

# The Guns of Gettysburg

## Règles



[NdT : Cette traduction française (non officielle) étant gracieusement effectuée par un amateur, il est fort possible que celle-ci comporte nombre d'imprécisions ou erreurs. N'hésitez pas à m'en faire part sur [christophe.denoize@free.fr](mailto:christophe.denoize@free.fr), je corrigerai dès que possible.]

1	Introduction	2
2	Les Blocs	2
3	La carte	2
4	Jetons et mise en place	3
5	Séquence de jeu	4
6	Déclaration de commandement général	4
7	Phase de durée de tour	4
8	Tirage des jetons Bataille	5
9	Champ de tir	5
10	Mouvement	5
11	Renforts	6
12	Mouvements de marche	7
13	Mouvements d'attaque	8
14	Mouvements de retraite	11
15	Cas où un bloc peut bouger deux fois	12
16	Phase d'objectifs	12
17	La nuit	12
18	Cavalerie	13
19	La brigade de Fer	13
20	Gagner la partie	13
21	Positions complètement obstruées (avancé)	13

## 1 INTRODUCTION

The Guns of Gettysburg est un jeu à deux joueurs basé sur la fameuse bataille. L'aspect visuel et les couleurs employées sont issus de la tradition des cartes de bataille du 19<sup>ème</sup> siècle, dans lesquelles le **bleu** représente les armées de l'Union et le **rouge** les Confédérés.

## 2 LES BLOCS

Des blocs en bois représentent les unités d'infanterie et de cavalerie des armées opposantes. Avant de jouer la première fois, vous aurez besoin de mettre les autocollants sur les blocs. **Mettez un autocollant par bloc.**

- En prévision de perte ou de dégradation, le jeu est fourni avec des blocs en supplément, ainsi qu'une seconde planche d'autocollant.
- Vous pouvez regarder la face avec l'autocollant de vos blocs quand vous voulez, mais vous ne devez les montrer à votre adversaire que quand les règles l'imposent.

**Blocs :** (face avec l'autocollant)

Full-strength infantry corps strength = 2 command  
 Reduced-2 infantry corps strength = 2 command  
 Reduced-1 infantry corps strength = 1 command  
 Full-strength cavalry corps strength = 1 cavalry command

*full-strength = à pleine puissance, command = bataillon*

**A pleine puissance, réduit :** les blocs à pleine puissance ont des drapeaux en couleur. Les réduits ont des drapeaux gris déchirés

**Force :** Le nombre de drapeaux sur un bloc indique sa force en combat rapproché pendant les attaques (voir la section 13)

**Bataillon :** Les blocs sont organisés en bataillons. Chaque bataillon représente une division d'infanterie Confédérée historique, une division de cavalerie de l'Union, ou un corps d'infanterie de l'Union.

**Corps (Confédérés) :** Les bataillons Confédérés (divisions) sont organisés en Corps (I, II, ou III). Le numéro de Corps est indiqué par le nombre d'étoiles sur le bloc.

**Cavalerie :** Voir la section 18 pour les règles spéciales de cavalerie.

Les blocs à pleine puissance représentent les unités quand elles rentrent en jeu pour la première fois. Les blocs réduits ne sont utilisés qu'en remplacement des blocs initiaux, afin de représenter les pertes. Quand les règles imposent de réduire un bloc, enlevez-le du jeu, et remplacez-le comme suit :

- Si le bloc était une infanterie à pleine puissance, et que vous avez plus d'un bloc réduit non utilisé du même bataillon, choisissez 2 de ces blocs réduits. (Vous pouvez choisir 2 blocs réduits à 2, 2 blocs réduits à 1, ou un de chaque.) Montrez le nom des bataillons à votre adversaire, sans montrer les forces. Laissez-le choisir un des deux blocs. Remplacez le bloc initial par le bloc choisi par l'adversaire; le bloc qu'il n'a pas choisi retourne avec vos blocs inutilisés. (Note : la répartition inégale parmi les bataillons des blocs réduits à 2 est la façon dont est modélisée la qualité variable des bataillons)
- Si le bloc était un bloc d'infanterie de pleine puissance, et que vous n'avez qu'un bloc réduit non utilisé du même bataillon, le bloc réduit est le bloc de remplacement. Montrez l'autocollant du bloc de remplacement à votre adversaire.
- Si le bloc était un bloc réduit à 2, remplacez-le par un bloc réduit à 1 du même bataillon. Montrez l'autocollant du bloc de remplacement à votre adversaire.

- Si le bloc avait une force de 1, il n'y a pas de remplacement, il est **éliminé**.

Un bloc réduit peut être utilisé comme remplacement une fois par partie seulement : les blocs réduits ne sont pas réutilisables. Tous les blocs éliminés du jeu (à pleine puissance ou réduits) doivent être gardés face visible et séparés des blocs qui n'ont pas encore été utilisés.

## 3 LA CARTE

Le plateau de jeu représente une carte de bataille. La carte est divisée en polygones appelés **zones**. Les lignes et les cercles entre les zones sont respectivement appelés **positions** et **croisements**. Les **positions d'une zone** (polygonale) sont les arêtes de ce polygone. Les blocs sur la carte occupent des positions, **pas** des zones. Les blocs bougent de position en position en **traversant** des zones. Les symboles imprimés le long des positions indiquent le type de terrain bordant ces positions.

- Il peut y avoir plusieurs types de terrain sur une même position
- Le terrain n'est pas forcément le même des deux côtés d'une position. Les symboles de terrain à l'**intérieur** d'une zone affectent le champ de tir, les attaques, et les mouvements à travers cette zone, contrairement aux symboles à l'extérieur de la zone.

**Symboles sur la carte :**

position endpoint  
 area  
 terrain inside area  
 terrain outside area  
 block occupying position  
 main road  
 special line of sight

**Position Terrain**  
 open  
 ridge  
 steep slope  
 obstructed  
 main road  
 special line of sight

*Endpoint = croisement*

**Important :** Les symboles non présentés ici (bois, rivières, etc) sont décoratifs et n'influent pas sur le jeu.

**Ouvert (open) :** terrain sans propriété particulière.

**Crête (ridge) :** Les crêtes modifient les champs de tir. (Voir section 9.) L'artillerie du défenseur - mais pas de l'attaquant - qui tire depuis une crête reçoit un point bonus pour chaque symbole de canon sur la crête. (Voir section 13.)

**Pente abrupte (steep slope) :** Les attaques montant une pente abrupte prennent une pénalité de 1 point en combat rapproché. (Voir section 13.)

**Obstrué (obstructed) :** Ce terrain limite le champ de tir. (Voir section 9.) Il ralentit le mouvement. (Voir section 10.) Si une position est obstruée des deux côtés, cela pénalise l'attaquant d'un point en combat rapproché. (Voir section 13.)

**Route principale (main road) :** peut être utilisé pour faire entrer des renforts, mais pour rien d'autre. (Voir section 11.)

**Ligne de vue spéciale (special line of sight) :** Cas spécifique d'extension du champ de tir. (Voir section 9.)

**Positions adjacentes :**

Position A is adjacent to every other position **except** D.  
Other pairs of adjacent positions are BC, CD, DE, EF, and FB.

Deux positions sont adjacentes si elles ont un croisement commun.  
Deux blocs sont adjacents s'ils ont des positions adjacentes.

4 JETONS ET MISE EN PLACE

Cette section présente les différents types de jetons et donne les instructions pas-à-pas pour la mise en place du jeu.

1. Sortez le plateau

**Plateau**

Confederate player's side of the board  
time track & date track  
Chambersburg entry point (3 queues)  
Mummasburg entry point (1 queue)  
Emmitsburg entry point (1 queue)  
Taneytown entry point (1 queue)  
Union battle pool area  
objective start areas  
Harrisburg entry point (1 queue)  
Baltimore entry point (1 queue)  
Union player's side of the board

- Sortez vos blocs. Mettez-les à côté du plateau, de telle sorte que vous puissiez voir vos autocollants, et pas votre adversaire.
- Sortez vos jetons. Le jeu est fourni avec une planche de jetons. Défaites-les et triez-les en groupes. Pour gagner du temps lors de vos prochaines parties, conservez ce tri lorsque vous rangez le jeu. (Note : les jetons sont plus faciles à prendre par un coin et le côté opposé.)

**Les jetons se groupent comme suit : (face cachée)**

Time Reinforcement Battle

\* Certains jetons sont vides sur une face. Ce sont des jetons de remplacement, à n'utiliser qu'en cas de perte ou dégradation.  
\* Les jetons de renfort confédérés sont marqués par corps (I, II, ou III). Les jetons de l'Union n'ont pas de numéro de corps.

- Mise en place des jetons Temps. Les jetons Temps servent à créer un planning de renfort au hasard et en aveugle pour les 2 armées.

**Jetons Temps : (face visible)**

Arrival Rumor  
date entry point  
1 JULY EMMITSBURG  
RUMOR

(Les deux joueurs.) Triez vos jetons Arrivées de vos jetons Rumeur. Mettez vos jetons Arrivées face visible sur la piste de date, en faisant correspondre la date sur la piste de date avec la date du jeton Arrivée.

**Piste de date: (avec les jetons Arrivées triés et face visible)**

DATE TRACK  
1 JULY 2 JULY 3 JULY 4 JULY 5 JULY 6 JULY 7 JULY 8 JULY 9 JULY 10 JULY 11 JULY 12 JULY 13 JULY 14 JULY 15 JULY 16 JULY 17 JULY 18 JULY 19 JULY 20 JULY 21 JULY 22 JULY 23 JULY 24 JULY 25 JULY 26 JULY 27 JULY 28 JULY 29 JULY 30 JULY 31 1863

(Les deux joueurs.) Retirez de la piste de date les jetons Arrivées du 1<sup>er</sup> Juillet. Mettez-les face cachée. Mélangez-les avec 10 jetons Rumeur face cachée. Mettez ensuite ces jetons face cachée (sans les regarder) sur la piste de temps, un jeton par heure.

- Le joueur Confédéré en met un sur chaque case; le joueur de l'Union en met un sur chaque case, excepté les cases 7:00AM-8:00AM et 8:00AM-9:00AM.
- IMPORTANT : Dès que vous devez mélanger des jetons, faites-le pendant *au moins* 20 secondes pour de bons résultats.

**Piste de temps: (avec les jetons Temps mélangés face cachée)**

TIME TRACK  
7:00 AM 7:15 AM 7:30 AM 7:45 AM 8:00 AM 8:15 AM 8:30 AM 8:45 AM 9:00 AM

- Mise en place des jetons Renfort. Les jetons Renfort servent à créer une affectation au hasard des renforts aux points d'entrée des renforts.

**Jetons Renfort : (face visible)**

corps III PENDER  
number of blocks in command  
command SLOCUM

(Joueur de l'Union.) Mettez votre jeton de renfort KILPATRICK sur la pile de TANEYTOWN. KILPATRICK **doit** être le jeton en bas de cette pile.

(Les deux joueurs.) Mettez vos jetons de renfort face cachée (sauf le jeton KILPATRICK de l'Union). Mélangez. Mettez en pile le nombre de jetons indiqués (sans regarder) face cachée sur chaque point d'entrée des renforts. Les jetons de l'Union peuvent aller sur n'importe quelle pile de l'Union. Les jetons Confédérés doivent correspondre au corps indiqué. A tout moment du jeu, un joueur peut regarder le jeton *au-dessus* de chacune de ses piles Renfort. Il n'est pas obligé de le révéler à son adversaire.

**Mise en place des piles (avec des jetons mélangés face cachée)**

Before set-up: Afer set-up:  
corps  
token count = 3  
3 token stack

- Mise en place de jetons Bataille. Chaque joueur a ses propres jetons Bataille qu'il joue pour augmenter les capacités de mouvement et de combat de ses blocs.

**Jetons Bataille : (face visible)**

Artillery strength = 2 corps organization HETH  
March / Field Works corps organization

Mettez vos jetons Bataille à côté du plateau (et non sur le plateau). Mettez-les face cachée et mélangez-les. Ces jetons sont votre **réserve de bataille**.

**Jetons Bataille (face cachée et mélangés en réserve de bataille)**

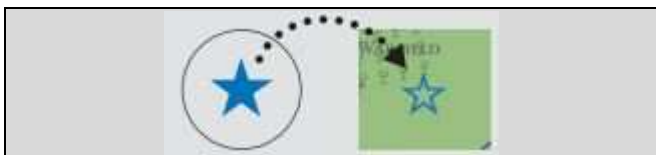
Prenez un porte-jetons. Tirez 8 jetons Bataille de votre réserve de bataille (sans regarder) et mettez-les face visible sur votre porte-jetons. Ces jetons (qui vont changer au cours de la partie) sont ceux que vous pouvez jouer.

**Porte-jetons (après la mise en place)**



➤ Ne montrez jamais les faces des jetons de votre porte-jetons à votre adversaire.

7. **Mise en place des objectifs.** Le jeu est fourni avec 6 disques en plastique transparent, qui servent à marquer les objectifs. Mettez les autocollants étoilés sur ces jetons, et mettez ensuite un jeton de l'Union sur chaque emplacement Objectifs de départ.



8. **Mise en place de Buford.** (*Joueur de l'Union.*) Mettez les deux blocs de cavalerie du bataillon de Buford sur n'importe quelle(s) position(s) de la carte de votre choix. Ils ne peuvent aller sur les positions qui délimitent les zones de renfort Confédérées. (Voir section 11.) Il n'y a aucun bloc Confédéré sur la carte au départ.



9. **Commencez la partie.** Le premier tour commence à 7:00AM, le 1<sup>er</sup> Juillet : pour le premier tour, le joueur de l'Union est premier joueur (voir section 5), les deux armées sont sous le commandement général Tenir (voir section 6), et la durée du tour est de 1 heure (voir section 7).

5 SEQUENCE DE JEU

**Tour :** Le tour est l'unité de temps de base du jeu. Pour traduire la variabilité de tempo des combats sur une période donnée, le nombre d'heures représentées par un tour n'est pas fixe, et peut varier d'un tour sur l'autre.

**Premier et deuxième joueur :** il y a deux rôles de joueurs : le premier et le second. Les joueurs peuvent changer de rôle au cours de la partie. Le rôle simule l'initiative. Le deuxième joueur a l'initiative. Il contrôle la durée du tour (voir section 7), et dans un tour composé de plusieurs heures, il peut marcher plus loin (voir section 12).

**Séquence d'un tour :** La séquence d'un tour est comme suit :

1. Phase de durée de tour (voir section 7).
2. Phase d'action du premier joueur (voir en dessous).
3. Phase d'action du second joueur (voir en dessous).
4. Phase d'objectifs (voir la section 16).

**Séquence d'une phase d'action :** Chaque joueur a une phase d'action. Voici comment se déroule une phase d'action pour un joueur actif :

1. Tirer les jetons Bataille (voir section 8).
2. Mouvements de retraite (voir section 14).
3. Mouvements d'attaque (voir section 13).
4. Mouvements d'arrivée des renforts (voir section 11).
5. Mouvements de marche (voir section 12).
6. Commandement général pour le prochain tour (voir section 6).

6 DECLARATION DE COMMANDEMENT GENERAL

**Commandements généraux :** les commandements généraux sont un choix que vous faites et qui affecte votre armée entière. Vos choix sont : **Attaquer**, **Tenir**, ou **Retraiter**. A la fin de votre phase d'action, vous déclarez (à haute voix) votre commandement général pour le **prochain** tour. Les commandements généraux déterminent les types de mouvements que vous serez autorisés à faire.

Le choix du commandement général pour le tour prochain (Attaquer, Tenir, ou Retraiter) est restreint comme suit :

- Si vous êtes le second joueur, et que vous choisissez volontairement une durée de tour inférieure au maximum autorisé pour le tour en cours (voir section 7), alors vous devez choisir Attaquer ou Retraiter pour le tour suivant.
- Si le tour suivant est un tour de nuit, ou que vous n'avez aucun jeton de Bataille sur votre porte-jetons, vous ne pouvez pas choisir Attaquer.
- Si vous ou votre adversaire n'avez aucun bloc sur la carte, vous devez choisir Tenir.
  - Pour le premier tour de la partie, les deux armées sont sous le commandement général Tenir.

**Tous les commandements généraux :** Sous les trois types de commandements généraux, vous pouvez faire des mouvements d'arrivée de renforts et des mouvements de marche, et vous *devez* faire toutes les retraites obligatoires imposées par les règles.

**Commandement général Attaquer :** Cela vous autorise à faire des mouvements d'attaque. Si vous êtes sous le commandement général Attaquer, mais que vous ne faites pas de mouvement d'attaque dans votre phase d'action, vous devez immédiatement prendre au moins la moitié des jetons Bataille de votre porte-jetons (vous choisissez) et les mettre face cachée sur votre pile de Retour (la pile de Retour est expliqué en section 8).

- Cette pénalité est annulée si vous ne pouvez faire aucune attaque autorisée, ou si votre adversaire a fait une ou des retraites ou attaques entre le moment où vous avez déclaré votre dernier commandement général et votre tour en cours.

**Commandement général Retraiter :** Cela vous permet de faire des mouvements de retraite (volontairement). Quand vous déclarez un commandement général Retraiter, vous devez immédiatement choisir au moins la moitié des jetons Bataille de votre porte-jetons et les mettre face cachée sur votre pile de Retour (voir section 8).

- Si le tour suivant est un tour de nuit, vous reportez le choix et la défausse (sur la piste de Retour) de vos jetons Bataille au début de votre phase d'action du tour de nuit.

**Commandement général Tenir :** le commandement général par défaut quand ni Attaquer ni Retraiter ne sont souhaités.

- Si vous avez fait des retraites obligatoires (voir section 14) sous le commandement général Tenir, et que vous déclarez à nouveau le commandement général Tenir pour le tour suivant, vous devez choisir immédiatement 2 jetons Bataille de votre porte-jetons (ou tous si vous n'en avez qu'un) et les mettre face cachée sur votre pile de Retour.

7 PHASE DE DUREE DE TOUR

**Durée de tour :** chaque tour à une durée en heures. Chaque case sur la piste de temps représente une heure. La durée d'un tour est déterminée pendant la phase de durée de tour. Cette durée est indiquée sur la piste de temps par les jetons début de tour et fin de tour.



Au début de cette phase, mettez le jeton début de tour sur l'heure suivant la dernière heure du tour précédent

- Pour le premier tour de jeu, mettez le jeton début de tour sur 7:00AM-8:00AM

Ensuite, déterminez qui est le premier joueur pour ce tour et qui est le deuxième joueur. Le premier joueur est le joueur qui a le plus récemment *déclaré* un commandement général Retraiter. Son adversaire est le deuxième joueur.

- Si aucun des joueurs n'a déclaré de commandement général Retraiter, le joueur de l'Union est le premier joueur.

Le deuxième joueur choisit le nombre d'heures dans ce tour. Le minimum est une heure. Le maximum est une heure plus une heure supplémentaire par tranche de 3 blocs que le joueur ayant le moins de

blocs sur la carte possède en jeu (par exemple, 8 blocs donnent 2 heures supplémentaires).

- Pour compter les blocs en jeu d'un joueur, ajoutez le nombre de blocs de ce joueur sur la carte, le nombre de blocs sortis de la carte mais pouvant revenir (voir section 10) et le nombre de ses blocs actuellement prêts à entrer aux points de renfort (voir section 11).
- Si un joueur a déclaré le commandement général Attaquer pour le tour en cours, alors la durée du tour est obligatoirement d'une heure.
- La nuit est toujours un tour à part avec un durée obligatoire d'une heure. La durée maximale d'un tour qui n'est pas la nuit ne peut excéder le nombre d'heures avant la nuit [NdT : l'heure que dure la nuit est toujours jouée en tour séparé et ne peut être incluse dans un autre tour]

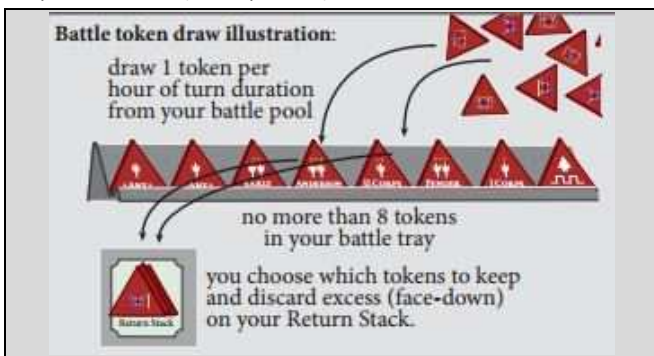
Une fois que la durée du tour est connue, mettez le marqueur fin de tour sur la dernière heure du tour.

## 8 TIRAGE DES JETONS BATAILLE

Au début de votre phase d'action, tirez un jeton de votre réserve de bataille (ne regardez pas) pour chaque heure comprise dans le tour. Mettez-les sur votre porte-jetons, face à vous.

- Vous ne piochez **aucun** jeton sous le commandement général Attaquer.

Vous ne pouvez conserver plus de 8 jetons sur votre porte-jetons. Une fois que vous avez pioché tous vos jetons, si vous en avez plus de 8, choisissez ceux que vous souhaitez garder et mettez les autres sur votre pile de Retour (sur le plateau).



Il est possible que votre réserve de bataille soit vide. A chaque fois que vous devez piocher des jetons mais que votre réserve de bataille est vide, créez immédiatement une nouvelle réserve de bataille à partir des jetons de votre pile de Retour. Prenez les jetons de cette pile, mettez-les face cachée à côté du plateau et mélangez-les. Ensuite, tirez autant de jetons qu'autorisé. Si vous n'avez plus de jetons dans votre pile de Retour [NdT et dans votre réserve de bataille], vous ne pouvez plus piocher de jetons.

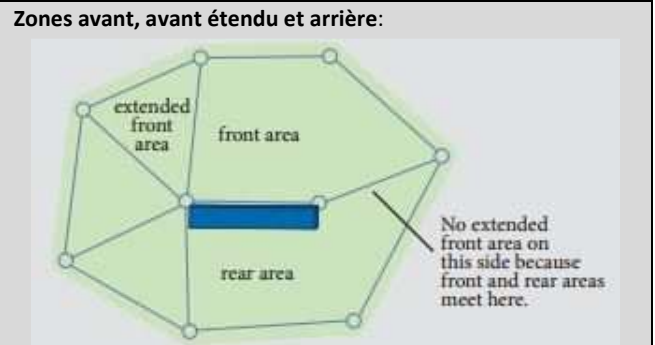
## 9 CHAMP DE TIR

**Champ de tir :** Il s'agit des zones à travers lesquelles un bloc peut tirer, et des positions délimitant ces zones. Le champ de tir limite les mouvements ennemis et est utilisé dans la résolution des attaques.

Un bloc sur une position a un avant et un arrière. Le champ de tir d'un bloc se calcule à partir de l'**avant** de la position occupée par ce bloc, pas de l'arrière. Pour différencier l'avant de l'arrière, placez le bloc de telle manière qu'il soit physiquement à l'arrière de sa position (**Important** : les blocs occupent des positions, pas des zones. Les placer ainsi est juste une convention pour différencier l'avant de l'arrière).

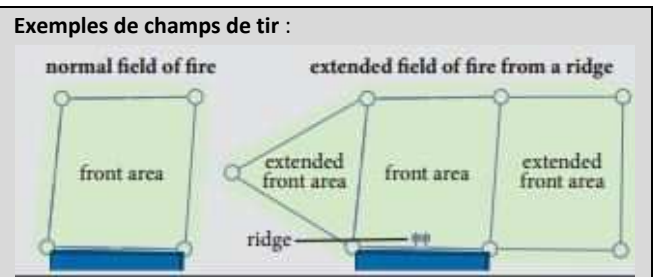


Les zones qui composent le champ de tir d'un bloc sont en partie déterminées par la taille et la forme des zones entourant la position du bloc. Les zones significatives sont : **avant, avant étendu, et arrière.**



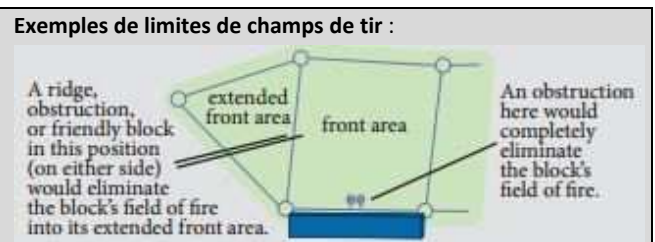
- Zone avant :** La zone située devant le bloc.
- Zone arrière :** La zone située derrière le bloc.
- Zone avant étendu :** Une zone qui partage un côté avec la zone avant, et qui partage un croisement avec la position du bloc.
- Si l'avant et l'arrière d'un bloc ont un côté en commun, il n'y a pas d'avant étendu sur ce côté.

Normalement, le champ de tir d'un bloc est juste sa zone avant. Cependant, un bloc avec une crête sur l'avant de sa position a un champ de tir **étendu** : ce champ de tir est alors constitué des zones avant et avant étendu. Le champ de tir d'un bloc inclut toutes les positions délimitant les zones du champ de tir.



Le champ de tir d'un bloc peut être limité par le terrain :

- Un bloc n'a pas de champ de tir du tout s'il y a un terrain obstrué à l'avant de sa position.
- Un bloc ne peut inclure une zone avant étendu dans son champ de tir s'il y a une crête, un terrain obstrué ou un bloc ami sur la position entre la zone avant et la zone avant étendu concernée. (Note : un bloc *ennemi* ne limite pas le champ de tir).



S'il y a une ligne de vue spéciale (.....) partant de l'avant de la position du bloc vers une autre zone, le champ de tir inclut cette autre zone, ignorant les restrictions imposées par les crêtes et obstructions (mais les blocs amis continuent d'empêcher l'inclusion de la zone avant étendu au champ de tir).

## 10 MOUVEMENT

**Types de mouvement :** il y a 4 types de mouvement : **entrée de renforts, marche, attaque, et retrait.** Les règles communes à tous ces mouvements sont décrites dans cette section, et les règles spécifiques à chaque type sont décrites dans les 4 sections suivantes (11-14).

Un mouvement est la façon dont vos blocs vont d'une position à une autre. Vous déplacez vos blocs un à la fois. (Exception : les attaques groupées, voir section 13.)

Vous déplacez vos blocs pendant votre phase d'action. Vous devez effectuer vos mouvements dans l'ordre suivant :

1. Mouvements de retraite
2. Mouvements d'attaque
3. Mouvement d'entrée de renforts
4. Mouvement de marche

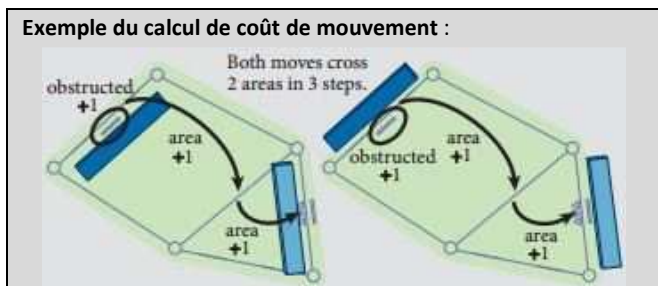
Vous pouvez bouger autant de blocs que vous le souhaitez. Pendant un type de mouvement donné, vous pouvez bouger vos blocs dans l'ordre que vous voulez.

Une fois qu'un bloc s'est déplacé, il ne peut bouger à nouveau pendant cette phase d'action (voir les exceptions en section 15).

### Chemins

Un bloc va de position en position, en traversant une zone à la fois. La distance est comptée en étapes. Traverser une zone coûte une étape. Il y a une pénalité d'étape de +1 s'il y a un symbole obstrué sur la position que quitte le bloc, ou sur la position où arrive le bloc. La pénalité ne s'applique que si le symbole est à l'intérieur de la zone traversée. S'il y a un symbole obstrué sur les deux positions, la pénalité reste à +1 seulement.

- NOTE : La pénalité d'obstruction dépend d'où se trouve le symbole en fonction de la zone traversée, pas de l'avant ou de l'arrière du bloc. En calculant le mouvement, regardez la carte sans tenir compte de l'avant et de l'arrière du bloc. LE coût serait le même si l'avant et l'arrière du bloc étaient inversés.



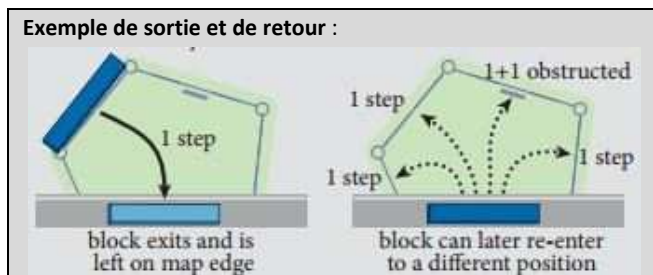
Vous choisissez l'avant et l'arrière de votre bloc à son arrivée. Il n'y a pas de coût pour changer de sens. Un bloc qui ne s'est pas déplacé pendant un tour peut quand même changer de sens (inverser avant et arrière); vous pouvez inverser pendant la phase de mouvements de marche. *Un bloc qui ne peut faire une marche pour se déplacer peut quand même changer de sens s'il reste sur la même position.* A la fin de votre phase d'action, tous vos blocs se situant à la même position doivent avoir les mêmes avant et arrière.

Un bloc de l'Union ne peut **jamais** bouger sur une des positions délimitant les points d'entrée de renforts Confédérés (voir section 11). Cette restriction ne s'impose pas pour les blocs Confédérés par rapport aux points d'entrée de l'Union.

### Zones et positions partielles

Le long des bords de la carte, on trouve des zones et des positions partielles. (Une zone partielle est une zone qui n'est pas complètement fermée par des positions [NdT mais par le bord du plateau par exemple]. Une position partielle est une position qui n'a pas un croisement à chaque extrémité.) Les blocs peuvent occuper des positions partielles et se déplacer à travers des zones partielles.

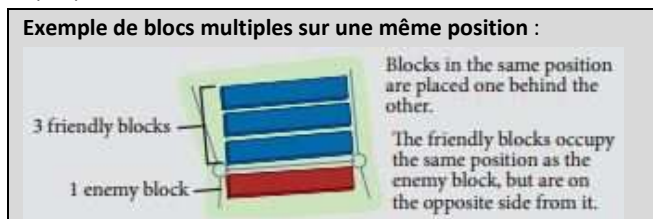
Un bloc peut sortir de la carte par des zones partielles, et revenir dans un tour ultérieur. Sortir ne peut se faire que par un mouvement de retraite ou de marche, revenir ne peut se faire que par un mouvement de marche. Quand un bloc sort, laissez-le hors de la carte à proximité de la zone par laquelle il est sorti. Revenir doit se faire par la même zone, mais pas nécessairement sur la même position. Sortir (ou revenir) coûte une étape (les éventuelles pénalités d'obstruction s'appliquent). Les restrictions de mouvements de marche concernant la distance, le champ de feu ennemi, et les blocs ennemis s'appliquent et peuvent empêcher la sortie ou le retour.



### Blocs multiples (amis ou ennemis) sur une position

Vous ne pouvez pas terminer un mouvement avec plus de 3 blocs sur une position. Par contre on peut traverser une position avec autant de blocs que souhaité.

Un bloc ne peut entrer sur une position occupée par un ennemi qu'au cours d'un mouvement d'attaque. Si un bloc a traversé la zone avant d'un ennemi, il est placé en face de ce bloc ennemi, sur le côté opposé de la même position. S'il a traversé la zone arrière d'un bloc ennemi, il est placé derrière le bloc ennemi, du même côté sur la position. Un bloc sur la même position qu'un bloc ennemi ne peut partir par l'arrière si le bloc ennemi est derrière lui, et ne peut partir par l'avant si un bloc ennemi est devant lui : un bloc ne peut **jamais** traverser un bloc ennemi. Les blocs ennemis ne font pas partis de la limite de 3 blocs amis par position.



Si vous avez plusieurs blocs amis sur la même position au début de votre phase d'action et que vous ne voulez pas que votre adversaire sache quel bloc est quoi, vous pouvez les prendre, les mélanger hors de vue, et les reposer.

### Commandement général de Retraite

Si vous êtes sous le commandement général Retraiter, vous ne pouvez pas utiliser de mouvement de renfort ou de marche pour entrer sur une position qui est adjacente à une position occupée par l'ennemi, ou une position dans le champ de tir ennemi.

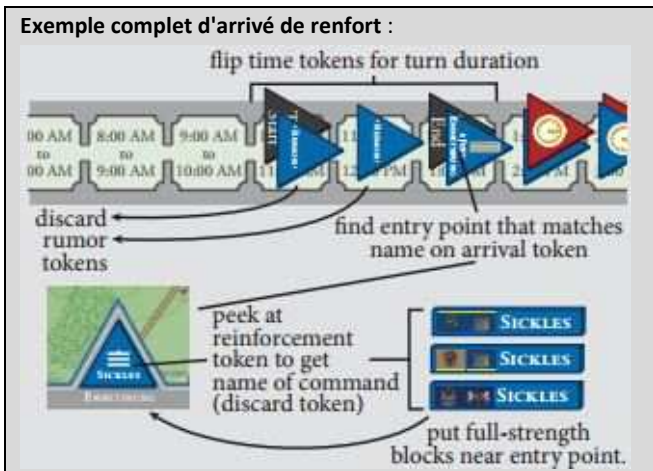
## 11 RENFORTS

Cette section explique comment les renforts sont amenés en jeu.

### Disponibilité de renforts

Juste avant de faire des mouvements d'entrée de renfort, retournez vos jetons Temps du tour face visible, dans l'ordre chronologique. Si un des jetons est un jeton Rumeur, écartez-le. Si un des jetons est un jeton Arrivée, la place du jeton sur la piste de temps est l'heure à laquelle les renforts arrivent, et le nom sur le jeton est l'endroit où ils arrivent. Pour déterminer qui arrive, regardez le jeton au-dessus de la pile de renforts du point de renfort concerné, et lisez le nom du bataillon. Défaussez ensuite le jeton renfort. Prenez le bloc à pleine puissance de ce bataillon et mettez-le en dehors de la carte à côté du point d'entrée : ils peuvent maintenant entrer. Ne montrez pas à votre adversaire la face visible de votre jeton Renfort, ou l'autocollant sur le bloc correspondant.

- N'enlevez pas encore le jeton Arrivée; ils restent jusqu'à la phase d'objectifs. Les jetons Rumeur écartés peuvent être recyclés au besoin pendant les tours de nuit. Les jetons Renfort écartés ne seront plus utilisés de la partie.
- Le point d'entrée CHAMBERSBURG a 3 piles. L'ordre d'entrée est l'ordre indiqué sur le plateau : d'abord les 3 bataillons du corps III, puis une du corps II, puis les 3 du corps I.



### Mouvements d'entrée de renforts

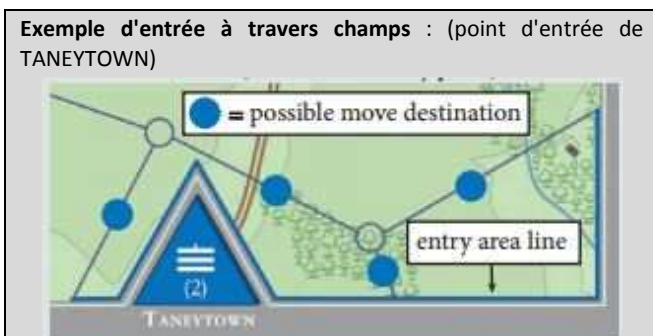
L'entrée des renforts est un type de mouvement. Elle peut être faite quel que soit le commandement général choisi. Ce type de mouvement n'est utilisé que par les renforts lors de leur tour d'entrée en jeu.

A chaque point d'entrée des renforts, il y a **deux zones d'arrivée de renforts**, indiquées par des lignes bleues (pour l'Union) ou rouges (pour les Confédérés) le long du bord de la carte. Les renforts ne peuvent entrer via une zone si celle-ci est dans un champ de tir ennemi.

Un bloc de renfort arrive en jeu et devient disponible, prêt à entrer sur la carte, à l'heure où son jeton est révélé sur la piste de temps. Vous pouvez l'amener en jeu à cette même heure. Vous n'y êtes pas obligés, vous pouvez le conserver en dehors de la carte (pour le faire entrer plus tard) aussi longtemps que vous voulez. Quand vous l'amenez en jeu, vous pouvez le faire **à travers champs** ou **par la route**.

- Des blocs ne peuvent entrer à la fois à travers champs et par la route au même point d'entrée dans le même tour.
- (*Joueur Confédéré*) Les renforts ne peuvent entrer par la route *au premier tour où ils sont disponibles* que si d'autres renforts sont déjà entrés sur la carte par ce point précédemment

**A travers champs :** Tracez un chemin depuis l'extérieur de la carte à travers une zone d'entrée, jusqu'à une position limitant cette zone d'entrée.

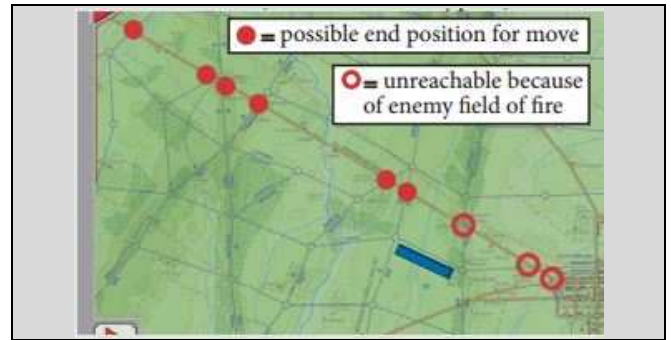


**Par la route :** Tracez un chemin le long d'une route principale depuis le point d'entrée jusqu'à une position d'arrivée. La route doit passer au travers de cette position. Le chemin (sur la route) peut être de n'importe quelle distance. Un seul bloc par heure peut entrer par un point de renfort donné. Des blocs peuvent entrer par la route à la même heure à différents points de renforts, mais leurs routes ne peuvent se croiser ou se rejoindre.

- (*Joueur Confédéré*) Vous ne pouvez traverser la ville de Gettysburg (2 zones) via la route [NdT : pendant votre arrivée de renforts de cette manière].

Pendant un renfort par la route, si bloc qui se déplace passe par une position qui se trouve dans un champ de tir ennemi, ou bien par une position adjacente à un bloc ennemi, ce bloc de renfort doit s'arrêter à cette position, il ne peut continuer au-delà.

**Exemple d'entrée par la route :** (CHAMBERSBURG)



**Transfert de renfort :** vous pouvez transférer des blocs en-dehors de la carte entre vos points d'entrée. Le transfert permet à vos blocs d'entrer par un de vos points qui n'est pas ceux qui leur était assignés à l'origine. Ce transfert prend une heure. Un seul bloc peut être transféré par heure entre chaque paire de points d'entrée. Un bloc ne peut être transféré à l'heure de son arrivée, et ne peut entrer en jeu à l'heure de son transfert. (Par exemple, si un bloc arrive à CHAMBERSBURG à 2:00-3:00PM, il peut être transféré à MUMMASBURG à 3:00-4:00PM, et il peut entrer à MUMMASBURG à 4:00-5:00PM.) Un bloc ne peut être transféré vers un point d'entrée à une heure donnée s'il y a des renforts réguliers qui arrivent à ce point à la même heure.

- Vous ne pouvez effectuer de transfert direct entre EMMITSBURG et BALTIMOR, ni entre CHAMBERSBURG et HARRISBURG. Il faut deux transferts pour faire ces parcours, en s'arrêtant respectivement à TANEYTOWN et à MUMMASBURG.

## 12 MOUVEMENTS DE MARCHÉ

Les mouvements de marche sont un type de mouvement. Les marches peuvent être faites quel que soit le commandement général.

La limite de distance de base pour une marche est de 2 étapes. Au cours d'un tour de plus d'une heure, certains blocs choisis peuvent marcher plus loin. Ces blocs choisis peuvent marcher d'une étape supplémentaire par heure supplémentaire (au-delà de la première) pour le premier joueur, et de 2 étapes supplémentaires par heure supplémentaire pour le second joueur. Pour pouvoir faire ces étapes supplémentaires, un bloc doit terminer sa marche sur une position occupée par un bloc ami, ou bien sur une position adjacente à une position occupée par un bloc ami. (Chaque bloc doit remplir ce critère à la fin de sa propre marche; vous ne pouvez pas faire marcher un bloc avec une étape supplémentaire vers une position non-autorisée, puis "régulariser" ensuite rétrospectivement cette marche en bougeant un autre bloc plus tard dans le tour.)

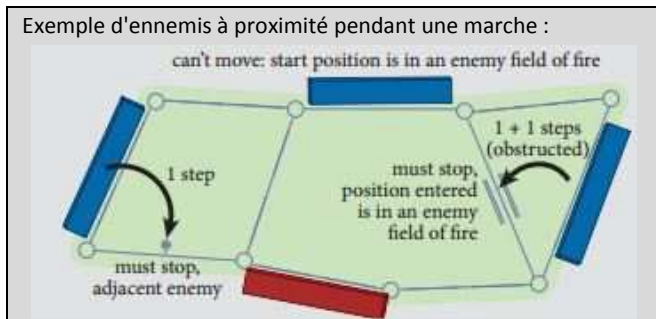
*Note : Ces restrictions sur les étapes supplémentaires des tours à plus d'une heure servent à limiter ces marches à ce qu'étaient historiquement des mouvements "sûrs" : amener des réserves, renforcer des positions, étendre la ligne de front.*

Vous pouvez révéler et **dépenser** un jeton de Marche / Travail de Terrain de votre porte-jetons pour augmenter la distance d'une étape pour les 3 prochains blocs (quels qu'ils soient) que vous allez déplacer ce tour. Vous pouvez dépenser plus d'un jeton dans la même phase d'action, mais aucun bloc ne peut avoir sa distance augmentée de plus de un.

**Dépense vs défausse de jetons Bataille :** Dépenser un jeton Bataille n'est pas la même chose que le défausser. Les jetons défaussés vont dans votre pile de Retour, et finiront par être mélangés pour revenir dans votre réserve de bataille. Les jetons dépensés sont écartés du jeu définitivement, vous pouvez les remettre dans la boîte.

Un bloc ne faire de mouvement de marche à travers un champ de tir ennemi. Si un bloc fait une marche sur une position appartenant à un champ de tir ennemi, il doit s'arrêter sur cette position. Une marche ne peut **JAMAIS** être utilisée pour sortir d'une position dans un champ de tir ennemi : un tel mouvement ne peut être fait que pendant un mouvement d'attaque ou de retraite (section 13 et 14).

Un bloc qui marche sur une position adjacente à une position occupée par un bloc ennemi ne peut aller plus loin ce tour. Si un bloc commence sa marche sur une position adjacente par un croisement, il ne peut faire d'autre marche que de pivoter autour de ce croisement via une (et une seule) zone. S'il est adjacent à des blocs ennemis sur les deux croisements, il peut pivoter autour de l'un ou l'autre. Un pivot peut être fait seulement en étant en commandement général Attaquer. **Un bloc dont la position est dans le champ de tir ennemi ne peut bouger, même en pivotant.**



### 13 MOUVEMENTS D'ATTAQUE

Les attaques sont un type de mouvement. Ces mouvements ne peuvent être faits que sous le commandement général Attaquer.

Une seule attaque peut être faite depuis une position dans une phase d'action donnée. Une seule attaque peut être faite vers une position dans une phase d'action donnée. Les attaques sont résolues une par une. Une attaque doit être terminée avant qu'une autre ne commence. Une attaque peut être faite par un *ou plusieurs* blocs.

#### Déploiement d'artillerie et attaque

L'artillerie peut être utilisée au cours d'une attaque par à la fois le défenseur et l'attaquant, mais son utilisation est restreinte par des conditions de déploiement. Chaque jeton Artillerie a une information de déploiement qui indique à quels blocs peut correspondre le déploiement. Un jeton dont l'information de déploiement est le nom d'un bataillon (SYKES, HETH, ...) peut se déployer avec les blocs de ce bataillon. Un jeton Confédéré dont l'information de déploiement est I, II, ou III peut se déployer avec le corps correspondant. Un jeton de l'Union RESERVE peut se déployer avec n'importe quel bloc de l'Union. Un jeton "ANY" peut se déployer avec n'importe quel bloc ami.

Un jeton Artillerie de l'Union RESERVE et les jetons Artillerie Confédérés I, II, III (corps) ne peuvent être placés tant qu'un seuil de renfort n'a pas été atteint. Pour les jetons RESERVE de l'Union, c'est quand *tous* les blocs d'au moins 4 bataillons (à l'exception de BUFORD) sont entrés sur la carte en tant que renforts. Pour les jetons Artillerie Confédérés I, II, et III, c'est quand *tous* les blocs d'au moins 2 bataillons du corps correspondant sont entrés sur la carte en tant que renforts.

Pour jouer un jeton Artillerie pendant l'étape 2 ou 3 de la procédure de résolution d'une attaque, vous devez avoir un certain nombre de blocs correspondants aux conditions de déploiement sur et à proximité de la position. Ces nombres sont :

- Jeton ANY : un bloc,
- Artillerie correspondant à un bataillon : 2 blocs,
- Artillerie de corps Confédéré : 3 blocs,
- Jeton RESERVE de l'Union : 3 blocs.

La position où le jeton d'artillerie est joué doit être occupée par au moins un bloc autorisant le déploiement. Les blocs supplémentaires nécessaires peuvent être sur la même position, sur une position adjacente, ou bien adjacente un fois enlevée. (Un bloc est adjacent une fois enlevé s'il est adjacent à une position qui contient un bloc correspondant qui est lui-même adjacent à la position du jeton Artillerie.)

- Si tous les blocs permettant de jouer un jeton Artillerie sont éliminés, ce jeton ne peut être joué. Si tous les blocs permettant de jouer un jeton Artillerie ne sont pas éliminés, mais qu'il n'en reste pas assez, alors la contrainte en nombre devient "tous les blocs survivants".

### Procédure d'attaque

**Note :** dans cette procédure, toute référence aux jetons, blocs, positions d'attaque et de défense n'impliquent que ceux qui sont partie prenante de l'attaque en cours, pas dans d'autres attaques du tour.

1. **(Attaquant) Déclaration.** L'attaquant déclare lesquels de ses blocs vont attaquer, les chemins sur lesquels ils se déplacent, et les positions qu'ils attaquent. Les positions de départ et d'arrivée d'un mouvement d'attaque sont appelées respectivement **position d'attaque** et **position de défense**. Pour qu'un mouvement d'attaque soit autorisé, au moins un des critères suivants doit être vrai :

- Le bloc attaque un ennemi dont la position borde la zone avant de ce bloc, *ou*
- Le bloc attaque un ennemi dont la position est située dans le champ de tir de ce bloc, *ou*
- La position du bloc est dans le champ de tir de l'ennemi attaqué, (ou le serait si l'ennemi était dans l'autre sens).

Un chemin d'attaque n'a pas de distance limite, mais ce chemin doit être le plus court possible (en nombre d'étapes). La première zone traversée par l'attaquant doit être la zone avant de l'attaquant. L'attaque ne peut traverser une position occupée par un bloc ennemi. Si aucun chemin ne permet de remplir ces conditions (c'est-à-dire que tous les chemins les plus courts passent par des positions ennemies, ou bien ne commencent pas par la zone avant de l'attaquant), l'attaque ne peut avoir lieu. L'attaquant doit toujours choisir un chemin parmi ceux autorisés.

Normalement, vous ne bougez qu'un bloc à la fois. Vous pouvez cependant avoir plusieurs blocs qui attaquent en même temps grâce à une **attaque groupée**. Une *attaque groupée compte comme une seule attaque et doit être résolue comme une attaque*. Dans une attaque groupée, chaque bloc a son propre chemin d'attaque séparé, mais les blocs se déplacent simultanément, plutôt que séquentiellement. La séquence d'attaque n'est conduite qu'une seule fois pour tout le groupe.

Une attaque groupée peut inclure des blocs d'une ou plusieurs positions d'attaque. Les blocs d'une attaque groupée peuvent tous attaquer la même position, ou bien attaquer deux positions adjacentes. Pas plus de deux positions ne peuvent être attaquées pendant une attaque groupée.

Une position doit être occupée par l'ennemi pour pouvoir être la destination d'un mouvement d'attaque, à une exception près : dans une attaque groupée contre 2 positions, seule une position *doit* être occupée par un bloc ennemi. La seconde peut être vide. (Le principal intérêt de cette option est de créer des menaces de flanc – voir l'étape 8 de cette procédure.) Un tel mouvement peut être sur place si le bloc commence son mouvement sur une position adjacente à l'ennemi.

- Les champs de tir ennemis sont utilisés pour déterminer si une attaque est possible. Pour savoir s'il est possible d'attaquer une position vide, utilisez le champ de tir ennemi tel qu'il serait s'il y avait un bloc ennemi sur cette position.

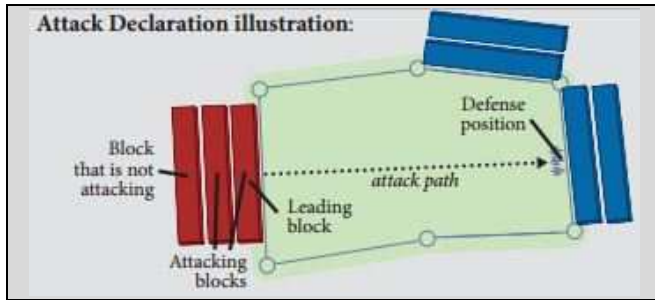
Vous ne pouvez attaquer une position depuis sa zone avant et arrière en même temps. (Historiquement, une telle attaque produirait des tirs croisés mortels entre unités attaquantes).

Pour chaque position attaquée, vous devez choisir et indiquer quel bloc attaquant cette position est le *leader* de l'attaque. Si la position attaquée est occupée par l'ennemi, le leader doit avoir une force de 2. On ne peut attaquer une position occupée par l'ennemi si on n'a pas de leader de force 2.

Les blocs ennemis qui ont attaqué et gagné dans leur dernière phase d'action ne peuvent être attaqués par une attaque groupée ce tour-ci. Ils ne peuvent pas non plus être attaqués depuis leur zone arrière. (Historiquement, l'attaque ennemie victorieuse aurait interrompu les plans d'attaque amis).

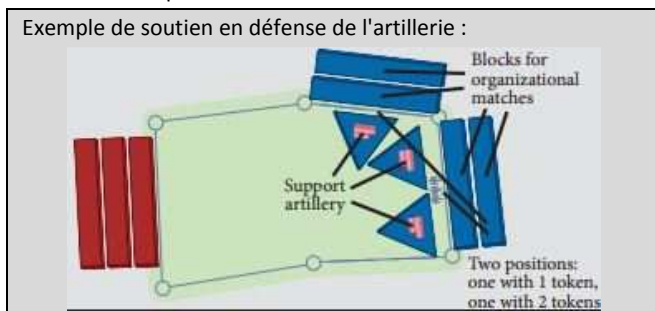
Le nombre total de blocs dans une attaque ciblant des **positions occupées** par les ennemis ne peuvent excéder le nombre de jetons que vous avez sur votre porte-jetons.

déploiement, et peuvent même être des jetons Marche/Travail de terrain.



2. **(Défenseur) Soutien de l'artillerie.** Vous pouvez choisir de jouer des jetons Artillerie de votre porte-jetons pour soutenir la défense. Votre artillerie sur une position a le même champ de tir que vos blocs sur cette position. Un jeton ne peut être joué sur une position que si : (1) les conditions de déploiement sont remplies, (2) la position n'est pas occupée par l'ennemi et (3) au moins un bloc attaquant traverse une zone dans le champ de tir du jeton Artillerie. Un jeton **peut** être joué sur une position qui n'est pas attaquée. Jusqu'à 2 jetons peuvent être placés sur une position. Mettez chaque jeton face cachée sur le plateau devant sa position.

- Concernant les tirs défensifs de l'artillerie, les champs de tir de blocs sur des positions qui ne sont pas des crêtes incluent les zones avant étendu. (Les limites de champ de tir dues au terrain ou à la présence d'unités amies s'appliquent toujours.) Par contre, un tir défensif d'une position qui n'est pas une crête contre une attaque traversant la zone avant étendu verra sa force divisée par 2. (Voir étape 5.)
- Vous pouvez jouer des jetons sur la même position contre des attaques différentes au cours d'un même tour.



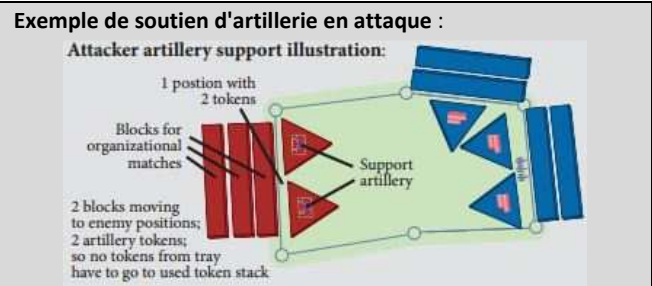
3. **(Attaquant) Support de l'artillerie.** Vous pouvez choisir de jouer des jetons Artillerie depuis votre porte-jetons vers des positions pour soutenir l'attaque. Ces jetons peuvent être placés sur une position seulement si (1) la position n'est pas occupée par l'ennemi, (2) les conditions de déploiement sont remplies, et l'artillerie a une **cible à bombarder** qu'elle peut attaquer depuis cette position.

Une cible à bombarder peut être une position de défense occupée par l'ennemi, ou bien n'importe quelle position possédant une artillerie ennemie de défense. Pour savoir si un jeton Artillerie peut bombarder une cible, soit cette cible doit être dans le champ de tir de l'artillerie, soit l'artillerie doit être dans le champ de tir de la cible. (Vos artilleries sur une position donnée ont le même champ de tir que vos blocs à cette position.) La position de l'artillerie ne peut être obstruée du côté le plus proche de la position de la cible, et la position de la cible ne peut être obstruée du côté le plus proche de la position de l'artillerie.

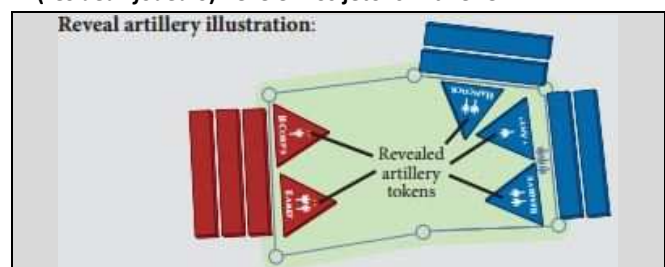
Concernant les conditions de déploiement, au moins un bloc permettant ces conditions doit être un bloc attaquant. Les autres blocs permettant ce déploiement ne doivent pas nécessairement être parmi les attaquants, ni même sur des positions attaquantes.

Une attaque doit utiliser au moins autant de jetons Bataille qu'il y a de blocs se déplaçant vers des positions **occupées par l'ennemi**. Si vous avez joué moins de jetons Artillerie que le nombre requis de jetons Bataille, vous devez compléter la différence en prenant d'autres jetons Bataille de votre porte-jetons et en les mettant face cachée sur votre pile de jetons utilisés. Ces jetons ne s'ajoutent pas à la force de l'attaque, mais ils ne doivent pas respecter de condition de

**Pile de jetons utilisés :** après que les jetons de soutien ont été utilisés dans les attaques, ils sont placés ici (voir le plateau). Les jetons qui ont subits des bombardements sont empilés séparément des autres.



4. **(Les deux joueurs) Révélez vos jetons Artillerie.**



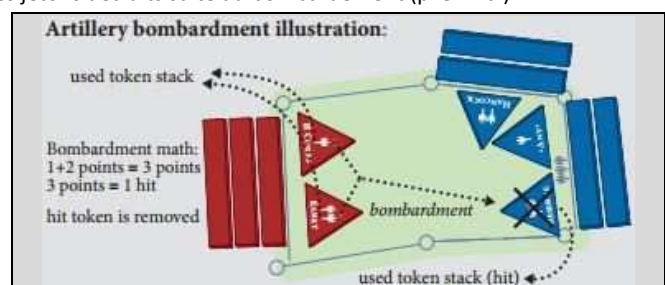
5. **(Attaquant) Bombardement d'artillerie.**

Pour chacune de vos positions avec des jetons Artillerie, additionnez la force des jetons jusqu'à un maximum de 3 en force. Assignez ensuite *une* cible à ce bombardement. Une cible donnée peut être bombardée par les artilleries de plusieurs positions.

Pour chaque cible : ajoutez les forces des positions où les artilleries la bombardent. Par tranche de 3 (arrondi à l'inférieur), le bombardement porte un coup.

Les coups portés par les bombardements doivent d'abord toucher les jetons Artillerie que votre adversaire a à cette position. Vous choisissez les jetons. Si vous avez plus de coups que votre adversaire n'a de de jeton Artillerie à cette position, les coups en excès vont aux blocs à cette position. Ces coups ne sont pas marqués, leur effet se déclenche pendant la phase de combats rapprochés, à l'étape 8 de cette procédure.

Après avoir terminé le bombardement, prenez tous les jetons que vous avez utilisés pour soutenir l'attaque et mettez-les sur votre pile de jetons utilisés. Votre adversaire place sur sa pile de jetons utilisés tous les jetons détruits suite au bombardement (pile "hit").



6. **(Les deux joueurs) Tir d'artillerie de défense.**

**(Attaquant)** Avancez les blocs attaquants le long de leur chemin d'attaque jusque mi-chemin des positions attaquées. Mettez le leader devant.

**(Défenseur)** Pour chaque position avec de l'artillerie, faites ce qui suit **dans l'ordre** :

1. Ajoutez la force de vos jetons Artillerie sur la position, pour un maximum de 3.

2. Choisissez une position attaquée à soutenir. L'artillerie ne peut soutenir une position attaquée que si au moins un bloc attaquant a traversé le champ de tir de l'artillerie. Une artillerie sur une position attaquée doit soutenir sa propre position.
3. Si la position de l'artillerie n'a pas de crête devant, et que les blocs attaquants ciblés traversent une zone avant étendu qui n'est pas la zone avant, divisez la force par 2 (arrondi à l'inférieur)
4. Si la position de l'artillerie a une crête devant, ajoutez le bonus défensif de la crête (1 point par symbole crête). Ce bonus ne peut faire plus que doubler la force initiale calculée lors de l'étape 1.

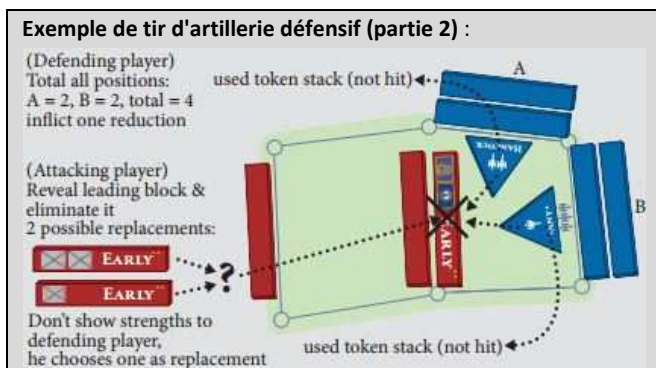
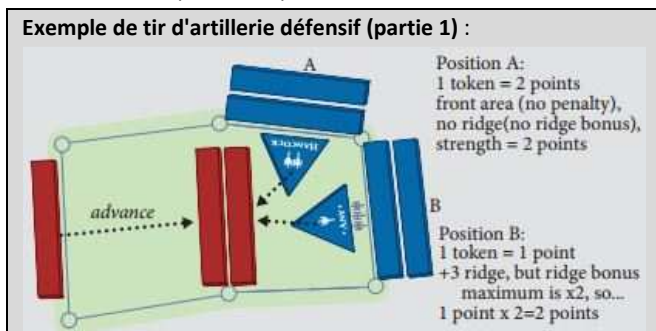
*(Défenseur)* Pour chaque position attaquée, ajoutez les forces des artilleries de positions qui soutiennent cette défense. Par tranche de 3 (arrondi à l'inférieur), vous provoquez une **réduction**.

*(Attaquant)* Les réductions s'appliquent d'abord au leader, et s'il est éliminé, au bloc suivant, puis, s'il est aussi éliminé, au bloc arrière

- Si tous les blocs sont éliminés, les réductions en trop sont ignorées.

*(Défenseur)* Après avoir terminé le tir défensif, mettez vos jetons Artillerie sur votre pile de jetons utilisés.

*(Les deux joueurs)* Si aucun bloc attaquant ne survit, l'attaque est terminée. Ne faites pas les étapes 7, 8, et 9.



### 7. (Attaquant) Avancée finale.

Avancez vos blocs attaquants jusqu'aux positions attaquées (ils étaient à mi-chemin, normalement). Ces blocs doivent être orientés de telle manière qu'ils tournent le dos à la dernière zone qu'ils ont traversé.

### 8. (Les deux joueurs) Combat rapproché.

Le combat rapproché n'a lieu qu'aux positions où il y a des blocs attaquant(s) et défenseur(s). Dans un combat groupé, il peut y avoir un combat rapproché à 2 positions. Dans ce cas, les combats rapprochés sont résolus un par un, dans l'ordre choisi par l'attaquant. Pour chaque position, le combat rapproché est résolu comme suit :

1. *(Défenseur)* Choisissez un bloc qui sera leader et révélez-le (contrairement au leader attaquant, il ne doit pas nécessairement avoir une force de 2)
2. *(Attaquant)* Révélez votre leader. S'il a été éliminé par le tir d'artillerie de défense, ne le substituez pas au bloc suivant – il n'y a plus de bloc leader.
3. *(Les deux joueurs)* Pour connaître le résultat, soustrayez la force du leader défenseur à celle du leader attaquant.

- Si le leader attaquant a été éliminé par le tir d'artillerie de défense, la force de l'attaquant est de 0.
  - Si le défenseur est attaqué par l'arrière, la force du défenseur est de 0. Retournez le front du défenseur. (Le défenseur a toujours 0 de force, mais le retournement affecte le calcul de la menace de flanc. Le front reste retourné après l'attaque.)
4. *(Les deux joueurs)* Modifiez le résultat comme suit :
- +1 sur l'attaquant est le Confédéré
  - -1 s'il y avait une pente abrupte du côté de la position duquel l'attaque vient
  - -1 s'il y a un symbole obstrué des deux côtés de la position
  - -1 si la position a jeton travail de terrain pour les défenseurs, et que l'attaque est contre l'avant du jeton travail de terrain
  - +1 pour chaque bombardement réussi sur les **blocs** défenseurs de la position
  - +1 si c'est la seconde position d'une attaque groupée avec un combat rapproché, et que l'attaquant a gagné le combat rapproché de la première position
  - +1 s'il y a une menace sur le flanc gauche du défenseur (voir plus bas)
  - +1 s'il y a une menace sur le flanc droit du défenseur (voir plus bas)
  - -1 s'il y a une menace sur le flanc gauche de l'attaquant (voir plus bas)
  - -1 s'il y a une menace sur le flanc droit de l'attaquant (voir plus bas)
  - -2 si la brigade de fer est leader de la défense (voir section 19).
5. *(Les deux joueurs)*. Déterminez le vainqueur. Si le résultat est 1 ou plus, les blocs attaquants sont vainqueurs, sinon, c'est le défenseur qui gagne.
6. *(Les deux joueurs)*. Appliquez les pertes en fonction du résultat comme suit :
- +2 ou plus : le défenseur subit une réduction
  - -1 à +1 : l'attaquant et le défenseur subissent une réduction
  - -2 ou moins : l'attaquant subit une réduction

Les réductions sont appliquées aux blocs leaders.

- Si le bloc leader de l'attaquant a été éliminé par l'artillerie, c'est le bloc suivant qui est réduit.

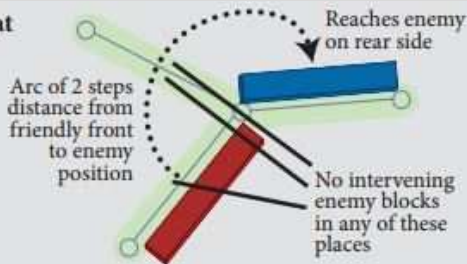
**L'attaquant gagne s'il gagne un combat rapproché sur au moins une position attaquée, sinon c'est le défenseur qui gagne.** Si l'attaquant gagne, **tous** les blocs attaquants sont considérés comme ayant gagné, même s'ils ont perdu un combat rapproché sur une position attaquée, ou s'il n'y avait pas de combat rapproché là où ils ont attaqué. De la même manière si l'attaquant perd, **tous** les blocs attaquants sont considérés comme ayant perdu l'attaque.

**Menace de flanc** : Un bloc ami est une potentielle menace pour un bloc ennemi s'il est sur une position adjacente. Pour déterminer s'il y a une menace, imaginez que vous fassiez pivoter le bloc ami le long d'un arc de cercle centré sur le croisement qui relie le bloc ami et le bloc ennemi. Si l'arc (1) atteint la position ennemie en 2 étapes de mouvement ou moins (les pénalités de terrain obstrué s'appliquent), (2) arrive sur l'arrière de l'ennemi et (3) ne traverse pas en passant de position contenant un ou des blocs ennemis, alors le bloc ami est une menace pour le bloc ennemi.

\* Des blocs peuvent être des menaces même s'ils ne font pas partie des blocs attaquants ou défenseurs.

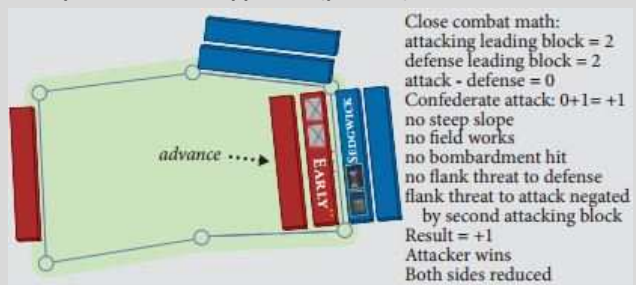
\* Les modificateurs de menace de flanc sont cumulatifs pour les flancs gauche et droit, mais plusieurs menaces sur le même flanc n'augmentent pas ce modificateur.

#### Flank Threat Example

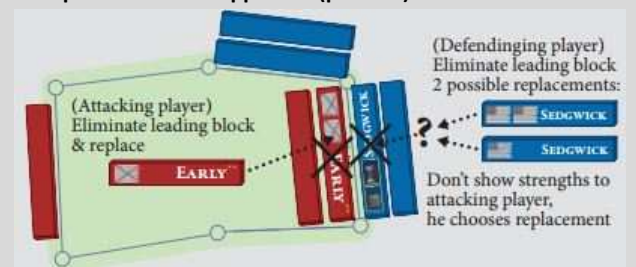


**Important** : L'attaquant (seulement) n'est pas sujet aux pénalités de -1 de menace de flanc s'il y a 2 blocs attaquants ou plus sur la position. (Historiquement, la doctrine d'attaque était d'utiliser une seconde ligne derrière la ligne de front pour protéger les flancs de celle-ci.)

#### Exemple de combat rapproché (partie 1) :



#### Exemple de combat rapproché (partie 2) :



#### 9. (Attaquant) Retraite.

(Attaquant) Si vous avez perdu l'attaque, vous devez **immédiatement** faire une retraite obligatoire de vos blocs attaquants. (Voir section 14.) Si le défenseur a perdu l'attaque, il ne doit pas faire retraite avant sa prochaine phase d'action

- NOTE : Les défenseurs qui ont perdu ont encore un champ de tir, même s'ils ont perdu et même si les blocs attaquants occupent leur position. Leur champ de tir affecte toujours l'entrée des renforts et les marches que pourrait faire l'attaquant plus tard dans le tour.

-- fin de la procédure d'attaque --

#### Après avoir résolu toutes les attaques

(Attaquant) Dépensez tous les jetons de votre pile de jetons utilisés. Pour chaque paire de jetons que vous dépensez (arrondi à l'inférieur),

tirez au hasard un jeton de votre réserve de bataille et mettez-le sur votre porte-jetons.

(Défenseur) Dépensez tous les jetons que vous avez mis sur votre pile de jetons utilisés à cause des bombardements adverses réussis. Pour chaque paire de jetons dépensés (arrondi à l'inférieur), tirez au hasard un jeton de votre réserve de bataille et mettez-le sur votre porte-jetons. Les jetons utilisés sans bombardement réussi retournent sur votre porte-jetons.

## 14 MOUVEMENTS DE RETRAITE

Les retraitses sont un type de mouvement. Pour savoir si un bloc peut faire une retraite, il faut se référer au commandement général.

**Retraite volontaire** : Si vous êtes sous le commandement général Retraiter, vous *pouvez* faire reculer n'importe lesquels de vos blocs si une des deux conditions suivantes s'applique :

- Un bloc est adjacent à un bloc ennemi
- La position d'un bloc est dans le champ de tir ennemi

**Retraite obligatoire** : Sans tenir compte du commandement général, vous *devez* faire reculer tous vos blocs pour lesquels une des conditions suivantes s'applique :

- Le bloc vient d'attaquer, et il a perdu. La retraite s'effectue à l'étape 9 de la séquence d'attaque
- Au début de votre phase d'action, votre bloc doit faire retraite si un bloc ennemi l'ayant attaqué avec succès (donc gagné) lors de la dernière phase d'action de votre adversaire (1) occupe la même position que votre bloc, ou (2) occupe une position adjacente à votre bloc, ou (3) a dans son champ de tir la zone arrière de votre bloc.

#### Mouvements de retraite

Sous le commandement général Tenir ou Attaquer, un mouvement de retraite peut être de 2 étapes maximum. Sous le commandement général Retraiter, il peut être de 4 étapes maximum.

La première zone franchie lors d'une retraite doit être la zone arrière.

Un bloc qui fait retraite ne peut entrer sur une position qui est entre les mêmes zones arrière et avant que son point de départ.

Si un bloc qui fait retraite entre sur une position adjacente à un bloc ennemi, il doit s'arrêter, à moins qu'il fût au départ sur la même position ou une position adjacente à ce bloc ennemi. Dans ce cas, le bloc peut continuer son mouvement.

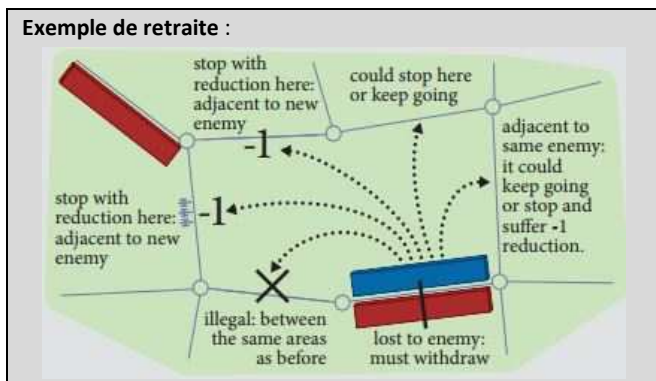
Un bloc qui fait retraite ne peut entrer sur une position occupée par un bloc ennemi.

Pour chaque nouvelle position lors de la retraite, un bloc doit, si possible, se déplacer vers une position offrant une plus grande **séparation** des blocs ennemis que dans la position précédente. S'il n'est pas possible d'augmenter la séparation, on peut alors se déplacer vers une position de séparation égale. Il n'est pas autorisé de se déplacer vers une position avec une séparation plus petite.

**Séparation** : un bloc sur la même position qu'un bloc ennemi a une séparation de 0. Sur une position adjacente, c'est une séparation de 1. Si un bloc est dans le champ de tir ennemi, c'est une séparation de 2. Si aucun cas présenté au-dessus ne s'applique, c'est une séparation de 3. **La séparation est toujours le plus petit chiffre possible, si plusieurs cas s'appliquent.**

Un bloc qui termine une retraite obligatoire sur sa position de départ est réduit jusqu'à élimination. (Cela signifie qu'aucune retraite n'est possible.)

Un bloc qui termine une retraite adjacent à un ou plusieurs blocs ennemis est réduit de un, sauf s'il était adjacent à ou sur la même position que ce bloc ennemi avant la retraite et qu'il a fait retraite d'au moins 2 étapes. Si plusieurs pièces sur la même position peuvent être sujettes à réduction de cette manière, une seule est réduite, au choix du joueur faisant retraite.



### 15 CAS OU UN BLOC PEUT BOUGER DEUX FOIS

Normalement, un bloc ne peut bouger qu'une fois par phase d'action. Cependant, cette section présente des cas où un bloc peut bouger deux fois au cours de la même phase d'action, en utilisant deux types de mouvement différents. Chaque mouvement est effectué selon les règles et restrictions normales s'appliquant pour ce type de mouvement.

Pendant un tour de plus d'une heure, un bloc peut faire une marche après être entré en renfort. Cependant sa limite de distance est basée non pas sur la durée totale du tour, mais sur le nombre d'heures restantes après son entrée. (Par exemple, si un bloc du premier joueur entre en jeu pendant la première heure d'un tour de 3 heures, alors la limite de marche de ce bloc est calculée comme pour un tour de 2 heures : 2 étapes, ou 3 s'il remplit les conditions le permettant.)

- Un bloc entré en renfort lors de la **dernière** heure d'un tour ne peut faire de marche ce tour.

De même, au cours d'un tour de plus d'une heure, un bloc peut faire une marche après une retraite, mais sa limite est calculée comme si le tour durait une heure de moins.

Jouer un jeton de travail de terrain donne un bonus de +1 en distance à 3 blocs faisant une marche. Cela peut inclure des blocs qui sont déjà entré en renfort ou ont déjà fait retraite et qui ne seraient pas autorisés normalement à bouger une seconde fois. De tels blocs peuvent ainsi faire des marches à une étape.

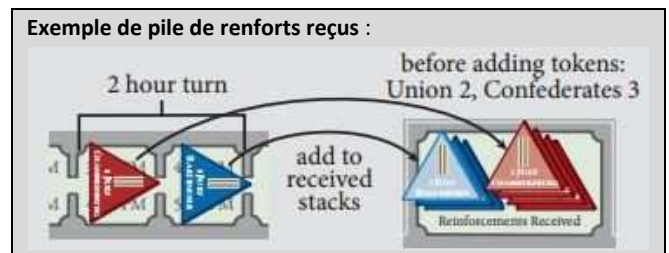
Un bloc qui attaque et qui perd doit faire un retraite, comme expliqué à l'étape 9 de la procédure d'attaque.

### 16 PHASE D'OBJECTIFS

Les marqueurs d'objectifs sont situés dans des zones et peuvent être soit rouges (contrôlés par les Confédérés), soit bleus (contrôlés par l'Union). Pendant la phase d'objectifs de chaque tour, le joueur de l'Union peut bouger les objectifs, en fonction de l'arrivée des renforts. Pendant la phase d'objectifs, **seul** le joueur de l'Union est actif. Le joueur Confédéré ne fait rien.

Durant cette phase, les jetons d'arrivée du tour pour les deux armées sont enlevés de la piste de temps et mis sur leurs piles respectives de renforts reçus. Ces jetons sont ajoutés au-dessus d'éventuels jetons présents des tours précédents. C'est fait heure par heure. Pour chaque heure, après avoir bougé les jetons de cette heure, s'il y a moins de jetons sur la pile de l'Union que sur la pile Confédérée, et qu'il y a moins de 4 jetons de l'Union au total dans sa pile, le joueur de l'Union peut déplacer un objectif (Note : le joueur de l'Union va recevoir son 4<sup>ème</sup> jetons arrivée au plus tard le 2 Juillet à 5:00 AM, donc aucun mouvement d'objectif n'est possible après la nuit du 1<sup>er</sup> Juillet.)

Après avoir compté toutes les heures, le joueur de l'Union fait tous les mouvements auxquels il a droit.



Les objectifs bougent d'une zone à une zone adjacente. Deux zones sont adjacentes si elles partagent une ou plusieurs positions. Des zones qui n'ont qu'un croisement en commun ne sont pas adjacentes. Un mouvement entre deux zones qui partagent 2 positions peut traverser l'une ou l'autre de ces positions. Pour compter la distance entre les zones, les objectifs dans la même zone ont une distance de 0, deux objectifs dans deux zones adjacentes ont une distance de 1, etc.

Le joueur de l'Union choisit quels objectifs bouger et où les bouger. Il ne peut bouger que les objectifs qu'il contrôle, il ne peut pas bouger les objectifs contrôlés par le joueur Confédéré. Pour chaque mouvement, un objectif bouge d'une distance de 1 : de sa zone vers une zone adjacente. Un objectif ne peut bouger qu'une fois par tour. Si un joueur a plus de mouvements que d'objectifs sous son contrôle, les mouvements en surplus sont perdus. Il peut choisir de faire moins de mouvements que ce à quoi il a droit.

Un objectif ne peut se déplacer vers une zone partielle. Après que tous les mouvements ont été effectués, aucun objectif ne peut être à une distance de 2 ou moins d'un autre objectif.

### 17 LA NUIT

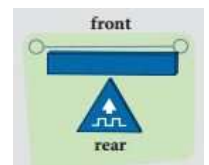
**La nuit** : le **dernier** tour de chaque jour est un tour de nuit d'une heure. Les tours de nuit ont des règles spécifiques.

**Commandement général** : Une armée ne peut être en commandement général Attaquer pendant la nuit. Les défausses de jetons pour le commandement général Retraiter se font au début de la phase de retraite plutôt qu'à la fin du tour précédent quand le commandement général Retraiter a été déclaré.

**Travail de terrain** : A la fin de votre phase d'action, si vous avez des jetons marche / travail de terrain sur votre porte-jetons, vous pouvez les placer sur la carte comme travail de terrain. Un jeton travail de terrain peut être placé sur n'importe quelle position où vous avez un bloc. Vous pouvez placer autant de jetons travail de terrain que vous en avez. Il n'y a pas d'intérêt à avoir plus d'un jeton travail de terrain sur une position donnée (avec le même front). Une fois sur la carte, ces jetons sont permanents et peuvent bénéficier aux deux armées.

#### Exemple de travail de terrain :

Les jetons sont placés en pointant vers une position. La direction définit ainsi leur avant et leur arrière. Ils pénalisent l'attaque ennemie venant de leur avant, mais pas de leur arrière.



**Remise à zéro de la piste de temps** : A la fin de votre phase d'action, remplissez la piste de temps avec vos jetons temps de la journée suivante comme suit :

- 1<sup>er</sup> Juillet (*les deux armées*) : Prenez 1 de vos jetons arrivée du 2 Juillet et mélangez-le face cachée avec 5 jetons rumeur. Mettez ces 6 jetons sans les regarder sur les 6 premiers emplacements de la piste de temps, un par emplacement, en commençant à 7:00AM. Ensuite, prenez votre jeton arrivée restant et mélangez-le face cachée avec 8 jetons rumeur. Mettez ces jetons sans les regarder sur les 9 emplacements vides suivants sur la piste de temps, en commençant donc à 1:00PM.
- 2 juillet (*joueur de l'Union seulement*) : Prenez votre jeton arrivée du 3 juillet, mélangez-le avec 16 jetons rumeur. Mettez-les face cachée sans regarder sur les 17

emplacements de la piste de temps, un par emplacement, en commençant à 5:00 AM

**Remise à zéro de la réserve de bataille** : A la fin de votre phase d'action, prenez tous les jetons de votre pile de retours et remettez-les face cachée dans votre réserve de bataille. Mélangez soigneusement.

**Règle spéciale du 1<sup>er</sup> Juillet (joueur de l'Union)** : A la fin de votre phase d'action, vous devez soit enlever 2 blocs à pleine puissance en jeu (qu'ils soient sur la carte, à côté, ou en renforts près à entrer), soit abandonner vos 3 prochains blocs de renfort. (Historiquement, la cavalerie de Buford a quitté le champ de bataille pour aller couvrir le flanc gauche de l'armée, plus loin.) Montrez à votre adversaire les blocs que vous enlevez.

## 18 CAVALERIE



Il y a deux bataillons de cavalerie dans le jeu : BUFORD et KILPATRICK. Les deux font partie de l'Union. Chacun possède deux blocs de force 1.

La cavalerie qui fait des mouvements de marche ou de retraite peut se déplacer soit non montée (comme l'infanterie), soit montée. Quand elle se déplace montée, la cavalerie ne peut bouger là où une pénalité d'obstruction s'appliquerait, mais peut se déplacer d'une étape supplémentaire (3 pour les retraites, 3 pour les marches, et si les conditions le permettent, +2 ou +3 de bonus par heure supplémentaire, plutôt que +1 ou +2).

La cavalerie ne peut utiliser de mouvement de marche ou d'entrée de renfort pour entrer sur une position qui est dans le champ de tir ennemi ou adjacente à une position occupée par l'ennemi.

Même s'ils ne sont pas sous commandement général Retraiter, les blocs de cavalerie peuvent faire des retraites volontaires montées. Sous le commandement général retraiter, la cavalerie retraite montée ou non.

Vous devez révéler l'autocollant d'un bloc de cavalerie quand il effectue un mouvement monté.

## 19 LA BRIGADE DE FER

**La brigade de Fer** était la première brigade de la première division du premier corps de l'armée du Potomac. Ils étaient facilement identifiables grâce au chapeau Hardee noir qu'ils portaient [NdT : c'était le chapeau réglementaire des armées de l'Union, bien qu'il fut peu porté car peu pratique. Seule la brigade de fer le portait régulièrement.] Ils étaient vus comme la meilleure unité de l'armée avant la bataille, et consolidaient cette réputation pendant celle-ci.



Pendant le calcul du combat rapproché, appliquez un modificateur de -2 au résultat si la brigade de Fer est leader en défense. Les blocs réduits de la brigade de Fer ne peuvent être utilisés pour remplacer les autres blocs de bataillon Reynolds, et vice-versa. Quand un bloc à pleine puissance de la brigade de Fer est réduit, il est toujours réduit à 2.

## 20 GAGNER LA PARTIE

Vous prenez contrôle d'un objectif contrôlé par l'ennemi en vous déplaçant à travers la zone contenant cet objectif avec un mouvement de marche, d'entrée de renfort, ou d'attaque victorieuse. Pour indiquer le changement de contrôle, remplacez le marqueur d'objectif ennemi par un des vôtres. (Le Confédéré remplace les marqueurs bleus par les rouges, et vice-versa.)

- Le contrôle d'un objectif peut également venir du mouvement du marqueur d'objectif. A la fin d'un mouvement de marqueur d'objectif où celui-ci a traversé une position avec des blocs, il passe sous le contrôle du joueur qui possède les derniers blocs que le marqueur d'objectif a traversés.

Pour **contrôler pleinement** un objectif, le joueur de l'Union doit le contrôler (il doit être de sa couleur), **il ne doit pas être dans le champ de tir ennemi**, et ce joueur doit avoir un chemin de communication

jusqu'au marqueur. Un chemin de communication est un chemin constitué de zones qui commence à la zone de l'objectif et qui termine dans n'importe quelle zone d'entrée de renforts amie. Le chemin va de zone en zone par adjacence. Un chemin entre deux zones qui se touchent sur 2 positions passe par une des deux positions au choix. Les zones du chemin de communication, zone d'entrée de renforts incluse, ne peuvent être dans le champ de tir ennemi, et le chemin ne peut passer par des positions ennemies.

A la fin de n'importe quelle phase d'action de l'Union du 2 ou 3 Juillet, si le joueur de l'Union ne contrôle pas **pleinement** les 3 objectifs, et ne déclare pas de commandement général Attaquer pour son prochain tour, alors la partie se termine et le joueur Confédéré gagne. Notez que le joueur de l'Union ne peut déclarer de commandement général Attaquer si son porte-jetons est vide ou si le tour suivant est la nuit, et ces deux conditions peuvent également mener à la fin du jeu si le joueur de l'Union n'a pas le contrôle plein.

Si le joueur Confédéré n'a pas gagné à la fin de la nuit du 3 juillet, le jeu est terminé et le joueur de l'Union gagne.

## 21 POSITIONS COMPLETEMENT OBSTRUEES (AVANCE)

*Note : Ces règles augmentent l'immersion historique concernant le terrain obstrué, mais ajoutent de la complexité.*

Une position est complètement obstruée si elle est obstruée des deux côtés (avant et arrière).

- **ASTUCE** : Pour identifier plus facilement les positions complètement obstruées, les doubles lignes de terrain obstrué sont plus longues pour les positions complètement obstruées que celles qui ne sont obstruées que d'un côté.

Un bloc qui fait un mouvement de marche n'est pas obligé de s'arrêter quand il entre sur une position adjacente à une position ennemie si au moins une de ces 2 positions est pleinement obstruée. Dans ce cas, un bloc peut également sortir de la position en Marche sans être obligé de faire un pivot autour du croisement commun.

Un bloc qui fait un mouvement de marche peut entrer sur une position occupée par l'ennemi si cette position est complètement obstruée. Il doit dans ce cas terminer son mouvement sur cette position. Un bloc ne peut pas sortir de cette position via une marche, même s'il a commencé le tour sur cette position. Sous le commandement général Retraiter, il peut faire une retraite volontaire de cette position.

- Vous ne pouvez pas utiliser une marche pour prendre un bloc ennemi en sandwich entre deux blocs amis sur une position où vous avez vos blocs sur l'avant et sur l'arrière d'un bloc ennemi.

En bougeant sur une position complètement obstruée occupée par l'ennemi, un bloc doit avoir son avant vers l'ennemi. Un bloc sur une position ennemie ne peut changer de front (orientation).

Un bloc sur une position complètement obstruée occupée par l'ennemi peut faire un mouvement d'attaque sur place contre l'ennemi sans bouger réellement. (Cependant, le bloc attaquant doit avoir son front vers l'ennemi.)

Les positions complètement obstruées ne peuvent être attaquées par des attaques de groupe.

La pénalité de -1 en combat rapproché pour les terrains obstrués ne s'applique pas quand on utilise les règles de cette section.

Sur un résultat de +2 dans un combat rapproché, le défenseur ET l'attaquant doivent faire une réduction. L'attaquant doit avoir +3 ou plus pour que seul le défenseur doive réduire.

Un bloc est exempté de sa retraite obligatoire après une défaite (en tant qu'attaquant ou défenseur) si soit sa position soit la position de l'ennemi victorieux est complètement obstruée. (Cela est vrai même si le bloc est sur la même position que le bloc ennemi victorieux.) Vous pouvez choisir de faire une retraite volontaire avec ces blocs exemptés si vous le souhaitez, même si vous n'avez pas choisi le commandement général Retraiter.

Une attaque contre l'arrière d'un ennemi qui a déjà des blocs amis sur son front (à la même position donc) cause une prise en sandwich avec des blocs amis devant et derrière l'ennemi. Dans ce cas, quand vous

inversez le front ennemi, conservez les blocs ennemis en sandwich : les blocs amis qui étaient à l'avant sont maintenant à l'arrière et vice-versa. A la fin de l'attaque, si le défenseur perd, les blocs perdants sont éliminés; si l'attaquant perd, les blocs attaquants **doivent** faire retraite et le front initial du défenseur est restauré.

## 22 BOMBARDEMENT ETENDU (AVANCE)

*NOTE : Historiquement, le 3 Juillet, les Confédérés ont effectués des bombardements massifs des positions de l'Union au cours de ce qui sera connu sous le nom de la charge de Pickett. Les règles suivantes permettent de simuler ces bombardements.*

En tant qu'attaquant, quand vous jouez vos jetons Artillerie à l'étape 3 de la procédure d'attaque, vous pouvez déclarer un **bombardement étendu** pour cette attaque. (Au maximum un pour tour.) Si c'est le cas, on passe les étapes 6 à 9 de la procédure d'attaque. A la place, on effectue ce qui suit après l'étape 5 (bombardement de l'artillerie) :

- Le défenseur met tous les jetons Artillerie non-touchés qu'il a utilisés pendant l'attaque sur sa pile de jetons utilisés non touchés.
- L'attaquant doit immédiatement tirer au hasard (et sans les regarder) de sa réserve de bataille autant de jetons bataille qu'il en a utilisés au cours de l'attaque (en incluant les jetons supplémentaires qu'il a dû utiliser à cause d'un soutien d'artillerie insuffisant). Il met les jetons tirés en une pile face cachée à côté de ses blocs attaquants; il s'agit de ses jetons de bombardement étendu.

Après avoir terminé vos attaques normales (et mis les jetons nécessaires sur la pile de jetons utilisés), toute attaque avec bombardement étendu de ce tour est relancée, jusqu'à la fin cette fois. L'attaque est re-déclarée avec les mêmes blocs attaquant les mêmes positions. Les étapes suivantes de l'attaque sont résolues normalement, sauf ce qui suit :

- Les jetons attaquants (soutien d'artillerie et jetons supplémentaires) proviennent de la pile de bombardement étendu, pas du porte-jetons de l'attaquant. L'attaquant peut maintenant regarder cette pile. Les conditions de déploiement pour l'artillerie s'appliquent toujours.
- Tous les jetons de bombardement étendu (même s'ils n'ont pas été utilisés) sont écartés après l'attaque. Ils ne vont pas dans la pile de jetons utilisés, et aucun jeton n'est tiré pour les remplacer.
- Les bombardements qui ont touché des blocs défensifs lors de l'attaque d'origine restent actifs pour le combat rapproché pendant l'attaque de bombardement étendu.
- Les jetons défensifs sont joués, utilisés et remis après l'attaque comme dans le cas d'une attaque normale. Le défenseur peut même jouer des jetons de son porte-jetons qui ont été utilisés lors d'attaques plus tôt ce tour et qui sont ensuite revenus vers son porte-jetons.

## 23 RENFORTS HISTORIQUES (OPTIONNEL)

Plutôt que d'utiliser le système de renfort au hasard, tel que décrit dans les règles, les joueurs peuvent, après un accord mutuel, jouer avec un planning de renforts historique. Ainsi, au lieu d'utiliser les jetons temps et renforts pour déterminer l'arrivée des renforts, le planning suivant permet de savoir quand les renforts arrivent :

**1<sup>er</sup> Juillet** 7:00AM – Heth (C), 10:00AM – Reynolds (E), Pender (C), 1:00PM – Howard (E), Rodes (M), 2:00PM – Early (H), 4:00PM – Anderson (C), 6:00PM – Slocum (B), Johnson (C), 7:00PM – Sickles (E), **2<sup>e</sup> Juillet** 5:00AM – Hancock (T), 6:00AM – McLaws (C), 8:00AM – Skyes (B), Hood (C), 3:00PM – Sedgwick (B), 6:00PM – Pickett (C), **3<sup>e</sup> Juillet** 1:00PM – Kilpatrick (T)

B – Baltimore, C – Chambersburg, E – Emmitsburg, H – Harrisburg, M – Mummasburg, T – Taneytown.

Historiquement, Buford retardait l'avance Confédérée le long de Chambersburg Pike. Pour un déploiement historique, placez une cavalerie de Buford à l'endroit où Chambersburg Pike croise Herr Ridge, et l'autre sur McPherson Ridge, au nord de Chambersburg Pike.

Pendant la phase d'objectif, gardez une trace des arrivées des renforts et déplacez les objectifs selon les règles standards.

## 24 EQUILIBRER LE JEU (OPTIONNEL)

Pour rééquilibrer le jeu, les joueurs ont une phase de mise aux enchères du droit de choisir leur camp. Le premier joueur à miser est déterminé aléatoirement. Les joueurs misent tour à tour des nombres (0, 1, 2, 3, etc.) jusqu'à ce qu'un des joueurs passe. Une fois l'enchère terminée, le gagnant choisit son camp. Le perdant peut bouger les objectifs d'autant de mouvements que la mise du gagnant. Ces mouvements doivent être distribués le plus équitablement possible entre les 3 objectifs (ainsi, 4 mouvements seraient distribués en 1-1-2). Chaque mouvement permet de bouger un objectif d'une case. Après avoir terminé cette phase, aucun objectif ne peut être à 2 cases de distance ou moins d'un autre objectif.

## 25 JEU EN EQUIPE (OPTIONNEL)

Le jeu peut être joué en équipes de 2. Un joueur par équipe est le **commandant**, l'autre est le **subordonné**. Les équipes sont établies à l'amiable. (Une équipe peut jouer contre un joueur seul, mais celui-ci aura un avantage.)

Le commandant joue tous les jetons bataille pour l'équipe : tirer et écartier les jetons, les jouer pendant l'attaque ou la défense, la sélection des cibles d'artillerie, et le jeu de jetons marche / travail de terrain. Il s'occupe également de la durée des tours, déclare les commandements généraux, déplace les objectifs et (si les règles optionnelles sont utilisées) déclare les bombardements étendus et les mises.

Le subordonné s'occupe des blocs : mise en place de Buford, retraites, déclaration d'attaques, blocs leaders, réductions, entrée de renforts, et marches.

Les communications sont restreintes. Le subordonné ne peut communiquer du tout avec son commandant. Le commandant peut communiquer avec son subordonné, mais seulement par **ordres spéciaux**, qui sont des instructions écrites pour le subordonné.

Le commandant écrit ses ordres spéciaux immédiatement après l'étape de tirage de jetons, mais il ne peut regarder son jeton de temps du tour avant d'écrire ses ordres. Il passe alors ses ordres à son subordonné. L'équipe adverse ne peut les lire. Les ordres sont limités à 5 mots et 30 secondes par heure que dure le tour (15 mots et une minute 30 pour un tour de 3 heures, par exemple). Avant la mise en place, le commandant dispose également de 30 secondes pour écrire 5 mots. Les ordres spéciaux peuvent être aussi spécifiques ou vagues qu'on veut. ("Transfère Pickett à Mummasburg" et "Attaque !" sont tous les deux valides.) Les ordres sont simplement du texte (pas de dessins), et ne peuvent utiliser de code ou raccourci (comme des identifiants numériques de positions ou unités). Mots tronqués ou grammaire incorrecte sont acceptés.

Le subordonné n'est pas obligé d'obéir aux ordres, bien que la désobéissance puisse agacer le commandant et nuire au bon fonctionnement de l'équipe.

Le subordonné ne peut regarder les jetons du porte-jetons, et peut regarder les renforts seulement le tour de leur arrivée. Le commandant ne peut utiliser ses ordres spéciaux pour transmettre des informations du porte-jetons ou des renforts futurs.

### Crédits

Conception du jeu : Bowen Simmons

Conception graphique et mise en page : Michael Christopher

Directeur artistique : Richard "Doc" Diosi

Producteur : Kevin Nesbitt

*Traduction française non officielle : Christophe Denoize*

[www.mercurygames.com](http://www.mercurygames.com)