

RESUMEE DES SEQUENCES DE JEU

1- Phase Renforts. Elle n'est pas jouée le premier tour du jeu de campagne et du scénario 1861. Seuls les segments B et C sont joués au tour 3 du jeu de campagne et du scénario 1861. Seul le segment C est joué le premier tour des scénarios 1862, 1863 et 1864.

A - placer les renforts (10)

B - effectuer le mouvement stratégique (10.2)

C - placer les généraux (10.6)

2 - Distribution des Cartes stratégiques (3.2)

3 - Exécution des rounds stratégiques (3.3)

4 - Phase contrôle politique (3.4)

A - segment de changement de capitale (si nécessaire, 11.2)

B - segment détermination du contrôle politique

- placer des marqueurs C.P. dans toutes cases contenant des P.F. amis (11.1)

- déterminer le contrôle d'Etats confédérés et frontière (12.1)

- lassitude de guerre (Union) et mauvaise conscience (Sud) si c'est la fin du tour « Fall » (12.9).

5 - Phase d'attrition (9)

6 - Fin de tour

* * *

MODIFICATEURS AU DE (abrégé MD) AUX COMBATS

MD Assaut Amphibie net (6.4)

Soustraire le plus faible du plus grand pour obtenir le MD unique (+ 3 maxi).

MD défense contre assaut amphibie

+ 2 si cuirassé présent (1 seul compte)

+ 2 si la case contient un fort

+ 1 si la case contient le sous-marin Hunley

+ 1 si la case contient des torpilles

MD d'assaut amphibie (union)

+ le modificateur en cours d'assaut amphibie

+ 2 si la carte amiral Foote ou Porter est jouée

MD Ratio de Force

+ 4 pour 5/1 ou plus (ou contre un Fort sans garnison)

+ 3 pour 4/1

+ 2 pour 3/1

Autres MD

+ ? niveau du général commandant (7.4)

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

+ 2 pour interception (5.8)

+ 1 par unité d'élite affectée (7.5)

- 2 si pas de Cavalerie (dans un combat entre armées seulement) (7.5)

+ 2 si l'adversaire n'est pas approvisionné (8.3)

+ 2 pour défense dans un fort avec garnison en combat terrestre (6.8)

PERTE DE GENERAL (7.7)

Si un joueur obtient un résultat au dé modifié de 10 (ou plus) au combat, il faut faire un test :

- si le résultat du dé est de 1 à 3, le général est tué (si DM 10 ou plus)

- si le résultat du dé est 1, le général est tué (si DM moins de 10)

* * *

RESUME VOLONTE STRATEGIQUE (V.S.)

Impact du changement de fortune de la guerre (12.4)

Changement du marqueur V.S. du négatif au positif : + 2

Changement du marqueur V.S. du positif au négatif : - 3

Sommaire des points de V.S.

1 - Case de ressources détruite : le Confédéré perd, et l'Union gagne, l'équivalent de la valeur de la case ressources en points V.S..

2 - Grande bataille : vainqueur + 3, vaincu - 5.

3 - Blocus de l'Union : - 2 par échec au jet dé de forceur de blocus (12.5).

4 - Contrôle d'Etat confédéré par l'Union : le Confédéré perd la valeur de l'Etat (une seule fois).

5 - Confédéré contrôle 3 cases d'un Etat de l'Union (inclus Etats frontière contrôlés par l'Union) : Union - 5 / Confédéré + 5 par tour, par Etat.

6 - Perte de la capitale nationale : Union - 30, Confédéré - 15.

7 - Retrait d'un marqueur d'Armée : Union - 10, Confédéré - 5.

8 - Contrôle naval du Mississippi : Union + 10 (une seule fois)

9 - Etat frontière

- de neutre, devient contrôlé + valeur V.S. pour celui qui contrôle

- de confédéré, devient contrôlé par l'Union + valeur V.S. pour l'Union et - valeur V.S. pour confédéré.

10 - Lassitude de guerre : Union - 5 chaque tour d'automne

11 - Mauvaise conscience : Confédéré - 5 chaque tour d'automne après que l'événement Proclamation de l'émancipation a été joué.

12 - Commandants d'armée

- réduire la V.S. d'un montant égal à la valeur politique du général démis (diminuer de moitié la pénalité si ce général a été battu dans une grande bataille).

- V.S. - 2 pour chaque général dans la même case, ayant un niveau politique supérieur au général commandant nouvellement promu.

- V.S. - 2 lors de la création d'une armée (non en relevant le général commandant d'armée) si un général sur la carte a un niveau politique supérieur à celui du général commandant cette nouvelle l'armée (sans tenir compte du nombre de généraux dans cette situation).

* * *

TOURNER LA POSITION

Si résultat du dé est 1 à 3 = échec, si 4 à 6 = réussite

Modificateur : - 1 si la case contient un pion torpilles

Un cuirassé confédéré empêche l'opération. Le pion Hunley est sans effet.

L'Union a + 2 au dé si la C.E. Foote, Porter ou Farragut est jouée.

EXPLICATIONS DE LA CARTE

Turn Record Track : piste des tours de jeu

Explicatif de la piste des tours :

-5 SW : perte de V.S. pour lassitude de guerre (Union) ou pour mauvaise conscience (Confédéré).

No Reinf. : pas de renforts tours 1 et 3.

PC Armies : les armées peuvent désormais placer des marqueurs CP même non approvisionnées.

CSRR : le Confédéré peut construire les 2 V.F. 1864 (voir carte).

4 sur fond jaune : nombre de cartes stratégiques à distribuer ce tour.

Strategic Will Track : niveau de volonté stratégique (V.S.)

Union Naval Blockade Level : niveau de blocus naval de l'Union.

Increases by one for each Blockade card played : augmentez de 1 pour chaque carte blocus jouée.

Foreign Intervention... : Intervention étrangère, le niveau de blocus ne peut pas excéder 4.

Amphibious Assault Modifier : modificateur d'assaut amphibie.

Increases for each applicable strategy card played : augmentez pour chaque carte stratégique applicable jouée.

5 - 12 / SW = 5

Le premier chiffre indique le nombre de cases à conquérir pour contrôler l'état.

Le deuxième indique le nombre total de cases dans l'état.

Le troisième indique la valeur de la volonté stratégique de l'état.

SOMMAIRE DU MOUVEMENT

Organisation	Taille maxi	Mouvement	Général
Armée	15 P.F.	6 cases	voir 5.2
Corps	6 P.F.	8 cases	voir 5.34
Division	3 P.F.	5 cases	0
Brigade cavalerie	1 P.F.	10 cases	Gén. cav.

Table de résultats de combat (CRT)

* en cas de résultat nul, le défenseur perd l'affrontement si la case de bataille n'est ni une case ressource ni une capitale.

Ligne rouge : il faut lancer un dé pour tester la perte d'un général.

Box capitale (également côté nord)

Il sert pour placer le marqueur capitale avec le rappel des points V.S. perdus suite à la relocalisation et si celle-ci ne peut pas se faire en case ressource ou port de forceur de blocus (pour le Confédéré).

Confederate Rail Construction : placez un marqueur CP dans cette case pour indiquer la construction de la voie ferrée Meridian-Demopolis.

Union Control of Mississippi : placez un marqueur CP dans cette case lorsque le joueur de l'Union a gagné le contrôle du Mississippi (les cases avec le symbole de port sur fond vert indiquant les cases à contrôler).

Sommaire des renforts confédérés :

Etats confédérés : 9 P.F. (1 par Etat)

- 1 P.F. pour chaque Etat Confédéré contrôlé par l'Union

- 1 PF si l'Union contrôle le Mississippi.

Etat frontière : 2 PF, soit 1 PF par Etat frontière contrôlé (Missouri, Kentucky).

Blocus forcé : 4 PF pour les forceurs de blocus à raison d'un PF par zone de blocus. Le PF est perdu si échec au dé pour la zone (voir règle).

Sommaire des renforts nordistes :

Est : 8 PF à Washington ou 4 PF en Pennsylvanie, au New Jersey ou au Delaware

Centre : 6 PF en Ohio ou en Indiana

Ouest : 4 PF en Illinois ou à St. Louis (Missouri)

Si Intervention étrangère : - 2 PF par tour.

