

INTRODUCTION

DIXIE est un jeu de cartes pour deux joueurs dont le thème est la Guerre de Sécession (The American Civil War en V.O.). Chaque joueur commande une armée Yankee (USA, fédérale, nordiste) ou Rebelle (CSA, confédérée, sudiste) de force inconnue et doit tenter de battre son adversaire lors d'une bataille.

1.0 LES CARTES

Chaque paquet vendu contient 30 cartes USA et CSA tirées aléatoirement sur les 200 cartes différentes de la série BULL RUN-1861. Les cartes sont numérotées individuellement de 100 à 299. Elles représentent chaque général, régiment et batterie ayant combattu à BULL RUN. Les cartes Yankees ont un dos bleu, les cartes Rebelles ont un dos gris. Il y a six types de cartes différents:

- **Généraux** : Ce sont les officiers de la Guerre de Sécession commandant une brigade ou une unité plus importante à la bataille de BULL RUN. Les généraux sont évalués selon leurs capacités de commandement en attaque et défense.
- **Infanterie** : Les régiments ont une valeur de combat (CV), comprise entre 1 et 4, qui est notée en haut à gauche et en bas à droite.
- **Cavalerie** : Les régiments ont une CV de 1 à 3. Ils sont moins efficaces au combat que l'infanterie mais sont plus mobiles.
- **Artillerie** : Chaque carte représente une batterie (4 à 6 canons) d'un modèle spécifique allant du 6lb smoothbores au 30lb parrots.
- **Terrains** : Bois, ruisseaux et collines. Elles ont toutes une bordure verte. Leurs effets sont imprimés sur chaque carte.
- **Spéciales** : Chaque carte (cercle bleu et étoile orange) a un effet particulier en terme de jeu : gué, voie de chemin de fer, tireurs d'élite... Leur effet est indiqué sur chaque carte.

2.0 LES PAQUETS DE JEU DIXIE

Sans tenir compte du nombre de cartes possédées, il ne doit y avoir aucune carte en double dans un jeu DIXIE. Par exemple, une carte seule du `` 33rd Virginia`` (n°266), un seul ``Stonewall JACKSON`` (n°214) ou une seule ``Henry Hill`` (n°278) peut se trouver dans un jeu.

Exception: un jeu peut avoir toutes les cartes spéciales en double, sauf celles portant la mention ``Pas de Double" (V.O. : No duplicates``).

2.1 JEUX DE BATAILLE

Dans le jeu de base, chaque joueur joue avec un jeu de bataille de 30 cartes. Mélangez votre jeu DIXIE, laissez votre adversaire couper votre paquet puis sortez 30 cartes pour votre jeu de bataille.

2.2 JEUX DE BATAILLE PERSONNALISÉS

Chaque carte est évaluée en Points de Bataille (BP) en fonction de sa valeur en termes de jeu. Les BP sont notés en haut à droite de chaque carte. Les joueurs peuvent créer des jeux de bataille personnalisés de tailles variables totalisant un nombre de BP convenus, en appliquant les règles des doubles. Nous suggérons 300 BP et au moins 30 cartes.

3.0 MAIN DE DEPART

Le joueur Yankee tire 18 cartes faces cachées des 30 cartes de son jeu de bataille et le joueur Rebelle 15 cartes. Placez les cartes restantes de côté, faces cachées, ce qui représente la pile des renforts.

Pour les jeux de bataille personnalisés, la main de départ est de 6 cartes pour 100 BP. Les cartes restantes sont les renforts.

4.0 LE CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille (diagramme 1) est divisé en deux lignes de bataille opposées, séparées par une ligne désignée comme le terrain médian. Chaque ligne de bataille est divisée en trois positions, Gauche, Droite et Centre, soit un total de six positions de bataille.

4.1 DEPLOIEMENT

Déployez de une à quatre cartes, faces cachées, dans chacune de vos trois positions. On ne peut déployer plus d'une carte de terrain et de général par position. Les cartes restantes constituent votre réserve.

4.2 MISE EN PLACE DU TERRAIN

Les cartes de terrain comptent dans l'empilement (voir # 8.4). On ne peut déployer que trois autres cartes sur une position avec une carte de terrain.

Les cartes de terrain déployées sont révélées avant le premier tour de bataille. Elles ne peuvent être changées une fois la bataille commencée. Les cartes de terrain piochées ultérieurement comme renforts ne peuvent être jouées mais peuvent servir à bluffer votre adversaire sur vos forces réelles en réserve.

4.3 CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner la bataille, vous devez occuper, sans aucune opposition, deux des trois positions ennemies. Il ne suffit pas d'éliminer toutes les cartes d'une position ennemie. Vous devez en fait occuper cette position avec au moins une carte d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie.

Voir aussi # 7.8 pour les conditions de victoire par enveloppement.

Important: Une victoire est déterminée à l'instant où vous occupez les deux positions ennemies. Cela peut arriver durant votre propre tour ou celui de votre adversaire.

5.0 TOURS DE BATAILLE

Les adversaires jouent alternativement; celui qui commence étant déterminé par un jet de dés. Les étapes suivantes, jouées exactement dans l'ordre donné ci-dessous, représentent le tour de bataille d'un joueur.

1. **MORAL** : Effectuez les tests de moral pour chaque carte amie ayant été touchée pendant le tour précédent de votre adversaire.
2. **COMBAT** : Tirez (ou combattez en mêlée) avec autant de cartes (au contact de l'ennemi) que vous désirez. Une carte qui tire ne peut plus bouger ce tour.
3. **MOUVEMENT** : Effectuez autant de mouvements de troupes que vous voulez, avec les cartes n'ayant pas tiré.
4. **RENFORTS** : Piochez une carte dans vos renforts et ajoutez la à votre réserve.

6.0 MORAL

Les cartes ayant été touchées durant le tour adverse précédent, effectuent un test de moral d'1d6 par coup reçu. Ainsi, une carte ayant été touchée deux fois fera deux jets de dés.

Si le résultat du dé est égal ou inférieur au CV de la carte, le coup n'a pas d'effets et le marqueur de pertes est enlevé. Un jet supérieur au CV implique que l'unité est mise en déroute et donc éliminée. Un résultat de 6 indique toujours une déroute.

Exemple: Une carte avec un CV de 2 reçoit deux pertes. Deux dés sont lancés, chacun avec les effets suivants:

- 1-2 : pas d'effets

- 3-6 : dérouté

Important: Les tests de moral peuvent être modifiés par la présence d'un général, du terrain et des cartes spéciales. Mais un jet naturel de 6, en dépit des modificateurs est une dérouté.

7.0 COMBAT

Toute carte qui tire doit être révélée et ne peut pas bouger ce tour. Les cartes tirent individuellement dans l'ordre souhaité par le joueur, mis à part tous les combats dans une position qui doivent être exécutés avant de commencer ceux d'une autre position.

7.1 VALEUR DE COMBAT

Les cartes de troupes (infanterie, cavalerie et artillerie) ont une valeur de combat (de 1 à 4 CV). Pour faire ``tirer`` une carte, jetez un dé par CV. Ainsi, une carte d'infanterie avec 3 CV jettera trois dés.

7.2 PUISSANCE DE FEU

Les cartes de troupes ont une puissance de feu qui varie suivant leur type et leur situation. Le facteur de feu peut être de F1, F2 ou F3. En fonction de la puissance de feu de la carte, le jet de dé qu'il faut obtenir pour toucher une carte adverse doit être:

Puissance de feu	Coups au but
F1	6
F2	5 / 6
F3	4 / 5 / 6

7.21

L'infanterie a normalement une puissance de feu de F2, mais ne peut tirer avant d'être au contact. Elle doit d'abord effectuer un mouvement pour engager l'ennemi (8.1) puis pourra tirer au tour suivant; si la carte est déjà engagée par l'ennemi, elle peut faire feu.

Exemple: Une troupe d'infanterie à 3 CV jette 3 dés. Les résultats obtenus sont 2/4/5; une carte adverse sera touchée une fois (par le 5).

7.22

La cavalerie a normalement une puissance de feu de F1, mais doit, comme l'infanterie, être au contact pour faire feu.

7.23

L'artillerie a une puissance de feu variable en courte ou longue portée, en fonction du type de canon. Une carte portant les mentions F1/F3 tirera à F1 à longue portée et à F3 à courte portée. Tirer à longue portée permet à l'artillerie de faire feu à travers le terrain médian sur des cartes ennemies de la position opposée. Par contre, elle ne peut pas tirer à longue portée si sa propre position est engagée par l'ennemi. L'artillerie tirant à longue portée doit être révélée, ainsi que les cartes qu'elle aura touché. La courte portée s'applique contre les unités ennemies engagées.

7.3 PERTES AU COMBAT

Pour chaque coup au but, une carte ennemie au contact (au choix du possesseur) est marquée avec une pièce ou un dé. Chaque carte (y compris les généraux) doit être marquée avant qu'une autre carte soit atteinte une deuxième fois. Les résultats des coups au but ne sont pas (normalement) résolus avant la prochaine phase de moral ennemie. Mais une carte recevant plus que son nombre de CV (par exemple, une carte ayant un 1 CV qui est touchée 2 fois) est immédiatement éliminée.

7.4 CONTRE BATTERIE

Les cartes d'artillerie peuvent, si on le désire, prendre pour cible à longue portée une batterie découverte et peuvent elles-mêmes être visées par une ou plusieurs cartes ennemies au contact. Chaque carte tire sur une carte d'artillerie spécifique et tous les coups au but s'appliquent seulement à cette cible.

7.5 SUPPORT D'ARTILLERIE

L'artillerie peut tirer (à longue portée) dans un engagement sur la position opposée, mais chaque résultat de 1 au dé implique qu'une carte amie a été touchée et nécessite un test de moral immédiat.

7.6 CORPS A CORPS

S'il est déjà au contact, l'attaquant (ou le défenseur) peut déclarer un combat au corps à corps au lieu de faire feu. Le corps à corps se déroule en une ou deux séquences de combat simultanées. L'infanterie et la cavalerie se battent à F3 et l'artillerie seulement à F1.

Quand les deux côtés ont tiré, un test de moral spécial est immédiatement résolu pour tous les coups portés. Le joueur qui a déclaré le corps à corps doit alors préciser s'il continue un deuxième round ou s'il se dégage (voir 8.2). Son adversaire a la possibilité de se désengager ou de rester et de se battre. Aucun renfort ne peut être amené au corps à corps.

Après le second round, s'il a eu lieu, un autre test de moral spécial est réalisé pour chaque coup au but. Si le joueur qui a déclaré le corps à corps n'a pas gagné la position, il doit se désengager (voir 8.2).

***Important:** Au corps à corps, tous les modificateurs de terrains influant sur le combat ou le moral sont ignorés au corps à corps. Seuls s'appliquent ceux apportés par la présence d'un général.*

7.7 ENFILADE

Quand une position ennemie est occupée uniquement par une ou plusieurs cartes amies, les cartes n'ayant pas tiré peuvent prendre en enfilade la (les) position(s) ennemie(s) adjacente(s), même si cette position est engagée normalement.

Les cartes prennent directement la position ennemie en enfilade, tirant comme si elles étaient à courte portée, quoique ne pouvant pas en fait venir au contact. Les cartes tirant en enfilade ne peuvent combattre au corps à corps. L'artillerie ne peut prendre en enfilade à longue portée.

Toutes les règles concernant le terrain s'appliquent à la position prise en enfilade, mais (du fait que les cartes sont engagées à courte portée) les effets du terrain conquis sont ignorés pendant le tir.

Les cartes défendant une position prise en enfilade peuvent (pendant leur tour normal) riposter à courte portée ou tirer (ou combattre au corps à corps) sur les cartes ennemies au contact (s'il y en a). Toutes les règles de terrain s'appliquent.

***Exemple:** Un joueur avec 2 cartes défendant le centre, peut tirer avec une carte sur l'adversaire qui le prend en enfilade et une carte sur ceux au contact, ou les deux contre l'une ou l'autre position.*

7.8 ENVELOPEMENT

Si une carte peut tirer en enfilade sur une position ennemie libre, la partie est gagnée. Cela s'applique même si l'ennemi a engagé les cartes de cette position sur la position opposée.

8.0 MOUVEMENT DE BATAILLE

Chaque carte amie qui n'a pas tiré ce tour peut effectuer un mouvement de bataille vers une position ennemie adjacente. Les possibilités de mouvements sont présentées dans le diagramme 2.

Notez que le mouvement latéral ou diagonal entre les lignes de batailles est interdit.

Diagramme 2

réserve		
droite	centre	gauche
gauche	centre	droite
réserve		

8.1 ENGAGEMENT

Quand les cartes bougent vers une position contenant des cartes ennemies, même si cette position contient aussi des cartes amies, elles sont engagées. Toutes les cartes engagées (des deux camps) sont révélées en les retournant faces visibles. L'artillerie peut engager mais peut alors être prise pour cible (voir 7.4) par les cartes ennemies engagées.

Exemples: (1) Les cartes quittent leur flanc gauche pour engager l'aile droite ennemie.(2) Les cartes en réserve bougent pour engager l'ennemi qui a capturé ou engagé l'aile droite.

Important: Une fois que les cartes sont révélées pour n'importe quelle raison, elles restent faces visibles jusqu'à ce qu'elles retournent en réserve.

8.2 DESENGAGEMENT

C'est le fait de bouger des cartes engagées vers une position non engagée. Les cartes sont sujettes aux limitations de mouvement (8.42) et une pénalité de désorganisation (8.43) peut être appliquée.

Exemples: (1) Les cartes engageant le centre adverse ne peuvent se désengager que sur leur propre centre.(2) Les cartes engagées sur leur propre aile droite se désengagent seulement vers leur réserve.

8.3 DEBORDEMENT

C'est un mouvement spécial à partir de la réserve (uniquement) directement sur les flancs gauche ou droit ennemis. Cette position doit être auparavant engagée, même si c'est durant ce tour de jeu. Déterminez d'abord combien de cartes vont tenter cette manoeuvre [cela ne doit pas dépasser le maximum d'empilement (8.4) de la position et peut être limité (10.3) par un ruisseau], puis effectuez un test de moral pour chaque carte.

- **Échec** : La carte reste en réserve et ne peut rien faire ce tour.
- **Réussite** : La carte engage et tire. Ces cartes ne peuvent engager et combattre au corps à corps dans le même tour.

La cavalerie déborde avec +1 au moral, l'artillerie à -1. Un général dans la réserve peut se servir de son bonus offensif pour la réussite des tests de moral, seulement s'il accompagne les cartes en débordement. Seules les cartes ayant réussi le test sont révélées. Un jet naturel de 6, sans prendre en compte les modificateurs, est un échec.

Exemple: En supposant que le flanc gauche ennemi est engagé, même à ce tour, les cartes en réserve peuvent bouger vers le flanc en effectuant un test de moral, débordent et tirent immédiatement. Les cartes qui ratent leur test restent en réserve et ne peuvent plus bouger durant ce tour.

8.4 LIMITATIONS D'EMPILEMENT

Un maximum de 4 cartes (par joueur) peuvent se trouver sur une même position.

Exception: (1) Les généraux et les cartes spéciales ne comptent pas pour l'empilement, mais doivent être révélées si la position contient déjà 4 cartes. (2) La réserve n'a pas de limites d'empilement.

8.41 LIMITATIONS DE TERRAIN

Les cartes de terrain comptent toujours pour l'empilement. Le terrain ennemi compte aussi dans l'empilement. Ainsi, si la position ennemie contient une carte de terrain, seulement 3 cartes peuvent engager cette position.

8.42 LIMITATIONS DE MOUVEMENT

Certaines cartes, notamment les ruisseaux et les gués impliquent des limitations de mouvement. Ces cartes limitent le nombre de cartes (sauf les généraux et les cartes spéciales) qui peuvent traverser (de part et d'autre) pendant un tour pour engager ou se désengager.

8.43 DESORGANISATION

Si un joueur dépasse involontairement les limites d'empilement sur une position (comme par exemple après avoir été obligé de se désengager d'une mêlée), TOUTES les cartes de cette position doivent

immédiatement tester leur moral. Les cartes ratant leur test ne sont pas mises en déroute mais doivent retourner en réserve. Si besoin (la position étant encore surchargée), répétez la procédure jusqu'à obtenir un empilement légal.

8.5 MOUVEMENTS DE LA CAVALERIE ET DES GÉNÉRAUX

La cavalerie et les généraux peuvent effectuer deux mouvements consécutifs dans le même tour à l'exception du débordement qui ne peut être combiné avec un autre mouvement, et ne peuvent engager et se désengager (ou vice versa) dans le même tour (sauf 8.6).

Exemples: (1) La cavalerie peut bouger de sa réserve sur son flanc droit, puis sur le flanc gauche ennemi. (2) Un général peut bouger de la gauche vers sa réserve pour revenir sur la droite. (3) Un général peut se désengager du centre ennemi vers sa réserve.

8.6 RECONNAISSANCE

Une unité de cavalerie (seulement) peut reconnaître chaque position ennemie. Elle effectue un mouvement pour engager et subit immédiatement le tir d'1 carte ennemie. Si elle survit (résolvez immédiatement le test de moral si nécessaire), toutes les cartes ennemies de cette position sont révélées. La cavalerie doit alors se désengager à moins que la position ne soit pas défendue. La cavalerie en reconnaissance peut capturer un général isolé.

9.0 RENFORTS

La dernière étape du tour de jeu consiste à piocher une nouvelle carte dans la pile des renforts et à l'ajouter à la réserve. Cette carte ne peut être jouée avant la phase de mouvements de votre prochain tour sauf si c'est une carte spéciale qui vous autorise à l'utiliser à un autre moment spécifié. Si une carte de terrain est piochée, elle ne peut être jouée et doit rester en réserve.

10.0 EFFETS DU TERRAIN

Les batailles sont supposées se dérouler en plaine à moins que des cartes de terrain ne soient présentes. Une seule carte de terrain peut être déployée sur une position. Les cartes de terrain comptent pour l'empilement, réduisant ainsi le nombre de cartes de troupes par position. Elles limitent également le nombre de cartes pouvant attaquer. Si une position ne peut être défendue par 3 cartes, 3 cartes adverses seulement pourront les engager.

Important: Quand une position ennemie est capturée, l'attaquant devient le défenseur de cette position et reçoit tous les bénéfices du terrain gagné.

10.1 COLLINES

Elles augmentent le CV de toutes les cartes en défense de +1 pour le tir (pas pour le moral). Ainsi une carte d'infanterie à 3 CV défendant une colline fera feu à 4 CV et une batterie d'artillerie à 2 CV tirera à 3 CV même à longue portée. Les CV de l'attaquant ne sont pas affectés.

10.2 BOIS

Ils réduisent d'un CV toutes les cartes attaquant cette position. Ainsi, une carte d'infanterie à 3 CV tirera à 2 CV et l'artillerie à 1 CV ne peut tirer à moins d'être déployée sur une colline. Les CV des défenseurs restent normaux.

10.3 RUISSEAUX

Quand une carte de ruisseau est révélée lors du déploiement initial, elle est placée sur le terrain médian entre les deux positions opposées et devient un obstacle pour les deux camps, mais n'affecte pas l'empilement. Les ruisseaux limitent le mouvement à une carte (une seule carte peut franchir le ruisseau par tour pour engager ou désengager). Cette limitation peut être amenée à 2 cartes si une carte spéciale ``gué`` est jouée sur le ruisseau. 2 cartes de gués ne peuvent être jouées sur la même position. Si cela arrive, éliminez une carte.

10.4 PONT DE PIERRE

Cette carte est considérée comme un ruisseau avec une limitation de mouvement de trois.

Note: Un ruisseau sur le flanc limite le débordement à une carte, en plus du mouvement normal par le ruisseau. Les gués et les ponts n'affectent pas le débordement; la limitation de mouvement restant d'une carte.

11.0 GENERAUX

Les généraux ne comptent jamais dans l'empilement (mais doivent être révélés si leurs positions dépassent les limites d'empilement) et ignorent les limitations de mouvement pour les ruisseaux, débordements, etc. Un seul général peut être déployé par position.

11.1 MOUVEMENT DES GENERAUX

Un général peut effectuer deux mouvements consécutifs (voir 8.5). Les généraux n'ont pas à tester leur moral quand ils accompagnent un débordement. Les généraux ne peuvent effectuer de reconnaissance (8.6).

11.2 COMMANDEMENT

Les généraux ont un potentiel offensif et défensif. Une carte notée 2/1 a un potentiel offensif de 2 et un potentiel défensif de 1. Les généraux n'influent pas directement sur la puissance de feu, mais apportent un ``support moral`` à toutes les cartes amies se trouvant sur la même position qu'eux.

Attaque : ajoutez le potentiel offensif à toutes les cartes amies sur la ligne de bataille ennemie (même si elles défendent cette position) quand elles doivent tester leur moral. Ainsi, un général noté 1/2 donne un support moral de +1 quand il se trouve sur la position ennemie.

Défense : Ajoutez le potentiel de défense à toutes les cartes amies défendant leur propre ligne de bataille (seulement) quand elles testent leur moral. Ainsi un général noté 1/2 donnera un support moral de +2 en défense.

11.3 CAPTURE D'UN GENERAL

Un général ne peut jamais tenir une position tout seul. S'il est seul et engagé, un général est capturé (éliminé) immédiatement.

11.4 GENERAL TOUCHE

Un général doit être touché quand toutes les autres troupes de la position ont reçu un coup au but. Tout général qui vient d'être touché est instantanément blessé/tué (éliminé). Il n'y a pas de test de moral pour les généraux.

12.0 AUGMENTATION DU NOMBRE DE CARTES EN JEU

12.1 LA SERIE BULL RUN

Il y a 100 cartes CSA et 100 cartes USA dans la série BULL RUN.

12.2 EXTENSION DES CHAMPS DE BATAILLE

Avec 50 cartes et plus par camp, les joueurs peuvent simuler de plus grandes batailles avec 5 positions par lignes de bataille. Les règles restent les mêmes à part les mains de départ qui passent à 30 pour l'union et 25 pour la confédération. 3 positions ennemies doivent être capturées pour assurer la victoire.

NOTES HISTORIQUES :

Chaque carte de troupe et de général a une référence historique d'ordre de bataille (OB) marquée dans la marge de droite au dessus du numéro de la carte. Cette référence n'a pas d'effet pour le jeu, mais lui donne un intérêt historique.

Les cartes USA ont 2 numéros d'OB. Le premier (en chiffres romains) se réfère à la division, le second à la brigade. Ainsi, une référence d'OB V/2 indique la 2^e Brigade de la 5^e Division. La brigade commandée par un officier est identifiée, tout comme les commandants de divisions (qui ont seulement un numéro de division). Les officiers nordistes avec un symbole d'aigle avaient le grade de colonel à BULL RUN. Ceux avec une étoile étaient brigadiers-généraux.

Les forces rebelles n'étaient pas organisées en divisions à BULL RUN, mais provenaient de deux armées différentes, l'Armée du POTOMAC et l'Armée de la SHENANDOAH. Ainsi une carte CSA identifiée par SHENANDOAH/2, vient de la 2^e Brigade de l'Armée de la SHENANDOAH. Tous les généraux confédérés portaient le symbole de 3 étoiles dorées avec couronne. Les colonels avaient 3

étoiles dorées sans couronne. Deux généraux rebelles portaient des vestes bleues et sont représentés tels quels.

Les cartes de généraux avec une croix verte indiquent que l'officier a été blessé pendant la bataille; celles avec une croix noire (2) indiquent que le général y a été tué.

USA (Cartes spéciales)

Sudley Ford 191 :

Gué Sudley : Mouvement limité à 2 cartes. Se joue pendant la phase de mouvement sur une carte de ruisseau. Reste en jeu en permanence et peut être utilisée par chaque camp. Pas de double.

Ball's Ford 192 :

Gué de Ball : Mouvement limité à 2 cartes. Se joue pendant la phase de mouvement sur une carte de ruisseau. Reste en jeu en permanence et peut être utilisée par chaque camp. Pas de double.

Color Guard 193 :

Porte-drapeau : Se déploie et bouge comme de l'infanterie. Donne +1 au moral pour toutes les cartes amies sur la même position. N'a pas de puissance de feu. Est éliminée dès qu'elle est touchée.

Outflank 194 :

Débordement : Se joue pendant la phase de mouvement. Permet à une carte de troupe en réserve de déborder sans jet de dé. Défausser ensuite.

Forced march 195 :

Marche forcée : Se joue pendant la phase de mouvement. Permet à une carte d'infanterie d'effectuer 2 mouvements de bataille. Défausser ensuite.

Sharpshooter 196 :

Tireur d'élite : Se joue pendant la phase de combat. Permet de tirer 1 CV à F3, indépendamment de la distance, sur un général ennemi exposé. Défausser après le tir.

Rally 197 :

Ralliement : Se joue pendant la phase de moral. Annule la déroute d'une unité. Défausser ensuite.

Double canister 198 :

Tir à mitraille : Se joue pendant la phase de combat. Double les CV d'une carte artillerie amie (avant les modificateurs de terrain) pour un tir à courte portée seulement. Défausser ensuite.

Uniform confusion 199 :

Confusion d'uniforme : Se joue pendant la phase ennemie de combat, et sur une carte ennemie, avant qu'elle ne fasse feu. Tous les coups au but obtenus sont reportés sur les autres cartes amies de la même position. Résoudre les tests de moral immédiatement. Défausser ensuite.

CSA (Cartes spéciales)

Cover 286 :

Couvert : Se joue sur toute position amie non engagée. Donne +1 au moral pour les défenseurs. Reste en jeu en permanence.

Rebel Yell 287 :

Rebel Yell : Se joue en mêlée. Toutes les cartes USA ont -1 au moral. Défausser après le 1er test de moral.

Rally 288 :

Ralliement : Se joue pendant la phase de moral. Annule la dérouté d'une unité. Défausser ensuite.

Color Guard 289 :

Porte-drapeau : Se déploie et bouge comme de l'infanterie. Donne +1 au moral pour toutes les cartes amies sur la même position. N'a pas de puissance de feu. Est éliminée dès qu'elle est touchée.

Outflank 290 :

Débordement : Se joue pendant la phase de mouvement. Permet à une carte de troupe en réserve de déborder sans jet de dé. Défausser ensuite.

Forced march 291 :

Marche forcée : Se joue pendant la phase de mouvement. Permet à une carte d'infanterie d'effectuer 2 mouvements de bataille. Défausser ensuite.

Sharpshooter 292 :

Tireur d'élite : Se joue pendant la phase de combat. Permet de tirer 1 CV à F3, indépendamment de la distance, sur un général ennemi exposé. Défausser après tir.

Double canister 293 :

Tir à mitraille : Se joue pendant la phase de combat. Double les CV d'une carte artillerie amie (avant les modificateurs de terrain) pour un tir à courte distance seulement. Défausser ensuite.

Uniform confusion 294 :

Confusion d'uniforme : Se joue pendant la phase ennemie de combat, et sur une carte ennemie, avant qu'elle ne fasse feu. Tous les coups au but obtenus sont reportés sur les autres cartes amies de la même position. Résoudre les tests de moral immédiatement. Défausser ensuite.

Manassas Gap RR 295 :

Chemin de fer de Manassa Gap : Se joue pendant la phase de renforts. Tirez 3 cartes supplémentaires. Ne peut être jouée durant le tour où elle a été piochée. Défausser ensuite.

Orange - Alexandria RR 296 :

Chemin de fer d'Orange - Alexandria : Se joue pendant la phase de renforts. Tirez 2 cartes supplémentaires. Ne peut être jouée durant le tour où elle a été piochée. Défausser ensuite.

Blackburn Ford 297 :

Gué de Blackburn : Mouvement limité à 2 cartes. Se joue pendant la phase de mouvement sur une carte de ruisseau. Reste en jeu en permanence et peut être utilisée par chaque camp. Pas de double.

Mitchell Ford 298 :

Gué de Mitchell : Mouvement limité à 2 cartes. Se joue pendant la phase de mouvement sur une carte de ruisseau. Reste en jeu en permanence et peut être utilisée par chaque camp. Pas de double.

Union Mills Ford 299 :

Gué d'Union Mills : Mouvement limité à 2 cartes. Se joue pendant la phase de mouvement sur une carte de ruisseau. Reste en jeu en permanence et peut être utilisée par chaque camp. Pas de double.