



INTRODUCTION

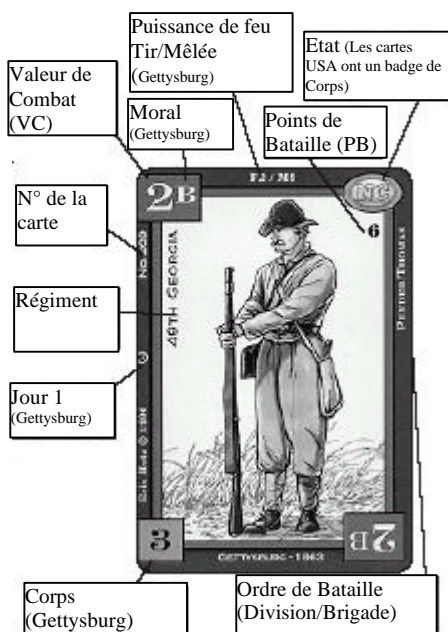
Dixie est un excitant jeu de cartes et de dés pour deux joueurs. Les joueurs commandent les armées de l'Union ou Confédérée et cherchent à gagner les batailles de la Guerre Civile Américaine.

Il existe trois éditions de Dixie : First Bull Run, Shiloh et Gettysburg. Ces règles remplacent les règles des trois autres éditions. Certaines règles ne s'appliquent qu'à une édition spécifique et cela sera indiqué.

1.0 LES CARTES

Les cartes de Dixie représentent des régiments d'infanterie et de cavalerie, des batteries d'artillerie, des généraux ainsi que du terrain et des cartes spéciales. Les cartes USA ont le dos bleu et les cartes CSA ont le dos gris. Il y a six (6) différents types de cartes.

Note : La mise en page des cartes varie selon les éditions. Le diagramme ci-contre provient d'une carte de Gettysburg.



Infanterie : Caractérisée par leur Valeur de Combat (VC 1-4).



Cavalerie : Caractérisée par leur Valeur de Combat (VC 1-4).



Artillerie : Caractérisée par leur Valeur de Combat (VC 1-4).



Généraux : Caractérisés par leur capacités de commandement en Attaque ou en Défense.



Terrain : Bois, Ruisseaux/Mares, Collines et Champs. Chaque type a son propre symbole mais toutes les cartes de terrain ont le bord vert.



Spécial : Des cartes comme Tireur d'Elite, Gué, Voie Ferrée, etc. Leurs effets sont imprimés sur chaque carte.

1.1 Dés

Dixie nécessite 4 dés normaux (non fournis). Des dés colorés Dixie peuvent être commandés (objet #3799).

2.0 PIOCHES DE BATAILLE

Déterminez les camps et séparez les cartes en deux pioches, une CSA et une USA. Mélangez vos cartes et coupez le paquet puis distribuez la pioche de bataille face cachée.

La taille de la Pioche de Bataille varie selon l'édition :

BULL RUN	SHILOH	GETTYSBURG
30 CSA/30 USA	30 CSA/40 USA	24 CSA/30 USA

Les cartes qui restent ne seront pas utilisées pour la partie et devront être mises de côté face cachée et sans les examiner.

Chaque joueur tire ensuite son Rassemblement de 18 cartes dans la Pioche de Bataille. Exception : Le Rassemblement du CSA à Bull Run est de 15. Les cartes de Rassemblement sont posées pour la bataille comme expliqué plus bas. Placez les cartes restantes à côté face cachée, c'est la pioche de Renfort.

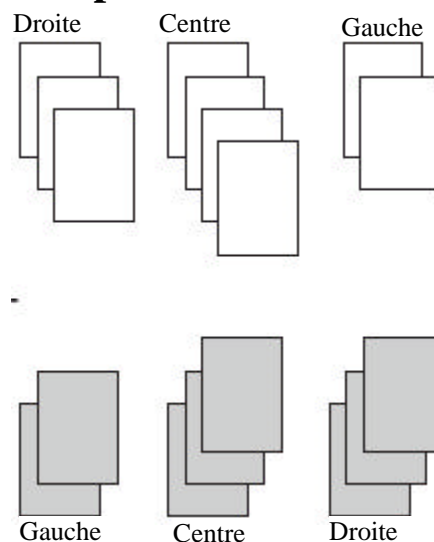
3.0 LE CHAMP DE BATAILLE

Dixie peut être joué sur n'importe quelle surface plane qui représente le champ de bataille. Le champ de bataille est composé de deux lignes de bataille opposées et séparées par une ligne centrale. Chaque ligne de bataille a trois (3) Positions de Bataille : Droite, Centre et Gauche pour un total de six (6) Positions de Bataille.

3.1 Limites d'Empilement

Un maximum de quatre (4) cartes peut être déployé (empilé) dans chaque Position de Bataille. La Réserve n'a pas de limite d'empilement.

Dans Shiloh et Gettysburg, certains généraux ont un bonus d'empilement. Voir 11.3.



DIXIE 2

EXEMPLE : Le joueur USA déploie 9 cartes (3 à Droite, 4 au Centre et 2 à Gauche) et garde neuf cartes en Réserve. Le joueur CSA déploie 8 cartes (2 à Gauche, 3 au Centre et 3 à Droite) et en laisse 10 en Réserve.

Exceptions : *Les cartes Généraux et les cartes Spéciales ne comptent pas dans l'empilement. Ces types de cartes sont révélés après la mise en place et restent visibles pour toute la durée de la partie.*

3.2 Déploiement de Bataille

Examinez vos cartes de Rassemblement et déployez les cartes de votre choix face cachée (sauf les généraux et les cartes spéciales) dans chacune de vos trois (3) positions de bataille en respectant les règles d'empilement. Vous ne pouvez pas vous déployer dans les positions ennemies. Gardez les cartes de Rassemblement qui restent dans votre main en Réserve.

3.21 Déploiement à Shiloh

Le joueur USA tient les six (6) positions de bataille au début de la partie et doit déployer de 1 à 4 cartes dans chaque position. Les deux lignes de bataille sont appelées l'avant et l'arrière.

Les cartes USA qui restent peuvent être gardées en Réserve. Le joueur CSA garde **toutes** ses cartes de Rassemblement en Réserve et commence la partie en engageant une, plusieurs ou toutes les positions de la ligne avant du joueur USA.

3.3 Déploiement du Terrain

On peut déployer jusqu'à deux (2) cartes de terrain dans chaque position et elles comptent dans l'empilement. Les cartes de terrain sont jouables après le début de la partie. Voir 10.0.

4.0 VICTOIRE

Pour gagner une bataille, vous devez occuper, sans opposition DEUX (2) des trois (3) positions ennemies. Il n'est pas suffisant d'éliminer toutes les cartes en position ennemie ; vous devez occuper ces positions (sans opposition) avec une (ou plusieurs) cartes d'Infanterie de Cavalerie ou d'Artillerie.

La victoire de Shiloh est déterminée différemment. Le joueur CSA gagne en occupant le Centre Arrière. Le joueur USA gagne en occupant le Centre Avant au jour 2 uniquement. Voir 15.1.

Important : *La victoire est déterminée dès le moment de l'occupation des deux positions ennemies. Ceci peut se produire pendant votre tour, ou celui de votre adversaire à cause d'une démoralisation.*

5.0 TOURS DE BATAILLE

Dixie est joué en tours de bataille alternés. Le joueur CSA joue en premier dans toutes les éditions de Dixie. Les quatre étapes suivantes, jouées dans l'ordre exact donné ci-dessous, composent le Tour de Bataille d'un joueur :

Les joueurs débutant devraient penser à jouer leur première partie avec les cartes face visible.

La clé pour apprendre Dixie est de jouer en séquence les quatre phases d'un tour et de les répéter jusqu'à ce que cela devienne une seconde nature.

1. Phase de Moral : Faites des jets de moral pour les cartes qui ont été touchées pendant le dernier tour ennemi. Voir 6.0.
2. Phase de Combat : Tirez avec les cartes engagées et l'artillerie à longue portée si vous le désirez. Voir 7.0.
3. Phase de Mouvement : Faites les mouvements que vous souhaitez avec les cartes qui n'ont pas tiré. Voir 8.0.
4. Phase de Renfort : Tirez une (ou plusieurs) cartes de renfort de votre pioche de renfort et ajoutez les à votre Réserve (main). Les renforts varient selon l'édition. Voir 9.0.

Chaque étape est maintenant expliquée en détail :

6.0 MORAL

Pendant la Phase de Moral, les cartes qui ont été touchées une ou plusieurs fois pendant le tour de bataille ennemi **précédent** font un test de moral avec 1d6 pour **chaque** touche qu'elles ont subi. Donc une carte avec une touche fait un Jet de Moral ; une carte avec deux touches fait deux Jets de Moral, etc.

Pour **chaque** Jet de Moral si le résultat obtenu est inférieur ou égal à la VC de la carte, la touche n'a aucun effet et un marqueur de touche (7.3) est retiré. Tout résultat supérieur à la VC entraîne la déroute de la carte (elle est retirée du jeu).

Les jets de Moral sont souvent modifiés par le général, le terrain et les cartes spéciales. Les effets de ces bonus au moral sont expliqués plus loin. Par contre, tout jet naturel de « 6 », quels que soient les modificateurs est toujours une Déroute. De même, tout jet naturel de « 1 » est toujours une réussite (aucun effet).

Exemple : *Une carte avec une VC de 3 subit deux touches. Deux dés sont lancés et les résultats sont 2 et 5. Le jet de 2 est réussi, mais le jet de 5 rate. Donc la carte déroute et est retirée du jeu. Si les jets avaient été 2 et 3 la carte aurait réussi ses deux tests de moral et les deux touches auraient été retirées.*

Moral à Gettysburg

Les cartes de la série Gettysburg ont une lettre-code pour leur moral : A, B ou C.

Code	Moral	Valeur
A	Excellent	+1
B	Moyen	+0
C	Mauvais	-1

Le moral de la carte est égal à la Valeur de Combat (VC) plus ou moins la valeur de Moral. Donc une carte **3A** a un moral de 4 (3+1), une **3B** un moral de 3 (3+0) et une **3C** a un moral de 2 (3-1).

7.0 COMBAT

Pour tirer avec une carte vous devez la révéler et lancer un dé pour voir si vous touchez l'ennemi. Les cartes qui tirent ne peuvent PAS bouger pendant ce tour de bataille, sauf pour les cas particuliers donnés dans les règles avancées. Les cartes tirent individuellement, dans l'ordre choisi par le joueur qui tire, mais tous les combats au sein d'une position doivent être résolus avant de passer à la suivante.

7.1 Valeur de Combat (VC)

Les cartes de troupes (Infanterie, Cavalerie et Artillerie) ont une valeur de combat (VC) de 1 à 4. Pour « tirer » avec une carte, lancez un dé par VC. C'est à dire qu'une carte d'infanterie avec une VC de 3 lance trois (3) dés.

Certains résultats (les plus bas) toucheront la cible en fonction de la puissance de feu de la carte qui varie selon son type et la situation. Voir 7.2.

7.2 Puissance de Feu

Puissance De Feu	Nombre de Touches
F1	1
F2	2
F3	3

Les cartes de troupes ont une valeur de puissance de feu qui varie selon leur type et la situation. La puissance de feu peut être F1, F2 ou F3. En fonction

de la puissance de feu de la carte, les résultats obtenus aux dés peuvent toucher la cible :

L'infanterie à une puissance de feu F2, mais ne peut pas tirer à moins d'être engagée. Elle doit d'abord faire un mouvement d'engagement (8.1) puis tirer à son prochain Tour de Bataille, ou elle peut tirer sur des cartes ennemies qui l'ont engagé.

Exemple : *L'infanterie a une puissance de feu F2 et touche sur des jets de dés de 1 ou 2. Une infanterie avec 3 VC lance 3 dés, et en supposant que les résultats soient 2/4/5, la carte obtient une touche (pour le 2).*

La cavalerie à une puissance de feu F1 et doit, comme l'infanterie, être engagée pour tirer. Bien que la cavalerie ait moins de puissance de feu que l'infanterie, elle a des avantages de mouvement.

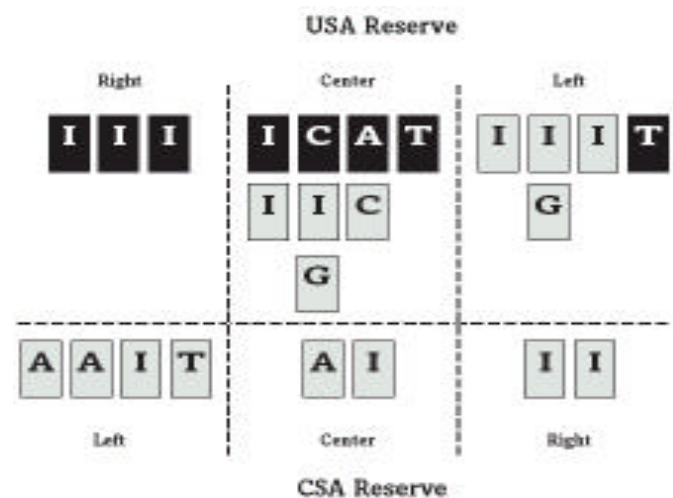
L'artillerie a deux puissances de feu, une pour la Portée Longue et une pour la Portée Courte. Une carte F1/F3 à F1 à longue portée et F3 à portée courte. Un tir à longue portée signifie tirer à travers la ligne centrale sur des cartes ennemies dans la position adverse. L'artillerie ne peut pas tirer à longue portée dans une position ennemie engagée (exception : 13.5) et ne peut jamais tirer à longue portée si sa propre position est engagée. L'artillerie à longue portée doit être révélée pour tirer, ainsi que toutes les cartes touchées. Le tir à courte portée signifie tirer sur des cartes ennemies engagées.

L'artillerie à cheval (3 de ces cartes existent dans la série Gettysburg) ont la capacité unique de Bouger et Tirer (mais pas Tirer et Bouger). Le mouvement peut être fait pour engager (8.1). Elle ne peut jamais bouger deux fois.

7.3 Touches

Pour chaque touche, placez une pièce ou un marqueur sur une carte ennemie engagée (au choix du propriétaire). Distribuez les touches de façon à ce que chaque troupe reçoive UNE touche avant qu'une troupe en reçoive une seconde. Les touches obtenues ne sont pas résolues avant la prochaine Phase de Moral ennemie, sauf si une carte prend plus de touches que sa VC (ex : une carte 1 VC avec 2 touches) elle est immédiatement éliminée.

Important : *Les cartes de terrain et spéciales (sauf si c'est indiqué sur la carte) ne prennent pas de touches. Les généraux prennent des touches selon des règles spéciales expliquées en 11.2.*



Droite USA : Trois infanteries sont déployées pendant un Tour de Bataille USA, elles ne peuvent pas tirer (elles ne sont pas engagées) mais peuvent bouger pour engager la Gauche CSA et tirer pendant le prochain tour USA. Voir 13.2 pour une règle avancée permettant le tir en *Enfilade* sur les cartes CSA dans le Centre CSA.

Gauche CSA : Deux artilleries, une infanterie et un terrain (empilement maximum) sont déployés. Pendant le tour CSA l'artillerie peut tirer (à longue portée) sur les trois infanteries de la Droite USA.

Centre USA : 4 cartes USA ont été engagées par 4 cartes CSA. A cause de la carte du terrain USA, seulement 3 cartes CSA peuvent engager (le général ne compte pas dans l'empilement). Pendant un tour USA, l'infanterie peut tirer à F2, la cavalerie à F1 et l'artillerie (portée courte) à F2 ou F3 selon le type du canon. Pendant un tour CSA, les deux infanteries peuvent tirer à F2 et la cavalerie à F1.

Centre CSA : Aucune carte ne peut tirer ; l'infanterie n'est pas engagée et l'artillerie ne peut pas tirer à longue portée dans une position engagée mais voir 13.5 pour une règle avancée sur le soutien d'artillerie.

Gauche USA : 4 cartes CSA ont capturé cette position ainsi que la carte de terrain USA. Pendant un tour USA, les cartes USA de Réserve (non représentées) peuvent engager cette position, mais les cartes CSA ont le bénéfice de la carte de terrain USA capturée. Les cartes CSA ne peuvent pas tirer avant d'être engagées par les Réserves USA, à moins que la règle avancée *Enfilade* ne soit utilisée (13.2).

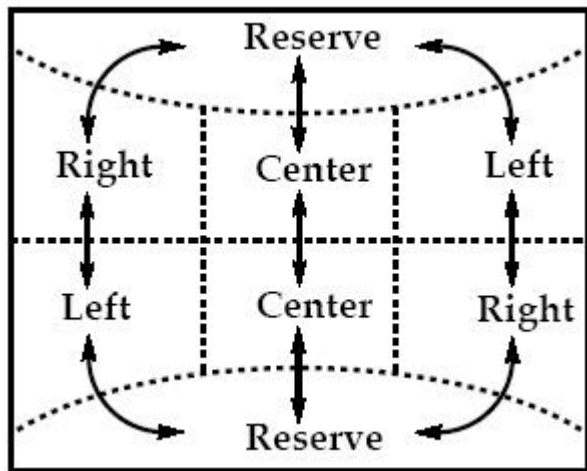
Droite CSA : Les deux infanteries ne peuvent pas avancer vers la gauche USA car l'empilement de cette position est maximal. Par contre elles peuvent bouger vers la Réserve CSA pour se déployer ailleurs.

DIXIE 4

8.0 MOUVEMENT

Chaque carte amie qui n'a pas tiré pendant le tour en cours peut faire un mouvement vers une position adjacente. Les mouvements légaux sont représentés sur le diagramme suivant, sauf que le mouvement vers la Réserve (main) **ennemie** est interdit. Notez que le mouvement latéral ou diagonal entre les positions est également interdit.

Les cartes sont déplacées individuellement, une par une, dans n'importe quel ordre. Les limites d'empilement (3.1) sont ignorées jusqu'à ce que tous les mouvements soient terminés.



8.1 Engagement

Lorsqu'une carte bouge vers une position contenant des cartes ennemies (même si cette position contient aussi des cartes amies), elle fait un engagement. Un joueur peut engager autant de cartes que la limite d'empilement de la position (3.1). Toutes les cartes engagées (des deux camps) sont révélées à la fin de tous les mouvements.

Exemple : (1) Les cartes quittent leur position Gauche pour engager la position Droite de l'ennemi. (2) Les cartes de la Réserve bougent pour engager les cartes ennemies qui ont capturé ou engagé la position Droite amie.

Important : Une fois les cartes révélées, quelle qu'en soit la raison, elles doivent rester visibles jusqu'à ce qu'elles retournent dans la Réserve.

8.2 Désengagement

Pour se désengager il faut bouger une carte engagée vers une position non engagée. Les cartes sont soumises aux limites de mouvement (8.3) et une pénalité de désorganisation (8.4) peut s'appliquer en cas de surempilement.

Exemple : (1) Les cartes qui désengagent le Centre ennemi ne peuvent désengager que vers leur propre Centre. (2) Les cartes engagées dans leur Droite ne peuvent se désengager que vers leur Réserve.

8.3 Limites de Mouvement

Certains types de terrain limitent le nombre de cartes **ennemies** (sauf les cartes généraux et spéciales) pouvant traverser la ligne centrale pour Engager ou Désengager pendant un tour. Les limites de mouvement ne s'appliquent PAS en bougeant de/vers la Réserve.

Si deux « creeks » sont jouées dans la même colonne pendant la préparation, une seule s'applique. Retirez une des deux cartes en la tirant au sort (50/50).

8.4 Désorganisation

Si vous surempilez une position pour une raison quelconque, toutes les cartes amies dans cette position doivent immédiatement faire un test de moral. Les cartes qui ratent le test ne Déroutent pas mais se déplacent vers votre Réserve. Si une position est toujours surempilée après les tests, vous pouvez retraire les cartes de votre choix vers la Réserve pour revenir à la limite légale d'empilement.

8.5 Mouvement de Cavalerie/Général

La cavalerie et les généraux peuvent faire deux (2) mouvements consécutifs au cours d'un tour, sauf qu'ils ne peuvent pas Engager et Désengager (ou inversement) au cours du même tour.

Exemples : (1) La cavalerie bouge de la Réserve vers sa Droite puis la Gauche ennemie. (2) Un général bouge de sa Gauche vers la Réserve puis vers sa Droite. (3) Un général se Désengage du centre ennemi vers sa Réserve.

8.6 Marche Forcée

Les joueurs peuvent faire une marche forcée avec leurs cartes d'infanterie et d'artillerie. Les mêmes règles que pour la cavalerie et les généraux (qui ne peuvent pas faire de marche forcée) s'appliquent. Les cartes font une marche forcée en réussissant un test de Moral, qui peut être aidé par la valeur d'Attaque du général du moment qu'il est déployé avec (et accompagne) les cartes en marche forcée. Les cartes qui ratent le test ne se déplacent PAS du tout.

9.0 RENFORTS

Pendant la dernière phase du tour, tirez une (ou plusieurs) cartes de votre pioche de Renforts et ajoutez-les à votre Réserve. Les renforts ne peuvent pas être joués avant la Phase de Mouvement de votre prochain tour, sauf pour les cartes spéciales qui peuvent être jouées à d'autres moments spécifiques.

Le nombre de renforts varie selon l'édition :

BULL RUN	SHILOH	GETTYSBURG
1 CSA/1 USA	2 CSA/2 USA	1 CSA/2 USA

10.0 TERRAIN

Les batailles sont supposées se dérouler en terrain dégagé à moins qu'une carte de terrain ne soit présente. Un maximum de DEUX cartes de terrain peuvent être déployées dans une position.

10.1 Limites de Terrain

Les cartes de terrain comptent dans l'empilement. Donc une position avec une (1) carte de terrain ne peut contenir que trois (3) cartes de troupes au maximum. Elles limitent aussi le nombre de cartes qui peuvent attaquer ; si il ne peut y avoir que trois cartes en défense, seulement trois cartes pourront Engager.

Les cartes de terrain de Shiloh et Gettysburg ont des positions définies comme Gauche, Avant-Gauche et Arrière Centre.

10.2 Jouer un Terrain

Les cartes de terrain peuvent être jouées de la Réserve pendant la Phase de Mouvement. Elles doivent être jouées face visible et uniquement dans une position non engagée de votre ligne de bataille. Une fois jouée, une carte de terrain ne peut jamais être déplacée.

Exception : *Un ruisseau ou une mare ne peut pas être joué dans une colonne contenant déjà un ruisseau ou une mare.*

10.3 Types de Terrain

Il existe plusieurs types de terrain dont les Collines, Crête, Bois, etc. Chaque type de terrain a un effet spécifique (indiqué sur la carte) qui s'applique à toutes les cartes qui attaquent ou défendent cette position. Les types de terrain les plus courants sont expliqués ci-dessous.

Les Bois réduisent la VC et le Moral de toutes les cartes en attaque de un (-1). Donc une infanterie en attaque avec une VC de 3 passera à 2 en VC, et une artillerie avec une VC de 1 ne pourra pas tirer dans un Bois (à moins d'être déployée sur une colline). La VC du défenseur ne change pas.

Les Collines augmentent la VC et le Moral de toutes les cartes en défense de un (+1) à **courte et longue portée**. La VC de l'attaquant ne change pas.

Les **Champs** augmentent la VC de toutes les cartes en défense de un (+1) lorsqu'elles tirent (pas pour le Moral). Ceci ne s'applique PAS au tir de l'artillerie à longue portée. La VC de l'attaquant ne change pas.

Les **Ruisseaux** et les **Mares** ont une limite de mouvement de 1 ou 2 cartes (indiquée sur la carte). Cela signifie qu'une seule carte peut entrer ou sortir de la position occupée par la carte de Ruisseau à chaque tour. Les limites de mouvement ne s'appliquent PAS en bougeant de/vers la Réserve. La limite est augmentée lorsqu'un Gué (carte spéciale) est joué sur le Ruisseau (n'importe quel joueur peut le faire). Le Pont en Pierre (Bull Run) est une carte de Ruisseau avec une Limite de Mouvement de trois (3).

10.4 Capturer un Terrain

Lorsqu'une position ennemie est capturée, l'attaquant devient le défenseur de cette position et reçoit tous les bénéfices du terrain qui s'y trouve.

11.0 GENERAUX

Les généraux ne comptent pas dans l'empilement, mais ils doivent toujours être déployés face visible. Il ne peut y avoir au maximum qu'un seul général par position. Un général peut faire deux mouvements consécutifs (voir 8.5).

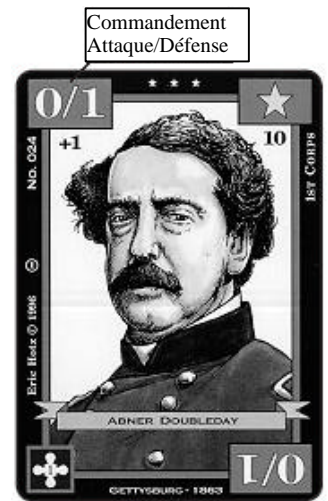
11.1 Commandement

Les généraux sont caractérisés par l'Attaque/Défense. Un général 2/1 a une valeur d'Attaque de 2 et une valeur de Défense de 1. Les généraux ne tirent pas comme les cartes de troupes. Ils apportent un « bonus au moral » à TOUTES les cartes amies se trouvant dans leur position.

Attaque : Ajoutez la valeur d'attaque au Moral de toutes les cartes amies qui attaquent une position. Donc un général 1/2 donne un bonus de +1 au moral en attaque.

Défense : Ajoutez la valeur de défense au Moral de toutes les cartes amies qui défendent une position. Donc un général 1/2 donne un bonus au moral de +2 en défense.

Important : *Lorsque vous capturez une position ennemie, vous devenez le défenseur de cette position. Donc un général 2/1 donnera +2 en attaque, mais ne donnera plus que +1 pour défendre une position ennemie capturée.*



11.2 Touches et Elimination des Généraux

Un général prend une touche pour chaque « 6 » obtenu lorsque l'ennemi tire sur sa position. Pour chaque touche, lancez 1d6 pendant la Phase de Moral, avant tous les autres jets de Moral :

Exemple : *Si un général a pris trois touches, on lance trois dés. Si un (ou plusieurs) des dés donne un « 6 » le général est tué. Si aucun des dés ne donne un « 6 », le général vit et ne subit aucun effet.*

Important : *Un général ne peut jamais tenir seul une position. Un général solitaire est immédiatement éliminé si il est engagé.*

11.3 Bonus d'Empilement

Dans Shiloh et Gettysburg certains généraux ont un **bonus d'empilement** de +1, +2 ou +3 imprimé sous leur valeur de commandement. Donc un général +1 peut attaquer ou défendre avec une carte de troupe supplémentaire par rapport à ce qui est normalement autorisé par les règles d'empilement. Le bonus d'empilement n'a aucun effet sur les Limites de Mouvement des ruisseaux/mars.

Notes : *Un général qui utilise son bonus d'empilement impose immédiatement à ses troupes la pénalité de désorganisation (8.4) si il est tué, retiré du jeu, etc.*

12.0 CARTES SPECIALES

Elles modifient les règles normales du jeu. Leur effet est imprimé sur chaque carte.

Les cartes spéciales indiquent quand elles peuvent être jouées, comme « à jouer pendant n'importe quelle Phase de Moral ». A moins que cela ne soit spécialement interdit, cela peut être pendant votre tour ou celui de votre adversaire. Elles sont jouées de votre réserve vers n'importe quelle position, sauf si elles sont limitées aux positions engagées ou non engagées.

La plupart des cartes spéciales ont un effet immédiat et temporaire et sont ensuite défaussées. Par contre, certaines cartes ont un effet plus durable ; ce type de carte spéciale (ex :

DIXIE 6

« Color Guard ») subit des touches de la même manière qu'un général (voir 11.2).

Un maximum de deux cartes spéciales peuvent être jouées sur la même position en même temps (phase) et elles doivent être différentes. Donc vous ne pouvez pas jouer deux cartes « Rebel Yell » dans la même mêlée, mais vous pouvez jouer une « Bayonet Charge » et une « Rebel Yell » simultanément.

Les cartes spéciales de la Phase de Combat doivent être jouées avant de lancer les dés, mais vous devez laisser le temps de jouer à votre adversaire avant de lancer les dés.

13.0 REGLES AVANCEES

Les règles qui suivent ajoutent considérablement de profondeur et de complexité au jeu. Elles pourront être ajoutées lorsque vous serez familiarisé avec le jeu.

13.1 Contournement

Un mouvement spécial par les cartes de Réserve (uniquement) pour engager N'IMPORTE QUELLE position de flanc ennemie ou amie. Cette position doit être engagée, même si l'engagement a été fait pendant ce tour. D'abord, déterminez à l'avance combien de cartes vont tenter la manœuvre [sans dépasser la limite d'empilement de la position prévue] et faites un test de moral pour chaque carte.

Raté : Laissez les cartes en Réserve qui perdent leur tour.

Réussi : Engagement et tir. Les cartes en contournement ne peuvent pas engager et faire une Mêlée au cours du même tour.

Les cartes de cavalerie Contournent avec +1 (Moral) ; l'artillerie avec -1. Un général dans la Réserve peut utiliser sa valeur d'attaque pour améliorer le test de moral si il accompagne les cartes en Contournement. Le général en Contournement n'a pas besoin de faire un test de Moral pour lui même. Seules les cartes qui réussissent sont révélées. Un jet naturel de « 6 » est, comme d'habitude, un échec.

Note : Certaines cartes de Ruisseaux interdisent le Contournement de leur position, c'est indiqué sur la carte. Si il n'y a pas cette restriction, les Ruisseaux peuvent être Contournés dans la Limite de Mouvement normale en plus des limites du mouvement d'Engagement normal. Donc, avec une Limite de Mouvement de 2, une position avec un Ruisseau pourra être engagée par deux cartes normalement et Contournée par deux autres cartes.

Exemple : Du moment que la position Gauche ennemie est Engagée, les cartes de Réserve peuvent bouger vers la Gauche ennemie en faisant un test de moral. Les cartes qui réussissent le test Contournent et tirent immédiatement. Les cartes qui ratent restent dans la Réserve et perdent leur tour.

13.2 Mêlée

Lorsqu'il est déjà engagé, l'Attaquant (ou le Défenseur) peut pendant sa Phase de Combat abandonner son option de tir en déclarant une Mêlée. Une Mêlée est livrée en un ou deux rounds de combat simultanés. L'Infanterie et la Cavalerie combattent avec F3 et l'artillerie avec F1.

Important : Toutes les Mêlées doivent être déclarées et résolues avant de passer à la résolution des tirs.

Lorsque les deux camps ont tiré, un test de moral spécial est fait immédiatement pour toutes les touches subies. Le joueur qui a engagé la Mêlée doit maintenant déclarer son intention de livrer un autre round de Mêlée ou de se Désengager (voir 8.2). L'adversaire a ensuite la même option de Désengagement, ou de continuer la Mêlée. Aucun joueur ne peut renforcer un combat de Mêlée.

Après le second round, si il y en a eu un, un autre test de Moral spécial est fait pour les touches subies pendant ce round. Si le joueur qui a déclaré la Mêlée n'a pas gagné la position, il doit se Désengager (voir 8.2).

Important : Tous les modificateurs de terrain pour le combat ou le moral sont ignorés en Mêlée. Le bonus au moral d'un général s'applique.

13.3 Tir d'Enfilade

Lorsqu'une position est uniquement occupée par des cartes amies, les cartes qui n'ont pas tiré peuvent faire un tir d'enfilade contre les cartes ennemies dans les positions adjacentes (latérales) de cette façon :

- Les cartes Engagées ne peuvent pas faire d'enfilade, mais peuvent subir un tir d'enfilade.
- Les cartes non Engagées dans leur propre ligne de bataille font une Enfilade à F1 **quel que soit** leur type.
- Les cartes non Engagées dans la ligne de bataille ennemie font une Enfilade à F2 **quel que soit** leur type.

Important : Le terrain ne s'applique qu'à la position qui subit le tir d'enfilade. Donc une Enfilade dans un Bois donne toujours -1 VC, mais une Enfilade depuis une colline ne donne pas +1 VC.

Exemple : Reportez-vous au diagramme 4. Les cartes dans le centre USA (des deux camps) ne peuvent pas faire d'Enfilade parce qu'elles sont engagées. Les cartes à la Droite USA ne sont pas Engagées et peuvent faire une Enfilade contre les cartes CSA engagées dans le Centre USA avec une puissance de feu F1. Les cartes CSA dans la Gauche USA ne sont pas engagées ET occupent la ligne de bataille ennemie donc elles peuvent faire un tir d'enfilade sur le Centre USA avec puissance de feu F2. Les cartes de Réserve USA (non représentées) peuvent empêcher cette Enfilade en engageant la Gauche USA. Les cartes dans la Gauche CSA peuvent engager la Droite CSA et empêcher l'Enfilade par les cartes CSA dans le Centre USA.

Enveloppement : Si des cartes en Enfilade peuvent tirer sur une position ennemie vacante, la partie est gagnée. Vacant signifie sans cartes de troupes : les terrains et les généraux n'annulent pas cet effet. Exemple : Vous avez capturé la position Gauche ennemie et à votre tour vous pouvez tirer sur le Centre ennemie où il n'y a qu'un général. La bataille est gagnée. Ceci est vrai même si l'ennemi a des cartes de troupes de son Centre qui engagent votre Centre.

13.4 Contre-Batterie

Les cartes d'artillerie peuvent, si vous le souhaitez, tirer sur de l'artillerie révélée à longue portée, et peuvent elles même être prises pour cible par des cartes ennemies engagées. Pour cibler, chaque carte tire sur une carte d'artillerie spécifique, et toutes les touches ne sont appliquées qu'à cette carte cible.

13.5 Soutien d'Artillerie

L'artillerie peut tirer (à longue portée) dans un engagement sur une position adverse, mais chaque résultat de « 5 » est une touche sur une carte amie, nécessitant un test de moral immédiat.

13.6 Leurres

Les cartes de généraux, spéciales et de terrains sont normalement jouées face visible, mais peuvent être placées comme « leurre » face cachée dans une position non engagée. Les leurres sont immédiatement éliminés lorsqu'ils sont engagés ou si ils subissent une touche par un quelconque moyen. Les leurres en jeu peuvent être volontairement révélés pendant une Phase de Mouvement amie pour devenir des cartes légales.

13.7 Reconnaissance

La cavalerie peut reconnaître une position ennemie. Elle fait un mouvement pour engager depuis sa propre ligne de bataille et subit immédiatement le tir d'une (1) carte ennemie. Si la troupe en reconnaissance survit au tir (test de Moral immédiat si nécessaire), toutes les cartes ennemies de la position sont révélées. La cavalerie en reconnaissance ne peut pas tirer et doit se Désengager après que les cartes ennemies aient été révélées.

Exception : *La cavalerie en reconnaissance peut capturer un général seul ou une position qui n'est pas défendue.*

13.8 Ligne de Bataille a Cinq Positions

Les joueurs peuvent faire des batailles plus grandes avec une ligne de bataille à cinq (5) positions : Gauche, Centre-Gauche, Centre, Centre-Droite, et Droite. Les règles sont les mêmes sauf :

- Utilisez les Pioches de Batailles personnalisées (14).
- Capturez trois (3) positions ennemies pour gagner.

Exception : *Shiloh n'a pas de version à 5 colonnes.*

13.9 Intégrité de Corps (Gettysburg Uniquement)

Le bonus au Moral d'un général est limité aux cartes du même corps. D'autres cartes peuvent se trouver dans la même position, mais n'obtiennent PAS le bonus au Moral. L'ID du Corps est notée en bas à gauche des cartes de généraux et de troupes.

Les généraux « A » sont des Chefs d'Armée (Meade ou Lee). Ces généraux peuvent commander n'importe quelle carte.

Si Lee ou Meade n'est pas en jeu ou a été tué, un chef de Corps (trois étoiles) devient Chef d'Armée. Le général d'Armée désigné ne peut pas changer en dehors de ce qui est indiqué ci-dessous.

Note : *Deux généraux USA (Reynolds et Slocum) ont l'ID de Corps « W, Wing » temporaire à Gettysburg. Lorsqu'ils sont présent, un de ces généraux est le Chef d'Armée si Meade n'est pas là. Lorsque Meade est présent, ils ont le commandement des trois Corps indiqués sur leur carte.*

Les généraux de cavalerie (jaune) ne peuvent commander que des cartes de cavalerie ou d'artillerie à cheval. Les généraux d'artillerie (rouge) ne peuvent commander que des cartes d'artillerie (de n'importe quels Corps) et donnent aussi +1 VC à ces cartes pour le tir.

Les joueurs ont aussi l'option d'étendre l'Intégrité des Corps à l'Intégrité Divisionnaire ; ce qui veut dire que les chefs de division ne peuvent commander que les troupes de leur division, et les chefs de Corps peuvent commander les troupes de toutes les divisions de leur Corps.

14.0 PIOCHE DE BATAILLE PERSONNALISEE

Chaque carte a une valeur en Points de Bataille (PB), qui représente une estimation de sa valeur pour le jeu. Les joueurs peuvent utiliser les PB pour créer leur propre Pioche de Bataille. Les totaux suggérés pour chaque édition sont donnés plus bas.

Pour les Pioches Personnalisées, il faut six (6) cartes de Rassemblement par 100 PB. Les cartes qui restent dans la Pioche de Bataille sont les renforts.

14.1 Bull Run

	3 colonnes	5 colonnes
CSA	240 PB	400 PB
USA	240 PB	400 PB

14.2 Shiloh

	3 colonnes	5 colonnes
CSA	225 PB	n/a
USA	300 PB	n/a

14.3 Gettysburg

	3 colonnes	5 colonnes
CSA	270 PB	450 PB
USA	300 PB	500 PB

15.0 BATAILLES SUR PLUSIEURS JOURS

15.1 Shiloh

Shiloh a duré deux jours et ne peut être jouée que de cette façon. Le jour 1 se termine lorsque le joueur CSA a tiré tous ses renforts. Quel que soit le joueur attaquant dans chaque position engagée, il doit faire un mouvement de recul vers une position amie pour se désengager. Le joueur USA reçoit la moitié des renforts qu'il lui reste pendant la nuit

DIXIE 8

(ajoutez-les à la Réserve). Le jour 2 commence par le tour USA.

Option Historique : *Les plupart des troupes USA de l'armée de l'Ohio n'étaient pas disponibles avant la seconde journée de bataille. Les joueurs peuvent choisir d'exclure ces cartes de leur armée pendant la première journée de bataille. Ceci est plus pratique à faire si l'armée de l'Ohio est gardée dans une pioche à part. Lorsque la première journée se termine, échangez tous les renforts USA restant par le même nombre de cartes Ohio. Le joueur USA peut ensuite tirer la moitié de ses cartes et les ajouter à sa Réserve. Les joueurs qui le désirent peuvent inclure l'armée du Tennessee, les cartes de la 3^e division (57 à 71) avec les cartes Ohio car cette division a également manqué la première journée de combat.*

15.2 Gettysburg

Gettysburg était une bataille sur 3 jours. Pour jouer les trois journées, les pioches de bataille sont augmentées à : 48 CSA / 60 USA.

La table suivante indique les Rassemblements et Renforts qui s'appliquent à chaque journée de bataille.

	CSA	USA
Jour 1	Ra 18/Re 6	Ra 18/Re 6
Jour 2	N 6/Re 6	N 12/Re 6
Jour 3	N 6/Re 6	N 12/Re 6

Les Renforts USA sont tirés à la vitesse d'un par tour (et non les deux cartes normales). Chaque journée se termine lorsque le joueur USA a tiré son dernier Renfort, **après** que les tests de Moral CSA aient été fait. Les cartes en attaque dans des positions engagées **doivent** ensuite se Désengager.

Chaque joueur tire ensuite les cartes de Renforts Nocturnes (N) et une allocation supplémentaire de 6 Renforts (Re 6) pour la prochaine journée. Les Renforts Nocturne vont directement dans la Réserve. Les deux joueurs déploient ensuite leurs cartes de Réserve dans les position amies, en respectant l'empilement, et ne peuvent en aucune façon altérer la position des cartes déjà présentes. Une nouvelle journée commence par le tour CSA.

Seules les cartes de terrain « **Day 1** » peuvent être placées pendant la première journée. N'importe quelle carte de terrain peut être jouée pendant les jours 2 et 3.

La victoire est déterminée normalement, sauf que le joueur USA gagne si le joueur CSA n'a pas gagné avant la fin du troisième jour.

Note : *Les joueurs peuvent limiter toutes les cartes de Rassemblement et de Renforts de la première journée aux cartes historique, identifiées par un ① dans la marge gauche.*

NOTES HISTORIQUES

Les généraux avec une croix verte sont les officiers qui ont été blessés pendant la bataille ; ceux avec une croix noire sont ceux qui ont été tués (ou mortellement blessés).

Bull Run

Les uniformes portés pendant le 1^{er} Bull Run n'étaient pas vraiment des uniformes. La plupart des troupes USA portaient du gris car c'était la couleur standard de la milice dans la plupart des états, et beaucoup d'unités CSA

avaient des uniformes bleu pris dans les dépôts de l'Armée US au sud.

Chaque carte de troupe et de général a une référence d'Ordre de Bataille (OB) indiquée dans la marge droite. Les cartes USA ont une référence Division/Brigade. Donc une référence d'OB V/2 indique la 2^e Brigade de la 5^e Division. La Division ou la Brigade commandée par un officier est identifiée. Les officiers USA avec un symbole d'aigle avaient le grade de colonel à Bull Run ; ceux avec une étoile étaient des brigadiers.

Les forces CSA 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. Donc, un régiment CSA identifié comme Shenandoah/2 provient de la 2^e Brigade de l'armée de la Shenandoah. Tous les généraux CSA ont un symbole avec trois étoiles et une couronne ; les colonels CSA ont les trois étoiles sans la couronne. Deux généraux CSA, Jackson et Bee portaient des manteaux bleu pendant cette bataille.

Shiloh

Chaque carte de troupe et de général à une référence d'OB historique indiquée dans la marge droite. Les cartes dans l'ordre croissant représentent l'ordre de bataille complet de Shiloh.

Malheureusement, nous avons été incapable d'obtenir des images des six colonels (avec une petite étoile blanche sur la carte). Ces cartes sont donc illustrées avec une interprétation artistique.

Gettysburg

Chaque carte d'infanterie ou de cavalerie représente un Régiment. Chaque carte d'artillerie représente une Brigade (USA) ou un Bataillon (CSA). 1 VC représente 600 soldats ou cavaliers, ou 6 à 8 canons. Nous avons inclus tous les généraux commandant une division ou plus.

Le Moral reflète le commandement, l'entraînement, l'expérience et la performance à Gettysburg.

Conception du Jeu

Tom Dalgliesh

Conception et Illustration des Cartes

Eric Hotz

Développeurs

Grant Dalgliesh

Ferkin Doyle

Calvin Stengel

Traduction

Noël Haubry

Columbia Games Inc.

POB 3457

Blaine, WA 98231

USA

www.columbiagames.com