire de cette période. Fondamentalement, une Armée ne pouvait pas être détruite, sauf dans des circonstances extraordinaires lorsque sa voie de retraite était coupée par un fleuve ou des forces ennemies (ex : Vicksburg et Appomattox, respectivement). Ce fait est intégré dans les mécanismes de jeu par lesquels une Armée, une fois battue, est très difficile à re-engager en combat [7.22].

Un autre élément clé dans la vision des combats est le fait que le rapport des forces, un des éléments les plus courants dans la plupart des jeux sur la Guerre de Sécession, joua un très petit rôle dans l'issue des batailles. C'était la taille de la bataille, plus que quoi que ce soit d'autre, qui déterminait la quantité de pertes subies. A moins qu'une force ne surpasse l'autre en taille de manière considérable, le rapport des forces joue un très petit rôle sur les effets de la bataille.

Toujours au sujet des pertes, si l'on devait comparer le nombre de points de force perdus dans le compte-rendu historique avec ceux qu'un camp perdrait dans ce jeu, il apparaîtrait à première vue que ce jeu produit une quantité de pertes plus élevée que le compte-rendu historique. La raison en est qu'un point de force dans ce jeu représente une Division Nordiste ou une Brigade Confédérée, non pas un agrégat grossier d'hommes comme dans d'autres jeux stratégiques sur la Guerre de Sécession. La Division de Pickett à Gettysburg ne fut pas éliminée jusqu'au dernier homme, mais trois PF furent rendus "ineffectifs au combat" après que l'unité fut repoussée. La Table de Résultats des Combats fut développée en utilisant un algorithme qui prend les pertes au combat et les convertit en PF rendus inefficaces à cause des victimes. C'est pourquoi les pertes dans les batailles apparaîtront plus élevées qu'une stricte multiplication des PF par les pertes indiquées initialement d'après les compte-rendus.

### 7.1 Définition d'une Bataille

Une bataille a lieu lorsqu'une Armée, Corps, Division ou Brigade de Cavalerie entre dans un espace occupé par l'ennemi et que le défenseur ne peut être débordé [5.72] et ne peut ou choisi de ne pas Retraiter Avant le Combat [7.2]. Un espace occupé uniquement par des généraux ne provoque pas une bataille [5.74]. Si une bataille se produit, elle est résolue immédiatement. La force en déplacement est toujours l'attaquant et la force immobile est toujours le défenseur, que ce soit la situation stratégique globale. Dans le cas d'une interception, la force interceptante est toujours le défenseur.

### 7.2 Retraite Avant le Combat

**7.21 RETRAITE DE CAVALERIE:** Lorsqu'une Armée, Corps ou Division entre dans un espace occupé uniquement par une Brigade de Cavalerie, la Brigade de Cavalerie peut automatiquement reculer avant le combat (si elle le désire, exception 7.24). Ceci peut se produire même si la force en mouvement contient une Brigade de Cavalerie.

**7.22 ARMÉE/CORPS EN RETRAITE:** Si une Armée ou un Corps a perdu une bataille pendant mouvement en cours, l'Armée/Corps peut, au choix du joueur, retraiter automatiquement avant le combat (exception 7.24).

**7.23 RETRAITES DISCRETIONNAIRES:** Toute Armée ou Corps n'ayant pas perdu de bataille pendant le mouvement en cours peut tenter de retraiter avant le combat. Pour effectuer la tentative, jetez un dé. Si le jet est égal ou inférieur à la valeur de combat défensive du général commandant, la tentative est réussie. Ainsi que dans les interceptions, si une Brigade de Cavalerie est présente dans l'Armée ou le corps, le jet de dé est modifié de -2.

**EXEMPLE:** Sherman se met en mouvement contre l'Armée Confédérée du Tennessee en Georgie du nord. L'Armée Confédérée est menée par J. Johnston (valeur de combat défensive de 2) et contient une Brigade de Cavalerie (celle de Wheeler). La tentative Confédérée de Retraite Avant le Combat réussirait sur un jet de dé de 1-4.

**7.24 PROCEDURE DE RETRAITE AVANT LE COMBAT:** Le défenseur peut déplacer sa force dans tout espace adjacent contrôlé ou tout espace neutre pour autant que ce ne soit pas l'un de ceux dont l'attaquant provient et soit libre de PF ennemis. Si un tel espace n'existe pas ou si le jet de Retraite Avant le Combat n'a pas réussi, une bataille a lieu. Cela signifie en pratique qu'une Brigade de Cavalerie loin en territoire ennemi peut être forcée à livrer bataille si elle est entourée de marqueurs de CP ennemis. L'Union peut utiliser 7.62 pour se retirer d'un port avant le combat.

**7.25 GENERAUX SANS PF:** Si une force entre dans un espace exclusivement occupé par un général (ou plusieurs) sans PF, le général est placé sur le Compteur de Tours de Jeu pour retourner pendant la Phase de renforts suivante.

### 7.3 Résolution de la Bataille

#### 7.31 Procédure:

A) Les joueurs totalisent d'abord le nombre de PF (des deux camps) dans la bataille. Cette somme détermine la taille de la bataille (Grande, Moyenne, ou Petite). Si le total de PF est 5 ou inférieur il s'agit d'une Petite bataille. Si le total de PF est de 6 à 19 c'est une bataille Moyenne. Si le total de PF est égal ou supérieur à 20, il s'agit d'une Grande bataille.

B) Les joueurs calculent ensuite individuellement leur MD cumulatifs [7.5].

C) Chaque joueur jette un dé (et le modifie en fonction du calcul effectué à l'étape B ci-dessus) afin de déterminer les pertes au combat de son adversaire sur la Table de Résultats des Combats abrégé la TRC [7.9]. L'attaquant détermine les pertes du défenseur sur la colonne "défenseur" et le défenseur détermine les pertes de l'attaquant sur la colonne "attaquant". Suivez la ligne correspondant au jet de dé jusqu'à la colonne appropriée (grande, moyenne ou petite). Chaque camp perd le nombre de PF spécifié. Aucun camp ne peut infliger des pertes supérieures à deux fois sa propre force. Exception: Un fort côtier sans garnison peut occasionner un maximum de PF de dégâts même s'il compte pour 0 PF.

7.32 RESOLUTION POSTI-COMBAT: Le camp ayant subi le plus de pertes sur la TRC (pas de effectivement subies) perd la bataille. En cas d'égalité, le défenseur gagne à moins qu'un résultat astérisque n'ait été obtenu (qui indique que l'attaquant gagne en cas d'égalité) ou dans le cas d'un fort sans garnison (6.81).. Le perdant de la bataille retraite [7.6]. Le vainqueur occupe maintenant seul l'espace de combat. Si le vainqueur est le défenseur, il reste dans l'espace. Si le vainqueur est l'attaquant et qu'il commence la bataille avec deux fois (ou plus) la force du défenseur, il peut continuer son mouvement s'il s'agit d'un mouvement d'Armée ou de Corps. Si l'attaquant gagne la bataille et a moins de deux fois la force du défenseur, il reste dans l'espace de combat.

7.33 LORSQUE LE VAINQUEUR EST ELIMINE: Si l'attaquant gagne mais est éliminé, le défenseur ne retraite pas mais reste dans l'espace. Lorsqu'un Assaut Amphibie Nordiste contre un fort côtier Confédéré sans garnison élimine la force attaquante victorieuse, le joueur Confédéré garde le contrôle du fort. Si le défenseur dans une bataille gagne mais est totalement éliminé, la procédure suivante est utilisée:

A. Si l'espace contient un fort ou un fort côtier, le défenseur gagne et l'attaquant retraite.

B. Si l'espace ne contient ni fort ni fort côtier et que la force du défenseur comporte un général, l'attaquant occupe l'espace mais son mouvement se termine.

C. Si l'espace ne contient ni fort ni fort côtier, et que la force du défenseur ne comporte pas de général, la force attaquante peut continuer à bouger si elle a commencé la bataille avec plus de deux fois la taille du défenseur. Autrement, le mouvement de l'attaquant se termine.

7.34 LORSQUE LES DEUX CAMPS SONT ELIMINES: Dans les petites batailles il est possible pour les deux camps d'être éliminés. Dans cette situation, le camp qui inflige le plus grand résultat sur la TRC est le gagnant et garde 1 PF malgré les pertes indiquées par la TRC. Un astérisque sur la TRC est un résultat "plus grand" qu'un résultat sans astérisque de même valeur et l'attaquant gagne et garde 1 PF. En cas d'égalité sans astérisque, les deux camps gardent 1 PF mais l'attaquant perd.

7.35 DEPLACEMENT DES MARQUEURS D'ARMEE ET DES GENERAUX: Si une Armée est éliminée, retirez le marqueur de la carte et placez-le sur le Compteur de Tours de Jeu. Il sera disponible pour construction pendant la Phase de Renforts suivante [12.7]. Lorsque la force d'un général est éliminée au combat, il est placé sur le Compteur de Tours de Jeu et retourné au jeu pendant la Phase de Renforts suivante.

#### 7.4 Valeurs de Combat

7.41 GENERALITES: Chaque général a une valeur de combat offensive et défensive. Ces valeurs sont utilisées comme MD dans la résolution des batailles. La valeur de combat du général commandant de chaque camp est utilisée dans chaque bataille. L'attaquant utilise sa valeur de combat offensive et le défenseur utilise sa valeur de combat défensive pour toutes les fonctions de combat (une force en interception utilise sa valeur de combat défensive). Si le général commandant est dans une Armée, jusqu'à deux de ses subordonnés peuvent également contribuer leurs valeurs de combat [7.42]. Si la force n'est pas une Armée, le général actif (s'il s'agit de la force attaquante) quelle que soit sa valeur politique ou le général inactif (défenseur) avec la plus haute valeur politique dans la pile est le général commandant (en cas d'égalité, jetez un dé). Notez que dans une Armée, le général avec la plus haute valeur politique n'est pas toujours le général commandant [5.22].

7.42 BATAILLES ARMEE CONTRE ARMEE: lorsque deux Armées opposées sont engagées dans une bataille, chaque Armée reçoit un MD pour son général commandant ainsi que pour un ou deux des ses généraux subordonnés, en fonction de la situation suivante qui prévaut (note: le joueur contrôlant l'Armée choisit toujours les subordonnés qu'il utilisera).

A. Si le général commandant Nordiste a une valeur de combat égale ou supérieure à la valeur de combat du général commandant Confédéré, le MD de l'Union est égal à la somme du général commandant Nordiste, plus les valeurs de combat de deux généraux de l'Armée (au choix), ou seul pouvant être une Brigade de Cavalerie.

B. Si le général commandant Nordiste a une valeur de combat inférieure à la valeur de combat général commandant Confédéré, le MD de l'Union est égal à la somme de la valeur de combat général commandant Nordiste plus la valeur de combat d'un général subordonné.

C. Le MD de l'Armée Confédérée est toujours égale à la valeur de combat du général commandant Confédéré plus la valeur de combat de deux généraux subordonnés dans l'Armée (au choix), un seul pouvant être une Brigade de Cavalerie.

7.43 ARMEE CONTRE AUTRES FORCES: Lorsqu'une Armée combat une force autre qu'une autre Armée, elle a le MD du général commandant, plus les valeurs de combat de deux généraux subordonnés dans l'Armée (une seule Brigade de Cavalerie peut faire partie des généraux subordonnés choisis). Le joueur contrôlant l'Armée détermine les subordonnés qu'il utilise.

7.44 FORCES AUTRES QUE LES ARMEES: Seule la valeur de combat du général commandant est utilisée si la force n'est pas une Armée. La valeur de combat d'une Brigade de Cavalerie peut être utilisée au lieu d'un autre général si le général de Cavalerie est le seul général dans l'espace.

7.5 Modificateurs de jet de dé (MD) dans la résolution des batailles

- +2 Pour interception [5.8]
- +2 Défense dans un fort [6.87]
- +? Valeur du général commandant [7.4]
- +? Valeurs de 1 ou 2 généraux subordonnés dans l'Armée [7.42]
- +1 Par unité d'Elite engagée [7.51]
- 2 Absence de reconnaissance de Cavalerie (combat Armée contre Armée uniquement) [7.52]
- +? Rapport des forces [7.53]
- +2 Si l'adversaire n'est pas ravitaillé [8.3]

Note: Tous les modificateurs de jet de dé sont cumulatifs. Les MD, excepté pour les unités d'élite ne peuvent pas être omis dans une bataille quelle que soit la raison (telle que réduire la possibilité de perte de chef).

7.51 UNITES D'ELITE: Les unités d'élite entrent au jeu via trois cartes stratégiques Unités d'Elite. Chaque joueur a deux unités d'élite et ceci constitue le maximum qui puisse être en jeu dans chaque camp à un moment donné. Chaque unité d'élite présente dans votre force fournit un M+1. L'utilisation des unités d'élite est volontaire. Si un joueur utilise le MD d'une ou plusieurs unités d'élite et que la force perd au moins deux PF, une unité d'élite est éliminée (Note: cette élimination ne satisfait pas la perte d'un PF). Une unité d'élite éliminée peut retourner au jeu en jouant à nouveau une carte stratégique Unités d'Elite.

7.52 RECONNAISSANCE DE CAVALERIE: Dans les combats Armée contre Armée, la valeur de combat d'un général commandant est réduite de deux, mais jamais à moins que 0, si aucune Brigade de Cavalerie n'est présente dans son Armée. Cette pénalité ne s'applique pas dans les batailles sans Armées ou lorsqu'une Armée combat un autre type de force [7.43-4].

7.53 RAPPORT DES FORCES: Le rapport des forces est la taille relative de la plus grande force la plus faible. Si un camp a un avantage dans le rapport des forces de 5-1 ou plus dans une bataille, ce camp reçoit un MD +4. Si l'avantage d'un camp est inférieur à 5-1, mais égal ou supérieur à 4-1, ce camp reçoit un MD +3. Si l'avantage d'un camp est inférieur à 4-1, mais égal ou supérieur à 3-1, ce camp reçoit un MD +2. Si aucun camp n'a un avantage d'au moins 3-1, personne ne reçoit un MD pour le rapport des forces dans la bataille. Lorsque l'Union effectue un Assault Amphibie contre un fort Confédéré sans garnison, la force Nordiste reçoit un MD +4 automatique.

## EXEMPLE DE JEU DETAILLE

Note d'Édition: Ce qui précède est un changement significatif de la première édition.

EXEMPLE: Cet exemple est basé sur la bataille historique de Gettysburg. L'Armée de Virginie du Nord est dans l'espace de Chambersburg, PA. L'Armée du Potomac est dans l'espace de

Frederick, MD. L'Armée de Virginie du Nord est menée par Robert E. Lee, qui est son général commandant, et Ewell, Hill, et Longstreet comme généraux subordonnés avec 12 PF. Il n'y a pas de Général de Cavalerie avec l'Armée Confédérée. L'Armée du Potomac est menée par George Meade, avec Pleasonton comme Brigade de Cavalerie et Hancock et Reynolds comme généraux subordonnés. L'armée Nordiste a 14 PF et une unité d'élite (la Brigade de fer). Le joueur Confédéré utilise un CO pour déplacer l'Armée de Virginie du Nord qui entre dans l'espace de Gettysburg, PA. L'Armée Nordiste tente une interception qui réussit sur un jet de 1-4 (la valeur de combat défensive de Meade : 2 et -2 pour Pleasonton). Le résultat du jet de dé est deux, et l'Armée du Potomac est placé dans l'espace de Gettysburg, ce qui engendre une bataille. L'Armée de Virginie du Nord a un MD de +4. Ceci est calculé en prenant la valeur de combat offensive de Lee de 1 (ordinairement un 3, mais réduit de deux par l'absence de Brigade de Cavalerie) et en ajoutant +2 pour Longstreet et +1 pour Ewell ou Hill. L'Armée du Potomac a un MD de +8. Ceci est calculé en prenant +2 pour Meade et en ajoutant +2 pour l'interception, +2 pour Pleasonton, +1 pour Reynolds ou Hancock et +1 pour l'unité d'élite unit. Notez qu'il est permis au joueur Nordiste de compter deux subordonnés parce que la valeur de combat offensif de Lee, par son manque de cavalerie, est inférieure à la valeur de combat défensive de Meade. Comme le nombre de points de force combinés dans la bataille est de 26, il s'agit d'une grande bataille. Le joueur Confédéré jette le dé, ajoute quatre au résultat et regarde le résultat du défenseur. Le joueur Confédéré jette un 4, modifié en 8 ce qui donne un résultat de 4\*. Le joueur Nordiste jette un 2, modifié en 10 ce qui donne un résultat de 6. Le joueur Confédéré, ayant subi davantage de pertes que le joueur Nordiste, perd la bataille. Le joueur Nordiste ayant jeté un 11 modifié, les pertes de chef sont calculées. Le joueur Nordiste a 50 % de chance de perdre un subordonné ou un Général de Cavalerie. Le Confédéré n'a que 16 % de chance. Le résultat des dés entraîne la perte de Reynolds. Reynolds est retiré du jeu et les deux camps réduisent leur compteur d'armée du nombre de PF indiqués dans les pertes (le joueur Nordiste élimine aussi la Brigade de Fer puisque ses pertes excèdent 2 PF) et le joueur Confédéré recule son Armée dans l'espace de Chambersburg, PA.

## 7.6 Retraite

**7.61 PROCEDURE:** Le perdant d'une bataille doit retraiter d'un espace. Une force en retraite recule en tant qu'unité et ne peut détacher des PF ou des généraux. Pour les règles de retraite spéciales liées aux Assauts Amphibies manqués, voir 6.32 et 6.42. Pour le mouvement après retraite, voir, see 5.73.

**L'ATTAQUANT:** L'attaquant doit toujours retraiter dans l'espace à partir du quel il est entré dans la bataille. Si cet espace est contrôlé par l'ennemi, l'attaquant perd un PF supplémentaire après la retraite. Si l'attaque était un Assaut Amphibie, la force retourne dans son espace d'origine.

**LE DEFENSEUR:** Si possible, la retraite doit se faire dans un espace contrôlé où une LdC peut être tracée [8.1], mais pas dans l'espace d'où l'attaquant a engagé le combat. Si un tel espace n'existe pas, la retraite peut alors se faire dans un espace avec un marqueur de CP ennemi, si aucun PF ennemi n'est présent. Si le défenseur doit retraiter dans un espace contrôlé par l'ennemi et que plusieurs de ces espaces sont disponibles, l'attaquant décide dans quel espace le défenseur retraite. Si la retraite se termine sur un marqueur de CP ennemi, la force en retraite perd un PF supplémentaire. Le joueur Confédéré ne peut pas retraiter à travers un fleuve naviguable si le contrôle naval Nordiste s'exerce. Si une force n'a pas de voie de retraite légale, elle se rend [7.6:

**7.62 RETRAITES NAVALES:** Un port Confédéré est un port qui commence la partie dans un État Confédéré d'origine (pas un se trouvant dans un état non-Confédéré avec un marqueur de CP Confédéré). Lorsqu'une force Nordiste dans un port Confédéré doit retraiter, elle est autorisée à retraiter dans un espace avec un marqueur de CP ami (en assumant qu'il ne s'agisse pas d'un espace d'où l'attaquant Confédéré provient) ou vers tout port ami dans un état Nordiste d'origine (pas les états frontiers). La force Nordiste en retraite ne peut opter pour une retraite dans un espace ne contenant pas de marqueur de CP Nordiste. Si la force doit retraiter à travers

un ou plusieurs forts contrôlés par l'ennemi, elle se rend. [7.63]. En conséquence, si une force Nordiste se trouve dans un port confédéré et ne peut légalement reculer dans un espace avec un marqueur de CO Nordiste, et si le port a un fort côtier contrôlé par le Confédéré, la force Nordiste se rend.

**NOTE DU CONCEPTEUR:** Les Armées peuvent retraire par mer. De telles retraites ne peuvent être représentées par une situation de panique sur les docks. Nous avons plutôt une situation où les Armées perdent leurs capacités offensives. elles sont donc retirées de la région sur un période de plusieurs semaines. Cette situation s'est produite après la bataille des Sept Jours. En terme de jeu, la colonne perdit la bataille et ensuite retraita.

**7.63 CAPITULATION:** Si une force ne peut pas retraire à cause de la présence de PF ennemis, Contrôle Naval Nordiste, ou d'un fort côtier Confédéré, alors la force se rend et est retirée du jeu. Les généraux sont placés sur le Compteur de Tours de Jeu et peuvent revenir pendant la Phase Renforts du tour suivant, ou trois tours plus tard pour un général de cavalerie.

### 7.7 Pertes de Généraux

Si un ou deux joueurs jettent un 10 modifié ou plus grand, une Perte de Généraux peut se produire.

**7.71 ATTAQUES AVEC UN FAIBLE RAPPORT DE FORCES:** Si une attaque est effectuée avec un rapport de forces de 1-3 ou moins, ou si l'attaquant n'est pas ravitaillé, le défenseur ne jette pas de dé de Perte de Général. Le cas échéant, l'attaquant effectue quand même un jet de perte de Général.

**7.72 ATTAQUES AVEC UN RAPPORT DE FORCES ELEVE:** Si une attaque est effectuée avec un rapport de 3-1 ou plus, ou si le défenseur n'est pas ravitaillé, l'attaquant ne jette pas le dé de Perte de Général. Le cas échéant, l'attaquant effectue quand même un jet de perte de Général.

**7.73 PROCEDURE:** Chaque joueur remplissant les conditions de perte de chef détermine si l'un de ses généraux est mort. Un joueur obtenant un 10 modifié perd un général sur un jet de un à trois. Le joueur n'ayant pas jeté un 10 modifié perd un général uniquement sur un jet de 1. Le général commandant n'est jamais tué à moins d'être le seul général dans la bataille ou en raison des conditions d'une CE Concentration Stratégique. Si plusieurs généraux peuvent être tués, déterminez la victime au hasard (à l'exclusion du général commandant). Si les deux joueurs jettent un 10 modifié, chacun détermine la perte de général, un général étant tué sur un jet de un à trois pour les deux joueurs.

### 7.8 Pertes au Combat

**7.81 PROCEDURE:** La TRC indique le nombre de PF de la force adverse éliminés dans la bataille. Aucune force ne peut infliger des pertes supérieures à deux fois sa propre force, quel que soit le résultat de la TRC.

**Exception:** Une Force de 0 PF, tel qu'un fort sans garnison se défendant contre une attaque amphibie, inflige tout de même une perte de 1 PF si le résultat de la TRC en requiert au moins une.

**7.81 PERTES D'UNITES D'ELITE:** Si une ou plusieurs unités d'élite sont utilisées comme modificateurs au combat et la force perd deux ou plus de PF dans la bataille, une unité d'élite est retirée comme perte [7.51]. Retirer une unité d'élite ne satisfait pas une perte de PF.

### 7.9 Résultats de Combat

Chaque joueur totalise ses modificateurs de jet de dé (MD) et jette un dé sur la colonne appropriée à l'envergure de la bataille.

### 7.10 Table de Résultats des Combats (TRC)

**Note:** L'attaquant jette sur la colonne "Def" pour déterminer les pertes infligées au défenseur et le défenseur jette sur la colonne "Att" pour déterminer les pertes infligées à l'attaquant.

Grande Bataille

= 20 SPs

Bataille Moyenne

6-19 SPs

= 5 SPs

Petite Bataille

Jet de dé (1D6)	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*

Clé:

# Nombre de PF perdus.

\* En cas d'égalité, dans les espaces qui ne sont ni Ressource ni Capitale, le défenseur perd la bataille. Un espace de Ressource détruit aide malgré tout le défenseur.

EXEMPLE 1: Une force Nordiste de 3 PF commandée par Thomas (valeur de combat offensive de 2) attaque une force Confédérée de 6 PF commandée par Longstreet (valeur de combat défensive de 3). Un total de 9 PF sont engagés, la bataille utilise donc la colonne Moyenne de la TRC. Les seuls MD applicables sont les valeurs de combat. Le joueur Nordiste jette un 6 (+2 = 8), ce qui donne un résultat de 2\*, tandis que le Confédéré jette un 4 (+3 = 7), ce qui donne un résultat de 2. Puisque les deux résultats sont égaux à 2, l'astérisque brise le statu quo et le défenseur (Longstreet) doit retraiter avec les 4 PF restants. Ceci laisse Thomas et un PF Nordiste "victorieux" dans l'espace de combat.

EXEMPLE 2: Une force Nordiste de 2 PF commandée par Sherman (valeur de combat offensive de 3) attaque un simple PF Confédéré dans un fort à Little Rock, AR (un espace de Ressources). Un total de 3 PF sont engagés, la bataille utilise donc la colonne Petite de la TRC. Le joueur Nordiste jette un 4 (+3 = 7), ce qui donne un résultat de 1\*. Le joueur Confédéré jette un 3, ce qui donne un résultat de 1. Chaque camp perd 1 PF. A cause de l'astérisque, l'Union aurait dû gagner cette bataille mais Little Rock est un espace de Ressources qui annule l'astérisque. Sherman retraite avec 1PF mais le fort à Little Rock est maintenant sans garnison.

## 8. Logistique

Notes du Concepteur: Le système logistique du jeu est conçu pour capturer les aspects les plus importants des lignes de communication sans couper les cheveux en quatre. La valeur stratégique de la plupart des généraux est basée sur leur perception de l'état du support logistique nécessaire avant de se mettre en mouvement. Les généraux ayant une valeur stratégique élevée requièrent des arrangements logistiques très complets avant de prendre l'offensive. Un des atouts de Grant était sa capacité, pendant la campagne de Vicksburg, de prendre des risques logistiques que la plupart de ses contemporains auraient jugé inacceptable.

### 8.1 Lignes de Communication

Une unité est "ravitaillée" si elle a une Ligne de Communication (LdC). Une unité a une LdC si elle peut tracer un chemin composé d'espaces jusqu'à une source de ravitaillement ultime. Tous les espaces du tracé (à l'exception de l'espace de la force) doivent être contrôlés ou neutres, et libres de PF ennemis. La LdC Confédérée ne peut franchir un fleuve contrôlé par l'Union.

Comme alternative, le joueur Nordiste peut aussi tracer une LdC vers tout espace de port où il exerce le contrôle naval. Si une unité ne peut pas tracer une LdC, elle est hors de ravitaillement et doit fourrager pendant la Phase d'Attrition.

### 8.2 Sources de Ravitaillement Ultimes

Les sources de ravitaillement ultimes de l'Union sont:

1) Les chemins de fer Nordistes qui sortent par le bord nord de la carte.

2) Les ports côtiers contrôlés par l'Union (si le port côtier associé est contrôlé).

3) Tout espace de port où s'exerce le contrôle naval Nordiste.

Les sources de ravitaillement ultimes de la Confédération sont:

1) Les Espaces de Ressources Confédérés intacts

2) Les Ports Forceurs de Blocus Ouverts [10.52]

Pour être valide, une source de ravitaillement Confédérée ultime doit avoir une LdC vers un autre Espace de Ressources intact ou Port Forcéur de Blocus ouvert. Par exemple, Richmond serait une source de ravitaillement ultime si LdC pouvait être tracée vers Wilmington ou Fayetteville, NC. Si tous les Espaces de ressources Confédérés et tous les Ports Forceurs de Blocus sont détruits ou fermés, le joueur Nordiste gagne une victoire automatique.

EXEMPLE: Si l'Union a le contrôle naval sur Vicksburg, une force Nordiste à Vicksburg (avec un marqueur de CP ami) est ravitaillée parce qu'elle est dans un port contrôlé sur lequel l'Union a le contrôle naval. Dans cette situation, si une force Nordiste à Meridian, MS peut tracer un chemin composé d'espaces amis à travers Forest et Jackson, MS jusqu'à Vicksburg, elle est ravitaillée.

### 8.3 Effets du Ravitaillement

Les Armées sans LdC ne peuvent recevoir des renforts ou des généraux. Une force engagée au combat sans LdC (jugé au moment de la bataille) donne un MD +2 à son adversaire—les deux camps pourraient recevoir le MD pour absence de ravitaillement dans une bataille. La LdC de l'attaquant est déterminée dans l'espace d'où il entre dans la bataille (ex : Une force Nordiste à Humboldt, TN (pas de marqueur de CP) est ravitaillée via une LdC à travers New Madrid, MC. Si l'Union attaque Grand Jct, TN, il est hors de ravitaillement). Les Brigades de Cavalerie voyant seules et les PF dans les forts côtiers ne sont pas affectés par le manque de ravitaillement. On considère que toute unité qui ne peut tracer de LdC fourrage et subira l'attrition [9.2].

### 8.4 Vallée de la Shenandoah (Optionnel)

Note du Concepteur: La vallée de la Shenandoah fut une source de ravitaillement clé pour l'Armée de Virginie du Nord pendant ses opérations offensives. Cette règle simule cet aspect de la vallée.

8.41 DEFINITION: La Vallée de la Shenandoah est composée de Winchester, Staunton et Strasburg, VA.

8.42 SOURCE DE RAVITAILLEMENT: Si le joueur Confédéré contrôle l'ensemble de ces trois espaces, une Armée ou un Corps peut tracer une LdC vers l'un de ces espaces et être ravitaillé.

8.43 IMPACT SUR LE CONTRÔLE DES ETATS: Chaque espace de la vallée de la Shenandoah compte pour deux espaces dans la détermination du contrôle Nordiste de l'Etat de Virginie [12.11]. En cas d'égalité, le Confédéré contrôle l'état.

Exemple: Si l'Union contrôle les trois espaces de la Vallée de la Shenandoah, cela compte comme si l'Union contrôlait six espaces de Virginie et requerrait le contrôle de huit espaces supplémentaires pour gagner le contrôle de l'état.

## 9. Attrition

Note du Concepteur: Davantage d'hommes périrent de maladie qu'au combat dans la guerre de Sécession. L'Union perdit 93,400 hommes au combat et 210,900 à cause de maladie. Les statistiques Confédérées comparables sont 94,000 au combat et 164,000 par maladie. Pendant un tour de jeu ordinaire, même sans livrer combat, un énorme épuisement de ressources se produisit dû à l'attrition.

### 9.1 Attrition Ordinaire

Pendant la Phase d'Attrition, tous les espaces de la carte sont évalués pour l'attrition. Si l'espace contient 1 ou 2 PF, il n'y a pas d'attrition. Si l'espace contient de 3 à 6 SPs, il perd 1 PF. Si l'espa

contient plus de 6 SPs, il perd 2 PF. Après l'attrition, les unités qui ne peuvent tracer de LdC doivent fourrager [9.2].

## 9.2 Fourrager

Toute unité qui ne peut tracer de LdC doit fourrager. Pendant la Phase d'Attrition, toutes les forces qui fourragent subissent l'attrition une seconde fois en fonction de leur nouvelle taille après avoir subi l'attrition ordinaire.

EXEMPLE 1: Si une force d'une taille de 3 PF fourragait, elle perdrait 1 PF par attrition ordinaire mais aucune usure supplémentaire en fourrageant, parce que sa taille est maintenant 2 PF et non plus 3..

EXEMPLE 2: Une force de 7 PF sans LdC perdrait d'abord 2 PF par attrition, ce qui l'amène à 5 PF, et ensuite 1 PF en fourrageant.

## 10. Renforts

Note du Concepteur: Les deux camps reçoivent des renforts par différents moyens. Le rythme des renforts Nordistes est plus fiable, alors que le rythme des renforts Sudistes est lié à sa capacité de produire du matériel de guerre. En conséquence, les renforts Confédérés sont basés sur le contrôle des états et le forçage du blocus pour armer ses effectifs, et tendent à être de nature locale. Certaines CE affectent les renforts. Comme indiqué dans la note du concepteur de la section Combat, un Point de Force représente une unité et non une simple aggrégation d'hommes. Le Sud avait un système de remplacement supérieur par lequel les unités existantes étaient reconstituées avec des recrues fraîches. Le système Nordiste plaçait les nouvelles recrues dans de nouveaux régiments en permettant aux unités existantes de se détériorer jusqu'à ce qu'elles soient dissoutes. Ces réalités sont intégrées dans le système de renforts. Grâce à son système de remplacement plus efficace, la Confédération génère une proportion d'unités supérieure à l'Union à partir de sa population de base.

### 10.1 Généralités

Les deux camps reçoivent de nouveaux PF et généraux pendant la Phase de Renforts de chaque tour de jeu. Premièrement, les PF sont placés sur la carte (Union d'abord). Ensuite, le Mouvement Stratégique a lieu (Union d'abord). Ensuite, les généraux disponibles sont placés sur la carte (Union d'abord). La Phase de renforts est abrégée ou supprimée pendant certains tours de jeu de certains scénarios, comme suit:

A. La Phase de Renforts n'est pas exécutée au premier tour du Jeu de Campagne ou du Scénario 1861.

B. Seuls les étapes B et C sont utilisées au tour 3 du Jeu de Campagne ou du Scénario 1861. Sauf l'étape A [10.7].

C. Seule l'étape C est utilisée au premier tour des Scénarios 1862, 1863, 1864. Sauter les étapes A et B.

### 10.2 Mouvement Stratégique des Renforts

10.21 PROCEDURE: Après le placement de tous les renforts sur la carte, chaque joueur peut déplacer des PF (même ceux déjà en jeu), jusqu'à leur limite de Mouvement Stratégique [10.22] vers tout espace connecté par rail. Tous les espaces du tracé ferroviaire doivent être contrôlés. Les espaces neutres ne peuvent être utilisés pour ce mouvement. Une Armée peut recevoir un PF si elle est ravitaillée et a une LdC directement vers l'emplacement du PF (il n'est pas nécessaire qu'il y ait une connexion ferroviaire; cependant, chaque renfort pris directement dans une Armée est pris en compte pour la limite du Mouvement Stratégique de ce joueur). Pour clarifier, tout PF, même ceux qui ne sont pas placés pendant la Phase de renforts en cours, ont droit au Mouvement Stratégique. Les généraux ne peuvent pas utiliser le Mouvement Stratégique [10.6].

10.22 LIMITATIONS DU MOUVEMENT STRATEGIQUE: La limite du Mouvement stratégique Nordiste est de 15 PF tandis que la limite du Mouvement Stratégique Confédéré est de 7 PF par tour de jeu. Aucun camp ne peut excéder sa limite dans un tour de jeu et la partie inutilisée ne peut être accumulée de tour en tour. L'utilisation du bonus de mouvement par rail pendant les

rounds stratégiques [5.9] ne compte pas dans cette limite. Un pion est fourni, à utiliser sur le Compteur d'Armée, pour suivre l'utilisation du Mouvement stratégique.

**10.23 VIA MOUVEMENT NAVAL:** Le joueur Nordiste peut déplacer des PF qui sont dans les ports Nordistes par mer, vers des ports contrôlés, mais aucun fort ennemi ne peut être dépassé utilisant la procédure Forcer les Canons. Tout PF Nordiste déplacé par mouvement naval compte dans la limite du Mouvement Stratégique Nordiste. Une Armée dispose d'une LdC par connexion de port à port pour ce qui concerne le Mouvement Stratégique.

**10.24 CHEMIN DE FER B&O:** Le chemin de fer B&O peut être utilisé pour le Mouvement Stratégique, afin de déterminer à tout moment la connexion Washington, DC vers le bord Nord de la carte (10.31 Est), afin de déterminer les LdC Nordistes à tout moment, et pour jouer la carte d'événement Concentration Opérationnelle de Chattanooga. La connexion ferroviaire B&O ne peut pas être utilisée pour le mouvement pendant les rounds stratégiques à l'exception de la carte d'événement Concentration Opérationnelle de Chattanooga. Seul le joueur Nordiste peut utiliser la connexion ferroviaire B&O.

### 10.3 Renforts Nordistes

**10.31 PROCEDURE:** Les renforts Nordistes sont toujours reçus en premier. Le joueur Nordiste reçoit les renforts suivants chaque tour de jeu pendant la Phase de renforts:

**EST:** Si Washington est tenu par l'Union et qu'il peut tracer une LdC par connexion ferroviaire bord nord de la carte, le joueur Nordiste reçoit 8 PF à Washington. Si les conditions ci-dessus ne peuvent pas être réunies, le joueur Nordiste reçoit 4 PF dans tout espace(s) contrôlé(s) en PA, I ou NJ libres de PF Confédérés. Si aucun espace légal n'est disponible, les PF sont perdus.

**CENTRE:** Le joueur Nordiste reçoit 6 PF dans tout espace(s) contrôlé(s) en OH ou IN libres de PF Confédérés. Le ou les espaces doivent pouvoir tracer une LdC par des connexions routières ou ferroviaires vers le bord nord de la carte. Si aucun espace légal n'est disponible, les PF sont perdus.

**OUEST:** Le joueur Nordiste reçoit 4 PF dans tout espace(s) contrôlé(s) en IL ou à St. Louis, MO. Le ou les espaces doivent être libres de PF Confédérés et pouvoir tracer une LdC par des connexions routières ou ferroviaires vers le bord nord de la carte. Si aucun espace légal n'est disponible, les PF sont perdus.

### 10.4 Renforts Confédérés

**10.41 GENERALITES:** Le Confédéré peut recevoir jusqu'à 15 PF de renfort par tour de jeu—jusqu'à 9 pour les Etats Confédérés [10.42], un pour chaque Etat Frontalier de MO et KY [10.44] jusqu'à quatre pour les activités de forçage de blocus [10.5].

**10.42 ETATS CONFEDERES:** Le joueur Confédéré reçoit jusqu'à 9 PF par tour de jeu pour ses états, ainsi que tout PF de Brigade de Cavalerie antérieur sur le Compteur de Tour de Jeu. Le rythme des renforts Confédérés est réduit de un pour chaque Etat Confédéré—pas un Etat Frontalier—qui est sous contrôle Nordiste. Il est aussi réduit de un si le joueur Nordiste a actuellement le contrôle naval sur toute la longueur du Fleuve Mississippi. Les renforts pour le Etats Confédérés ne peuvent jamais être réduits au dessous de zéro.

**10.43 PLACEMENT:** Ces renforts—pas plus d'un PF par état—peuvent être placés dans n'importe lequel des onze Etats Confédérés qui sont actuellement sous le contrôle de la Confédération et dans un espace qui a une LdC valide. L'espace ne peut contenir un PF Nordiste un fort, ou un marqueur de CP. Les renforts (renforts ordinaires ou résultant d'une carte stratégique) ne peuvent être placés dans un espace pro-Union. Les renforts Confédérés peuvent être placés directement dans les forts côtiers.

**Exception:** Le retour du PF d'une Brigade de Cavalerie qui a été retirée suite à la mort de son Général de Cavalerie [5.54] doit essayer de respecter la restriction "un par état". Si ce n'est pas possible il peut être placé dans tout espace contrôlé avec une LdC.

**10.44 ETATS FRONTALIERS:** Si le Confédéré contrôle MO, il gagne un PF supplémentaire. Si le joueur Confédéré contrôle KY, il gagne un point supplémentaire. Ces PF doivent être placés dans des espaces contrôlés dans l'Etat Frontalier qui les a générés (une LdC valide n'est pas nécessaire).

### 10.5 Forcer le Blocus

**10.51 ZONES DE BLOCUS:** Il existe quatre zones de blocus: Atlantique Nord, Atlantique Sud, Golfe de l'Est et Golfe de l'Ouest. Chaque zone a une liste de ports qui y sont associés [10.52]. Aussi longtemps que la zone de blocus a au moins un Port Forceur de Blocus ouvert, le joueur Confédéré peut jeter un dé pour forcer le blocus dans cette zone. Note: Il n'y a pas de jet de dé pour forcer le blocus pendant le premier tour de jeu de chaque scénario, ou pendant le tour 3. Si tous les Ports Forceurs de Blocus d'une zone particulière sont fermés, il ne peut y avoir de tentative de forcer le blocus et la Confédération subit une pénalité de 2 VS.

**10.52 PORTS FORCEURS DE BLOCUS:** Les Ports Forceurs de Blocus sont les ports Sudistes qui portent le symbole de forceur de blocus et à travers lesquels les renforts de blocus sont reçus. Un Port Forceur de Blocus est soit ouvert soit fermé. Un port ouvert est un port qui est contrôlé par le Confédéré et dont le fort associé, s'il existe, est également contrôlé par le Confédéré. Tout port qui ne remplit pas ces deux conditions est fermé. Les ports suivants (nommés du nord-est au sud-ouest) sont associés aux quatre Zones de Blocus:

Atlantique Nord: Norfolk, VA, Morehead City, NC et Wilmington, NC,

Atlantique Sud: Charleston, SC, Savannah, GA, Fernandina, FL et Jacksonville, FL,

Golfe de l'Est: Columbus, GA, Pensacola, FL et Mobile, AL

Golfe de l'Ouest: New Orleans, LA et Sabine City, TX

Note: Fort Pickens, FL commence tous les scénarios contrôlé par l'Union, donc Pensacola n'est jamais vraiment disponible comme port forceur de blocus.

**10.53 VALEUR DE BLOCUS:** La valeur de blocus du joueur Nordiste est déterminé par le nombre de cartes d'événement stratégiques qu'il a joué pour affecter le blocus. Le joueur Nordiste indique sa valeur de blocus actuelle avec le Compteur de Valeur de Blocus sur la carte. La valeur de blocus commence à zéro dans le Jeu de Campagne et dans le Scénario 1861 et ne peut jamais excéder 5, ou 4 si l'Intervention Etrangère s'est produite, ou aller en dessous de zéro. Les cartes suivantes affectent la Valeur de Blocus:

- Ship Island/Key West\*
- Beaufort/Port Royal Capturé\*
- Lincoln Déclare le Blocus du Sud
- Gideon Welles, le Programme Naval
- Général Scott, Le Plan Anaconda
- Opérations Hatteras\*

\* Historiquement, ce fut la capture des bases logistiques avancées, comme illustré par les cartes Beaufort/Port Royal, Opérations Hatteras, et Ship Island/Key West, qui permirent aux forces navales Nordistes de rester en place plus longtemps, augmentant de manière dramatique l'efficacité du blocus. Le jeu de chacune de ces cartes représente la capture d'un ou deux des emplacements nommés par une opération amphibie de petite envergure, ou, dans le cas de Key West, une nouvelle construction, qui transforme ces emplacements en base logistiques navales avancées.

**10.54 GENERER LES RENFORTS:** Pour chaque zone de blocus, le joueur Confédéré jette un dé. Si le jet de dé est supérieur à la valeur de blocus Nordiste actuelle, le joueur Confédéré reçoit 1 PF dans tout Port Forceur de Blocus dans cette zone. Si le jet de dé est égal ou inférieur à la valeur de blocus Nordiste, le Confédéré ne reçoit de PF pour cette zone et paie une pénalité de 2 VS.

**EXEMPLE:** La valeur de blocus Nordiste est de 3. Dans le Golfe de l'Ouest le jet de dé est de 2, dans le golfe de l'Est le jet de dé est de 3, dans l'Atlantique Sud le jet de dé est de 4, et en Atlantique Nord le jet de dé est de 5. Il en résulte qu'il n'y a de renforts dans aucune des deux zones de Golfe (avec une pénalité de 4 VS) et un point de renfort dans chacune des zones Atlantique. Chaque PF doit être placé dans un port Forceur de Blocus ouvert dans cette zone.

**10.6 Introduction des Généraux dans le jeu**

**10.61 PROCEDURE:** Pendant chaque Phase de Renforts, les généraux nouvellement arrivés sont placés face cachée sur la carte. Les généraux sont placés après le Mouvement Stratégique. Avant de choisir au hasard un général à placer sur la carte, le joueur doit d'abord annoncer l'espace dans lequel il sera placé. Un chef ne peut pas être placé dans un espace qui n'a pas de LdC ou C

PF ami. Si plus d'un général est révélé est à placer dans le même espace, il doit y avoir au moi 1 PF par général dans l'espace. A cet effet, les généraux qui sont déjà dans l'espace comptent p cette limite. Après le placement de tous les généraux non révélés des deux camps sur la carte, révéléz les simultanément à la fois pour l'Union et la Confédération.

**10.62 ARMEES SANS CHEF EN PREMIER:** Toute Armée qui est ravitaillée et sans général dan l'espace doit recevoir un général avant que d'autres espaces puissent être choisis. Si un général peut être placé dans une Armée sans chef parce qu'elle n'a pas de LdC, le joueur est libre de placer les généraux dans d'autres espaces.

**10.63 GENERAL COMMANDANT:** Le premier général dans un espace avec une Armée sans c est automatiquement le général commandant (pas de pénalité de VS subie—une exception à la règle 5.22).

**10.64 GENERAUX DE CAVALERIE:** Lorsqu'un Général de Cavalerie est révélé, il absorbe immédiatement un PF dans son espace de placement et est remplacé par l'unité de Brigade de Cavalerie approprié [5.5].

**10.7 Volontaires de Quatre-Vingt Dix Jours**

Aucun joueur ne reçoit de renforts au tour d'Automne 1861. Ceci reflète l'expiration du délai d'enrôlement des volontaires de 90-jours. Les joueurs reçoivent tout de même les généraux et peuvent utiliser le Mouvement Stratégique.

## 11. Lutte Politique

Note du Concepteur: Le jeu est gagné ou perdu selon la capacité de l'Union à pénétrer et détruire l'infrastructure politique et logistique du Sud telle que représentée par le placement des marqueurs de contrôle politiques.

### 11.1 Changement du Contrôle Politique suite à l'Occupation

Pendant la Phase de Contrôle Politique de chaque tour, vous pouvez placer un marqueur de C ami dans tout espace contenant un ou plusieurs PF d'infanterie amis ravitaillés et ayant une Lc Les PF peuvent être enchaînés, de sorte que leur conversion séquentielle étend la LdC. Si un marqueur de CP ennemi était aussi présent, il est retiré en retournant le marqueur sur son autre face. Une Brigade de Cavalerie ne peut placer (ni retourner) un marqueur de CP dans aucun espace pendant la Phase de Contrôle Politique, mais peut retirer des marqueurs de CP ennemis pendant la Phase de Contrôle Politique.

Note d'Édition: ce qui précède est un changement significatif de la première édition.

Exemple 1: Pendant le tour, un Corps se déplace avec 5 PF, quitte Cincinnati et bouge de cinq espaces à Knoxville, TN, laissant 1 PF dans chaque espace. Pendant la Phase de Contrôle Politique, le PF à Falmouth KY est converti, parce qu'il a une LdC vers Cincinnati, ensuite le PF Lexington, KY est converti parce qu'il a une LdC à travers Falmouth et ainsi de suite jusqu'à ce que Knoxville, TN reçoive un marqueur de CP. Si ce mouvement était exécuté sans LdC, aucun de ces espaces ne serait converti.

Exemple 2: Les Brigades de Cavalerie Forrest et Morgan entrent au KY. Forrest termine son mouvement sur un marqueur de CP Nordiste, tandis que Morgan termine son tour dans un espace neutre. Pendant la Phase de Contrôle Politique, Forrest retire le marqueur de CP Nordiste tandis que Morgan ne peut pas placer un marqueur de CP dans son espace.

Exemple 3: La Brigade de Cavalerie Stoneman termine son tour à Atlanta. Pendant la Phase de Contrôle Politique aucun marqueur de CP n'est placé dans l'espace et Atlanta garde sa capacité de ressources.

### 11.2 Capitales Nationales

**11.21 OBJET:** Au début du jeu, Washington, DC est la capitale nationale Nordiste et Richmond, VA est la capitale nationale Confédérée. Un joueur doit avoir son marqueur de Capitale sur la carte afin de pouvoir placer des marqueurs de CP avec une CO. Les événements qui placent de marqueurs de CP ou des armées sont exempts de cette condition. Les capitales nationales ne peuvent jamais être repositionnées volontairement.

11.22 FORCER LE GOUVERNEMENT A FUIR: Si une force entre dans l'espace d'une capitale ennemie, le pion Capitale est immédiatement retiré et placé dans la zone désignée sur la carte. Le mouvement dans l'espace provoque une bataille, le pion Capitale n'est retiré que si l'ennemi gagne la bataille. Le pion Capitale reste dans la zone désignée jusqu'à la Phase de Contrôle Politique. Si un joueur est forcé de redéployer sa capitale Nationale, il subit une pénalité sévère de VS [12.6].

11.23 REDEPLOYER LA CAPITALE NATIONALE: Si le pion Capitale a été placé dans la zone désignée, il doit être redéployé sur la carte pendant la Phase de Contrôle Politique (du même tour) dans tout espace ami contrôlé ayant une LdC. Un joueur peut placer son pion Capitale dans tout espace contrôlé dans un état qui commence le jeu de Campagne sous son contrôle. Si le joueur Confédéré place son pion Capitale dans un espace qui n'est pas un Espace de Ressource ni un Port Forcé de Blocus, il perd immédiatement 10 points de VS. L'Union perd 10 points de VS s'il place son pion Capitale dans tout espace qui n'est pas: Philadelphia, Trenton, Dover, Annapolis, Columbus (OH), Indianapolis ou Springfield (IL) (les noms de ces espaces sont en lettres capitales sur la carte).

### 11.3 Placement des Marqueurs de Contrôle Politique pendant les Rounds Stratégiques

Un joueur peut utiliser une carte de stratégie afin de placer des marqueurs de CP sur la carte. Si une carte de stratégie est jouée comme une CE, placez le nombre de marqueurs de CP indiqués dans les spécifications de la carte. Si la carte de stratégie jouée est une CO, le nombre de marqueurs de CP placés est égal à la valeur de la CO.

EXEMPLE: Si vous jouez une carte de stratégie avec une valeur CO de 3, vous pouvez placer trois marqueurs de CP.

#### RESTRICTIONS:

A) Un joueur peut placer des marqueurs de CP dans tout espace contenant un nombre quelconque de PF d'infanterie amis ravitaillés, ou dans un espace d'un Etat Frontalier qui est toujours neutre (pas de marqueur de CP, de PF ennemi ou de fort présent). Exception: Voir 5.53 Brigade de Cavalerie.

B) Un joueur ne peut pas utiliser un CO pour placer des marqueurs de CP si sa Capitale a été capturée ce tour. Un joueur peut encore placer des marqueurs de CP avec une CE même si sa capitale a été déplacée.

C) Un espace ne peut jamais contenir plus d'un marqueur de CP.

D) Un joueur ne peut jamais utiliser une CE pour placer un marqueur de CP de manière telle que cela détruirait un Espace de Ressources, déplacerait une capitale, capturerait un fort côtier (soit directement ou en convertissant son port associé), ou détruirait un marqueur de fort. Exception: Voir 5.67E Raid de Wilson.

## 12. Volonté Stratégique

Note du Concepteur: Le modèle de Volonté stratégique de ce jeu devrait commander les actions des joueurs. Les joueurs devraient se familiariser avec les événements qui altèrent la Volonté Stratégique. C'est la valeur absolue et relative de la Volonté Stratégique de chaque camp qui détermine l'état actuel de la guerre. Un joueur doit simultanément gérer à la fois les risques absolus qu'il prend, telle que la décision de livrer une grande bataille, et l'évolution de sa chance. La capacité de modifier la tendance de la perception publique fournit des bonus supplémentaires. La capacité de gérer les changements de fortune, de bonnes nouvelles en mauvaises et vice-versa est un élément de stratégie important dans la conception du jeu. Le camp qui tire le bénéfice maximum des points de bonus issus des changements de fortune, peut souvent déterminer le vainqueur.

Chaque camp commence le Jeu de Campagne avec 100 points de Volonté Stratégique (VS), le marqueur Nordiste étant sur son côté "moins" et le marqueur Confédéré sur son côté "plus". Les différentes actions prises par chaque joueur peuvent réduire ou augmenter les valeurs de VS respectives.

## 12.1 Contrôle des Etats

12.11 ETATS CONFEDERES: Pendant la Phase de Contrôle Politique, si le joueur Nordiste contrôle dans un état Confédéré un nombre d'espaces égal à sa valeur de contrôle (telle qu'indiquée sur la carte), le joueur Nordiste gagne le contrôle de cet état. Lorsqu'un état Confédéré devient contrôlé par l'Union, le joueur Confédéré perd des points de VS égal à la valeur de l'état (telle qu'indiquée sur la carte). Une fois qu'un état Confédéré devient contrôlé par l'Union, il ne peut revenir au contrôle Confédéré même si tous les espaces sont recapturés par le joueur Confédéré. Une fois qu'un état Confédéré devient contrôlé par l'Union, des mouvements de Division Nordiste sont permis dans les marqueurs de CP Confédérés à l'intérieur de cet état [5.42].

12.12 ETATS NORDISTES: Pendant la Phase de Contrôle Politique, si le joueur Confédéré gagne le contrôle de trois espaces ou plus dans un Etat Nordiste ou dans un état neutre qui était contrôlé par l'Union pendant le tour entier, le joueur Nordiste perd 5 points de VS et le joueur Confédéré gagne 5 points de VS par tour de jeu par état. Cette pénalité ne s'applique pas aux états originellement Confédérés sous le contrôle de l'Union.

12.13 ETATS FRONTALIERS: Les Etats Frontaliers commencent les scénarios de Campagne et 1861 non contrôlés. Le premier camp à gagner le contrôle d'un Etat Frontalier gagne sa valeur de VS et retire tous les marqueurs de CP ennemis de cet Etat Frontalier à l'exception des espaces contenant des PF ou des forts ennemis. Après avoir retiré ces marqueurs de CP, il peut placer ses propres marqueurs de CP dans tous les espaces vides de cet Etat Frontalier. Si le joueur Nordiste gagne le contrôle d'un Etat Frontalier en premier, il devient un Etat Nordiste et reste contrôlé par l'Union jusqu'à la fin du jeu. Si le joueur Confédéré gagne le contrôle d'un Etat Frontalier en premier, l'Union peut gagner le contrôle de cet Etat Frontalier, comme s'il avait débuté le jeu en tant qu'un des onze états Confédérés d'origine (au quel moment le joueur Confédéré doit soustraire la valeur de VS de l'Etat Frontalier et le joueur Nordiste ajoute la valeur de VS). Lorsque l'Etat Frontalier est converti au contrôle Nordiste, il devient un Etat Nordiste à toute fin [12.12].

## 12.14 VALEURS POUR LE CONTRÔLE DES ETATS:

		Espaces Requis
Etat Frontalier	Valeur de VS	pour le Contrôle
Missouri (MO)	10	7
Kentucky (KY)	10	7
West Virginia (WV)	5	4

		Espaces Requis
Etat Conféd.	Valeur de VS	pour le Contrôle
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 la règle optionnelle Vallée de la Shenandoah [8.4] est utilisée, chaque espace de la Vallée de la Shenandoah valley compte pour deux espaces dans la détermination du Contrôle Nordiste de l'Etat de Virginie. En cas d'égalité, l'Union contrôle l'état.

## 12.2 Espaces de Ressources Confédérées

Si un marqueur de CP Nordiste est placé dans un Espace de Ressources Confédérées, un marqueur de destruction y est placé. Les Brigades de Cavalerie ne peuvent placer de marqueur de CP dans un Espace de Ressources [5.53] et ne peuvent donc les détruire. Une fois détruit, un Espace de Ressources ne peut pas être réparé, même si la Confédération regagne le contrôle de l'espace. Lorsqu'un espace de Ressources est détruit, La Confédération perd sa valeur en point de VS et l'Union gagne sa valeur en points de VS (valeur imprimée dans l'espace).

## 12.3 Issue des Batailles

Le vainqueur d'une grande bataille (20+ SPs) gagne 3 points de VS et le perdant déduit 5 VS. Toutes les batailles d'une envergure différente n'ont pas d'effet sur la VS.

## 12.4 Impact du Changement des Fortunes de la Guerre

Le dernier mouvement des marqueurs de VS est noté en le plaçant sur son côté plus (si des points de VS ont été ajoutés) ou sur son côté moins (si des points de VS ont été soustraits). Quand la direction du marqueur de VS change de moins en plus, la valeur de la transaction de VS est augmentée de deux (par exemple, gagner une grande bataille après une soustraction précédent de VS ajoute 5, et non 3). Quand la direction du marqueur de VS change de plus en moins, la valeur de la transaction de VS est augmentée de trois (par exemple, perdre une grande bataille après une augmentation précédente de VS diminue la VS de 8, et non de 5). Pendant la Phase de Contrôle Politique, l'ordre des effets multiples de VS dans la même étape est déterminé par le joueur affecté.

## 12.5 Le Blocus Nordiste

Chaque fois que le Confédéré ne réussit pas à gagner un PF lors d'un jet de dé pour forcer le blocus, ou ne peut lancer le dé parce qu'il n'y a pas de Port Forcéur de Blocus disponible, il perd 2 VS [10.54].

## 12.6 Capitales Nationales

Chaque fois que le joueur Nordiste doit redéployer sa capitale, il perd 30 points de VS. Chaque fois que le joueur Confédéré doit redéployer sa capitale, il perd 15 points de VS. Cette pénalité subie à l'instant où le pion Capitale est retiré (11.22). Il y a une pénalité supplémentaire de 10 points de VS si le pion Capitale n'est pas placé dans un des espaces de remplacement appropriés [11.23].

## 12.7 Marqueurs d'Armée

Si un joueur doit retirer un marqueur d'Armée à cause d'une élimination au combat ou d'une retraite, ou s'il est empilé avec un autre marqueur d'Armée, il perd des points de VS. Une Armée Nordiste retirée coûte 10 points de VS à l'Union; une armée Confédéré retirée coûte 5 points de VS au joueur Confédéré. Voir aussi l'effet de McClellan (5.67A et 12.10).

## 12.8 Le Fleuve Mississippi

Si le joueur Nordiste a le contrôle naval de tous les espaces du Fleuve Mississippi pendant la Phase de Contrôle Politique, il gagne 10 points de VS (c-à-d, si le joueur Confédéré n'a ni fort ni cuirassé [pas le Hunley] dans aucun des espaces de port fluvial). Ceci est un bonus unique qui n'est pas perdu si le joueur Confédéré recapture plus tard un ou plusieurs espaces sur le fleuve.

En ce qui concerne cette règle, le Mississippi consiste en les espaces suivants:

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: Tusculumbia, Decatur

MO: New Madrid, St. Louis

Ces espaces portuaires, à l'exception de Fort Philip-Jackson, ont sur la carte un symbole spécial coloré.

## 12.9 Lassitude de Guerre Nordiste et Culpabilité de Guerre Confédérée

Pendant la Phase de contrôle Politique de chaque tour d'Automne, l'Union perd 5 points de VS  
Pendant la Phase de contrôle Politique de chaque tour d'Automne après que l'événement spécial  
Proclamation d'Emancipation ait pris effet, le joueur Confédéré perd 5 points de VS.

## 12.10 Commandants d'Armée

Voir 5.61 concernant la procédure.

### RESUME DES PENALITES:

- Réduisez la VS d'un montant égal à la valeur politique du général relevé (réduisez la pénalité de moitié en cas de défaite dans une grande bataille).
- Réduisez la VS de deux pour chaque général dans le même espace par dessus lequel le nouveau général commandant a été promu.
- Réduisez la VS de deux lors de la création d'une armée (pas lors d'une relève du général commandant d'armée) si tout autre général sur la carte (pas la zone d'armée) a une valeur politique plus élevée que celle du nouveau général commandant de l'Armée (quel que soit le nombre de tels généraux existant).

## SCENARIOS

Les scénarios sont sensés être joués de la manière suivante. Commencez et terminez un scénario comme indiqué dans la description et déterminez la victoire selon les conditions de victoire appropriées. Une alternative est de démarrer un scénario et de jouer jusqu'à la fin d'un autre scénario. Ceci permet un jeu de longueur variable—de trois à six, douze ou treize tours de jeu—tout en permettant encore de déterminer un vainqueur.

Dans les références de déploiement, les règles suivantes s'appliquent à tous les scénarios.

- Le commandant d'une Armée est souligné.
- CP signifie le placement d'un marqueur de CP ami.
- Fort signifie le placement d'un marqueur de fort ami.
- Les désignations des Armées sont uniquement d'un intérêt historique.
- Les marqueurs de VS indiquent, avec un signe + ou -, sur quel côté il commencent au début d'un scénario.
- Washington, DC est la capitale Nordiste dans tous les scénarios, placez le marqueur de Capitale Nordiste à cet endroit.
- Richmond, VA est la capitale Confédérée dans tous les scénarios, placez le marqueur de Capitale Confédéré dans cet espace.
- Seule l'Etape C de la Phase de Renforts est exécutée au premier tour de jeu des scénarios 1861 1863 et 1864.
- Lorsque le déploiement indique un Général de Cavalerie et 1 PF, ou un Général de Cavalerie dans une Armée, substituez la Brigade de Cavalerie appropriée et retirez 1 PF du jeu.

## 13. Scénario 1861

### 13.1 Déploiement

Le déploiement pour le scénario 1861 est dans la section 2.

### 13.2 1861 Conditions de Victoire

Le scénario 1861 Scenario se termine à la conclusion du tour de jeu d'Automne 1861. Le joueur Nordiste gagne s'il contrôle MO, KY, et WV ou si la VS Confédérée est inférieure à 80. Le joueur Confédéré gagne s'il contrôle MO et KY ou si la VS Nordiste est inférieure à 85. Tout autre résultat est un match nul.

## 14. Scénario 1862

#### 14.1 Déploiement Confédéré 1862

Le joueur Confédéré place les pièces indiquées dans les espaces indiqués. Tous les espaces dans TN, VA, NC, SC, GA, FL, AL, MS, LA, AR et TX sont considérés contrôlés par la Confédération sauf si un marqueur de CP Nordiste débute dans l'espace.

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

#### 14.2 Déploiement Nordiste 1862

Le joueur Nordiste place les pièces indiquées dans les espaces indiqués. Tous les espaces dans IN, OH, MD, PA, NJ et DE sont contrôlés par l'Union. Tous les Etats Frontaliers de MO, KY et WV, à l'exception de New Madrid et Springfield, MO, sont contrôlés par l'Union (des marqueurs de CP sont présents, mais non indiqués dans le déploiement).

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

\* Grant est le commandant réel, mais en termes de jeu, Halleck mène la barque et, peut après Shiloh, entre en campagne. Le rôle indépendant de Grant commence réellement en 1863.

#### 14.3 Marqueurs

Le premier tour de jeu est le tour de Printemps 1862. Le marqueur de Compteur de Tours de Je est sur sa face Pas de Proclamation d'Emancipation. Le Blocus Naval Nordiste est sur 2 et le Modificateur d'Assaut Amphibie est sur 2. Un marqueur de destruction de Ressources est placé Nashville.

#### 14.4 Cartes

Retirez les cartes suivantes du Talon Stratégique avant de commencer le scénario:

(24) Trahison d'Avant-Guerre

(26) Le Cotton est Roi

(29) Compromis de Crittenden

(42) Anarchie au Kentucky

(43) Kansas

(44) Western Virginia

(47) La Confédération Reconnaît KY, MO, et DE

(48) Le Brésil Reconnaît la Confédération

(52) L'Affaire Trent

(91) Lettres de Marque

14.5 1862 Volonté Stratégique de départ

VS Nordiste 108(-), VS COnfédérée 98(+).

14.6 1862 Phase de Renforts

Seule l'étape C est exécutée au premier tour du scénario 1862. Sautez les étapes steps A et B.

14.7 Conditions de Victoire

Le scénario 1862 se termine à la conclusion du Tour de Jeu d'Automne 1862. Le joueur Nordiste gagne si sa VS excède la VS Confédérée de 25 points. Si le joueur Confédéré a une VS plus élevée que l'Union, le joueur Confédéré gagne. tout autre résultat est un match nul.

15. Scénario 1863

15.1 Déploiement Confédéré 1863

Le joueur Confédéré place les pièces indiquées dans les espaces indiqués. Tous les espaces dans TN, VA, NC, SC, GA, FL, AL, MS, LA, AR et TX sont considérés contrôlés par la Confédération sauf si un marqueur de CP Nordiste débute dans l'espace.

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

GENERAUX RETIRES: A.S. Johnston, Van Dorn

15.2 Déploiement Nordiste 1863

Le joueur Nordiste place les pièces indiquées dans les espaces indiqués. Tous les espaces dans IN, OH, MD, PA, NJ et DE sont contrôlés par l'Union. Tous les espaces des Etats Frontaliers de MO, KY et WV sont contrôlés par l'Union (des marqueurs de CP sont présents, mais non mentionnés dans le déploiement). Le Tennessee est contrôlé par l'Union.

Espace	Général	PF	Autre
Washington, DC	Halleck, Butler	8	Fort
Ft. Pickens, FL		0	CC
Ft. Philip/Jackson, LA		0	CP
Jacksonville, FL		1	CP
Ft. Gadson, FL		0	CP
Brunswick, GA		1	CP
Ft. Pulaski, GA		1	CP
Cairo, IL		2	
Louisville, KY		1	
Somerset, KY	Burnside	5	
Baton Rouge, LA	Bank	3	CP
New Orleans, LA		1	CP
Baltimore, MD		2	
Springfield, MO	Curtis	5	Armée (MO), CP
St. Louis, MO		1	CP
Corinth, MS		2	Fort, CP
New Bern, NC		2	CP
Morehead City, NC		1	CP
Memphis, TN		6	CP
McKenzie, TN		0	CP
Humboldt, TN		0	CP
Grand Junction, TN		0	CP
Lexington, TN		0	CP
Pittsburg Landing, TN		0	CP
Nashville, TN		4	Fort, CP
Murfreesboro, TN	Rosecrans, McDowell	12	Armée (Cb), CP
Dover, TN		0	CP
Tullahoma, TN		0	CP
Franklin, TN		0	CP
Clarksville, TN		0	CP
Waynesboro, TN		0	CP
Columbia, TN		0	CP
Manassas, VA	Hooker, Pleasanton, Stoneman		15 Armée (Pot), CP
Ft. Monroe, VA		2	CP
Norfolk, VA		2	CP
Parkersburg, WV		1	
Charleston, WV		1	
Grafton, WV	Fremont	1	

GENERAUX RETIRES: McClellan, Buell et Pope

### 15.3 Marqueurs

Le premier tour de jeu est le tour de Printemps 1863. Le marqueur de tour de jeu est sur sa face Proclamation d'Emancipation. Le Blocus Naval Nordiste est sur 3 et le Modificateur d'Assaut Amphibie est sur 3. Placez des marqueurs de destruction à Nashville et Memphis, TN.

### 15.4 Cartes

Retirez les cartes suivantes du Talon Stratégique avant de commencer le scénario:

- (24) Trahison d'Avant-Guerre
- (26) Le Cotton est Roi
- (29) Compromis de Crittenden
- (42) Anarchie au Kentucky
- (43) Kansas
- (44) Western Virginia
- (47) La Confédération Reconnaît KY, MO, et DE
- (48) Le Brésil reconnaît la Confédération
- (52) L'Affaire Trent
- (76) Grande Révolte des Sioux
- (81) Proclamation d'Emancipation.
- (91) Lettres de Marque

15.5 1863 Volonté Stratégique de départ

VS Nordiste 85(+), VS Confédérée 80(-).

15.6 1863 Phase de Renforts

Seule l'étape C est exécutée au premier tour du scénario 1863. Sautez les étapes A et B.

15.7 Conditions de Victoire

Le scénario 1863 se termine à la conclusion du tour d'Automne 1863. Le joueur Nordiste gagne sa VS excède la VS Confédérée de 25 points. Si le joueur Nordiste a une supériorité de VS de 10 ou moins sur le joueur Confédéré, le joueur Confédéré gagne. Tout autre résultat est un match nul.

16. Scénario 1864

16.1 Déploiement Confédéré 1864

Le joueur Confédéré place les pièces indiquées dans les espaces indiqués. Tous les espaces dans TN, VA, NC, SC, GA, FL, AL, MS, LA, AR et TX sont considérés contrôlés par la Confédération moins qu'un marqueur de CP Nordiste ne débute dans l'espace. Le Tennessee et la Floride sont contrôlés par l'Union.

Espace	Général	PF	Autre
Demopolis, AL	Polk	3	
Mobile, AL		1	Fort
Camden, AR	Price	3	
Pensacola, FL		1	
Baldwin, FL		1	
Atlanta, GA		1	Fort
Savannah, GA		1	Fort
Dalton, GA	Johnston, Hood, Wheeler	9	Armée (TN)
Shreveport, LA	Smith	1	
Alexandria, LA		1	
Gainesville Jct, MS	Forrest	1	
Wilmington, NC		1	
Weldon, NC		1	
Goldsboro, NC		1	
Charleston, SC		3	
Rodgersville, TN	Longstreet, Morgan	3	
Nacogdoches, TX		1	
Strasburg, VA		1	
Wilderness, VA	Lee, Ewell, Hill, Stuart		12 Armée (NVa)
Richmond, VA		2	Fort
Petersburg, VA	Beauregard	1	Fort

GENERAUX RETIRES: Jackson, Van Dorn, A.S. Johnston, Pemberton et Bragg

## 16.2 Déploiement Nordiste 1864

Le joueur Nordiste place les pièces indiquées dans les espaces indiqués. Tous les espaces dans IN, OH, MD, PA, NJ et DE sont contrôlés par l'Union. Tous les espaces des Etats Frontière de MO, KY et WV sont contrôlés par l'Union (des marqueurs de CP sont présents, mais non mentionnés dans le déploiement). Le Tennessee et la Floride sont contrôlés par l'Union.

Espace	Général	PF	Autre
Washington, DC	Halleck		4 fort
Little Rock, AR	Curtis*	5	Armée (MO), CP
Arkansas Post, AR		1	CP
Clarksville, AR		0	CP
Fayetteville, AR		0	CP
Decatur, AL		1	CP
Ft. Pickens, FL		1	CP
Ft. Gadson, FL		0	CP
Tallahassee, FL		1	CP
St. Marks, FL		0	CP
Jacksonville, FL		1	CP
Brunswick, GA		1	CP
Ft. Pulaski, GA		1	CP
Cairo, IL		1	
Lexington, KY		1	
Somerset, KY		1	
New Orleans, LA		1	CP
Port Hudson, LA	Banks	5	CP
Baton Rouge, LA		0	fort, PC
Baltimore, MD		3	
Springfield, MO			1 CP
St. Louis, MO	Rosecrans, Pleasonton	3	CP
Grand Gulf, MS		0	CP
Forest, MS		0	CP
Meridian, MS		0	CP
Jackson, MS			CP
Vicksburg, MS		4	fort, CP
Corinth, MS		1	fort, CP
New Bern, NC		1	CP
Morehead City, NC		1	CP
Knoxville, TN	McDowell*	4	CP
Memphis, TN		1	CP
Cleveland, TN		1	CP
Dover, TN		1	
Humboldt, TN		0	CP
Grand Junction, TN		0	CP
Lexington, TN		0	CP
Pittsburg Landing, TN		0	CP
Franklin, TN		0	CP
Clarksville, TN		0	CP
Waynesboro, TN		0	CP
Columbia, TN		0	CP
McKenzie, TN		0	CP
Shelbyville, TN		0	CP
Nashville, TN		4	fort, CP
Murfreesboro, TN		2	CP

Tullahoma, TN		2	CP
Chattanooga, TN	Sherman,	15	Armée (Cb), CP
	Hooker, Stoneman, McPherson, Scofield		
Sabine City, TX		1	CP
Winchester, VA			0 CP
Manassas, VA	Grant,	15	Armée (Pot), CP
	Meade, Burnside, Hancock		
Ft. Monroe, VA	Butler	7	Armée (TN)**, CP
Harper's Ferry, VA		1	CP
Norfolk, VA		2	CP
Grafton, WV	Fremont	1	

\* Les chefs marqués d'une astérisque ont été historiquement réassigné ou relevés de leur commandement, mais sont utilisés ici pour signifier un commandement mineur indépendant.

\*\* Il s'agit en réalité de l'Armée du James.

GENERAUX RETIRES: McClellan, Pope, Buell et Reynolds

### 16.3 Marqueurs

Le premier tour de jeu est le tour d'Eté (pas le Printemps) 1864. Le marqueur de Tour de Jeu es sur sa face Proclamation d'Emancipation. Le Blocus Naval Nordiste est sur 4 et le marqueur d'Assaut Amphibie est sur 4. Placez des marqueurs de destruction de ressources à Nashville, T Memphis, TN, Little Rock, AR et Jackson, MS.

### 16.4 Cartes

Retirez les cartes suivantes du Talon Stratégique avant le début du scénario:

- (24) Trahison d'Avant-Guerre
- (26) Le Cotton est Roi
- (29) Compromis de Crittenden
- (42) Anarchie au Kentucky
- (43) Kansas
- (44) Western Virginia
- (47) La Confédération Reconnaît KY, MO, et DE
- (48) Le Brésil Reconnaît la Confédération
- (52) L'Affaire Trent
- (76) Grande Révolte des Sioux
- (81) Proclamation d'Emancipation
- (91) Lettres de Marque

### 16.5 1864 Volonté Stratégique de départ

VS Nordiste 65(+), VS Confédérée 50(-). L'Union a déjà reçu le bonus de VS pour le Fleuve Mississippi.

### 16.6 1864 Phase de Renforts

Seule l'étape C est exécutée au premier tour du scénario 1864. Sautez les étapes A et B.

### 16.7 Conditions de Victoire

Le dernier tour de jeu est le tour de Printemps 1865. Les conditions de victoire sont les mêmes que celles du Jeu de Campagne, y compris la possibilité d'une victoire automatique Confédérée à la conclusion du tour de jeu d'Automne 1864 si le total de VS Nordiste est inférieur à 50 points [17.2, 17.3].

## 17. Jeu de Campagne

### 17.1 Déploiement

Le jeu de Campagne utilise le déploiement de 1861 repris dans la section 2. Le jeu de Campagne commence au tour de jeu de Printemps 1861 et se termine au tour de jeu de Printemps 1865 à moins qu'une des conditions de Victoire Automatique du Jeu de Campagne ne soit remplie av: la conclusion du tour de Printemps 1865.

## 17.2 Victoire Automatique du Jeu de Campagne

17.21 VOLONTE STRATEGIQUE: Le joueur Nordiste gagne instantanément si la valeur de la Confédération atteint zéro. Le joueur Confédéré gagne instantanément à la fin du tour de jeu d'Automne 1864 si la valeur de la VS Nordiste est inférieure à 50, OU si la valeur de la VS Confédérée est deux fois plus grande que la valeur de la VS Nordiste à la fin de n'importe quel tour de jeu.

17.22 RESSOURCES CONFEDEREES: L'Union gagne instantanément si le joueur Confédéré n'a pas d'Espaces de ressources non-détruits ou de Ports Forceurs de Blocus ouverts.

## 17.3 Gagner le Jeu de Campagne

A la fin du tour de jeu de Printemps 1865, si le joueur Nordiste a le contrôle de dix Etats Confédérés ou Frontaliers il gagne. Toutes les autres situations sont des victoires Confédérées. Chaque Etat Nordiste avec au moins trois marqueurs de CP Confédérés annule un Etat Confédéré contrôlé par l'Union en ce qui concerne les conditions de victoire. Le joueur Nordiste gagne l'équivalent d'un état pour chaque différentiel de 25 points de VS qu'il possède en plus de la Confédération. Par exemple, si le joueur Nordiste a 51 points de VS de plus que le sud, cela compte comme deux états.

## 18. Notes du Concepteur

Ceci est le troisième jeu basé sur le système We The People. L'un des concepts critiques que j'ai voulu refléter dans ce jeu était la difficulté extrême rencontrée par Lincoln et Davis dans la coordination entre les théâtres. Le système de cartes gère ce problème habilement, mais les tests ont montré qu'il y avait trop d'activité militaire pendant les premières phases de la guerre. Le nombre de cartes distribuées avant 1862 a dû être restreint. Cette restriction reflète la mobilisation et l'entraînement requis pour se mettre sur un pied de guerre.

Un autre problème critique rencontré par les deux présidents était la difficulté de remplacer les généraux commandants qui avaient un support politique. Le prix en Volonté Stratégique reflète la perte de support politique engendrée par ces actions. Une autre subtilité dans le système est la perte de plusieurs cartes d'opération de valeur 3 lorsqu'elles sont utilisées comme événement. Ceci met la pression sur les deux camps de remplacer les généraux commandants avec une valeur stratégique de 3 par ceux de valeur plus basse, sans quoi ils souffriront de probabilités de mouvement plus faibles à cause de la distribution des cartes.

Un des plus grands changements entre ce jeu et les deux précédents dans la série est le remplacement des cartes de bataille par une table de résultats de combat plus traditionnelle. Ceci a été fait pour deux raisons. Primo, je voulais avoir le nombre maximum de cartes de stratégie dans le talon à cause de la longueur du jeu et de la nécessité de mélanger au moins une fois. Secundo, le nombre de situations de combat ralentit le jeu. Une considération importante sur la TRC est qu'elle reflète quelque chose que la plupart des jeux sur le sujet ne traitent pas correctement. Il existe une grande part de recherche, y compris la mienne, indiquant que l'issue des combats était assez indépendante du rapport des forces. La taille de la bataille avait un impact bien plus grand sur les pertes infligées. Ceci est reflété par les différentes sortes de résultats trouvés dans la CRT.

L'aspect de la conception qui a le plus été révisé est le jeu naval. Le but était de capturer l'importance de l'avantage naval et riverain Nordiste sans qu'il ne domine le jeu. Chaque révisé a amalgamé de plus en plus de détails en un ensemble plus rationalisé de procédures. Cette dernière version semble remplir tous mes objectifs tout en restant fidèle à l'histoire.

Par le caractère de la guerre plus orienté vers la manœuvre, la carte a un nombre d'espaces significatif relativement aux deux précédents modèles. Ceci vous permet d'exécuter les campagnes de la guerre, mais ajoute à la durée de jeu de la campagne. En vous donnant un scénario pour chaque année de la guerre et la possibilité de terminer le jeu à la fin de n'importe quel scénario, vous pouvez adapter votre expérience de POUR LE PEUPLE à votre style de jeu.

Notes du Concepteur pour le 2<sup>ème</sup> Edition de Pour Le Peuple  
POUR LE PEUPLE a été une odyssée intéressante de 2 ans depuis qu'il a été publié en Août 1991. Peu après sa publication, Monarch Avalon annonça qu'il vendait Avalon Hill à Hasbro. Ceci hypothéqua sérieusement le support futur du jeu. Deuxièmement, le tirage initial de 1500 jeux vendit en moins de six semaines avec peu de perspectives pour un tirage supplémentaire alors que Hasbro faisait l'inventaire de ce qu'il avait acquis.

J'ai le bonheur d'avoir une fille très brillante (Lara) qui a construit un site Web pour moi. Ceci m'a permis de donner un support aux gens qui possédaient le jeu tandis qu'AH était sens dessus dessous. Une de mes politiques personnelles est de supporter tout jeu que je conçois aussi longtemps que j'en suis capable. J'ai écrit des articles de support qui auraient dû voir le jour dans le General, mais j'ai découvert rapidement que l'internet bouge à la vitesse de la lumière. Ce jeu fut bien mieux supporté par ce moyen que via le traditionnel support d'un magazine que j'ai utilisé par le passé. Le jeu a gagné des partisans loyaux. J'ai été capable de répondre aux questions relatives aux règles et résoudre certains problèmes qui nécessitaient des corrections. . une dette de gratitude envers Mark Simonitch qui a totalement supporté mes efforts pro bono. est un véritable atout pour le hobbit. Par notre collaboration continue, nous avons été capable de mettre à jour les règles qui furent mis à disposition gratuitement sur le site Pour Le Peuple. La meilleure partie de cette phase dans l'évolution des jeux a été de gagner le Prix Charles Roberts pour le meilleur jeu Pré-Deuxième Guerre Mondiale pendant la convention Origins 1999. Pour être bref, en Avril 2000, Hasbro a officiellement décidé que le jeu ne se mariait pas bien avec leur éventail de jeux actuel et m'a retourné les droits, que j'ai rapidement transféré à GMT Games pour réédition. Je voudrais remercier l'équipe de Hasbro pour la facilité et la rapidité de cette transition. Ce que vous tenez entre vos mains est le fruit de ce voyage. Donc, qu'est-ce qui a changé ?

La réponse courte est pas grand chose, mais ce qui a changé est significatif. Un des compromis que j'ai fait dans la première édition était de le maintenir à une distance raisonnable de We The People, en termes de complexité. Même dans cet état, l'équipe R&D de Avalon Hill pensait que c'était un jeu trop compliqué. Une des marques de cette édition est ma volonté d'injecter davantage d'histoire dans le jeu.

Les généraux ont maintenant des valeurs offensives et défensives, ce qui m'a permis de montrer une plus grande différenciation entre les chefs militaires clé. Un joueur ne se demandera plus pourquoi il devrait utiliser un McClellan pour commander une armée, plutôt que de chercher chaque nuance dans les règles pour éviter de l'utiliser lui ou d'autres généraux inférieurs. J'ai aussi ré-évalué mes valeurs en me basant sur deux années de recherche qui sont partie intégrante d'un grand jeu sur la guerre de Sécession sur lequel je travaille avec un excellent ami et concepteur bien connu, Richard Berg. Non seulement les valeurs de combat des généraux ont été améliorées, mais les valeurs politiques couplées avec le système de VS créent maintenant l'environnement pour une utilisation plus historique du leadership militaire. Ce problème me tracassait et c'est quelque chose que j'ai corrigé dans cette édition.

Un changement qui fait d'une pierre deux coups est l'interdiction de franchir un fleuve là où des forts sont présents. A moins de jouer de manière très précise dans la première édition, Washington était vulnérable à la capture. Ceci était et est toujours un concept important des campagnes à l'Est. Cependant, les forts DC, bien qu'ils ne soient pas aussi bons que la publicité qu'ils ont eu historiquement, étaient suffisants pour empêcher le franchissement du fleuve. L'effet auxiliaire du franchissement aisé des fleuves était que le sud ne devait pas utiliser la vallée de la Shenandoah pour envahir le Nord. Finalement, l'Union avait tendance à ne pas bâtir sa capacité d'Assaut Amphibie puisqu'il était plus facile de bouger une armée à travers les fleuves pour prendre des forts tels que Henry et Donaldson.

Cet unique changement a deux effets immédiats. Le Sud doit maintenant utiliser de plus larges attaques de flanc à travers la vallée Shenandoah pour menacer Washington, provoquant plus de manœuvres motivées historiquement. Additionnellement, l'Union doit maintenant bâtir son modificateur d'Assaut Amphibie en construisant plus de cuirassés, de manière à pouvoir perce

les défenses Confédérées du Mississippi comme dans la guerre réelle. C'est une de mes améliorations préférées.

Les Brigades de Cavalerie constituent le dernier changement majeur dans la conception. Il y a eu beaucoup de confusion et d'exploitation de lacunes dans la première édition sur la capacité des PF de placer des marqueurs de CP sauf lorsqu'un général de Cavalerie était présent. En combinant le PF avec le général, ce problème a été résolu. De plus, je pouvais démontrer de manière plus précise l'investissement historique en forces montées.

Bien sûr, que serait la nouvelle édition sans un petit peu plus de chrome. Il y a donc quelques nouvelles règles optionnelles pour ceux qui recherchent une touche d'histoire supplémentaire. Mes préférées sont les nouvelles cartes de concentration Confédérées qui apportent un peu plus de surprise dans le jeu.

Le système We The People est mon cadeau au hobbit. Il a maintenant engendré deux jeux supplémentaires par d'autres concepteurs et plusieurs autres en chantier. L'adoption de ce système en tant que genre de base dans notre hobbit est pour moi très satisfaisant. J'espère que vous aurez autant de plaisir avec cette édition que j'en ai eu à la créer. Il est rare, et ce n'est jamais arrivé auparavant, que j'aie une seconde chance. J'espère que vous trouverez que j'ai tiré le maximum de cette opportunité.

Mark Herman

## 19. File d'Opérations (Règle Optionnelle)

Note du Concepteur: Cette règle permet à un joueur d'utiliser plusieurs cartes d'opération pour activer un chef afin de simuler la préparation logistique.

REGLE: Un joueur peut désigner un général dans un espace comme une file d'opération. Une fois fait, ce choix ne peut être modifié. Pour établir une File d'Opérations, placez dans l'espace approprié le marqueur file d'opérations montrant la valeur de la carte d'opération utilisée pour démarrer la file. Pendant les rounds stratégiques suivants, une fois qu'une file d'opérations a été établie, une CO peut être jouée séquentiellement dans cette file imaginaire. Ajustez le marqueur File d'Opérations pour montrer le total actuel. Lorsque la valeur totale des CO dans la File d'Opération est égale ou supérieure à la valeur Stratégique du général désigné, il est activé, tout excédent est perdu. Une fois que la valeur d'activation d'un général a été atteint ou dépassé, le général doit être activé, il ne peut pas être retardé.

Si un joueur interrompt la séquence en ne jouant pas une carte dans la file pour laquelle il raisait que ce soit (c-à-d joue une carte pendant son tour pour d'autres tâches), la file est perdue et toutes les cartes de la file sont défaussées. La séquence est interrompue, que la carte jouée pendant le tour du joueur soit jouée volontairement ou involontairement (ex: Proclamation d'Emancipation). A la fin du tour de jeu, toutes les cartes dans les Files d'Opérations sont automatiquement défaussées et ne peuvent être transférées au tour de jeu suivant. A tout moment, chaque joueur est limité à une file d'opérations active. Le jeu d'une carte d'interruption ou d'enlèvement pendant le tour de l'autre joueur n'interrompt pas la séquence de la file d'opérations. Le jeu de la carte En Avant à Richmond interrompt la séquence. Si le général désigné comme file d'opérations participe dans une bataille, la file d'opérations est perdue, que son modificateur soit utilisé ou non.

## LISTE DES CARTES DE STRATEGIE

Le premier nombre est le numéro de la carte, le second nombre indique la valeur CO, et la lettre code indique quel joueur peut utiliser l'événement (T=tous, C=Confédéré, U=Union).

Carte	Op.	Événement
1.	1-U	Havresacs Vides
2.	2-C	Têtes de Cuivre
3.	1-T	En Avant à Richmond

- |        |     |   |
|--------|-----|---|
| 4.     | 1-T | Erreur Coûteuse                             |
| 5.     | 1-T | Dysenterie                                  |
| 6.     | 1-T | Embuscade                                   |
| 7.     | 1-T | Marche dans la Gadoue                       |
| 8.     | 1-T | 3 Cigares                                   |
| 9.     | 3-U | Clara Barton                                |
| 10.    | 3-U | Dorothea Dix                                |
| 11.    | 2-U | Nathaniel Lyon                              |
| 12.    | 3-C | Intrigue de cabinet                         |
| 13.    | 2-C | Raids de Guerrilla au Missouri              |
| 14.    | 3-U | Campagne Red River                          |
| 15.    | 1-C | Raiders de Mosby                            |
| 16.    | 2-U | Raid de Grierson                            |
| 17.    | 3-C | Agents Confédérés des Achats                |
| 18.    | 2-U | Inflation Confédérée                        |
| 19.    | 1-T | Belmont                                     |
| 20.    | 3-C | Production d'Armements Nordiste Retardée    |
| 21.    | 3-C | Agent Confédéré d'Outremer                  |
| 22.    | 3-C | Josiah Gorgas, Chef du Matériel             |
| 23.    | 2-C | Forçage du Blocus des Bermudes              |
| 24.    | 3-C | Trahison d'Avant-Guerre                     |
| 25.    | 1-U | Dégradation des Chemins de Fer Confédérés   |
| 26.    | 3-T | Le Cotton est Roi                           |
| 27.    | 3-C | Indiens Choctaw                             |
| 28.    | 1-T | Franz Sigel                                 |
| 29.    | 2-U | Le Compromis de Crittenden                  |
| 30.    | 3-U | Glory Hallelujah                            |
| 31.    | 2-U | Contrebande de Guerre                       |
| 32.    | 3-C | Dixie Land                                  |
| 33.    | 1-C | Brigade Orpheline                           |
| 34–36. | 1-T | Unités d'Elite                              |
| 37.    | 2-C | Savant Confédéré                            |
| 38.    | 2-C | George W. Rain, Production de Poudre Accrue |
| 39.    | 2-C | Émeutes de Conscription à New York          |
| 40.    | 3-U | Appel Urgent aux Volontaires                |
| 41.    | 2-C | Gouv. Harris, Confédéré du Tennessee        |
| 42.    | 2-T | Anarchie au Kentucky                        |
| 43.    | 1-U | Kansas                                      |
| 44.    | 2-U | Western Virginia                            |
| 45.    | 3-U | Pénurie de Nourriture                       |
| 46.    | 1-U | Sécessionnistes Pro Union auTennessee       |
| 47.    | 3-C | La Confédération Reconnait KY, MO, MD et DE |
| 48.    | 3-C | Le Brésil Reconnait la Confédération        |
| 49.    | 3-C | CSS Alabama, Raider de Commerce             |
| 50.    | 1-C | CSS Sumter, Raider de Commerce              |
| 51.    | 1-C | Torpilles Confédérées                       |

- |        |     |                 |
|--------|-----|-----------------|
| Cartes | Op. | Événement       |
| 52.    | 3-C | L'affaire Trent |
| 53.    | 1-C | CSS Arkansas    |
| 54.    | 1-C | CSS Virginia    |
| 55.    | 1-C | CSS Tennessee   |

- 56. 1-C CSS Hunley
- 57. 2-U Amiral Foote
- 58. 2-U Amiral Porter
- 59. 2-U Farragut
- 60. 2-U USS Monitor
- 61. 3-U Ship Island/Key West
- 62. 2-C Crise Financière
- 63. 2-U Beaufort/Port Royal Capturés
- 64. 1-U L'USS Kearsarge coule le CSS Alabama
- 65. 1-C Union : Expiration des 90 jours d'Enrôlement
- 66. 1-T **Wilson's Creek**
- 67. 2-U J.B. Eads, Cuirassés Fluviaux
- 68. 2-U Lincoln Déclare le Blocus du Sud
- 69. 3-U Gideon Welles, Le Programme Naval
- 70. 2-U Gustavus Fox, Programme de Construction de Cuirassés
- 71. 3-U Général Scott, Le Plan Anaconda
- 72. 2-U Flotte de Moniteurs de John Ericsson
- 73. 1-C Le Bluff de Ball
- 74. 2-U Crise Politique
- 75. 2-C Bloc de Concentration Ouest
- 76. 2-U Grande Révolte des Sioux
- 77. 2-C Arrêtez la Guerre
- 78. 3-T Conseiller Personnel
- 79. 1-C Alliés Indiens
- 80. 1-C Renouveau Religieux du Sud
- 81. NA-T Proclamation d'Emancipation
- 82. 3-T Intervention Etrangère
- 83-84. 3-T Campagne Majeure
- 85-88. 3-T Campagne mineure
- 89. 1-C Canons Quaker
- 90. 3-C Habeas Corpus
- 91. 2-C Lettres of Marque
- 92. 2-C Révoltes de Baltimore
- 93-96 2-U **Conférence Stratégique**
- 97. 1-C Davis Parcourt le Sud
- 98. 2-U Opérations Cap Hatteras
- 99. 3-T Campagne Mineure
- 100. 3-C Shiloh
- 101. 3-C Chickamauga
- 102. 3-C Première Bataille de Manassas
- 103. 3-T Sept Jours/Chattanooga
- 104. 1-T Grand Bethel
- 105. 1-T Détachez la Cavalerie
- 106. 3-C Chantiers Navals Britanniques de Clydeside
- 107. 1-C Raids de Guerrilla Retardent le Ravitaillement
- 108. 2-U Emeutes du Pain à Richmond
- 109. 2-C Lignes Fortifiées
- 110. 3-U Discours de Gettysburg

Les utilisateurs d'internet peuvent trouver du support pour POUR LE PEUPLE à <http://members.tripod.com/~MarkHerman/index.html>. Consultez aussi le site de GMT Games à [www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

Les non-utilisateurs d'internet peuvent écrire à Games at P.O. Box 1308, Hanford, California 93232. Veuillez ajouter une enveloppe affranchie et adressée à vous même et libellez vos questions de manière à ce qu'elles puissent être répondues par oui ou non.

TOURNOIS  
Chaque année un tournoi de POUR LE PEUPLE a lieu au World Boardgaming Championships  
Pour les détails : [www.boardgamers.org/](http://www.boardgamers.org/)

## TOURNOIS

Chaque année un tournoi de POUR LE PEUPLE a lieu au World Boardgaming Championships  
Pour les détails : [www.boardgamers.org/](http://www.boardgamers.org/)

## Inventaire

Un jeu complet de POUR LE PEUPLE inclus:

- 1 carte 22x34
- 112 feuille de pions
- 110 Cartes de Stratégie
- 2 dé à six faces
- 1 boîte avec un couvercle

cette règle

## CREDITS

Conception et Développement: Mark Herman

Directeur Artistique: Rodger MacGowan

Test:

Jeff Brown, Andy Daghish, Joel Feldman, Grant Herman, Jan Kraheberger, Andy Lewis, Jason Matthews, Dr. Steve Owen, Peter Perla, Rich Phares, Dick Shay, Bill Thoet, Rob Winslow et George Young

Conception de la Boîte: Rodger MacGowan

Graphismes Cartes & Pions : Mark Simonitch

Edition des Règles: Stuart K. Tucker

Mise en page des règles: Mark Simonitch

Coordination de la Production: Tony Curtis

Remerciements spéciaux à Andy Lewis, Doug Whatley, James Pei, Steve Bucey, Mike Welker, Peter Perla, Tod Reiser et Dick Shay pour services rendus à la Patrie bien au delà de leur devoir

# INDEX

Activation	5.14	
Armées	5.2	
Armée au combat		7.42, 7.43
Armées sans Chef		10.62
Capacité de placer des marqueurs de CP	5.26, 11.1	
Création d'Armées		5.21
Designation du Général Commandant		5.22
Détachement de Corps d'une Armée		5.36
Effets de la Cavalerie sur les Armées au Combat	7.52	
Général Commandant par Défaut		5.28
Général non-Commandant, politiquement le plus élevé		5.22, 5.65, 5.66
Interdiction de Bonus de Mouvement Ferroviaire		5.9
Limitations Mouvement		5.25
Mouvement d'Armée		5.23
Mouvement Naval		6.15
Nombre de Généraux dans une Armée		5.29
Ramassage et Détachement de PF/Généraux		5.15
Relever un Général Commandant		5.61
Retraite Avant le Combat		7.22, 7.23, 7.24
Retraite Navale		7.62
Une Armée par espace		5.24
Unités d'Elite dans les Armées		7.51
Assauts Amphibies	6.4	
Attrition	9	
Bonus de Mouvement Ferroviaire	5.9	
Blocus (Valeur de)	10.53	
Blocus (Forcer le)	10.5	
Blocus (Effet sur la VS)	12.5	
Brigades de Cavalerie	5.5	
Brigade de Cavalerie empilées avec des PF		5.55
Brigade de Cavalerie dans un Mouvement de Corps		5.32
Brigade de Cavalerie dans un Mouvement d'Armée		5.23
Brigade de Cavalerie et Marqueurs de CP		5.53, 11.1
Création de Brigades de Cavalerie		5.51
Effet de la Perte d'un Général de Cavalerie		5.54
Effet de la perte d'un PF de Cavalerie		5.54
Mouvement des Brigades de Cavalerie		5.52
Reconnaissance de Cavalerie		7.52
Restriction sur la Retraite des Brigades de Cavalerie		7.24
Retraite avant le Combat des Brigades de Cavalerie		7.21
Campagnes Majeures/Mineures	4.3	
Capacités de Mouvement	5.13	
Capitales	11.2	
Cartes d'Événement Spéciales	4.4	
Cartes d'Opération	4.1	
Chemins de Fer B&O	10.24	
Combat (Pertes)	7.8	
Combat (Modificateurs au dé)	7.5, 7.9	

Combat (Valeurs)	7.4	
Contrôle des Etats	12.1	
Contrôle Naval Nordiste		6.6

Corps	5.3	
Bonus Ferroviaire		5.9
Brigades de Cavalerie dans un Corps		5.34
Commandement d'un Corps		5.31
Corps Mélangés à d'autres Organisations		5.35
Limitation de Taille des Mouvements de Corps		5.33
Mouvement de Corps		5.32
Restrictions Organisationnelles des Corps		5.34
Retraite Navale		7.62
Mouvements Navals		6.11
Nombre de Généraux dans un Corps		5.34, 10.61
Ramassage et Détachement		
De PF/Généraux		5.15
Retraite Avant le Combat		7.22, 7.23, 7.24
Cuirassés (Confédérés)	6.7	
Débordements	5.72	
Division	5.4	
Mouvement Naval		5.43, 6.11, 6.12, 6.51
Restictions de Mouvement		5.42
Espaces de Ressources	12.2, 14.3, 15.3, 16.3	
Etats Frontaliers	1.2, 2.6, 10.44, 12.13	
Forcer les Canons	6.3	
Forts	6.8	
Forts Côtiers	6.13, 6.8	
Forrest	5.67C	
Fourrager	9.2	
Généraux	5.6	
Capacités spéciales		5.67
Entrée au jeu		10.6
Généraux sans PF		5.74, 7.35
Hors de Ravitaillement		8.3
Interception		5.8
Lignes de Communication (LdC)		8.1
Mouvement sans PF		5.65
Pertes		7.7
Relever, rétrograder et transférer		5.6
Marqueurs de Contrôle Politique:		
Détermine le Contrôle des Espaces		1.2
Determine le Contrôle des Etats		12.1
Effets sur le Mouvement		5.42
Effets sur la Retraite		7.24, 7.6
Placement		5.26, 11.1, 11.3
McClellan	5.67A, 6.15a	
Mississippi	12.8	
Mouvement dans les Espaces Ennemis	5.7	
Mouvement Fluvial	6.2, 6.3, 6.5	
Mouvement Naval	6	
Mouvement Stratégique	10.2	
Mouvement Terrestre	5.1	
Nord-Est Alabama	5.67E, 5.10	
Potomac	6.63	
Raid de Wilson	5.67E, 5.10	

Rapport de Forces	7.53
Retraites	7.6
Retraite Avant le Combat	7.2
Renforts (Confédérés)	10.4
Renforts (Union)	10.3
Sheridan	5.67D
Sources de Ravitaillement Ultimes	8.2
Sous-Marin Hunley	6.41, 6.7
Torpilles	6.4, 6.7
Unités d'Elite	7.51
Vallée de la Shenandoah	8.4
Van Dorn	5.67B
Volonté Stratégique	12

## RESUME DE LA SEQUENCE DE JEU

- Phase de Renforts. La Phase de Renforts n'est pas exécutée au premier du Jeu de Campagne ou du Scénario 1861. Seules les étapes B et C sont exécutées au tour 3 du Jeu de Campagne ou du Scénario 1861. Seule l'étape C est exécutée au premier tour des scénarios 1863, et 1864.
  - Placez les renforts [10.0]
  - Effectuez le mouvement stratégique [10.2]
  - Placez les généraux [10.6]
- Distribuez les Cartes de Stratégie [3.2]
- Exécutez les Rounds Stratégiques [3.3]
- Phase de Contrôle Politique [3.4]
  - Etape de Changement de Capitale. Changez la capitale si nécessaire [11.23]
  - Etape de Détermination du Contrôle Politique
    - Placez les marqueurs de CP dans tous les espaces contenant des PF amis [11.1]
    - Déterminez le contrôle des Etats Confédérés et Frontaliers [12.1]
    - Implémentez la Lassitude de Guerre Nordiste et la Culpabilité de Guerre Confédérée s'il s'agit d'un tour de jeu d'Automne [12.9]
- Phase d'Attrition [9.0]
- Fin du Tour

## MODIFICATEURS DE COMBAT

MD Net d'un Assault Amphibie [6.41]:  
Soustrayez le plus petit du plus grand pour obtenir un seul MD [+3 Maximum].

MD de Défense Amphibie:  
+2 Si un Cuirassé est présent (pas plus d'un)  
+2 Si l'espace contient un fort  
+1 Si l'espace contient le sous-marin Hunley  
+1 Si l'espace contient des torpilles

MD d'Assaut Amphibie Nordiste:  
+? Modificateur D'Assaut Amphibie Actuel  
+2 Carte d'événement Amiral Foote ou Amiral Porter.

MD pour les Rappports des Forces [7.53]:

+4 pour 5-1 ou plus grand (ou contre un fort sans garnison)

+3 pour 4-1

+2 pour 3-1

Autres MD:

+? Valeur du général commandant [7.4]

+? Valeurs d'un ou de deux généraux subordonnés dans l'Armée [7.42]

+2 Pour interception [5.83]

+1 Par unité d'Elite engagée [7.51]

-2 S'il n'y a pas de reconnaissance de Cavalerie (bataille Armée-contre-Armée seulement) [7.52]

+2 Si l'adversaire est hors de ravitaillement [8.3]

+2 Si dans un fort avec garnison dans une bataille terrestre [6.87]

## PERTES DE GENERAUX

Effectué si un joueur jette un 10 modifié dans une bataille.

Jeté un 10 modifié ou plus grand: Chef tué sur un jet de 1-3

Jeté moins que 10: Chef tué sur un jet de 1.

## RESUME DE LA VOLONTE STRATEGIQUE

Impact d'un Changement de Fortune de la Guerre (12.4)

Marqueur de VS change de négatif en positif: +2

Marqueur de VS change de positif en négatif: -3

Résumé des points de VS

1. Espace de Ressources Détruit: La Confédération perd des points de VS égal à la valeur de ressource. L'Union gagne des points de VS égal à la valeur de ressource.
2. Grande Bataille: Gagnant +3/Perdant -5.
3. BLOCUS NORDISTE: -2 par jet de dé manqué pour forcer le blocus.
4. CONTRÔLE NORDISTE DES ETATS CONFEDERES: La Confédération soustrait la valeur d l'état (une fois seulement).
5. LA CONFEDERATION CONTROLE TROIS ESPACES DANS UN ETAT DE L'UNION (y compris une état frontalier contrôlé par l'Union): Union -5/Confédération +5 par tour, par état
6. Capture de la Capitale Nationale: Union: -30, Confédération: -15.
7. Enlèvement d'un marqueur d'Armée: Confédération: -5, Union: -10.
8. CONTRÔLE NAVAL NORDISTE DU Mississipi: +10 Union (une fois seulement).
9. Etat Frontalier:
  - Change de neutre à contrôlé: Ajoutez la valeur de VS au camp qui contrôle.
  - Change de contrôle Confédéré à Nordiste: L'Union ajoute la valeur de VS et le Confédéré soustrait la valeur de VS.
10. Lassitude de Guerre Nordiste: -5 chaque tour d'Automne.
11. Culpabilité de Guerre Confédérée: -5 chaque tour d'Automne après la prise d'effet de l'événement spécial Proclamation d'Emancipation.
12. Commandants d'Armée:
  - Réduisez la VS d'un montant égal à la valeur politique du général relevé (réduisez ce pénalité de moitié en cas de défaite dans une grande bataille).
  - 2 VS pour chaque général dans le même espace par dessus lequel le nouveau généra commandant est promu.

· -2 VS lors de la création d'une armée (pas lors de la relève d'un général commandant d'armée) si tout autre général sur la carte (pas dans la zone d'armée) a une valeur politique plus élevée que le nouveau général commandant de l'Armée (quel que soit le nombre de tels généraux existant).

## FORCER LES CANONS

1-3 échoue; 4-6 réussit.

MODIFICATEUR: -1 si l'espace contient des torpilles.

Les Cuirassés Confédérés empêchent de Forcer les Canons.

Le Hunley n'a pas d'effet. +2 si l'événement Foote, Porter, ou Farragut est utilisé.