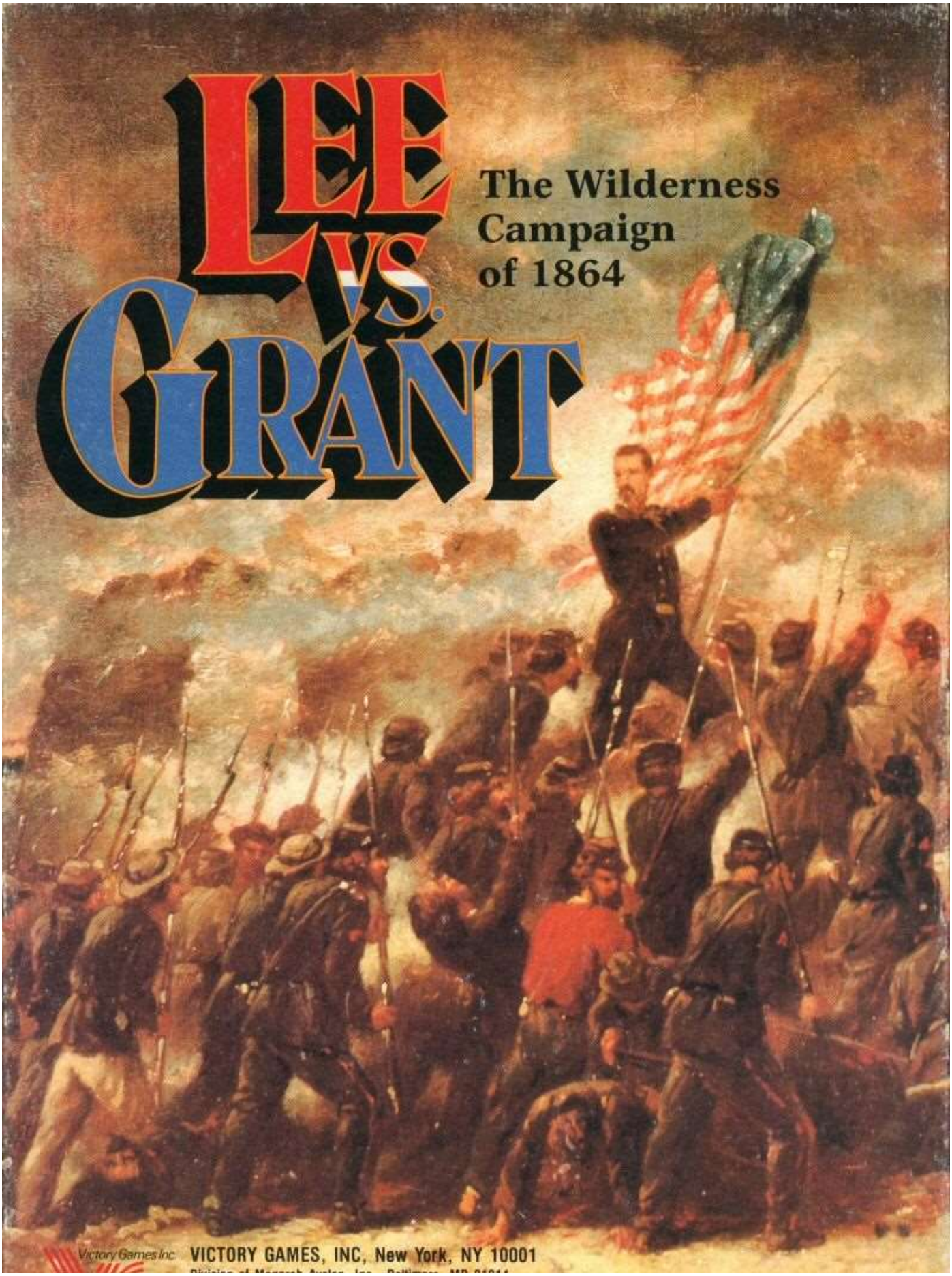

LEE vs. GRANT
The Wilderness Campaign of 1864
Victory Games Inc.
VICTORY GAMES, INC, New York, NY 10001

Table des matières

1.0 INTRODUCTION 4
2.0 MATÉRIEL DE JEU 4
2.1 Composants du jeu 4
2.2 Questions sur le jeu 4
2.3 Pièces de jeu 5
2.4 Abréviations 7
2.5 Noms des chefs 7
3.0 SÉQUENCE DE JEU 10
3.1 Séquence de jeu 10
4.0 CONCEPTS DE BASE 12
4.1 Les chefs 12
4.2 Marqueurs de Force 12
4.3 La carte 13
4.4 Zones de Contrôle 14
5.0 LE CYCLE D'ACTION 15
5.1 La phase d'action 15
5.2 Fin des phases d'action 16
6.0 ACTIVATION 16
6.1 Admissibilité à l'activation 16
6.2 Activités de marche 18
6.3 Restrictions de mouvement 20
6.4 Empilement 22
6.5 Fatigue 22
7.0 ATTAQUES 22
7.1 Admissibilité à l'attaque 22
7.2 Valeur de combat 23
7.3 Comment effectuer des attaques 23
7.4 Modificateurs de combat 24
7.5 Résultats du combat 26
7.6 Retraites, déroutes et avances 27
7.7 Option de retraite de la cavalerie 28
8.0 BRÛLER DES GARES 30
9.0 RETRANCHEMENTS 31
9.1 Hexagones de fortifications 32
9.2 Marqueurs de retranchement 34
10.0 PONTS 35
10.1 Ponts permanents 36
10.2 Construire des ponts 36
10.3 Ponts et Mouvement 37
10.4 Ponts et combat 37
11.0. RECUPERATION 38
12.0 SCENARIOS D'INTRODUCTION 38
12.1 Scénario 1 : La Taverne Jaune 39
12.2 Scénario 2 : La Gare de Trevillian 40
12.3 Scénario 3 : The Wilderness 41
12.4 Scénario 4 : Spotsylvania Court House 42
12.5 Scénario 5 : De Spotsylvania à Anna Nord 43
12.6 Scénario 6 : De Anna Nord à Totopomoy 44
13.0 ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES 45
14.0 MOUVEMENT EN MER 47
15.0 DESTRUCTION DES CHEMINS DE FER 48
16.0 RAVITAILLEMENT 50
16.1 Sources de ravitaillement 50
16.2 Bases de ravitaillement de l'Union 52
16.3 Dépôts de l'Union 53
16.4 Lignes de ravitaillement 54
16.5 Effets du ravitaillement 55
17.0 LA PERTE DES LEADERS 56
18.0 RENFORTS 58
18.1 Disponibilité des renforts 58
18.2 Placement des renforts 59
19.0 DÉTACHEMENT ET RATTACHEMENT 60
19.1 Détachement 60
19.2 Rattachement 62
20.0 LA VALLÉE 63
21.0 PONTS DES GRANDS FLEUVES DE L'UNION 64
22.0 SCÉNARIOS DE JEU AVANCÉS 65
22.1 Configurations de départ 65
22.2 Règles spéciales (tours de jeu 1, 2 et 3) 67
22.3 Victoire 68
2.4 Victoire automatique 71

Notes historiques 72
Les armées 74
Notes sur la géographie 75
Le Jeu comme Histoire 76
TURN DE JEU 1 (4 mai - 8 mai) 76
TOUR DE JEU 2 (9 mai - 13 mai) 77
TOUR DE JEU 4 (19 - 23 mai) 79
TOUR DE JEU 5 (24 mai - 28 mai) 80
TOUR DE JEU 6 (29 mai - 2 juin) 80
TOUR DE JEU 7 (3 juin - 7 juin) 80
TOUR DE JEU 8 (8 juin - 12 juin) 80
TOUR DE JEU 9 (13 juin - 17 juin) 81

1.0 INTRODUCTION

« Le berger chasse le loup de la gorge du mouton, pour lequel le mouton remercie le berger comme son libérateur, alors que le loup le dénonce pour le même acte. Manifestement, le mouton et le loup ne s'entendent pas sur la définition de la liberté. »

- Abraham Lincoln, 18 avril 1864

Lee vs Grant simule la campagne décisive du printemps 1864 en Virginie pendant la guerre civile américaine. En 45 jours, de début mai à mi-juin, l'armée du Potomac du général Ulysse S. Grant a engagé l'armée de Virginie du Nord du général Robert E. Lee dans les combats les plus féroces jamais vus sur le continent nord-américain.

L'objectif de Grant était de mettre fin à la guerre en détruisant l'armée de Lee et en capturant la capitale confédérée de Richmond. L'armée de Lee était trop faible pour envisager une action offensive ; elle ne pouvait que contrer les mouvements de Grant en tentant de s'interposer entre les Yankees et Richmond.

À la fin de la campagne, une demi-douzaine de batailles majeures a été livré et les deux camps sont trop épuisés pour continuer. Lee parvient de justesse à éviter la défaite en menant une bataille défensive sur des terrains qu'il a lui-même choisis, infligeant plus de 60 000 pertes à ses adversaires nordistes. Malgré ses énormes pertes, Grant reste inflexible dans l'exécution de sa stratégie. Pour le plus grand plaisir de ses hommes, ses mouvements sont décisifs et brillants, surtout en comparaison avec les précédents chefs de l'Armée du Potomac. Cependant, sa stratégie s'effondre sur le champ de bataille, où ses armées sont à plusieurs reprises mises en échec par Lee et l'infanterie rebelle opiniâtre, ainsi que par ses propres maladresses tactiques. À la fin de la campagne, Grant était frustré ; depuis les positions qu'il occupait à la fin de cette lutte, il allait cependant lancer la bataille qui allait finalement gagner la guerre.

Dans le jeu, les joueurs contrôlent l'Union et le forces militaires Confédérés en tours représentant 5 jours de temps. La carte est une représentation détaillée au 1:200.000 de la zone comprise entre Fredericksburg et Petersburg, où toute l'action de cette campagne s'est déroulée. Toutes les caractéristiques géographiques affectant les opérations militaires dans cette zone, comme les routes, les montagnes, 4les gués et les ponts, sont représentées sur la carte.

Une grille hexagonale a été superposée à la carte et chaque hexagone équivaut à environ deux miles d'un côté à l'autre. Chaque joueur contrôle le mouvement de divers chefs sur cette grille hexagonale. Un chef commande une force d'un nombre variable de points - chaque point équivaut à environ 2 500 hommes.

Les règles de ce livre sont divisées en deux sections. Les sections 3.0 à 11.0 couvrent les règles de base du jeu, qui sont utilisées dans les scénarios d'introduction de la section 12.0. Le reste des règles couvre le jeu avancé et est utilisé dans les scénarios fournis dans la section 22.0.

Les troupes de l'Union se dirigent vers Spotslyvania.

2.0 MATÉRIEL DE JEU

2.1 Composants du jeu

Une partie complète de Lee contre Grant contient les éléments suivants :

- Un livret de règles
- Une carte de 22 "x32".
- Deux feuilles de pions de 260 pièces
- Une carte Cartes et Tableaux
- Une carte de présentation
- Deux dés à 6 faces
- Un plateau de rangement pour les pions

2.2 Questions sur le jeu

Si vous avez des questions sur les règles du jeu Lee Vs Grant vous êtes libres d'envoyer vos questions, écrites de façon à ce qu'elles puissent être répondues par un ou deux mots si possibles. N'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée et adressée à vos questions.

Envoyez vos questions à :

Questions

Sur Lee vs Grant Victory Games, Inc.

43 West 33rd Street New York, NY 10001

Traduction

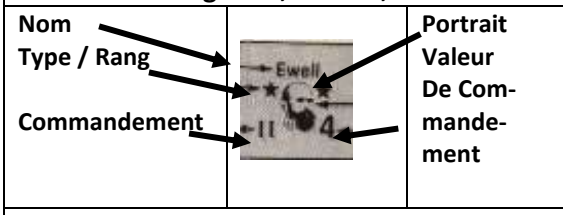
pascal.barats@yahoo.fr

Remarque : les courriers qui ne contiennent pas d'enveloppe timbrée et adressée ne recevront pas de réponse. Veuillez ne pas appeler Victory Games pour poser vos questions.

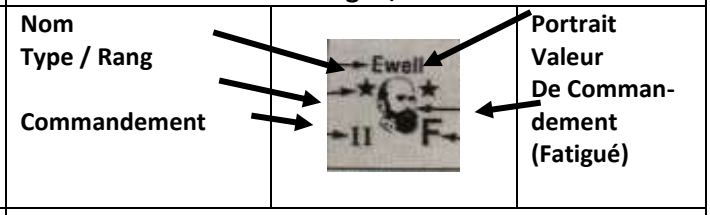
2.3 Pièces de jeu

Les pièces de jeu (ou pions) représentent les forces militaires des armées de l'Union et des Confédérés. Chaque force est imprimée dans une couleur unique.

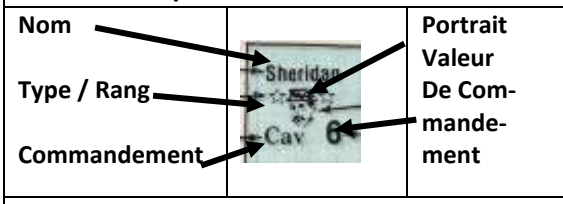
Exemple de Chef d'infanterie Côté Organisé, Mobile, recto



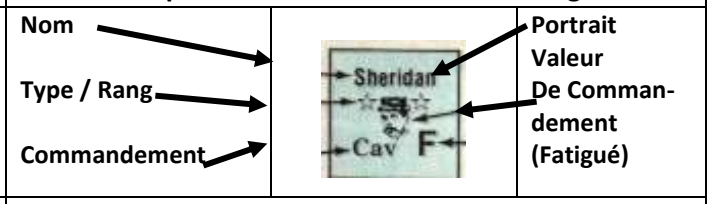
Exemple de Chef d'Infanterie Côté Fatigué, Verso



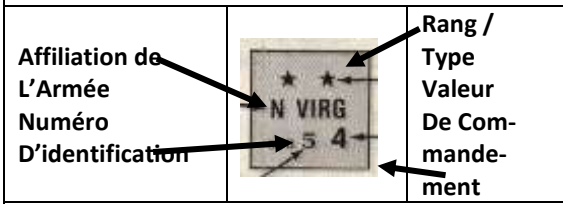
Exemple de chef de Cavalerie



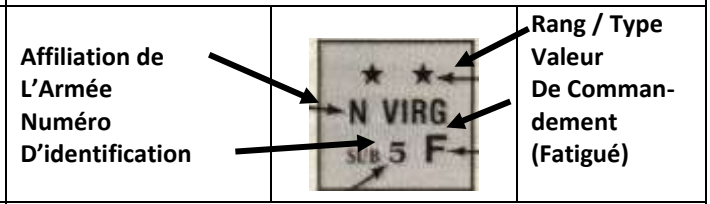
Exemple de chef de Cavalerie côté Fatigué



Exemple de chef de substitution

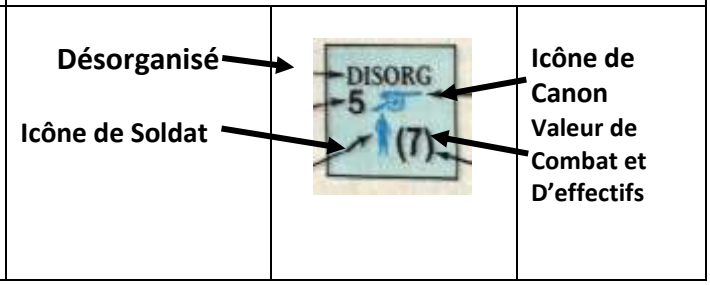


Exemple de chef de substitution Côté Fatigué



Exemple de Marqueur de Force Organisé

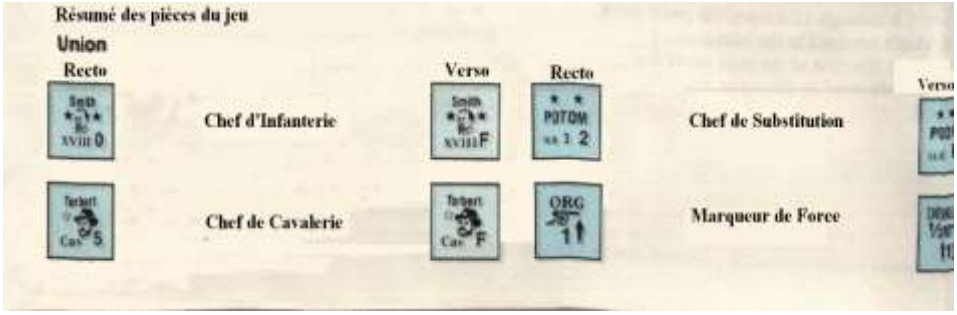
Exemple de Marqueur de Force Désorganisé



Résumé des symboles et de tailles

☆ ☆ ★ ★ Chef de Corps de Cavalerie / Chef de division de Cavalerie ☆ ★

Chaque Corps a sa propre couleur, pour aider les joueurs pour le ravitaillement.



RECTO VERSO

Marqueur Ulysse Grant

Marqueur Dépôt

Marqueur de Pont de l'Union

Le verso du pion du pont de l'Union est un pont confédéré (voir 10.0)

Marqueur de base de ravitaillement de l'Union

Marqueur de Garnison de l'Union

Marqueur d'effectif de l'Union

Confederate

FRONT BACK

Chef d'Infanterie

Chef de Cavalerie

Chef de Substitution

Marqueur de Force

Marqueur Robert E. Lee

Marqueur de Pont de l'Union

Le verso du pion du pont de l'Union est un pont confédéré (voir 10.0)

RECTO VERSO

Marqueur de Garnison (valeur de combat 2)

Marqueur de Garnison (valeur de combat 1)

Marqueurs Neutres

RECTO VERSO

Début Destruction de Rail / Destruction Complète de Rail

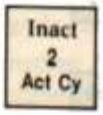
Gare Brûlée

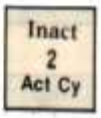
Fortifications / Fort

Garnison Confédérée Détruite

Météo

(Tour de jeu) Inactif



(Cycle d'Action) Inactif


Vallée

Mouvement

Tour de Jeu

Cycle d'Action

2.4 Abréviations

ABBREVIATIONS GÉNÉRALES DU JEU

Cav : Cavalerie

Disorg : Désorganisé

F : Fatigué

James : Armée de la James

PM : Point de mouvement

Mt : Montagne

N Virg : Armée de Virginie du Nord

Org : Organisé

Potom : Armée du Potomac

Rmd : Richmond

RR : Chemin de fer

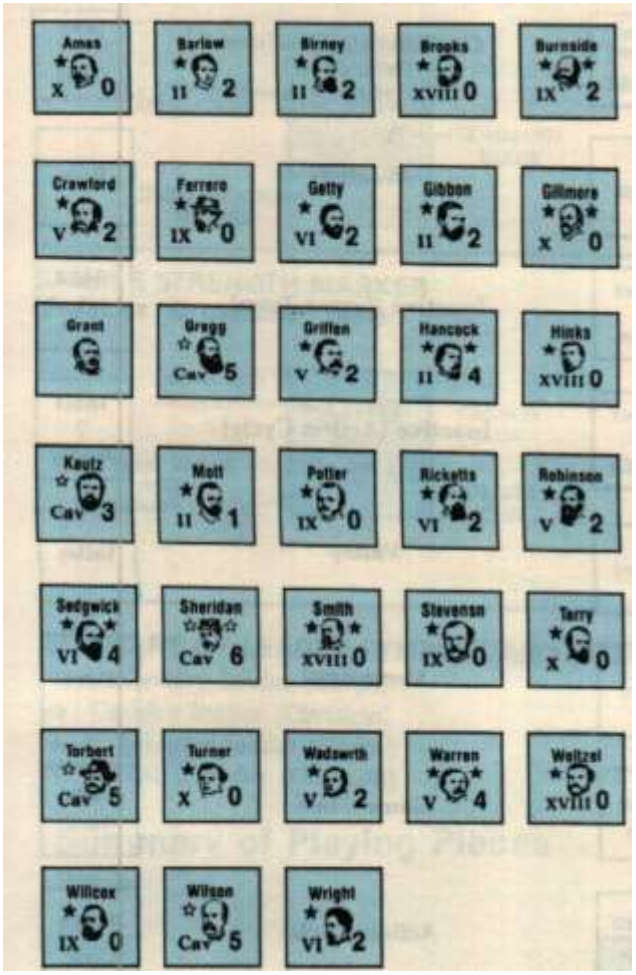
Val : Vallée

VP : Points de victoire

ZOC : Zone de Contrôle

2.5 Noms des chefs

En plus de la liste des noms complets des chefs et de leurs rangs au début de la campagne, l'état de naissance, les dates de naissance et de décès, et le parcours éducatif sont également indiqués.



CHEFS DE L'UNION

Ames : Général de brigade Adelbert Ames (Xe Corps) ; Maine, 1835-1933 ; West Point 1861.

Barlow : Général de brigade Francis Channing (X Corps) ; Maine 1835-1933 ; West Point 1861.

Birney : Major General David Bell Birney (II Corps) ; Alabama, 1825-1864 ; avocat.

Brooks Brigadier Général William Thomas Harbaugh Brooks (XVIIIe Corps) ; Ohio, 1821-1870 ; West Point 1841.

Burnside : Major General Ambrose Everett Burnside (IX Corps) ; Indiana, 1824-1881 ; West Point 1847.

Crawford : Brigadier Général Samuel Wylie Crawford (V Corps) ; Pennsylvanie, 1829-1892 ; médecin.

Ferrero : Général de Brigade Edward Ferrero (IX Corps) ; Espagne, 1831-1899 ; professeur de danse.

Getty : Général de brigade George Washington Gett} (VIe Corps) ; Washington, D.C., 1819-1901 ; West Point 1840.

Gibbon : Général de brigade John Gibbon (IIe Corps) Caroline du Nord, 1827-1896 ; West Point 1847.

Gillmore : Major General Quincy Adams Gillmore (X Corps) ; Ohio, 1825-1888 ; West Point 1849.

Grant : Lieutenant général Ulysses Simpson Grant ; Ohio, 1822-1885 ; West Point 1843.

Gregg : Général de brigade David McMurtrie Gregg (Cavalerie) ; Pennsylvanie, 1833-1916 ; West Point 1855.

Griffen : Brigadier Général Charles Griffen (V Corps) ; Ohio, 1825-1867 ; West Point 1847.

Hancock : Major General Winfield Scott Hancock (11 Corps) ; Pennsylvanie, 1824-1886 ; West Point 1840.

Hinks : Brigadier General Edward Ward Hinks (XVIII Corps) ; Maine, 1830-1894 ; législateur.

Kautz : Colonel August Valentine Kautz (Cavalerie) ; Allemagne, 1828-1895 ; West Point 1852.

Mott : Général de brigade Gershom Mott (IIe Corps) New Jersey, 1822-1884 ; banquier.

Potter : Général de Brigade Robert Brown Potter (IX Corps) ; Massachusetts, 1829-1887.

Ricketts : Général de brigade James Brewerton Ricketts (VIème Corps) ; New York, 1817-1887 ; West Point 1839.

Robinson : Général de Brigade John Cleveland Robinson (V Corps) ; New York, 1817-1897 ; West Point 1839.

Sedgwick : Major General John Sedgwick (VI Corps) ; Connecticut, 1813-1864 ; West Point 1837.

Sheridan : Général de division Philip Henry Sheridan (cavalerie) ; New York, 1831-1888 ; West Point 1853.

Smith : Major General William Farrar Smith (XVIII Corps) ; Vermont, 1824-1903 ; West Point 1845.

Stevensn : Brigadier Général Thomas Greeley Stevenson (IX Corps) ; Massachusetts, 1836-1864. Terry : Général de Brigade Alfred Howe Terry (Xème Corps) ; Connecticut, 1827-1890 ; avocat.

Torbert : Général de brigade Alfred Thomas Archimedes Torbert (Cavalerie) ; Delaware.

Turner : Général de brigade John Wesley Turner (Xe Corps) ; New York, 1833 1899 ; West Point 1855.

Wadswrth : Général de Brigade James Samuel Wadsworth (V Corps) ; New York, 1807-1864 ; avocat.

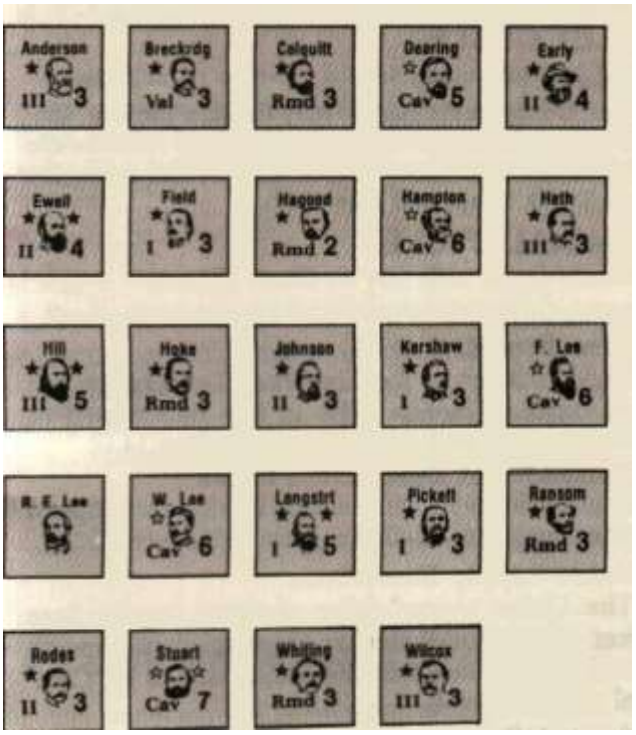
Warren : Major Général Gouverneur Warren (V Corps) ; New York, 1830-1882 ; West Point 1850.

Weitzel : Général de brigade Godfrey Weitzel (XVIIIème Corps) ; Ohio, 1835-1884 ; West Point 1855.

Willcox : Brigadier Général Orlando Bolivar Willcox (XVIIIème Corps) ; Michigan, 1823-1907 ; West Point 1847.

Wilson : Brigadier Général James Harrison Wilson (Cavalerie) ; Illinois, 1837-1925 ; West Point 1860.

Wright : Brigadier General Horatio Gouverneur Wright (VI Corps) ; Connecticut, 1820-1899 ; West Point 1841.



CHEFS CONFÉDÉRÉS

Anderson : Major General Richard Heron Anderson (III Corps) ; Caroline du Sud, 1821-1879 ; West Point 1842.

Breckrdg : Major General John Cabell Breckinridge (Valley) ; Kentucky, 1821-1875 ; avocat (ancien vice-président des Etats-Unis).

Colquitt : Général de brigade Alfred Holt Colquitt (Richmond) ; Géorgie, 1824-1894 ; avocat.

Dearing : Général de brigade James Dearing (Cavalerie) ; Virginie, 1840-1865 ; West Point 1861 (non diplômé).

Early : Major General Jubal Anderson Early (II Corps) ; Virginie, 1816-1894 ; West Point 1837. Ewell : Lieutenant Général Richard Stoddert Ewell (IT Corps) ; Washington, D C., 1817-1872 ; West Point 1840.

Field : Major General Charles William Field (I Corps) ; Kentucky, 1828-1892 ; West Point 1849.

Hagood : Brigadier General Johnson Hagood (Richmond) ; Caroline du Sud, 1829-1898 ; avocat.

Hampton : Major général Wade Hampton (Cavalerie) ; Caroline du Sud, 1818-1902 ; législateur.

Heth : Major General Henry Heth (III Corps) ; Virginie, 1825-1899, West Point 1847.

Hill : Lieutenant Général Ambrose Powell Hill (III Corps) ; Virginie, 1825-1865 ; West Point 1847.

Hoke : Major général Robert Frederick Hoke (Richmond) ; Caroline du Nord, 1837-1912 ; homme d'affaires.

Johnson : Major General Edward Johnson (II Corps) ; Virginie, 1816-1873 ; West Point 1838.

Kershaw : Major General Joseph Brevard Kershaw (I Corps) ; Caroline du Sud, 1822-1894 ; avocat.

F. Lee : Major General Fitzhugh Lee (Cavalerie) ; Virginie, 1835-1905 ; West Point 1856.

R. E. Lee : Général Robert Edward Lee ; Virginie, 1807-1870 ; West Point 1829.

W. Lee : Major général William Henry Fitzhugh Lee (cavalerie) ; Virginie, 1837-1891 ; planteur.

Longstrt : Lieutenant Général James Longstreet (Ier Corps) ; Caroline du Sud, 1821-1904 ; West Point 1842.

Pickett : Major General George Pickett (I Corps) ; Virginie, 1825-1875 ; West Point 1846.

Ransom : Major General Robert Ransom (Richmond) ; Caroline du Nord, 1828-1892 ; West Point 1850.

Rodes : Major General Robert Emmett Rodes (II Corps) ; Virginie, 1829-1864 ; Virginia Military Institute 1848.

Stuart : Major Général James Ewell Brown Stuart (Cavalerie) ; Virginie, 1833-1864 ; West Point 1854.

Whiting : Major Général William Henry Chase Whiting (Richmond) ; Mississippi, 1824-1865-West Point 1845.

Wilcox : Major General Cadmus Marcellus Wilcox (III Corps) ; Caroline du Nord, 1824-1890-West Point 1846.

3.0 SÉQUENCE DE JEU

« Nous devons leur porter un coup. Nous ne devons pas les laisser nous dépasser. Nous devons leur porter un coup ! »

- Robert E. Lee, 25 mai 1864

Chaque Tour de Jeu est effectué selon une Séquence de Jeu stricte. Le Tour de Jeu est composé de six Cycles, qui peuvent à leur tour être divisés en Phases et Segments.

Les scénarios d'introduction de la section 12 n'utilisent que les trois Cycles d'Action. Les joueurs doivent ignorer les Cycles d'Administration, de Vallée et Terminaux, et l'Indication du Tour de Jeu lorsqu'ils lisent les règles pour la première fois.

3.1 Séquence de jeu

CYCLE ADMINISTRATIF

(Jeu avancé uniquement ; pas au tour de jeu 1)

1. Phase d'événements aléatoires

Le joueur de l'Union lance deux dés et les deux joueurs consultent la table des événements aléatoires pour déterminer l'événement qui se produit (voir 13.0).

2. Phase de dépôt de l'Union

Le joueur de l'Union peut déplacer des dépôts vers toute base de ravitaillement terminée (voir 16.3). Les dépôts de l'Union qui ont été éliminés lors d'un tour précédent peuvent être placés sur n'importe quelle base de ravitaillement de l'Union complétée sur la carte (voir 16.3).

3. Phase de ravitaillement

Tous les chefs doivent tracer des lignes de ravitaillement vers des sources de ravitaillement amies (voir 16.4).

4. Phase d'embarquement

(Tours de Jeu 6, 7 et 8)

Les Chefs de l'Union qui occupent des hexagones de port sont retirés de la carte et sont placés dans la case des Chefs embarqués (voir 14.0).

5. Début de la phase de destruction des Rails

Les chefs éligibles peuvent avoir des marqueurs Begin RR Destruction placés sur eux (voir 15.0).

6. Phase de Renforts

(Tours de Jeu 3 à 7)

Chaque joueur lance un seul dé pour déterminer le nombre de renforts qu'il reçoit (voir 18.0). Les points de renfort sont utilisés par les joueurs.

7. Phase de rattachement

Les chefs de division peuvent être rattachés aux chefs de corps occupant le même hexagone (voir 19.2).

1er CYCLE D'ACTION

1.Phase d'action

A. Segment d'Initiative : Les deux joueurs lancent un seul dé. Le joueur avec le jet le plus élevé gagne (le joueur confédéré gagne à égalité). Le vainqueur du jet de dé doit prendre ou céder l'initiative (voir 5.1).

B. Segment d'Activation : Le joueur ayant l'initiative doit effectuer un Segment d'Activation ou doit passer (cf.

A la fin d'un Segment d'Activation, une nouvelle Phase d'Action est commencée, chaque joueur lance le dé et le joueur ayant l'initiative effectue un Segment d'Activation ou passe. Les joueurs continuent à effectuer des Phases d'Action indéfiniment jusqu'à ce que les deux joueurs aient passé (voir 5.2).

2.Phase de récupération

Les chefs éligibles peuvent se retrancher et/ou placer des ponts. Les chefs sur leurs côtés mobiles possédant des marqueurs de Force désorganisés voient leurs marqueurs retournés sur leurs côtés organisés.

Enfin, les chefs sur leur côté fatigué sont retournés sur leur côté mobile (voir 11.0).

2ème CYCLE D'ACTION

Identique au 1er cycle d'action.

3ème CYCLE D'ACTION

Identique au 1er cycle d'action.

CYCLE DE LA VALLEE

(Jeu avancé uniquement)

Le joueur confédéré peut déclarer l'option Breckinridge. Ensuite, le joueur confédéré lance le dé et consulte la Table des Vallées. Le résultat de la piste des vallées est appliqué (voir 20.0).

CYCLE TERMINAL

(Jeu avancé uniquement ; pas au Tour de Jeu 1)

1. Phase de débarquement

(Tours de jeu 6, 7 et 8)

Les Chefs de l'Union dans la case Chefs Embarqués sont placés sur leurs côtés mobiles dans n'importe quel hexagone de port inoccupé ou occupé par l'Union sur la carte (voir 14.0).

2. Terminer la Phase de Destruction des Rails

Les marqueurs Begin RR Destruction éligibles sont retournés sur leur face Complete RR Destruction (voir 15.0).

3. Phase de base de ravitaillement de l'Union

Le joueur de l'Union place un marqueur de base de ravitaillement sur sa face 'Build' (en construction) sur la carte ou retourne une base de ravitaillement existante de sa face 'Build' à sa face 'Complete' (Complète) (voir 16.2).

INDICATION DE TOUR DE JEU

Si le dernier tour d'une partie est terminé, le joueur de l'Union additionne le nombre de points de victoire qu'il a reçus, et les deux joueurs vérifient les conditions de victoire pour déterminer le vainqueur et le niveau de victoire (voir 22.3). Si la partie n'est pas terminée, le marqueur de tour de jeu est avancé d'une case sur la piste d'enregistrement des tours de jeu ; les joueurs passent au cycle administratif du tour suivant.

3.2 La piste du cycle d'action

Pour suivre le cycle d'action en cours, les joueurs utilisent la piste du cycle d'action (sur la carte) et le marqueur. Au début du 1er cycle d'action, placez le marqueur de cycle d'action dans la première case. Lorsque les deux joueurs passent, mettant ainsi fin à un cycle, le marqueur est avancé à la case suivante sur cette piste.

Règles de base du jeu

4.0 CONCEPTS DE BASE

« L'art de la guerre est assez simple. Trouvez où se trouve votre ennemi. Atteignez-le dès que vous le pouvez. Frappez-le aussi fort que vous le pouvez et aussi souvent que vous le pouvez et continuez à avancer. »

- Ulysses S. Grant

Au début du jeu, une personne doit être le joueur de l'Union et l'autre le joueur confédéré. Le joueur de l'Union s'assoit sur le côté est de la carte et le joueur confédéré sur le côté ouest.

4.1 Les chefs

Chaque joueur contrôle son propre ensemble de chefs, qui sont les pièces de jeu qui effectuent la plupart des actions dans le jeu. Chaque chef a un côté recto (mobile) et un côté verso (fatigué). Les informations suivantes sont fournies sur chaque pion Chef :

- Nom et portrait
- Type : infanterie (★) ou cavalerie (☆)
- Rang : division (★) ou corps (★ ★)
- Affiliation de commandement (le corps que le chef contrôle ou auquel il appartient).
- Valeur de commandement (une quantification des capacités du chef en tant que commandant).

4.2 Marqueurs de Force

Un chef possède toujours un seul marqueur de Force. Pendant la mise en place d'un scénario, un marqueur de Force de la valeur correcte indiquée dans les instructions est placé directement sous ce chef ; le marqueur est toujours placé sur la carte sur sa face avant (organisée).

Chaque marqueur de Force a un recto (organisé) et un verso (désorganisé). Le côté organisé comporte un seul chiffre de 1 à 16, qui correspond à la fois à la valeur des effectifs et à la valeur de combat du marqueur. Le côté désorganisé a deux nombres : Le nombre non parenthésé (1/2 à 11) avec une icône de canon à côté de lui est sa valeur de combat ; et un nombre parenthésé (1 à 16) avec une icône de soldat à côté de lui est sa valeur d'effectif.

Les marqueurs de force ne fonctionnent jamais seuls ; ils doivent toujours être assignés à un Chef. Partout où va un chef, le marqueur l'accompagne. Un maximum d'un marqueur de Force peut être assigné à un chef à un moment donné. Lorsqu'un chef subit des pertes ou reçoit des renforts, son marqueur change. Un joueur peut examiner les marqueurs de Force de son adversaire à tout moment.

NOTE DE CONCEPTION : L'unité militaire clé du jeu est le corps. Chaque chef de corps contrôle une mini-armée qui est tout à fait capable de manœuvrer de façon indépendante. Tactiquement, cependant, les chefs combattent mieux lorsqu'ils sont soutenus par d'autres corps amis. La valeur de commandement d'un chef est une évaluation subjective, qui tient compte de la capacité de commandement de l'homme, de la qualité des troupes sous son commandement et de la compétence du commandant sous lequel il sert. Le général Burnside, par exemple, se voit attribuer une faible valeur de commandement car il était connu pour être un chef peu imaginatif - et aussi parce que les troupes de son IXe Corps n'étaient pas aussi aguerries que les vétérans de l'Armée du Potomac. De plus, bien que le IXe Corps ait toujours accompagné l'Armée du Potomac, il ne lui a pas officiellement appartenu pendant une grande partie de la campagne. En raison de cet arrangement de commandement inhabituel, la valeur de commandement de Burnside est relativement faible.

Les deux chefs de corps de l'Union dans l'Armée du James - Smith et Gillmore - se voient attribuer des valeurs de commandement extraordinairement basses, principalement parce qu'ils ont servi sous les ordres de "Beast" (La Bête) Butler, qui s'est avéré être l'un des chefs les plus incompétents de la guerre.

Les joueurs représentent Lee et Grant, donc les pions pour ces deux hommes sont simplement des marqueurs plutôt que des pièces de jeu fonctionnelles. Mais Lee et Grant - ainsi que les généraux Beauregard, Meade et Butler - sont indirectement simulés par les valeurs de commandement attribuées à leurs subordonnés.

Chaque Chef a une désignation « F » (Fatigué) pour sa valeur de commandement sur le verso du pion pour indiquer qu'il a été activé durant un cycle d'action ou suite à un combat.

4.3 La carte

La vitesse à laquelle les chefs se déplacent sur la carte et les effets de la géographie et du feuillage sur le combat dépendent du terrain dans chaque hex. Dans le jeu, trois catégories de terrain sont représentées : le terrain prédominant dans chaque hexagone ; les caractéristiques le long des côtés des hexagones qui affectent le mouvement et le combat ; et les caractéristiques à l'intérieur d'un hexagone qui ont une signification historique, qui affectent la victoire, et qui peuvent affecter l'issue du combat.

TERRAIN DE L'HEXAGONE

Chaque hexagone de la carte correspond à l'un des cinq principaux types de terrain : ville, clairière, forêt et montagne. Chaque type de terrain a son propre coût en points de mouvement pour y pénétrer, comme indiqué sur le tableau des terrains (voir la carte des tableaux et graphiques). La clé de terrain sur la carte indique également ce coût.

Certains hexagones contiennent plus d'un type de terrain, mais un seul est prédominant. Les hexagones contenant un terrain accidenté et une forêt sont toujours des hexagones de forêt. Un hexagone contenant un symbole de ville est toujours un hexagone de ville pour le mouvement.

NOTE DE CONCEPTION : Un seul point d'Effectifs représente environ une brigade de troupes. La valeur Manpower représente les hommes disponibles pour un chef. La valeur de Combat représente leur capacité de combat.

Icône de canon

Combat/effectif **Icône de Soldat**

Valeur de combat **Icône de canon**

Icône de soldat **valeur effectif**

CARACTÉRISTIQUES DES CÔTÉS D'HEXAGONE

Un certain nombre de types de terrain apparaissent le long des côtés d'hexagone, comme les rivières, les ruisseaux, les ponts ou les gués. Ces types affectent le mouvement des chefs entre les hexagones et fournissent parfois au défenseur un modificateur lors de la résolution du combat.

CARACTÉRISTIQUES DES HEXAGONES

Plusieurs autres types de terrain apparaissent à l'intérieur d'un hexagone, comme les villes, les RR, les gares et les ports, mais ils n'ont aucun effet sur le mouvement des chefs entre les hexagones.

NOTE DE CONCEPTION : La principale source d'information de cette carte était une carte au 1:200000 censée être utilisée par les commandants lors de la campagne réelle. A deux miles par hexagone, cela s'est avéré être une échelle pratique, car les joueurs doivent penser à la fois tactiquement et stratégiquement dans le jeu. Les caractéristiques telles que les routes, les rivières et le terrain naturel peuvent affecter de manière significative la décision d'un joueur de proposer une bataille dans un certain hexagone. Les joueurs doivent également garder à l'esprit la "vue d'ensemble" et formuler un plan directeur en utilisant au mieux ces mêmes caractéristiques de terrain.

Il est interdit aux chefs d'entrer dans les hexagones de montagne (voir 6.3). Les routes et les Grande routes ne sont pas pris en compte pour déterminer le terrain prédominant dans un hexagone.

4.4 Zones de Contrôle

Chaque chef exerce une Zone de Contrôle (ZDC) dans les hexagones adjacents, ce qui peut limiter le mouvement des chefs ennemis. Il existe deux types de Zones de Contrôle : Primaire et Secondaire. Une ZDC primaire comprend les six hexagones adjacents à un chef (voir illustration). Une ZDC secondaire est constituée de tous les hexagones adjacents à un chef qui sont reliés à l'hexagone du chef par une route ou un Grande route (voir illustration).

ZONES DE CONTRÔLE DES CHEFS

NOTE DE CONCEPTION : les Zones de Contrôle représentent la capacité d'une force à inhiber le mouvement d'un ennemi proche. Une ligne de bataille de 60 000 hommes, par exemple, s'étendrait probablement au-delà d'un hexagone et obligerait un ennemi en approche à se déployer en ligne de bataille. En revanche, une petite force de cavalerie de quelques milliers d'hommes ne pourrait guère faire plus que maintenir des piquets sur les routes voisines pour signaler les mouvements de l'ennemi. C'est la valeur de combat d'un marqueur de Force, et non la valeur de puissance humaine, qui détermine une ZDC. Le côté désorganisé d'un marqueur de force a une valeur de combat inférieure à sa valeur de puissance humaine. Les retranchements ne sont pas pris en compte lors de la détermination des ZDC ; la valeur de Combat imprimée du marqueur de Force détermine la Zone de contrôle du chef.

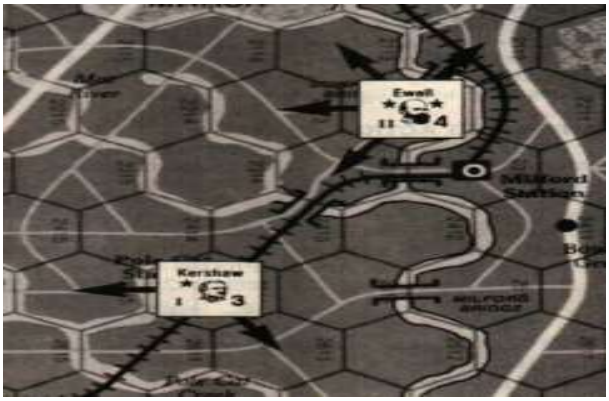
Les chefs avec une valeur de combat de 4 ou plus exercent des ZDC primaires. Les chefs avec une valeur de combat de 3 ou moins exercent des ZDC secondaires. Un chef ami exerce une Zone de Contrôle dans un hexagone inoccupé jusqu'à ce qu'un chef ennemi entre et s'arrête dans cet hexagone. Le chef ennemi annule alors la ZDC du chef ami dans cet hexagone pour la retraite et la plupart des mouvements.

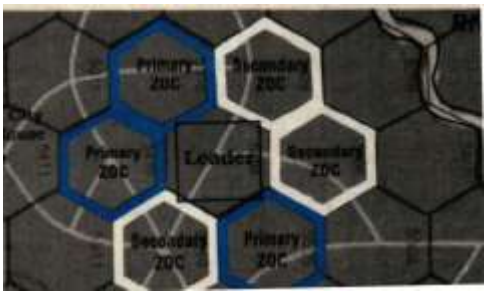
EXEMPLE DE ZOC DE CONTRÔLE : Si le chef indiqué a une valeur de combat de 3 ou moins, il exerce une ZDC uniquement dans les hexagones marqués "ZDC secondaire". S'il a une valeur de combat de 4 ou plus, il exerce une ZDC à la fois dans les hexagones de 'ZDC secondaire' et dans les hexagones de 'ZDC primaire'.

Supposons que le chef indiqué exerce une ZOC secondaire et qu'un chef ennemi se déplace dans l'un des hexagones de ZOC secondaire. Le chef ennemi annule l'effet de la ZDC du Chef concerné pour la retraite et pour la plupart des propositions de mouvement.

RESTRICTIONS SUR LES ZONES DE CONTROLE Les restrictions suivantes s'appliquent aux Zones de Contrôle :

- Elles ne s'étendent pas sur des hexagones de cours d'eau majeurs ou mineurs sans pont ou sans digues. Elles s'étendent à travers les rivières aux gués et aux ponts.
- Les hexagones de fortifications, même ceux qui possèdent des garnisons, n'exercent pas de Zones de Contrôle.
- Les ZOC exercées par les chefs de l'Union ne s'étendent pas à travers les ponts confédérés permanents ; de même, les ZOC exercées par les chefs confédérés ne s'étendent pas à travers les ponts permanents de l'Union (voir 10.1). Les ZOC s'étendent sur les ponts construits par l'un ou l'autre des joueurs (voir 10.2).





EXEMPLE *: Kershaw, avec une valeur de combat de 2, occupe Pole Cat Station (hex 2514). Parce que Kershaw a une valeur de combat inférieure à 4, il n'exerce qu'une ZOC secondaire qui s'étend jusqu'aux hexagones 2515 et 2613 ; ces hexagones sont reliés par des routes à 2514. Notez que la ZOC ne s'étend pas dans les hexagones 2413 ou 2614 le long de la voie ferrée.*

Ewell, avec une valeur de combat de 6, occupe l'hexagone 2212. Il a une ZOC primaire qui s'étend dans les hexagones 2112 (le long de la route au-dessus du pont), 2113, 2213, et 2313. La ZOC ne s'étend pas dans les hexagones 2211 ou 2312 à cause des hexagones de rivière mineurs.

5.0 LE CYCLE D'ACTION

NOTE DE CONCEPTION : Chaque mouvement effectué par un joueur obligera probablement son adversaire à modifier ses plans d'une manière ou d'une autre. Ce système "action réaction", dans lequel les joueurs savent rarement qui va bouger ensuite, est une tentative de simuler la nature imprévisible des opérations de la Guerre Civile.

Les compétences de Lee en tant que Chef sont reflétées en permettant au joueur confédéré de gagner l'Initiative lorsque les jets de dé sont identiques.

« Nous devons détruire l'armée de Grant avant qu'il n'atteigne la rivière James. S'il y arrive, cela deviendra un siège, et alors ce ne sera qu'une question de temps. »

- Robert E. Lee

Chaque Tour de Jeu se compose de trois Cycles d'Action, pendant lesquels la plupart des activités du jeu ont lieu.

5.1 La phase d'action

Pendant chaque Cycle d'Action, les joueurs effectuent un nombre indéfini de Phases d'Action, chacune d'entre elles étant composée d'un Segment d'Initiative et d'un Segment d'Activation.

SEGMENT D'INITIATIVE

Pendant ce segment, les deux joueurs lancent un dé. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé gagne. (Si les deux joueurs obtiennent le même résultat, le joueur confédéré gagne.) Le joueur gagnant doit choisir l'une des deux options suivantes :

- Il peut prendre lui-même l'initiative ;
- Il peut céder l'initiative à son adversaire.

Un joueur qui prend l'initiative (ou qui se la voit céder) doit choisir l'une des options suivantes :

- Il peut effectuer un Segment d'Activation ;

- Il peut passer.

SEGMENT D'ACTIVATION

Si le joueur ayant l'initiative effectue un Segment d'Activation, il choisit un chef éligible et marche ou se retranche (voir 6.1). Le chef sélectionné est appelé le Chef actif.

PASSER

Si un joueur passe, il ne fait rien. Il perd sa capacité à prendre ou redonner l'initiative et ne peut plus rien faire pour le reste du cycle (sauf récupérer ; voir 11.0) Le joueur initiateur peut passer quand il le souhaite et doit passer s'il n'a pas de chef pouvant être activé.

CONTINUER PHASES D'ACTION

Dès qu'un joueur termine un Segment d'Activation, une nouvelle Phase d'Action commence. Les joueurs déterminent à nouveau l'initiative comme décrit ci-dessus, et le joueur ayant l'initiative doit à nouveau choisir d'effectuer un Segment d'Activation ou de passer. Lorsqu'un joueur passe, son adversaire gagne automatiquement l'initiative pour le reste du Cycle d'Action et ne lance plus le dé pour l'initiative.

Il peut effectuer autant de Segments d'Activation qu'il le souhaite avant de passer. Les phases d'action continuent indéfiniment jusqu'à ce que les conditions pour mettre fin au cycle d'action soient remplies (voir 5.2).

5.2 Fin des phases d'action

Les Phases d'Action continuent jusqu'à ce que les deux joueurs aient passé.

Une fois que les phases

Un joueur cune actio comme le

d'action sont terminées, le jeu passe à la phase de récupération (voir 11.0).

NOTE DE CONCEPTION : Un mouvement dans lequel le bien-être des troupes est plus important que la distance parcourue est une marche standard. Un mouvement dans lequel la distance parcourue est plus importante que le bien-être des troupes est une marche forcée. Les chefs qui ne se déplacent pas du tout peuvent demander à leurs troupes de construire des retranchements. Au fur et à mesure de cette campagne, les retranchements sont devenus l'élément prédominant du champ de bataille ; Spotsylvania et Cold Harbor, en fait, ressemblaient plus aux champs de bataille de la première guerre mondiale que Gettysburg.

6.0 ACTIVATION

« Comment vas-tu, conscrit ?

Comment allez-vous aujourd'hui ?

Le prévôt vous tient, dans un endroit très étroit, ils disent !

Mais, O, vous ne devriez pas vous en soucier,

Ni pousser un autre soupir,

Car vous allez seulement à Dixie,

Pour vous battre et "faire attention à vos yeux" !

- 'How Are You, Conscrit ? ».

Chanson de l'armée de l'Union, 1864

6.1 Admissibilité à l'activation

Seul un chef appartenant au joueur ayant l'initiative peut être activé. Un chef actif peut faire l'une des trois choses suivantes :

- Marche standard
- Marche forcée
- Se retrancher

MARCHE STANDARD

Un chef peut effectuer une marche standard s'il est sur sa face mobile. Le marqueur de Force du chef peut être sur sa face organisée ou désorganisée.

Une marche standard est effectuée de la façon suivante :

1. Le joueur ayant l'initiative choisit un chef éligible et déclare qu'il va entreprendre une marche standard.
2. Le potentiel de mouvement du chef est calculé comme suit :

Chef d'infanterie : Le joueur lance un dé et ajoute la valeur de commandement au résultat du dé. La somme est la valeur de mouvement de marche standard du Chef.

Des soldats de l'Union Construisent des fortifications défensives dans la Wilderness.

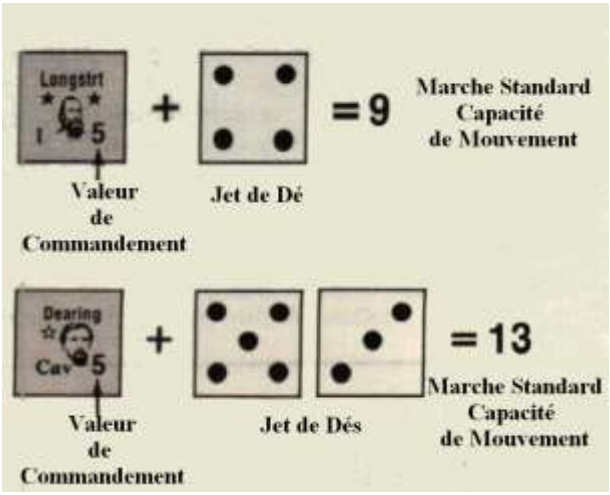
Chef de Cavalerie : Le joueur lance deux dés et ajoute la valeur de Commandement du chef au résultat du dé. La somme obtenue est le Potentiel de Mouvement de Marche standard du Chef.

3. Une fois que le potentiel de mouvement d'un chef est déterminé, le marqueur de mouvement est placé dans la case correspondant à ce potentiel sur la piste de mouvement. Lorsque le chef dépense des Points de Mouvement, le marqueur est ajusté à la baisse. Une marche se termine lorsque le chef devient fatigué (voir 6.5).

EXEMPLES DE MARCHE STANDARD : *Le joueur confédéré a l'initiative et décide d'activer Longstreet (un Chef d'infanterie) pour une marche standard. Il lance un dé et obtient un 4. Ce nombre est ajouté à la valeur de commandement de Longstreet de 5, pour une capacité de mouvement finale de 9 pour une marche standard.*

Le marqueur de mouvement est placé dans la case 9 de la piste de mouvement, et le joueur confédéré est prêt à effectuer des activités avec Longstreet. Notez que le joueur confédéré peut effectuer une marche standard que le marqueur de force de Longstreet soit sur sa face organisée ou désorganisée.

Lors de la phase d'action suivante, il gagne à nouveau l'initiative et décide d'activer Dearing (un Chef de cavalerie) pour une marche standard. Cette fois-ci, il lance les deux dés, obtenant un 8, et ajoute la valeur de commandement de Dearing (5) pour une capacité de mouvement de marche standard de 13. Le marqueur de mouvement est placé dans la case 13 sur la piste de mouvement.



MARCHE FORCÉE

Une marche forcée permet à un chef d'obtenir plus de points de mouvement, mais désorganise également ses hommes. Un chef peut effectuer une marche de force s'il est sur sa face mobile et si son sa face mobile et si son marqueur de Force est sur sa face organisée. Une marche de force est effectuée comme suit :

1. Le joueur ayant l'initiative choisit un chef éligible et déclare qu'il va entreprendre une marche de force.

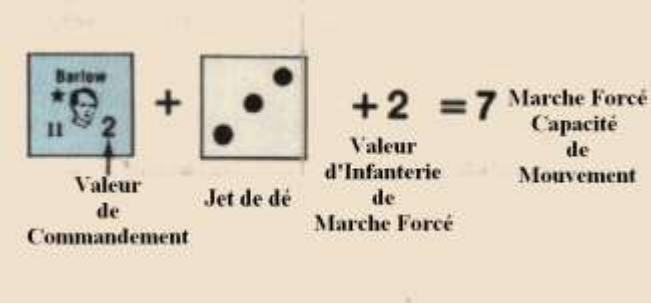
2. Le joueur retourne immédiatement le marqueur de Force du chef sur sa face désorganisée.

3. La capacité de mouvement du chef est calculée comme suit :

- **Chef d'infanterie** : Le joueur lance un dé et ajoute la valeur de Commandement du chef au résultat du dé. Il ajoute ensuite deux au nombre final. C'est le Potentiel de Mouvement de Marche du chef.
- **Chef de cavalerie** : Le joueur lance deux dés et ajoute la valeur de Commandement du chef au résultat du dé. Il ajoute ensuite quatre au résultat final. C'est le potentiel de mouvement de la marche de la Force du chef.

4. Une fois que le potentiel de mouvement d'un chef est déterminé, le marqueur de mouvement est placé dans la case correspondant à ce potentiel sur la piste de mouvement. Lorsque le chef dépense des Points de Mouvement, le marqueur est ajusté à la baisse. Une marche s'arrête lorsque le chef devient fatigué (voir 6.5).

Exemple de marche de force *: Le joueur de l'Union gagne l'initiative et décide d'activer Barlow (un chef d'infanterie) pour une marche de force, Barlow doit être sur sa face mobile et le marqueur de Force doit être sa face organisée pour effectuer une marche de force ; dès que Barlow est élu, le marqueur de Force est retourné sur sa face désorganisée. Le joueur de l'Union lance un dé, obtient un 3, ajoute la valeur de Somme de Barlow, soit Z., puis ajoute 2 au résultat pour la torche de force Le résultat final est 7 (3+2+2). Le marqueur de mouvement est placé dans la case 7 sur la piste de mouvement.*



RETRANCHEMENT

Un chef peut se retrancher s'il est sur sa face mobile et s'il ne contient pas déjà un marqueur de Fort le marqueur de force du chef peut être sur sa face organisée ou désorganisée.

Pour se retrancher, le joueur ayant l'initiative choisit un chef éligible et le retourne sur sa face fatiguée. Il place un marqueur fortification directement sur ce chef. S'il a déjà un marqueur fortification (ou est situé dans un hexagone de Fortification), un marqueur Fort est placé sur le Chef à la place.

EXEMPLE DE RETRANCHEMENT *: Le Chef d'infanterie confédéré Pickett occupe l'hexagone 3015. Le pion est actuellement sur sa face mobile. Le joueur confédéré décide de faire se retrancher Pickett. Il retourne Pickett sur sa face fatiguée et place un marqueur fortification sur le pion du Chef.*

Supposons maintenant que Pickett occupe Hanover Junction 13016) à la place. Dans ce cas, puisque l'hexagone est un hexagone de de fortification, le joueur confédéré retourne Pickett et place un marqueur de Fort dans l'hexagone.

Les chefs peuvent se retrancher pendant la phase de récupération (11.0).

Retranchement Dans Hanover Junction et dans l'hexagone 3015.

6.2 Activités de marche

Il existe trois types d'actions qu'un chef de marche peut effectuer :

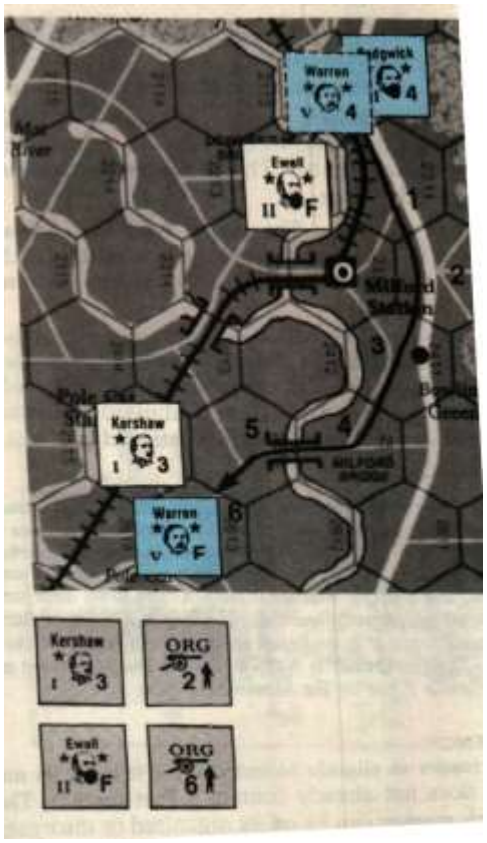
- Mouvement
- Attaque
- Brûler une Gare

MOUVEMENT

Un chef se déplace d'un hexagone à un hexagone adjacent, en dépensant un nombre de Points de Mouvement (PM) de sa Capacité de Mouvement égal au coût du terrain majeur dans l'hexagone où il entre. Cependant, si un chef entre dans un hexagone par un côté d'hexagone traversé par une route ou une Grande route, il ignore le coût du terrain majeur de l'hexagone

(et des rivières éventuelles) et paie un PM à la place. Les chemins de fer n'ont aucun effet sur le mouvement.

Dans le jeu avancé la pluie augmente le coût de déplacement le long des routes (voir 13.0).



Consultez le Tableau du Terrain (sur la carte Cartes et Tableaux) pour une explication complète des effets du terrain sur le mouvement.

EXEMPLE DE MOUVEMENT : *Le Chef confédéré Kershaw (valeur de combat 2) occupe Pole Cat Station (hexagone 2514.) et Ewell (valeur de combat 6) occupe l'hexagone 2212. Les Chefs de l'Union Warren et Sedgwick occupent l'hexagone 2112, en face d'Ewell. Pendant la phase d'action en cours, le joueur de l'Union gagne l'initiative et décide d'activer Warren. Il obtient un 2, qui est ajouté à la valeur de commandement de Warren de 4, pour une capacité de mouvement totale de 6. Le joueur de l'Union décide de déplacer Warren le long de Bowling Green Road jusqu'à l'hexagone 2411 (3 points de mouvement), puis vers le sud-ouest le long de la route jusqu'à l'hexagone 2613 (3 points de mouvement).*

Warren a dépensé tous ses points de mouvement et le pion est donc retourné sur sa face fatiguée (son marqueur de force n'est pas affecté). Notez que Warren n'a pas à faire Halte dans l'hexagone 2513, qui est adjacent à Kershaw, car le Chef confédéré n'exerce qu'une ZOC secondaire et aucune route ne relie 2514 à 2513.

ATTAQUE

Un chef en marche peut attaquer tout hexagone adjacent occupé par des chefs ennemis. Pour attaquer un hexagone, le joueur propriétaire doit dépenser deux Points de Mouvement plus le nombre de Points de Mouvement que le chef devrait normalement dépenser pour entrer dans l'hexagone occupé par l'ennemi.

EXEMPLE D'UNE ATTAQUE *: Dans l'exemple décrit ci-dessus, le joueur de l'Union reçoit l'initiative lors de la prochaine phase d'action et décide d'activer Sedgwick pour une marche standard. Il obtient un 5, ce qui combine avec la valeur de commandement de Sedgwick de 4, donne une capacité de mouvement de 9. Le joueur de l'Union déplace Sedgwick le long du même chemin qu'il a déplacé Warren dans l'hexagone 2613 (6 MP). Il déclare ensuite une attaque contre Kershaw, dépensant ses 3 PM restants (2 pour l'attaque et 1 pour le coût nécessaire pour entrer dans l'hex). Notez que Sedgwick ne peut pas attaquer Kershaw depuis les hexagones 2413 ou 2513 car aucune route ne relie ces hexagones à 2514. Le coût d'une attaque depuis l'un de ces hexagones serait de 6 PM (2 pour l'attaque et 4 pour le coût nécessaire pour entrer dans l'hexagone).*

Le coût en PM pour brûler une gare est supérieur au coût en PM pour entrer dans l'hexagone avec la gare.

Un joueur peut choisir de ne pas dépenser de PM pour un chef. Ceci n'est pas considéré comme une passe. Cependant, une fois qu'un chef est activé - même s'il ne se déplace pas, n'attaque pas, ne brûle pas de Rail ou ne se retranche pas - il doit être retourné sur sa face fatiguée.

BRÛLER DES GARES

Un Chef en marche avec une valeur de combat de 2 ou plus peut brûler des gares (voir 9.0). Le coût en PM pour brûler une gare est différent pour les chefs d'infanterie et de cavalerie :

- Un chef d'infanterie doit dépenser quatre PM pour brûler une gare ;
- Un chef de cavalerie doit dépenser six PM pour brûler une gare.

RESTRICTIONS

Un chef ne peut effectuer aucune des activités ci-dessus s'il ne possède pas au moins le nombre de PM requis. Un chef en marche peut dépenser une partie, la totalité ou aucun de ses PM. Les PM non utilisés ne peuvent pas être conservés d'une marche à l'autre, ni être transférés à un autre chef.

6.3 Restrictions de mouvement

Les mouvements des chefs sont limités par divers types de terrain et par les zones de contrôle.

- **Montagnes :** Un chef ne peut jamais entrer dans un hex de montagne, qui est considéré comme un terrain infranchissable.
- **Hexagones de fortifications :** Un chef ne peut pas entrer dans un hexagone d'ouvrage fortifié ennemi avec une garnison, à moins que cette garnison ne soit détruite (voir 9.1). Un chef peut entrer dans un hexagone d'ouvrage fortifié ennemi sans garnison sans pénalité.

  Rivières : Un chef ne peut pas traverser une rivière majeure ou mineure du côté de l'hexagone sauf à un pont ou un gué. Un chef traversant un pont ou un gué ne paie pas de pénalité de mouvement particulière ; il dépense le coût normal en Points de mouvement (1 PM) pour entrer dans l'hexagone suivant le long de la route/du piquet. Les Chefs de l'Union ne peuvent jamais traverser de ponts confédérés permanents et les Chefs confédérés ne peuvent jamais traverser de ponts de l'Union permanents.
- **Ruisseaux :** Les chefs peuvent traverser des côtés d'hex de ruisseau en payant le coût normal du terrain dans l'hex où ils entrent ; il n'y a pas de coût supplémentaire en PM pour traverser un ruisseau. Les chefs peuvent également traverser des ruisseaux le long des routes et des Grande routes, en payant le coût normal en points de mouvement (1 PM) pour entrer dans l'hex suivant le long de la route/de la Grande route.
- **Hexagones occupés par l'ennemi** : Un chef ne peut jamais entrer dans un hex occupé par des chefs ennemis.
- **Zones de contrôle :** Un chef doit s'arrêter en entrant dans un hexagone inoccupé qui est dans une zone de contrôle ennemie (primaire ou secondaire). S'il entre dans une Zone de Contrôle ennemie qui est occupée par n ou plusieurs chefs amis, il peut continuer à se déplacer. Un chef obligé de s'arrêter en entrant dans une ZOC ennemie vide peut toujours attaquer ou brûler une station RR. S'il attaque avec succès, il peut être autorisé à poursuivre son mouvement (voir 7.6).

COMMENCER UNE MARCHE DANS UNE ZOC ENNEMIE

NOTE DE CONCEPTION : Presque chaque hexagone de la carte est considéré comme ayant des routes et des pistes mineures, mais seules les routes et les pistes considérées comme suffisamment larges pour permettre le mouvement de grands corps de troupes sont représentées. Les chemins sont des routes à surface de gravier ou "planquées" qui restaient en relativement bon état même par mauvais temps. La "route du télégraphe" est indiquée comme une route à grande circulation, même si la carte source ne la montre pas comme une route principale. Comme il s'agissait probablement de la route la plus connue entre Richmond et Fredericksburg, elle est considérée comme une route en épi dans le jeu. La pénalité de mouvement pour attaquer simule le temps nécessaire pour former une ligne de bataille correcte. La pénalité de mouvement pour brûler les gares simule le temps passé à arracher les voies, détruire les ponts et brûler les dépôts, châteaux d'eau et autres structures vitales pour le fonctionnement d'une voie ferrée.
Un joueur peut traverser un pont construit par son adversaire, auquel cas le pont devient la propriété du joueur actif (voir 10.2).
Dans le jeu avancé, la pluie limite la capacité des chefs à traverser les côtés d'hexagone de ruisseau (voir 13.0).
Si un chef entre dans la ZOC d'un chef de cavalerie et que l'ennemi effectue une option de retraite de cavalerie, il peut continuer à se déplacer (voir 7.7).

Si un chef commence une marche dans une ZOC ennemie dans laquelle se trouvent un ou plusieurs autres chefs amis, il se déplace normalement.

Si un chef commence une marche dans une ZOC ennemie dans laquelle aucun autre chef ami ne se trouve, il se déplace normalement, sauf qu'il ne peut pas entrer directement dans une ZDC ennemie inoccupée.

EXEMPLE *: Le chef d'infanterie confédéré Longstreet occupe la station Pole Cat 125141 et Ewell la 2212 ; les deux chefs exercent des ZOC primaires. Le Chef de cavalerie de l'Union Wilson occupe la station 2513. Warren et Sedgwick occupent 2112.*

Lors d'une Phase Action, le joueur de l'Union gagne, l'initiative et décide d'activer Sedgwick ; il obtient un 2 qui est combiné avec la valeur de commandement de Sedgwick de 4 pour une capacité de mouvement totale de 6. Sedgwick descend la Bowling Green Road jusqu'à l'hexagone 2411 (3 PM) puis suit la route jusqu'à l'hexagone 2413. Si Wilson n'occupait pas l'hexagone 2513, Sedgwick devrait terminer son mouvement dans cet hexagone car il serait alors un hexagone inoccupé dans la ZDC d'un Chef ennemi. Cependant, comme cet hexagone est occupé par un Chef ami, Sedgwick peut continuer à se déplacer.

Lors de la phase d'action suivante, le joueur de l'Union reprend l'initiative et décide de déplacer Warren. Il obtient un 5, qui combiné à la valeur de commandement de Warren de 4 donne une capacité de mouvement de 9. Warren suit le chemin de Sedgwick jusqu'à l'hexagone 2513 puis entre dans l'hexagone 2613 (là encore, la présence de Wilson permet à Warren de se déplacer d'un hexagone supplémentaire, plutôt que de s'arrêter en 2513).

Supposons que Warren attaque et qu'aucun des deux Chefs n'est obligé de battre en retraite. Le joueur de l'Union gagne à nouveau l'initiative pour la prochaine phase d'action. Il décide d'activer Wilson. Il obtient un 5 sur deux dés, ce qui, combiné à la valeur de commandement de 5 de Wilson, donne une capacité de mouvement de 10. Il déplace Wilson en 2613 (1 PM), en 2714 (14 PM), en 2715 (4 PM), et enfin en Chesterfield Station (hex 2716 ; 1 PM) pour couper une unité confédérée remontant de Richmond. Wilson peut se déplacer dans l'hex 2613 car l'hex est occupé par un Chef ami (la ZDC primaire de Longstreet est annulée).

6.4 Empilement

A la fin d'une marche ou d'une retraite, un maximum de cinq chefs peuvent occuper le même hexagone. Cette restriction ne s'applique qu'à la fin d'une marche ; au cours d'une marche, un chef peut traverser tout hexagone occupé par des chefs amis sans tenir compte des restrictions d'empilement.

6.5 Fatigue

Un chef est retourné de sa face mobile à sa face fatiguée dans l'une des circonstances suivantes :

- Le marqueur de mouvement atteint 0 sur l'échelle de mouvement pendant une marche ;
- Un joueur décide que la marche de son chef est terminée même si des PM restent sur l'échelle de mouvement ;
- Un chef devient fatigué à cause d'un combat (voir 7.0) ;
- Un chef actif se retranche.

Si un chef devient fatigué, sa marche s'arrête automatiquement.

NOTE DE CONCEPTION : La fatigue ne signifie pas qu'un chef est fatigué ; elle indique simplement qu'il n'y a plus de temps dans la journée (ou, plus précisément, dans le cycle pour qu'il fasse autre chose).

Un chef non activé qui devient fatigué après avoir été attaqué par un chef ennemi ne peut pas être activé.

7.0 ATTAQUES

« Nous avons suffisamment d'hommes et ils se battront si nos hommes de tête font ce qui est juste. Il ne sert à rien aux hommes de dire qu'il a été impossible de régler cette question auparavant. Je sais qu'il y a eu suffisamment d'hommes et d'argent et maintenant, avec cette Grande Armée de Volontaires, si nous sommes vaincus, ce sera à cause de la mauvaise gestion, rien d'autre ».

- Sergent Will Owen, 20e Volontaires du Maine, avril 1864

Lutte pour le « Bloody Angle » à Spotsylvania.

7.1 Admissibilité à l'attaque

Seul un Chef en marche peut effectuer une attaque. Un Chef en marche ne peut attaquer qu'un seul hexagone à la fois.

CIBLES DES ATTAQUES

Un chef en marche peut attaquer tout hexagone adjacent occupé par un ou plusieurs chefs ennemis. Le chef attaquant n'est pas obligé de se trouver dans une ZOC ennemie. Si le chef attaquant est adjacent à plus d'un hex occupé par l'ennemi, il n'attaque qu'un seul hex à la fois. (Le choix de l'hexagone à attaquer est laissé au joueur attaquant.) Les hexagones qui ne sont pas attaqués sont ignorés.

DÉCLARER LES ATTAQUES

Après que le joueur contrôlant le chef en marche ait déclaré l'hexagone qui sera la cible d'une attaque, le chef attaquant doit dépenser 2 PM plus le nombre normal de PM que cela lui coûterait pour entrer dans l'hexagone attaqué. (Les routes et les Grande routes sont pris en compte.) Si le Chef ne possède pas le nombre de PM requis, l'attaque ne peut avoir lieu. Les attaques ne sont jamais obligatoires.

PARTICIPATION AUX ATTAQUES

Seul le chef en marche attaque. Tous les autres chefs amis, même ceux empilés dans le même hexagone que le chef en marche, ne participent jamais à l'attaque proprement dite. Un chef peut déclarer plus d'une

attaque par marche tant qu'il a les PM requis et qu'il n'est pas fatigué. Un Chef avec un marqueur de Force désorganisé peut attaquer normalement.

Un chef ami empilé avec un chef attaquant peut donner un modificateur de jet de dé positif lors de la résolution de l'attaque (voir 7.4).

PARTICIPATION A LA DEFENSE

Tous les chefs ennemis dans l'hex attaqué doivent combiner leurs valeurs de combat en une seule somme ; l'attaquant ne peut pas cibler des chefs individuels dans un hex. Cependant, la valeur de combat maximale du défenseur dans un seul hex est de 16, même si des chefs ennemis possédant une valeur de combat combinée de plus de 16 occupent l'hex. La valeur de Combat du défenseur peut être modifiée au-dessus de 16 si ses chefs se trouvent dans des hexagones de brise-vent ou possèdent des marqueurs de Retranchements (voir 7.2).

RESTRICTIONS D'ATTAQUE

- Une attaque ne peut jamais avoir lieu à travers un côté d'hexagone de rivière majeure ou mineure, sauf si un pont ou un gué relie les hexagones de l'attaquant et du défenseur.
- Un chef de l'Union ne peut jamais attaquer à travers un pont confédéré permanent et vice versa (voir 10.1). Les attaques peuvent place à travers les ponts construits par les deux joueurs (voir 10.2).

La valeur d'effectif des marqueurs de force désorganisés n'a aucun effet en attaque ou en défense - seule la valeur de combat est prise en compte.

7.2 Valeur de combat

La valeur de combat d'une unité peut varier selon que son marqueur de Force est du côté organisé ou désorganisé. La valeur de combat d'un chef en défense peut également être modifiée par des retranchements.
Si le marqueur de Force d'un chef est sur sa face organisée, la valeur de combat du chef est simplement le nombre indiqué sur le marqueur. Si le marqueur de Force d'un chef est sur sa face désorganisée, la valeur de combat du chef est le chiffre non parenthésé du marqueur avec l'icône de canon à côté, et non le chiffre entre parenthèses avec l'icône de soldat.

RETRANCHEMENTS

Si un chef en défense se trouve sous un marqueur fortification (ou dans un hexagone de fortification), sa valeur de combat est doublée. Si un chef en défense se trouve sous un marqueur de Fort, sa valeur de combat est triplée.

> **NOTE DE CONCEPTION**. Un marqueur de force organisé représente des troupes qui sont reposées et de bonne humeur. Un marqueur de force désorganisé représente des troupes qui sont fatiguées et mal préparées pour la bataille.
>
> Un chef avec un marqueur de Force désorganisé peut avoir une valeur de combat de 1/2 ; si c'est le cas, cette fraction est conservée pendant le combat - elle n'est pas arrondie au supérieur ou à l'inférieur.

7.3 Comment effectuer des attaques

Une attaque est résolue de la manière suivante :

1. L'attaquant indique l'hex attaqué et le marqueur de Mouvement est ajusté vers le bas sur l'échelle de Mouvement par le coût en PM approprié.

2. Les joueurs calculent les modificateurs de jet de dé (voir 7.4) :
- Le modificateur de rapport doit modifier les jets de dé.
- Tout autre modificateur peut modifier les jets de dé.

3. L'attaquant et le défenseur lancent chacun un seul dé, en modifiant leurs jets de dé si nécessaire. Le jet de dé modifié du défenseur est soustrait du jet de dé modifié de l'attaquant. Les joueurs consultent ensuite le tableau de combat et appliquent les résultats à leurs pions (voir 7.5).

4. Si le chef attaquant n'est pas fatigué, il peut continuer sa marche ; s'il est fatigué (ou s'il n'a plus de PM), la marche est terminée et une nouvelle phase d'action commence.

7.4 Modificateurs de combat

Plusieurs facteurs peuvent modifier les jets de dé de l'attaquant et du défenseur. Tous les modificateurs énumérés ci-dessous sont cumulatifs. Il n'y a pas de limite au nombre de modificateurs qui peuvent être ajoutés ou soustraits au jet de dé d'un joueur.

Dans le jeu avancé, les joueurs vérifient leurs jets de dé avant d'appliquer les modificateurs pour déterminer si un chef de corps a été tué (voir 17.0).

MODIFICATEUR DE RATIO

Le jet de dé de l'attaquant doit être modifié par le modificateur de ratio. Pour calculer ce modificateur, comparez la valeur de combat du chef attaquant aux valeurs de combat combinées des chefs en défense. Arrondissez le rapport en faveur du défenseur pour vous conformer à l'un des rapports simplifiés indiqués dans le tableau des rapports. Un modificateur au dé de -9 à +10 est indiqué à côté de chaque ratio. Il s'agit du modificateur de rapport de l'attaquant.

EXEMPLE : *Le chef attaquant a une valeur de combat de 16 et le jet de dé de -9 à +10. Dans le tableau des ratios, le modificateur de ratio de l'attaquant pour 3-1 est indiqué par +2. Si un chef attaquant a une valeur de combat de 5 et attaque un défenseur avec une valeur de 16, le ratio serait de 1-4 arrondis vers le bas en faveur du défenseur. Sur la carte des rapports, le modificateur est indiqué comme étant -3.*

NOTE DE CONCEPTION : les modificateurs du terrain basé en grande partie sur la façon dont l'artillerie fonctionnerait dans l'hexagone dans lequel une bataille doit avoir lieu. Les unités d'infanterie de l'Union ont toujours bénéficié d'une abondante artillerie de soutien. Quand les unités se battaient en terrain ouvert — lorsque l'artillerie peut être utilisé à de grandes distances— les troupes de l'Union ont un net avantage ; à l'inverse, lorsqu'elles combattaient en terrain restreint - où l'artillerie n'avait aucune valeur - les troupes de l'Union étaient légèrement désavantagées.

Le bonus pour les chefs de soutien encourage les joueurs à concentrer toute leur armée pour la bataille. Par leur simple présence, les chefs inactivés peuvent renforcer considérablement une attaque, simulant le fait qu'un défenseur ne serait pas capable de concentrer tous ses hommes contre une seule force ennemie lorsqu'il y a des forces ennemies proches significatives quelque part dans les parages.
Le général Lee a joué un rôle décisif sur le champ de bataille à plusieurs reprises au cours de cette campagne - notamment dans la Wilderness et à Spotsylvania - en ralliant les troupes confédérées lorsque la bataille semblait perdue.
C'est la raison d'être du bonus du général Lee.

TERRAIN
Le jet de dé du défenseur peut être modifié par le terrain :

- Si une attaque a lieu à travers un pont ou un gué traversant une rivière majeure ou mineure, le défenseur ajoute 3 à son jet de dé ;
- Si une attaque a lieu à travers un ruisseau (même à travers un côté d'hexagone traversé par une route ou une pique), le défenseur ajoute 2 à son jet de dé ;
- Si un chef confédéré est attaqué dans un hexagone de forêt par un chef d'infanterie de l'Union, le joueur confédéré ajoute 1 à son jet de dé ;
- Si un chef d'infanterie de l'Union est attaqué dans un hexagone de forêt, le joueur de l'Union soustrait 1 à son jet de dé ;
- Si un chef confédéré est attaqué dans un hexagone clair par un chef d'infanterie de l'Union, le joueur confédéré soustrait 1 à son jet de dé ;
- Si un chef d'infanterie de l'Union est attaqué dans un hexagone dégagé, le joueur de l'Union ajoute 1 à son jet de dé.

Bombardement à Cold Harbor par des canons de l'Union

SOUTIEN DES CHEFS

Le jet de dé de l'attaquant peut être modifié par des chefs amis inactifs adjacents à l'hexagone du défenseur au moment de l'attaque. Les conditions suivantes doivent être remplies :

- Pour chaque hex adjacent au défenseur (y compris l'hex du chef attaquant) occupé par des chefs amis inactifs dont la valeur de combat combinée est égale ou supérieure à la moitié de la valeur de combat totale du défenseur (modifiée par les retranchements, le cas échéant), l'attaquant ajoute un à son jet de dé.

- Les chefs amis inactifs fournissant le bonus peuvent être sur leur face mobile ou fatiguée et leurs marqueurs de Force peuvent être organisés ou désorganisés.
- Les chefs amis séparés du défenseur par des rivières majeures ou mineures, avec ou sans pont, ne peuvent pas fournir ce bonus.
- Jusqu'à six hexagones adjacents au défenseur peuvent fournir le modificateur + 1 si chaque hexagone contient des chefs amis inactifs éligibles (pour un modificateur maximum de +6 pour les chefs de soutien).
- Les chefs amis séparés du défenseur par des rivières majeures ou mineures, avec ou sans pont, ne peuvent pas fournir ce bonus.
- Jusqu'à six hexagones adjacents au défenseur peuvent fournir le modificateur + 1 si chaque hexagone contient des chefs amis inactifs éligibles (pour un modificateur maximum de +6 pour les chefs de soutien).

EXEMPLE DE CHEFS EN APPUI : *Le Chef confédéré Longstreet, avec une valeur de combat de 5, occupe la gare pole Cat (hex 2514). Il est sur sa face fatiguée car il a été activé pour effectuer une action de retranchement. Le marqueur fortifications sur Longstreet double sa valeur de combat à 10.*

Le joueur de l'Union pendant quatre Phases d'Action consécutives déplace le Chef de cavalerie Wilson (valeur de combat 2) dans l'hexagone 2513, Sedgwick (valeur de combat 5) dans l'hexagone 2413, Warren (valeur de combat 9) dans l'hexagone 2613, et enfin Hancock (valeur de combat 10) dans l'hexagone 2513. Hancock a 8 PM restants et peut donc attaquer Longstreet.
La valeur de combat de Sedgwick (5) est la moitié de celle de Longstreet (10), il apporte donc un modificateur de +1. Warren a une valeur de combat (9), supérieure à la moitié de celle de Longstreet, il apporte donc un autre modificateur de +1. La valeur de Wilson est inférieure à la moitié, il n'apporte donc aucun modificateur. Notez que la valeur de combat de Hancock n'est pas prise en compte pour déterminer l'éligibilité de Wilson à fournir le bonus puisque Hancock est actif.

> Le chef actif qui effectue l'attaque n'est pas pris en compte pour déterminer si les chefs amis inactifs dans le même hexagone remplissent les conditions pour le modificateur.

BONUS DU GENERAL LEE

Avant que les dés ne soient lancés pour résoudre une attaque, le joueur confédéré peut appliquer un "Bonus Général Lee" à un Chef confédéré en attaque ou en défense. Seul un chef de corps d'infanterie (deux étoiles) peut recevoir ce bonus en cas d'attaque ; en cas de défense, au moins un des chefs en défense doit être un chef de corps d'infanterie. Si le bonus est utilisé, le joueur confédéré ajoute 1 à son jet de dé. Un maximum d'un tel bonus peut être utilisé par Cycle d'Action (donc jusqu'à trois bonus peuvent être utilisés par Tour de Jeu).
Une fois le bonus utilisé, le joueur confédéré place le marqueur General Lee dans la case "Bonus utilisé" de la Fiche du Général Lee. Au début du cycle d'action suivant, le marqueur Lee doit être replacé dans la case "Bonus disponible". Les bonus non utilisés ne peuvent pas être sauvegardés d'un cycle à l'autre.

> Dans le jeu avancé, si un résultat de maladie de Lee est obtenu sur la table des événements aléatoires, le joueur confédéré ne reçoit pas le Bonus Général Lee pour le tour où l'événement se produit (voir 13.0).

BONUS CONFÉDÉRÉ DU PREMIER TOUR (Jeu Avancé uniquement)

Dans le jeu avancé, le joueur confédéré reçoit un modificateur au dé de +1 lors de sa première attaque contre un chef de l'Union pendant le 1er cycle d'action du tour 1 uniquement. Il reçoit ce bonus que le marqueur de Force du chef soit organisé ou désorganisé (voir 22.2). Si le joueur confédéré n'attaque pas pendant le 1er cycle d'action, il ne reçoit jamais ce bonus.

PLUIE (Jeu Avancé uniquement)

Dans le jeu avancé, l'attaquant soustrait 1 à son jet de dé pendant les tours de jeu de pluie. De plus, des restrictions sont imposées aux attaques à travers les côtés d'hexagone de ruisseaux et les gués (voir 13.0).

7.5 Résultats du combat

Le Tableau de Combat (imprimé sur la Carte des Tableaux) est utilisé pour résoudre chaque attaque. Chaque combat produit deux résultats : un pour l'attaquant et un pour le défenseur. Pour résoudre un combat, le jet de dé modifié du défenseur est soustrait du jet de dé modifié de l'attaquant.

> NOTE DE CONCEPTION : Pendant la guerre de Sécession, les combats étaient souvent aussi catastrophiques pour les vainqueurs que pour les vaincus. Le tableau de combat reflète cela : L'attaquant souffrira presque certainement à moins qu'il n'ait un avantage distinct en force et en terrain.

Les deux joueurs consultent ensuite le tableau de combat.
Les deux joueurs croisent le nombre résultant sur le Tableau de Combat. Le joueur attaquant coche la colonne correspondant à la valeur de combat de son chef attaquant. Le joueur en défense coche la colonne correspondant à la valeur de combat non modifiée de ses chefs qui se sont défendus contre l'attaque. Les résultats des deux joueurs, qui sont appliqués immédiatement, peuvent consister en un seul chiffre et une ou deux lettres.

Résultats des lettres

Il existe cinq types de résultats de lettres :

D (Désorganisé/ Fatigué) le marqueur de Force du Chef est retourné sur sa face désorganisée. S'il est déjà désorganisé, il reste tel quel. Aussi, le pion est retourné à son côté fatigué. S'il est déjà fatigué il reste comme tel. Un chef qui attaque et qui obtient un « D » ne peut plus utiliser ses PM ; sa marche est terminée.

F (Fatiguée) : Le chef est retourné sur sa face fatiguée. (S'il est déjà fatigué, il le reste).

r (Retraite) : Le chef doit retraiter (voir 7.6).

R (Déroute) : Le chef est mis en déroute (voir 7.6).

a (Avance) : Le chef peut avancer après le combat (voir 7.6).

Les confédérés prennent d'assaut les fortifications de l'Union (Wilderness)

RÉSULTATS NUMÉRIQUES

Un résultat numérique indique une réduction (1, 2 ou 3) de la valeur d'Effectifs du chef. Retirez le marqueur de Force du chef et remplacez-le par un autre indiquant la valeur d'Effectifs réduite (c'est-à-dire la valeur d'Effectifs du chef avant l'attaque moins le résultat de la perte).

Puisqu'un chef subissant une perte d'effectifs doit également subir un résultat "D* (Désorganisé), le nouveau marqueur de Force du chef doit être placé sur sa face désorganisée. Si le marqueur de Force initial était déjà sur sa face désorganisée avant l'attaque, le nouveau marqueur de Force est également placé sur sa face désorganisée.

EXEMPLE ***:*** *Si un chef avec un marqueur de Force organisé avec une valeur de Combat/Manpower de 8 subit un résultat "1D", le chef est retourné sur sa face fatiguée et son marqueur de Force est retiré. Un nouveau marqueur de Force est placé sous le chef sur sa face désorganisée avec une valeur de Manpower de 7(8-1 = 7).*

APPLICATION DES RÉSULTATS

Le résultat de l'attaquant ne s'applique qu'au chef attaquant, même si d'autres chefs se trouvent dans le même hexagone ou ont apporté leur 'soutien' (c'est-à-dire ont apporté un modificateur au jet de dé). Le résultat de la lettre du défenseur s'applique à tous les chefs en défense ; le résultat du chiffre du défenseur s'applique à la pile dans son ensemble, pas à chaque chef individuellement. Tant que le résultat en chiffre est entièrement appliqué, le défenseur peut l'appliquer à n'importe lequel de ses chefs en défense comme il l'entend.

ÉLIMINATION DES CHEFS

Si, à la suite d'une attaque, un chef a une valeur d'effectif inférieure ou égale à 0, il est retiré de la carte. Dans les scénarios du jeu de base, les chefs ne sont éliminés que si leur valeur d'Effectifs atteint 0 ou s'ils ne peuvent pas battre en retraite (voir 7.6).

Dans le jeu avancé, les chefs de corps peuvent également être tués (voir 17 0). Il est possible pour un chef éliminé pour cause de perte d'effectifs de revenir en renfort (voir 18.0).

7.6 Retraites, déroutes et avances

RETRAITES

Si le joueur en défense subit un résultat *r*, il doit faire reculer tous ses chefs en défense de deux hexagones. Les chefs qui reculent doivent se déplacer en pile et ne peuvent pas se séparer. Les restrictions d'empilement doivent être respectées après une retraite. Les

restrictions suivantes s'appliquent aux chefs qui battent en retraite :

- Ils doivent s'éloigner de deux hexagones contigus de l'hexagone où ils ont défendu. Ils ne peuvent jamais terminer une retraite dans un hex adjacent à celui d'où ils ont battu en retraite.

- Ils peuvent entrer et traverser des hexagones inoccupés en ZOC ennemie, mais pour chaque hexagone inoccupé en ZOC ennemie dans lequel ils entrent, le chef perd un point d'effectif de son marqueur de Force.

- Ils ne peuvent jamais entrer dans un hexagone de montagne ou un hexagone occupé par des chefs ennemis.

- Ils ne peuvent pas retraiter hors de la carte.

- Ils ne peuvent traverser un côté d'hexagone de rivière majeure ou mineure que par un gué ou un pont. Les ruisseaux n'ont aucun effet sur les retraites.

- Les chefs de l'Union ne peuvent pas retraiter à travers des ponts confédérés permanents, et les chefs confédérés ne peuvent pas retraiter à travers des ponts de l'Union permanents.

- Si un chef bat en retraite sur un pont construit par le joueur adverse, le pont change de propriétaire et devient la propriété de l'adversaire (voir 10.2).

Les points de mouvement ne sont jamais dépensés lors d'une retraite et, à l'exception de ce qui précède, le terrain n'est pas pertinent.

Un chef peut battre en retraite dans un hex contenant un chef ami qui se trouve dans une ZDC ennemie sans subir de perte d'effectif. Cependant, il doit terminer sa retraite à deux hexagones de celui où il a commencé sa retraite, et non adjacent à cet hexagone. De même, dans le jeu avancé, les chefs ne peuvent pas retraiter à travers un côté d'hex de ruisseau sans pont pendant un tour de jeu de pluie (voir 13.0).

DEROUTE

Si le joueur en défense subit un résultat "R", il doit faire retraiter tous ses chefs en défense de quatre hexagones. Les chefs en déroute sont soumis aux mêmes restrictions que les chefs en retraite, y compris les pénalités pour se déplacer à travers les ZDC ennemies. Une fois la déroute terminée, les chefs concernés doivent se trouver à exactement quatre hexagones de l'hexagone où ils ont commencé leur déroute, en comptant par le chemin le plus court possible.

INCAPACITÉ À BATTRE EN RETRAITE OU À DÉROUTER

Si un chef ne peut pas remplir les conditions d'une retraite ou d'une déroute, il est retiré de la carte et sa valeur d'Effectifs est complètement perdue.

AVANCE APRÈS COMBAT

Si le joueur attaquant reçoit un résultat "a", le chef attaquant peut avancer dans l'hexagone libéré par le défenseur. Une avance n'est pas considérée comme un mouvement et ne dépense pas de PM.

Un chef qui avance peut se déplacer directement d'une ZOC ennemie à une autre.

Qu'un chef attaquant avance ou non, il peut continuer à dépenser des PM après une attaque tant qu'il n'est pas fatigué par le résultat du combat. Cependant, un chef attaquant ne peut pas continuer à se déplacer s'il se trouve dans une ZOC ennemie après le combat. (Il peut attaquer à nouveau ou brûler des gares normalement).

7.7 Option de retraite de la cavalerie

Un chef de cavalerie peut utiliser l'option de retraite de la cavalerie avant d'être attaqué par un chef d'infanterie ennemi. Le chef peut battre en retraite dans l'une des circonstances suivantes.

- Un chef d'infanterie ennemi (pas de cavalerie) effectuant une marche se déplace dans un hex adjacent au chef de cavalerie ;

- Un chef d'infanterie ennemi est sélectionné pour effectuer une marche alors qu'il occupe un hex adjacent au chef de cavalerie ;

- Un chef d'infanterie ennemi avance après combat dans un hexagone adjacent au chef de cavalerie.

EFFECTUER UNE RETRAITE DE CAVALERIE

NOTE DE CONCEPTION : *Les cavaliers de la guerre de Sécession n'étaient pas de la cavalerie au sens européen du terme. Se battant rarement à cheval, les cavaliers n'étaient en fait rien d'autre que de l'infanterie montée. À la fin de cette campagne, pratiquement tous les cavaliers étaient armés de carabines à courte portée et à chargement par la culasse qui se sont avérés supérieures à plusieurs égards aux mousquets plus lourds utilisés par les fantassins. Pendant la guerre, la cavalerie était surtout utilisée comme une force de reconnaissance avec du punch. Lorsque l'ennemi était trouvé, la cavalerie ne faisait généralement pas ses bagages et ne partait pas ; au contraire, si les chances et le terrain étaient favorables, la cavalerie mettait pied à terre et combattait à pied. Ainsi, ils ralentissaient l'ennemi en le forçant à se déployer. Il n'était pas rare qu'une grande force d'infanterie soit décimée par le feu concentré des carabines à tir rapide de la cavalerie de l'ennemi. De plus, la cavalerie était insaisissable ; si une escarmouche semblait mal engagée, elle remontait simplement en selle et s'en allait.*

Si le chef de la cavalerie est séparé du chef d'infanterie par une rivière majeure ou mineure, avec ou sans pont, l'option de retraite de la cavalerie ne peut être utilisée.

L'option de retraite de la cavalerie est volontaire. Si un joueur souhaite effectuer une option de retraite avec l'un de ses chefs de cavalerie, il le déclare dès que son adversaire a effectué l'une des actions énumérées ci-dessus. La marche du chef ennemi est temporairement suspendue pendant que la retraite a lieu. Une retraite de cavalerie s'effectue comme suit :

1. Retournez le chef de cavalerie sur sa face fatiguée et retournez son marqueur de Force sur sa face désorganisée. Si le Chef est déjà fatigué et/ou que son marqueur de Force est déjà désorganisé, il le reste et peut toujours effectuer la retraite.

2. Le chef ennemi dont la marche a été interrompue voit immédiatement sa capacité de mouvement réduite de 2 PM. Ajustez son marqueur de Mouvement vers le bas sur la Piste de Mouvement de deux cases.

3. Le joueur de cavalerie lance un seul dé. Sur un résultat de 1 ou 5, il n'y a pas d'effet négatif ; sur un résultat de 6, la puissance principale du chef de cavalerie est immédiatement réduite d'un. Remplacer sa force avec un nouveau marqueur possédant une valeur d'effectif inférieure d'une unité à l'original ; placez le nouveau marqueur de force sous le Chef sur sa face désorganisée.

Si le jet de dé entraîne l'élimination du chef (voir 7.5), son pion et son marqueur de Force sont immédiatement retirés de la carte.

4. Le joueur applique un résultat 'R' (Déroute) au Chef de cavalerie. Le Chef doit terminer sa déroute à quatre hexagones de l'hexagone dans lequel il a commencé sa retraite, sujet aux restrictions normales de déroute (voir 7.6), sauf que le Chef de cavalerie en déroute ignore les ZDC ennemies pendant sa retraite ; il ne perd pas de points d'Effectifs pour être entré dans un hexagone inoccupé dans une ZDC ennemie.

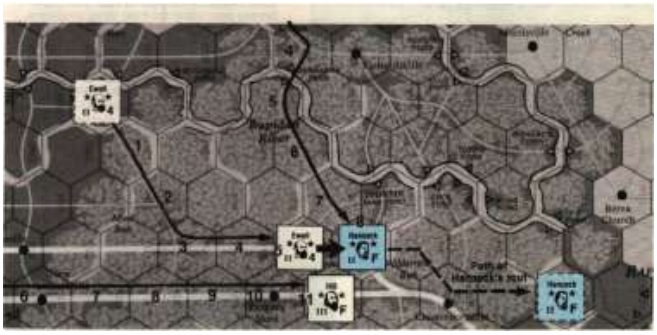
5. Lorsque la retraite est terminée, le chef ennemi dont la marche a été interrompue reprend ses activités à partir du point d'interruption. (Le chef ennemi continue sa marche même s'il a déclenché la retraite de la cavalerie en entrant dans la Zone de Contrôle du chef de la cavalerie).

PLUS D'UN CHEF DE CAVALERIE DANS UN HEXAGONE

Si deux chefs de cavalerie ou plus sont empilés dans le même hexagone, ils peuvent effectuer une option de retraite ensemble. Dans ce cas, un seul jet de dé est nécessaire pour déterminer s'il y a perte, mais tous les chefs doivent retraiter comme une pile et terminer leur retraite dans le même hexagone. Un joueur peut faire retraiter des chefs de cavalerie séparément vers différents hexagones, mais des jets de dé distincts (voir l'étape 4, ci-dessus) pour chaque chef en retraite sont nécessaires pour déterminer s'il y a perte.

Un chef de cavalerie empilé avec un chef d'infanterie ami peut effectuer une option de retraite de cavalerie, mais pas le chef d'infanterie.

EXEMPLE DE COMBAT : *C'est le début de la partie et lors de la première Phase d'Action du premier cycle, le joueur de l'Union a l'initiative. Il décide d'activer Hancock pour qu'il s'empare du carrefour vital de Wilderness Tavern (hexagone 1117). Il obtient un 4, ce qui, combiné à la valeur de commandement de Hancock de 4, donne une capacité de mouvement de marche standard de 8. Hancock se déplace en 1117. Son pion est retourné sur sa face fatiguée.*



Lors de la phase d'action suivante, le joueur confédéré gagne l'initiative. Il décide d'activer Hill pour une marche forcée afin de menacer Hancock. Il obtient un 5, qui combiné avec la valeur de commandement de Hill de 5 et le 2 pour la marche forcée donne une capacité de mouvement de 12. Il retourne le marqueur de force de Hill sur sa face désorganisée et déplace le Chef à 1217 PM.) Hill entre dans la ZDC primaire de Hancock et doit s'arrêter ; Il n'a pas assez de PM pour attaquer. Son pion est retourné sur son côté fatigué.

Le joueur confédéré gagne à nouveau en initiative et décide d'activer Ewell pour une marche standard. Il obtient un 4, qui est ajouté à la valeur de commandement d'Ewell de 4 pour une capacité de mouvement de 8. Ewell dépense 5 PM pour entrer en 1118, adjacent à Hancock, et déclare une attaque, utilisant ses 3 derniers PM.

Hancock a une valeur de Combat de 11 et Ewell a une valeur de 7, donc le rapport de 7 à 11 est réduit en faveur du défenseur à 1-2. Sur le tableau des ratios, le modificateur du joueur confédéré est de -1. Hill est adjacent à Hancock et a une valeur de combat de 6, soit plus de la moitié de la valeur de Hancock. Ainsi, Hill est un Chef de soutien éligible et fournit un bonus de +1 à l'attaque. De plus, le joueur confédéré décide d'utiliser le bonus du Général Lee pour un autre modificateur de +1. Son modificateur final au dé est de +1 l-l + l + l=+l).

Le seul modificateur qui s'applique au joueur de l'Union est un -1 pour un chef d'infanterie de l'Union qui se défend dans un hexagone de forêt.

Le dernier modificateur de dé du joueur de l'Union est un -1.

Le joueur confédéré lance le dé et obtient un 5, qui est modifié en 6. Le joueur de l'Union obtient un 2, qui est modifié en 1.

Le résultat de 1 est soustrait du résultat de 6, ce qui donne une différence de +5 pour l'attaque. Les deux joueurs consultent le tableau de combat. Le chef de l'Union vérifie dans la colonne "7 à 11" à +5 et obtient un résultat de "1DR" ; il perd un point d'effectif et déroute. Le joueur confédéré vérifie la colonne "7 à 11" et trouve un résultat de "a" ; il est autorisé à avancer après le combat.

Le joueur de l'Union remplace le marqueur de Force initial de 11 de Hancock par un marqueur désorganisé avec une valeur de Manpower de 10, et il déplace Hancock de quatre hexagones loin de l'hexagone de combat, terminant la déroute dans l'hexagone 1213. Hancock était déjà fatigué, donc il reste simplement fatigué. Ewell avance dans l'hexagone 1117 et son pion est retourné sur sa face fatiguée car il n'a plus de points de mouvement (son marqueur de force n'est pas affecté). Le combat est maintenant terminé.

Notez que dans le jeu avancé, le joueur confédéré reçoit également un modificateur de +1 pour la première attaque effectuée lors du 1er cycle d'action. Ce modificateur n'a pas été pris en compte dans l'exemple ci-dessus.

8.0 BRÛLER DES GARES

« Il est bon que la guerre soit si terrible, sinon nous y prendrions trop goût ».
- Robert E. Lee

Les chefs en marche peuvent brûler les gares. Pour cela, un chef doit occuper un hexagone de gare et doit avoir une valeur de combat (et non une valeur d'effectif) d'au moins 2.

BRÛLER UNE GARE

Pour brûler une gare, un chef d'infanterie doit dépenser quatre PM et un chef de cavalerie doit dépenser six PM. Dès que les PM requis sont dépensés, un marqueur Brulé est placé dans l'hexagone. Une fois qu'un marqueur Brulé est placé dans un hexagone, il y reste pour le reste de la partie. Cette station RR ne peut pas être brûlée à nouveau. Le marqueur n'a aucun effet sur le jeu, sauf pour la détermination de la victoire dans les scénarios.

EXEMPLE DE GARE BRÛLEE *: Le Chef de cavalerie de l'Union Sheridan, avec une valeur de Combat de 3, est activé dans l'hexagone 1127. Le joueur de l'Union obtient un 10, qui ajouté à la valeur de Commandement de Sheridan de 6 donne une Capacité de Mouvement de marche standard de 16. Sheridan se déplace d'un hexagone dans Orange Court House (hexagone 1128, en dépensant I PM) ; il dépense ensuite 6 PM pour brûler la gare (soit un total de 7 PM dépensés). Un marqueur Brûlé est placé dans l'hexagone. Sheridan continue son mouvement vers Gordonsville (hexagone 1331), en dépensant 4 PM. Il a dépensé 11 PM au total et n'a pas les 6 PM restants pour brûler cette gare. Il peut soit continuer à se déplacer, soit attendre le prochain cycle d'action pour brûler la gare.*

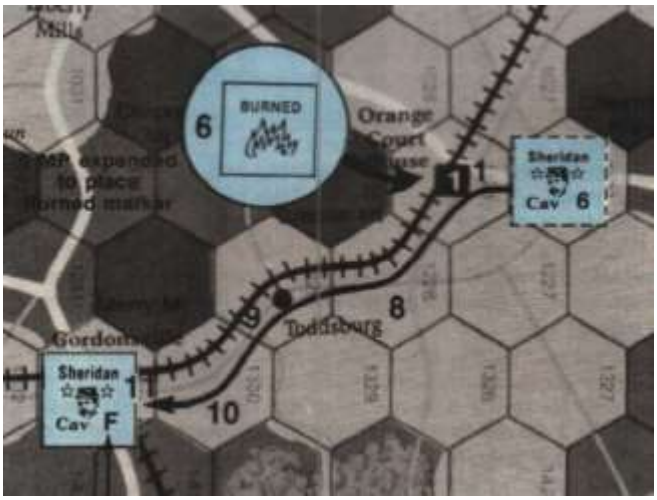
Les PM dépensés pour brûler une station RR sont en sus du coût d'entrée dans l'hexagone.

NOTE DE CONCEPTION : L'incendie des gares ferroviaires simule la destruction limitée des voies, des ponts, des équipements de commutation et des installations de ravitaillement. Pendant la guerre civile, les cheminots des deux camps ont souvent réussi à faire rouler leurs trains, même dans les conditions les plus difficiles.

En conséquence, les armées sont devenues expertes dans le démantèlement des voies ferrées au-delà de tout espoir de réparation. Il fallait cependant un effort important pour y parvenir. Les règles relatives à l'incendie des gares reflètent les dommages plus limités infligés par les raids ; une destruction plus complète des voies ferrées est simulée dans le jeu avancé (voir 15.0).

NOTE DE CONCEPTION : Pendant la campagne de la péninsule de 1862, les Confédérés ont entouré Richmond d'un système élaboré de fortifications. Lors de la campagne de 1864, les retranchements n'avaient été que légèrement renforcés. Plus important encore, la garnison de Richmond manque cruellement de troupes en 1864 ; la plupart des hommes sont des miliciens de second ordre. Richmond est également menacée par l'eau.

En 1862, en effet, des navires de guerre yankees - dont le célèbre Monitor - remontent le James River pour tenter d'atteindre Richmond, mais sont repoussés par les canons confédérés de Drewry's Bluff.



Fatigué si Shediran termine sa marche dans cet hexagone

9.0 RETRANCHEMENTS

« Notre cœur le plus vrai et le plus courageux est parti,

Et nous nous souvenons bien de l'angoisse amère du jour où le noble Sedgwick est tombé ;

Mais il en reste un autre pour nous mener au combat,

Et avec un chaleureux trois fois trois Nous allons acclamer notre courageux Wright ! »

« God Bless the Old Sixth Corps », chanson de l'armée de l'Union, 1864.

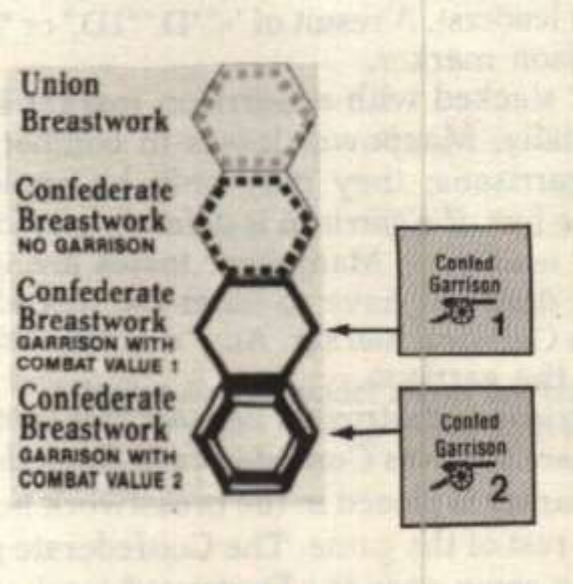
Les retranchements renforcent les capacités défensives des chefs. Il existe deux types de retranchements : les brise-vent et les forts. Certains hexagones de la carte contiennent des brise-vent permanents ; d'autres brise-vent peuvent être construits par les chefs, en utilisant les marqueurs neutres Brise-vent/Fort.

9.1 Hexagones de fortifications

Il existe deux types d'hexagones de fortifications : ceux avec des garnisons intrinsèques (Confédérés uniquement) et ceux sans garnison. Les hexagones fortifiés de l'Union ne bénéficient qu'aux chefs de l'Union ; les hexagones fortifiés des Confédérés ne bénéficient qu'aux chefs des Confédérés.

EFFETS DES HEXAGONES DE FORTIFICATIONS

Les valeurs de combat de tous les chefs qui se défendent dans un hexagone de fortification ami sont doublées. (La valeur de combat est triplée si l'hexagone contient un marqueur de Fort). Les chefs peuvent entrer dans un hexagone de fortification inoccupé de l'adversaire sans pénalité. Les chefs de l'Union ne peuvent pas entrer dans un hexagone de fortification confédéré avec une garnison intrinsèque jusqu'à ce que la garnison soit éliminée. Un hexagone de fortification ne peut jamais être détruit, même si un chef ennemi l'occupe ou si sa garnison est détruite.
Un hexagone d'ouvrage fortifié ne profite qu'aux chefs du joueur propriétaire ; si un chef ennemi capture un hexagone d'ouvrage fortifié, sa valeur de combat n'est pas doublée en défense. Si le joueur propriétaire reprend plus tard l'un de ses hexagones de fortification, ses chefs voient à nouveau leur valeur de combat doublée en défense.



Si un hexagone de fortifications contient un marqueur de Fort, ce marqueur est retiré lorsque le chef qui l'a construit quitte l'hexagone ou lorsqu'un chef ennemi entre dans l'hexagone. Le marqueur de fort ne revient pas automatiquement lorsqu'un marqueur de fortification capturé est repris par le joueur propriétaire.

MARQUEURS DE GARNISON

La clé de terrain indique les hexagones de brise-lames confédérés qui ont des garnisons intrinsèques (valeur de combat de 1 ou 2). Les marqueurs de garnison confédérés sont placés sur la carte dans ces hexagones uniquement lorsque les Chefs de l'Union se déplacent de manière adjacente à l'un d'entre eux. Une fois placé sur la carte, le marqueur de garnison reste dans l'hexagone jusqu'à ce que la garnison soit éliminée.

Un marqueur de garnison ne peut jamais être activé ; une fois placé sur la carte, il doit rester dans l'hexagone qu'il occupe jusqu'à son élimination. La valeur de combat d'un marqueur de garnison n'est utilisée que lors de la résolution d'un combat (c'est-à-dire lorsque l'hexagone d'enceinte est attaqué). Un marqueur de garnison ne peut jamais attaquer, il ne peut que défendre.

Si un chef défend dans un hex avec un marqueur de garnison, la valeur de combat est ajoutée en la doublant (ou en la triplant). S'il n'y a pas de chef ami dans un hexagone de garnison qui est attaqué, la valeur de combat imprimée de la garnison est utilisée pour déterminer le rapport de combat. La valeur de combat de la

garnison n'est jamais modifiée par un hexagone de fortification ou par un marqueur Fortifications/Fort.

La valeur de combat imprimée d'un marqueur de garnison est incluse lors de la détermination de la valeur de combat combinée non modifiée du défenseur sur le tableau de combat. Le Bonus du Général Lee ne peut pas être appliqué à une garnison confédérée seule dans un hexagone lors de la résolution de l'attaque (un chef de corps dans le même hexagone peut recevoir le bonus).

Un marqueur de garnison n'exerce jamais lui-même une Zone de Contrôle. Un chef ami doit occuper l'hexagone de la garnison et la valeur de combat imprimée du marqueur de Force du chef est utilisée pour déterminer la ZDC.

Dans le jeu avancé, le joueur confédéré place des marqueurs de garnison sur la carte pendant la mise en place du scénario (voir 22.1). De même, le joueur de l'Union reçoit des marqueurs de garnison de l'Union (valeur de combat de 4) lorsqu'il construit des bases de ravitaillement (voir 16.2) ; ces marqueurs de garnison restent avec leurs marqueurs de base de ravitaillement jusqu'à leur élimination.

Vue des fortifications du II Corps (Hancock) dans la Wilderness (P249)

DÉTRUIRE LES GARNISONS

Un chef ne peut pas entrer dans un hexagone contenant un marqueur de garnison ennemie tant que la garnison n'a pas été détruite. Tout résultat de combat contenant un V ou un R contre l'hexagone élimine le marqueur de garnison (qu'il soit seul dans l'hexagone ou empilé avec des chefs amis). Un résultat de ' –' ,'D,' '1D,' ou 'F 'n'a aucun effet sur le marqueur de Garnison.

Un chef empilé avec un marqueur de Garnison subit les résultats du combat normalement. Les pertes d'effectifs au combat ne peuvent jamais être appliquées aux garnisons ; elles ne peuvent être appliquées qu'aux chefs occupant l'hexagone. Si une garnison se défend seule - sans chef ami - les pertes en effectifs sont ignorées.
Un chef n'a pas besoin : d'entrer dans l'hexagone après le combat pour éliminer le marqueur de garnison. Tout résultat r ou R est suffisant pour éliminer la garnison.

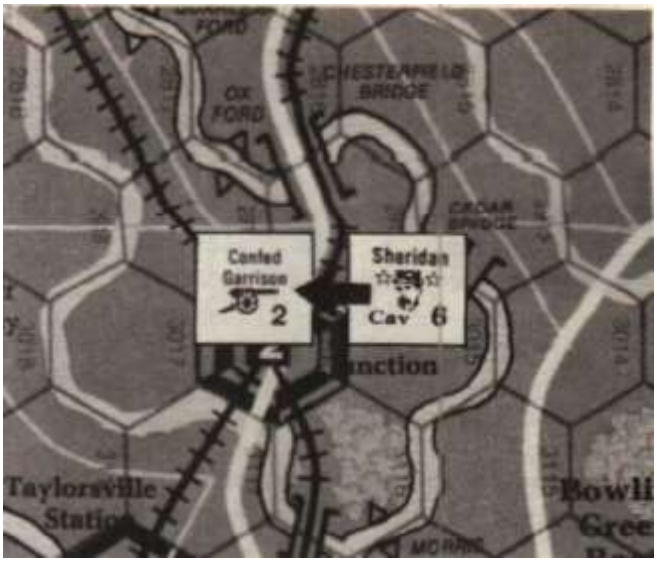
Si la garnison est détruite, son marqueur est retiré de la carte. Si la garnison était confédérée, un marqueur Confédéré Garnison détruite est placé dans l'hexagone de fortification et y reste pour le reste de la partie.

La garnison confédérée ne revient jamais dans le jeu une fois que le marqueur détruit se trouve dans l'hexagone, même si l'hexagone est repris plus tard. Les chefs de l'Union peuvent entrer dans l'hexagone normalement.

L'élimination d'une garnison ne compte jamais dans les points de victoire des deux joueurs.

EXEMPLE DE GARNISONS : *Le Chef de cavalerie de l'Union Sheridan (valeur de combat de 4) est activé et se déplace en marche standard vers l'hexagone 3015, adjacent à Hanover Junction (3016) qui a une garnison confédérée intrinsèque de 2. Dès que Sheridan se déplace de façon adjacente à l'hexagone de fortification confédérée, un marqueur de garnison confédérée (valeur de combat de 2) est placé dans l'hexagone. La garnison n'exerce pas de ZDC par elle-même, alors Sheridan peut continuer à se déplacer dans l'hexagone s'il lui reste suffisamment de PM.*
Sheridan a six PM restants et attaque la garnison. Le rapport de combat est de 2 contre 1 (4 pour Sheridan contre 2 pour la garnison), le joueur de l'Union reçoit donc un modificateur de dé de +1, le seul qui s'applique au combat. Le joueur de l'Union obtient un 5, qui est

modifié en un 6. Le joueur confédéré obtient un 1. Le différentiel de jet de dé est de + 5. Le joueur confédéré vérifie le tableau de combat sous la colonne 'Vt to 2' ; le résultat est '1DR'. Comme le résultat contient un 'R', la garnison est éliminée. Le marqueur est retiré de la carte et un marqueur Garnison confédérée détruite est placé dans l'hexagone Le joueur de l'Union reçoit un résultat 'a' et peut donc avancer dans Hanover Junction.
Notez que la fortification dans l'hexagone n'est pas détruite lorsque Sheridan entre dans l'hexagone ; sa valeur de combat n'est pas doublée, cependant, si un Chef confédéré reprend plus tard la fortification.



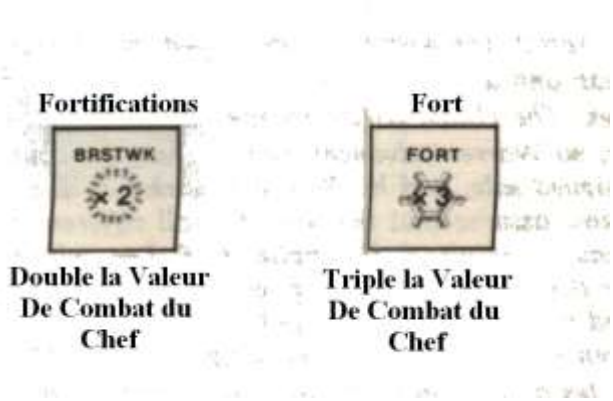
A placer en 3016 lorsque la garnison est éliminée.

9.2 Marqueurs de retranchement

Les chefs peuvent construire des fortifications et des forts n'importe où sur la carte en utilisant des marqueurs de retranchement. Il y a deux façons pour les chefs de construire des retranchements :

- Pendant un Segment d'Activation, un chef peut se retrancher (voir 6.7) ;
- Pendant une Phase de Récupération, tous les chefs sur leurs côtés mobiles peuvent se retrancher (voir 11.0).

Si un chef se retranche, placez un marqueur fortifications dans l'hexagone situé au sommet du chef. Si le chef possède déjà un marqueur Fortifications (ou s'il se trouve dans un hexagone de Fortifications), placez un marqueur Fort à la place. Les chefs avec des marqueurs de Fort ne peuvent pas se retrancher. Un chef possède un maximum d'un marqueur de retranchement à un moment donné.



RETIRER LES MARQUEURS DE RETRANCHEMENT

Un marqueur de retranchement est retiré d'un chef dès qu'il quitte un hexagone, dans l'une des circonstances suivantes :

- Le chef subit un résultat ‘r’ ou 'R' au combat ;
- Le chef participe à une option de retraite de la cavalerie (voir 7.7) ;
- Le chef quitte l'hex pendant une marche ;
- Le chef attaque et quitte son hexagone par avance après combat.

EFFETS DES MARQUEURS DE RETRANCHEMENT

Les retranchements améliorent les valeurs de combat des chefs en défense comme suit :

Les chefs situés directement sous un marqueur Fortification voient leurs valeurs de combat doublées en défense ;
Les Chefs directement sous un marqueur de Fort voient leurs valeurs de combat tripler lorsqu'ils se défendent.
Les effets des Fortifications et des Forts s'appliquent individuellement par chef, pas par hexagone. Dans une pile de chefs, certains peuvent posséder des marqueurs de Retranchement alors que d'autres n'en ont pas. Seuls les chefs avec des marqueurs de retranchement sur leurs pions reçoivent le multiple de la valeur de combat ; les chefs sans marqueur de retranchement dans le même hexagone utilisent leur valeur de combat imprimée pour se défendre. Pour économiser des pions dans

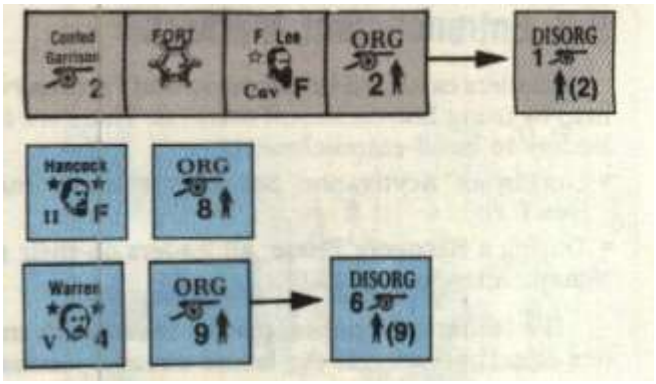
les piles de chefs, les joueurs peuvent souhaiter utiliser un maximum d'un marqueur de Fortification et d'un marqueur de Fort par pile, en supposant que tous les chefs en dessous d'une marque particulière ont une valeur de combat multiple.

EXEMPLE DE RETRANCHEMENT *: EXEMPLE DE RETRANCHEMENT : Pendant le 1er cycle d'action d'un tour. Le Chef de cavalerie confédéré F. Lee, avec une valeur de combat de 2, se déplace vers Hanover Junction (hexagone 3016). C'est un hexagone de remparts confédérés et il y a un marqueur de Garnison avec une valeur de combat de 2. Au cours du 2ème cycle d'action, F. Lee se retranche et un marqueur de Fort est placé dans l'hexagone. La valeur de combat totale de l'hexagone est de 8 (6 pour la valeur triplée de Lee plus 2 pour la garnison).*

Lors du 3ème cycle d'action, le Chef d'infanterie de l'Union Hancock, avec une valeur de combat de 8, entre dans l'hexagone 3015 et arrête son mouvement ; il n'a pas assez de PM pour attaquer Lee. Lee a l'opportunité d'effectuer une retraite de cavalerie, mais décide de rester dans l'hexagone. Plus tard dans le cycle d'action, Warren, avec une valeur de combat de 9, entre dans l'hex 2916 et il lui reste 3 PM qui seront utilisés pour attaquer F. Lee. Le rapport de combat est de 9 contre 8, ou 1 contre 1 arrondi à l'inférieur.

Supposons que lors de l'attaque qui suit, le joueur de l'Union obtienne un différentiel de +2 au dé. Le résultat pour le joueur confédéré est un 'Dr' dans la colonne '3 à 6', et F. Lee est donc victime de sa force - le résultat 'r', la garnison est détruite, son marqueur est donc retiré de la carte et un marqueur Garnison Confédérée détruite est placé dans l'hexagone. Le joueur de l'Union reçoit un résultat 'Da' sur le Tableau de Combat, donc Warren avance dans l'hexagone, son pion est retourné sur sa face fatiguée, et son marqueur de Force est désorganisé.

Supposons maintenant que le différentiel final du jet de dé soit de 0. Dans ce cas, un résultat de 'D's'applique à F. Lee, qui reste dans l'hexagone sous le marqueur de Fort ainsi que le marqueur de Garnison ; F. Lee est retourné sur sa face fatiguée et son marqueur de Force est désorganisé. Warren reste en 2916 : la vérification dans la colonne '7 à 11' indique un résultat 'ID' ; Warren est fatigué et perd un point d'effectif, et son nouveau marqueur de Force est placé sur sa face désorganisée.



Un chef situé directement sous un marqueur de fort dans un hexagone de fortification est triplé. Le triplement est la plus grande amélioration qu'un chef puisse recevoir.

La valeur de combat intrinsèque d'un marqueur de garnison n'est jamais affectée par un marqueur de fortification/fort.

10.0 PONTS

« Nous avons accepté cette guerre pour un objet, un objet digne, et la guerre prendra fin lorsque cet objet sera obtenu. Sous Dieu, j'espère qu'elle ne le sera jamais avant ce moment. En parlant de la campagne actuelle. Le général Grant aurait dit : "J'irai jusqu'au bout sur cette ligne même si cela prend tout l'été." Je dis que nous irons jusqu'au bout sur cette ligne même si cela prend trois ans de plus ».

- Abraham Lincoln

NOTE DE CONCEPTION : Un observateur moderne qui regarde une rivière étiquetée "mineure" dans le jeu peut penser qu'il ne s'agit pas d'un obstacle. Ces rivières ne sont ni larges ni profondes ; en général, les fantassins et les cavaliers peuvent les traverser sans trop de difficultés. Mais les armées sont bien plus que des conglomérats de combattants ; il y a aussi des milliers de wagons de ravitaillement, d'ambulances et d'autres véhicules divers, qui ne peuvent traverser une rivière que par un pont ou un gué. Des unités de génie, équipées d'une quantité limitée de matériel de pontage, accompagnaient chaque armée. Ce matériel de pontage n'était pas suffisant pour franchir une rivière très large, comme la James ou le Rappahannock, dans le jeu la construction de ponts simule cette dernière mais aussi la préparation d'un chemin favorable pour les wagons des deux côtés de la rivière.

Dans le jeu, l'opération de pontage Les ponts permettent aux chefs de traverser les rivières majeures et mineures. Les joueurs peuvent construire des ponts au cours du jeu. Les ponts ne peuvent jamais être construire à travers les ruisseaux.

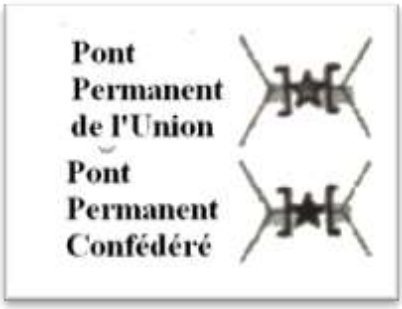
10.1 Ponts permanents

Il y a deux types de ponts permanents imprimés sur le tour : un pont contrôlé par un joueur ou un pont que les deux joueurs peuvent utiliser. Les ponts imprimés sur la carte sont permanents et ne peuvent jamais être détruits.
Un chef ne peut traverser une rivière majeure ou mineure que par un pont ou un gué. Un chef qui se défend à travers un pont reçoit un modificateur au dé favorable lors de la résolution du combat.

Il n'y a pas de ponts ou de gués aux côtés des hexagones où les routes traversent des ruisseaux.
PONTS PERMANENTS DE L'UNION ET DES CONFÉDÉRÉS

Certains ponts sont indiqués comme appartenant à l'Union ou aux Confédérés. Les ponts permanents de l'Union se trouvent près de Fredericksburg (côtés d'hexagone 1309-1310 et 1409-1410) et de Belle Plain (côtés d'hexagone 1405-1406 et 1405-1505) ; les ponts permanents des Confédérés se trouvent aux côtés d'hexagone 4419-4519 et 4619-4620 et relient Richmond et Manchester (côtés d'hexagone 4219-4320 et 4319-4320). Ces ponts permanents ont les caractéristiques suivantes :

- Les chefs de l'Union ne peuvent jamais se déplacer à travers les ponts permanents confédérés et vice versa.
- Les ZDC de l'Union ne s'étendent pas à travers les arides permanents des Confédérés et vice versa.
- Les chefs de l'Union ne peuvent pas attaquer à travers les ponts permanents des Confédérés et vice-versa.
- Les chefs de l'union ne peuvent jamais avancer, retraiter, ou dérouter à travers des ponts permanents des confédérés et vice-versa.



10.2 Construire des ponts

Les ponts ne peuvent être construits que pendant la phase de récupération (voir 11.0). Les conditions suivantes doivent être remplies pour construire un pont :

- Seuls les chefs d'infanterie sur leur côté mobile peuvent construire des ponts ;

- Ils doivent occuper un hex contenant au moins un côté d'hex de rivière mineure sans pont.

Pour chaque Chef éligible qui remplit les conditions ci-dessus, le joueur propriétaire peut placer un seul

marqueur de pont sur la carte pendant la phase de récupération (utilisez les ponts de l'Union pour les Chefs de l'Union et les ponts confédérés pour les Chefs confédérés). Pour placer un pont, placez le marqueur de pont directement sur un côté d'hexagone de rivière adjacent au chef avec une extrémité du symbole de pont {joint à l'hexagone du chef et l'autre extrémité pointant vers un hexagone de l'autre côté de la rivière.

Un pont ne peut pas être construit entre deux hexagones si l'un des hexagones contient un chef ennemi avec une valeur de Combat de 3 ou plus. Un pont peut être construit dans un hexagone contenant un chef ennemi dont la valeur de combat est de 1 ou 2. Un côté d'hexagone ne peut contenir qu'un seul pont au maximum.

SUPPRESSION DES PONTS

Lorsqu'un joueur construit un pont, il en est le "propriétaire". Il peut retirer le pont de la carte à tout moment pendant une phase d'action où il a l'initiative, si aucun chef ennemi n'est adjacent au pont. Un joueur peut retirer un pont qu'il a construit lorsqu'un chef ennemi est adjacent à celui-ci s'il a également un chef ami adjacent au pont. Une fois qu'un pont est retiré, il doit être reconstruit pour pouvoir revenir sur la carte.

Les chefs peuvent traverser les ponts construits par les chefs ennemis (sauf les ponts permanents ; voir 10.1). Si un chef traverse un pont ennemi, le contrôle du pont change. Retournez le marqueur de pont sur son autre face, du côté de l'Union ou du côté confédéré selon le chef qui a traversé le pont. Le contrôle d'un pont peut changer autant de fois que vous le souhaitez au cours d'une partie.

Un pont ne peut pas être construit au-dessus d'une rivière majeure sauf dans le jeu avancé (voir 21.0). Aussi durant les tours de pluie la construction de ponts par des chefs est impossible (voir 13.0).

Un chef peut retraiter à travers un pont construit par l'adversaire, et le pont change de propriétaire à ce moment.

10.3 Ponts et Mouvement

Un chef traversant un pont ou un gué peut se déplacer en utilisant le coût en PM de la route ou des Grande routes tant qu'une route ou une grande route traverse ce pont ou ce gué. Les chefs qui traversent un pont ou un gué sans route ni grande route doivent payer le coût en PM du terrain principal dans l'hexagone où ils entrent. Un pont construit par un chef pendant la partie n'est pas considéré comme ayant une route ou un gué qui le traverse.

Les ZDC secondaires s'étendent sur tous les ponts permanents qui sont traversés par des routes et des piquets, à l'exception des ponts de l'Union et des Confédérés (voir 10.1). Les ZDC primaires s'étendent sur tous les ponts construits et permanents, à l'exception des ponts de l'Union et des Confédérés.

10.4 Ponts et combat

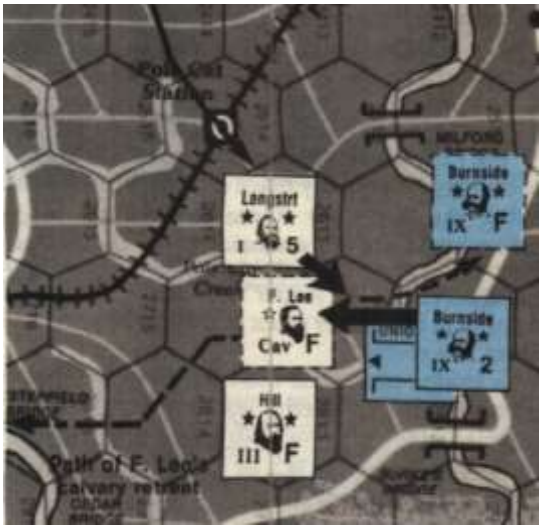
Un chef qui se défend à travers un pont construit ou permanent (sauf les ponts de l'Union ou des Confédérés ; voir 10.1) reçoit un modificateur au dé de +3 lorsqu'il est attaqué ; ce modificateur s'applique également aux chefs se défendant au niveau des gués.

Un chef peut faire retraiter ou dérouter au travers de rivieras majeures ou mineures seulement au niveau des ponts et des gués ; s'il se déplace sur un pont construit par un chef ennemi, le pont change de propriétaire (voir 10.2). Un chef qui avance à travers un pont ennemi en acquiert la propriété.

EXEMPLE DE PONTS *: Le chef d'infanterie de l'Union Burnside (valeur de combat de 4) se déplace vers l'hex 2712 pendant le 1er cycle d'action d'un tour. Pendant le cycle d'action suivant, il n'est pas activé et donc pendant la phase de récupération, il peut construire un pont sur la rivière Mattapony au côté d'hex 712-2713. Il peut construire le pont même si F. Lee occupe l'hexagone 2713 car Lee a une valeur de combat de 2 (il devrait avoir une valeur de 3 ou plus pour empêcher la construction du pont). Dans le 3ème cycle d'action. Burnside attaque à travers le pont. F. Lee exerce l'option de retraite de la cavalerie et déroute vers l'hexagone 2816. Burnside traverse le pont et s'arrête en 2713 qui est dans le ZDC de Hills. Si Lee avait défendu, il aurait reçu un modificateur au dé de + 3 pour avoir défendu à travers un pont. (Notez que si le pont avait appartenu au joueur Confédéré, il aurait été retourné du côté Confédéré au côté Union lorsque Burnside l'a traversé).*

Longstreet se déplace vers l'hexagone 2813 pour attaquer Burnside. Au cours du combat, Burnside subit une perte d'effectifs et est obligé de battre en retraite, et Longstreet est autorisé à avancer. Le joueur de l'Union décide de reculer à travers le pont vers l'hexagone 2611,

et Longstreet avance vers l'hexagone 2713. Le pont de l'Union reste dans le côté d'hexagone jusqu'à ce que le joueur de l'Union décide de le retirer lorsqu'il a l'initiative ou jusqu'à ce qu'un chef confédéré le traverse.



11.0. RECUPERATION

« Je ne crois pas que la guerre soit simplement le fait que des lignes doivent s'engager dans une bataille. »
— Phil Sheridan

Pendant la phase de récupération, les actions suivantes sont permises, strictement dans l'ordre indiqué ci-dessous.

1. Les joueurs peuvent placer des ponts sur les côtés d'hexagone de rivières mineures à côté des chefs sur leurs côtés mobiles (voir 10.2).

2. Les joueurs peuvent retrancher les chefs sur leurs côtés mobiles (voir 9.2).

3. Les chefs sur leurs côtés mobiles possédant des marqueurs de millième désorganisé ont ces marqueurs retournés sur leur côté organisé.

4. Tous les chefs sur leur côté fatigué sont retournés sur leur côté mobile. Leurs marqueurs de Force ne sont pas affectés.

NOTE DE CONCEPTION : Les troupes meurtries et découragées retrouvaient leur cohésion en se reposant pendant quelques jours. Lorsque les traînards regagnent les rangs et que les hommes se réapprovisionnent en nourriture et en munitions, ils sont rapidement prêts à reprendre le combat. Le concept est simulé, entre autres, lors de la phase de récupération.

Un chef sur sa face mobile peut effectuer les trois premières actions au cours de la même phase de récupération. Ainsi, il peut placer un pont, se retrancher et repasser à organiser son marqueur de Force dans la même phase.

12.0 SCENARIOS D'INTRODUCTION

Il y a six scenarios d'introduction, chacun d'eux dure un seul tour et prend une heure à jouer. Chaque scénario représente un aspect particulier de la campagne de 1864 ; Pour les aspects historiques concernant les scénarios il faut voir la section « Le Jeu comme Histoire » dans la partie Note de Conception. Tous les chefs démarrent le jeu sur leurs côtés mobiles ; Tous les facteurs d'effectifs sont déployés sur leurs côtés organisés.

Les marqueurs de garnison confédérée sont placés sur la carte lorsque les chefs de l'Union se déplacent de façon adjacente à leurs hexagones de remparts (voir 9.1).

CHEFS DE SUBSTITUTION

Dans les scénarios 4, 5 et 6, des marqueurs de chefs remplaçants sont utilisés à la place des chefs nommés (qui ont été blessés ou tués pendant la campagne). Les chefs remplaçants se comportent en tous points comme les chefs nommés, bien que leur valeur de Commandement soit inférieure à celle des chefs qu'ils remplacent. Les chefs remplaçants confédérés proviennent tous de l'Armée de Virginie du Nord, et les chefs remplaçants de l'Union proviennent tous de l'Armée du Potomac.

12.1 Scénario 1 : La Taverne Jaune

DEPLOIEMENT DE L'UNION

Chef	Corps Com-mand.	Valeur Combat	Hex
Sheridan	**Cavalerie**	**4**	**1215 (Chancerllorsville)**

DEPLOIEMENT CONFEDERES

Chef	Corps Com-mand.	Valeur Combat	Hex
Stuart	**Cavalerie**	**1**	**1816 (Wilson's Store)**
W. Lee	**Cavalerie**	**1**	**1815**

CONDITIONS DE VICTOIRE

PV **Raison**

+2 Pour chacune des gares suivantes brûlées :

Gare de Beaverdam (2520)

Gare de Taylorsville (3217)

Gare de Wickham (3316)

Gare d'Ashland (3418)

Gare d'Atlee (3816)

Gare de Hongrie (3820)

+2 Sheridan termine la partie à sept hexagones de Haxall (5216).

+1 Pour chaque point de valeur d'Effectif confédérée perdu

-1 Pour chaque point de valeur de d'Effectif de l'Union perdu

Seules les stations RR listées ci-dessus comptent pour les VP. Ignorez les valeurs de PV imprimées sur la carte pour ces stations. Toutes les autres stations RR brûlées ne rapportent aucun VP au joueur de l'Union. Les joueurs peuvent souhaiter placer des pions vierges dans les stations RR listées ci-dessus pour s'en souvenir.

DUREE DU JEU

Un tour de jeu (tour de jeu 2)

RÈGLES SPÉCIALES

1. Sheridan ne peut pas bouger ou attaquer dans un hexagone du palais de justice de Spotsylvania (1615), de l'église de Shady Grove (1518), du magasin de Parker (1218), ou de Hanover Junction (3016). Les joueurs peuvent placer des pions vides dans ces hexagones pour s'en souvenir.

2. Avant le début de la partie, le joueur de l'Union peut déplacer Sheridan de 20 MP. Aucune attaque ou brûlage de station RR n'est autorisée pendant ce mouvement. Ensuite, retournez le marqueur de force de Sheridan sur sa face désorganisée (gardez Sheridan sur sa face mobile). Ensuite, commencez le scénario.

PV de l'Union	Gagnant
7 ou plus	**Victoire décisive de l'Union**
6	**Victoire substantielle de l'Union**
5	**Victoire marginale de l'Union**
4	**Victoire marginale Confédérés**
3	**Victoire substantielle Confédérés**
2 ou moins	**Victoire décisive Confédérés**

12.2 Scénario 2 : La Gare de Trevillian

DEPLOIEMENT DE L'UNION

Chef	Corps Com-mand.	Valeur Combat	Hex
Sheridan	**Cavalerie**	**3**	**4011 (Newcastle)**

DEPLOIEMENT CONFEDERES

Chef	Corps Com-mand.	Valeur Combat	Hex
Hampton	**Cavalerie**	**1**	**3616**
F. Lee	**Cavalerie**	**1**	**3716**

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur de l'Union gagne ou perd des points de victoire (VP) pour les événements suivants :

PV	Raison
+#	Pour chaque marqueur brûlé placé sur une gare, le joueur de l'Union reçoit un nombre de PV de cette gare multiplié par deux. Par exemple, si le joueur de l'Union brûle Bumpass Turnout (2323), il reçoit 2 VP (1x2 = 2).
+#	Si Sheridan termine la partie dans une gare confédérée qui n'a pas été brûlée, le joueur de l'Union reçoit un nombre de PV de cette gare multiplié par 2.
+1	Pour chaque point de valeur d'effectif d'œuvre confédérée perdu.
- 1	pour chaque point de valeur d'effectif de l'Union perdu.

DUREE DU JEU

Un tour de jeu (tour de jeu 8)

RÈGLES SPÉCIALES

1. Sheridan ne peut pas bouger ou attaquer dans deux hexagones de la gare de Hanover (3016), du Palais de justice de Hanover (3415), de Shady Grove (3916), de Cold Harbor (4213) ou de la gare de triage (4512). Les joueurs peuvent placer des pions vides dans ces hexagones pour s'en souvenir.

2. Avant le début de la partie, le joueur de l'Union peut déplacer Sheridan de 20 MP. Aucune attaque ou incendie de gare n'est autorisée pendant ce mouvement. Ensuite, retournez le marqueur de force de Sheridan sur sa face désorganisée (gardez Sheridan sur sa face mobile). Ensuite, commencez le scénario.

À la fin de la partie, le total des PV de l'Union est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le vainqueur.

PV de l'Union	Gagnant
11 ou plus	**Victoire décisive de l'Union**
9 à 10	**Victoire substantielle de l'Union**
8	**Victoire marginale de l'Union**
6 à 7	**Victoire marginale Confédérés**
5	**Victoire substantielle Confédérés**
4 ou moins	**Victoire décisive Confédérés**

12.3 Scénario 3 : The Wilderness

DEPLOIEMENT DE L'UNION

Chef	Corps Com-mand.	Valeur Com-bat	Hex
Sedgwick	VI	9	0121
Burnside	IX	6	0219 (Brandy Station)
Warren	V	10	0222 (Culpeper)
Hancock	II	11	0420 (Stevensburg)
Wilson	Cavalerie	1	0618 Sheppar's grove
Sheridan	Cavalerie	2	0717 (Richardsville)
Gregg	Cavalerie	2	0917

DEPLOIEMENT CONFEDERES

Chef	Corps Com-mand.	Valeur Com-bat	Hex
Ewell	II	7	0821
Stuart	Cavalerie	1	0926
Hill	III	9	1128 (Orange C.H.)
Hampton	Cavalerie	1	1229 (Toddsburg)
F. Lee	Cavalerie	1	1312 (Salem Church)
Longstreet	I	4	1331 (Gordonsville)

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur de l'Union gagne ou perd des points de victoire (VP) pour les événements suivants :

PV	Raison
+ 3	Un ou plusieurs chefs d'infanterie de l'Union terminent le jeu à Spotsylvania Court House (1615).
+ 1	Un ou plusieurs chefs d'infanterie de l'Union terminent le jeu à Todd's Tavern (1416).
+ 1	Pour chaque point de valeur de main-d'œuvre confédérée perdu.
- 5	Un ou plusieurs Chefs d'infanterie confédérés terminent le jeu à la Wilderness Tavern (1117) et/ou à Chancellorsville (1215).
- 1	Pour chaque point de valeur d'effectif de l'Union perdu.

DUREE DU JEU

Un tour de jeu (tour de jeu 1)

RÈGLES SPÉCIALES

1. Le joueur de l'Union a automatiquement l'initiative lors de la première phase d'action de la partie. Par la suite, l'initiative est déterminée normalement.

2. Lors du 1er cycle d'action, le Chef de l'Union Burnside (IXème Corps) ne peut pas être choisi pour marcher ou se retrancher ; placez un marqueur Inactif (1 cycle d'action) sur son pion. Une fois le 1er cycle d'action terminé, retirez le marqueur de Burnside.

Pendant les 1ers et 2èmes cycles d'action, le Chef de l'Union Sheridan (Corps de Cavalerie) ne peut pas être choisi pour marcher ou se retrancher ; placez un marqueur Inactif (2 cycles d'action) sur son pion. Une fois le 2ème cycle d'action terminé, retirez le marqueur de Sheridan.

3. Tous les Chefs confédérés commencent la partie sous des marqueurs de Fort.

4. Le joueur confédéré ne reçoit pas le modificateur de 1 pour sa première attaque du 1er cycle d'action (voir 7.4).

À la fin de la partie, le total des PV de l'Union est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le gagnant.

PV de l'Union	Gagnant
+ 7 ou plus	Victoire décisive de l'Union
+5 à + 6	Victoire substantielle de l'Union
+3 à +4	Victoire marginale de l'Union
+1 à +2	Victoire marginale Confédérés
+1 à 0	Victoire substantielle Confédérés
-4 ou moins	Victoire décisive Confédérés

Un tour de jeu (tour de jeu 2)

12.4 Scénario 4 : Spotsylvania Court House

DEPLOIEMENT DE L'UNION

Chef	Corps Com-mand.	Valeur Com-bat	Hex
Warren	**V**	**8**	**1117 (Wilderness Tavern)**
Sedgwick	**VI**	**8**	**1117 (Wilderness Tavern)**
Hancock	**II**	**8**	**1216**
Burnside	**IX**	**5**	**1216**

DEPLOIEMENT CONFEDERES

Chef	Corps Com-mand.	Valeur Com-bat	Hex
Ewell	**II**	**5**	**1118**
Hill	**III**	**7**	**1216**
Substitut 5	**I**	**4**	**1217**
Stuart	**Cav**	**1**	**1516**
Hampton	**Cav**	**1**	**1615 Spotsylvania C.H**
Longstreet	**I**	**4**	**1914**

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur de l'Union gagne ou perd des points de victoire (VP) pour les événements suivants :

PV	Raison
+ 3	Un ou plusieurs chefs d'infanterie de l'Union terminent le jeu à Spotsylvania Court House (1615).
+ 1	Un ou plusieurs chefs d'infanterie de l'Union terminent le jeu à Wilson's Store (1816).
+ 1	Pour chaque point de valeur de main-d'œuvre confédérée perdu.
- 1	Pour chaque point de valeur d'effectif de l'Union perdu.
-1	Pour chaque chef de cavalerie confédérée volontairement éliminé (voir règle spéciale)

DUREE DU JEU

RÈGLES SPÉCIALES

1. Le joueur de l'Union a automatiquement l'initiative lors de la première phase d'action de la partie. Par la suite, l'initiative est déterminée normalement.

2. Tous les Chefs commencent la partie sous des marqueurs fortifications, à l'exception du Chef confédéré Stuart qui commence la partie sous un marqueur Fort.

3. Le pion Substitute Chef 5 (Armée de Virginie du Nord) remplace Longstreet dans ce scénario. Le Chef Substitute a une valeur de Commandement de 4.

4. Au début du 2ème cycle d'action, le joueur confédéré peut retirer de la carte certains, aucun ou tous ses chefs de cavalerie. Pour chaque Chef de cavalerie volontairement retiré, le joueur de l'Union perd 1 VP (voir ci-dessous).

Les chefs de cavalerie confédérés ne peuvent pas être retirés volontairement lors des 1er et 3ème Cycles d'Action - seulement au début du 2ème Cycle d'Action.

À la fin de la partie, le total des PV de l'Union est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le gagnant.

PV de l'Union	Gagnant
+ 4 ou plus	**Victoire décisive de l'Union**
+2 à + 3	**Victoire substantielle de l'Union**
0 à +1	**Victoire marginale de l'Union**
-2 à -1	**Victoire marginale Confédérés**
-4 à -3	**Victoire substantielle Confédérés**
-5 ou moins	**Victoire décisive Confédérés**

12.5 Scénario 5 : De Spotsylvania à Anna Nord

DEPLOIEMENT DE L'UNION

Chef	Corps Com-mand.	Valeur Com-bat	Hex
Hancock	II	10	1614
Warren	V	9	1614
Substitute 4	VI	8	1715
Burnside	IX	6	1715

DEPLOIEMENT CONFEDERES

Chef	Corps Com-mand.	Valeur Com-bat	Hex
Ewell	II	6	1516
Hill	III	7	1615 Spotsylvania C.H
Substitut 5	I	3	1716
Hampton	Cav	1	1914
W. Lee	Cav	1	2413
Pickett	I	2	3016 Hanover Junction
Breckinridge	Valley	1	3016 Hanover Junction

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur de l'Union gagne ou perd des points de victoire (VP) pour les événements suivants :

PV	Raison
+ 6	Un ou plusieurs chefs d'infanterie de l'Union terminent le jeu à la gare de Hanover (3016).
+ 1	Pour chaque point de valeur d'effectif Confédéré perdu.
- 1	Pour chaque point de valeur d'effectif de l'Union perdu.

DUREE DU JEU

Un tour de jeu (tour de jeu 4)

RÈGLES SPÉCIALES

1. Le joueur de l'Union a automatiquement l'initiative lors de la première phase d'action de la partie. Par la suite, l'initiative est déterminée normalement.

2. Tous les Chefs commencent la partie sous des marqueurs fort, à l'exception des chefs confédérés Breckinridge et Pickett.

3. Le pion Substitute Chef 5 (Armée de Virginie du Nord) remplace Longstreet dans ce scénario. Le Chef Substitute a une valeur de Commandement de 4.

4. Lors du 1er cycle d'action, les chefs confédérés Breckinridge et Pickett ne peuvent pas être sélectionnés pour marcher ou se retrancher. Placez le marqueur Inactif (1 cycle d'action) sur leurs pions, et retirez-le une fois le 1er cycle d'action terminé.

5. Le Chef confédéré Substitute 5 (Armée de Virginie du Nord) remplace Longstreet dans ce scénario. Il a une valeur de Commandement de 4.

À la fin de la partie, le total des PV de l'Union est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le gagnant.

PV de l'Union	Gagnant
+ 5 ou plus	Victoire décisive de l'Union
+3 à + 4	Victoire substantielle de l'Union
+1 à +2	Victoire marginale de l'Union
-1 à 0	Victoire marginale Confédérés
-3 à -2	Victoire substantielle Confédérés
-4 ou moins	Victoire décisive Confédérés

12.6 Scénario 6 : De Anna Nord à Totopomoy

DEPLOIEMENT DE L'UNION

Chef	Corps Com-mand.	Valeur Com-bat	Hex
Sheridan	Cav	3	2716 Chesterfield Station
Burnside	IX	6	2816
Warren	V	10	2817
Substitute 4	VI	11	2817
Hancock	II	11	2916

DEPLOIEMENT CONFEDERES

Chef	Corps Com-mand.	Valeur Com-bat	Hex
Substitut 5	II	6	2917
Hill	III	6	1615 Spotsylvania C.H
Ewell	I	6	3016 Hanover Junction
Breckinridge	Cav	1	3016 Hanover Junction
Hampton	Cav	1	3316 Wichkham Station
W. Lee	Cav	1	3415 Hanover C.H
F. Lee	Cav	1	3816 Atlee Station

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur de l'Union gagne ou perd des points de victoire (VP) pour les événements suivants :

PV	Raison
+ 5	Un ou plusieurs chefs d'infanterie de l'Union terminent le jeu à la gare de Hanover (3016).
+ 2	Un ou plusieurs chefs d'infanterie de l'Union terminent le jeu à la gare de Atlee (3816).
+ 2	Un ou plusieurs chefs d'infanterie de l'Union terminent le jeu à la gare de Wickham (3316).
+ 2	Un ou plusieurs chefs d'infanterie de l'Union terminent le jeu à Mechanicsville (4016).
+ 1	Pour chaque point de valeur d'effectif Confédéré perdu.
- 1	Pour chaque point de valeur d'effectif de l'Union perdu.

DUREE DU JEU

Un tour de jeu (tour de jeu 6)

RÈGLES SPÉCIALES

1. Le joueur de l'Union a automatiquement l'initiative lors de la première phase d'action de la partie. Par la suite, l'initiative est déterminée normalement.

2. Les Chefs de l'Union ne peuvent pas entrer un hexagone dont les deux derniers chiffres sont numérotés "19" ou plus. Par exemple, l'hexagone 2919 est interdit aux Chefs de l'Union.

2. Tous les Chefs commencent la partie sous des marqueurs fort.

3. Le pion Substitute Chef 5 (Armée de Virginie du Nord) remplace Longstreet dans ce scénario. Le Chef Substitute a une valeur de Commandement de 4.

5. Le Chef de L'Union Substitute 4 (Armée du Potomac)) remplace Sedgwick dans ce scénario. Il a une valeur de Commandement de 3.

À la fin de la partie, le total des PV de l'Union est calculé et les joueurs consultent le tableau ci-dessous pour déterminer le gagnant.

PV de l'Union	Gagnant
+ 6 ou plus	Victoire décisive de l'Union
+4 à +5	Victoire substantielle de l'Union
+2 à +3	Victoire marginale de l'Union
0 à -1	Victoire marginale Confédérés
-2 à -1	Victoire substantielle Confédérés
-3 ou moins	Victoire décisive Confédérés

Règles du Jeu Avancé

Le jeu avancé ajoute des règles qui augmentent le réalisme du jeu ainsi que sa complexité et sa durée. Les règles du jeu avancé ne sont pas utilisées dans les scénarios d'introduction. Dans le jeu avancé, trois nouveaux cycles sont ajoutés à la séquence de jeu : le cycle administratif, qui a lieu au début du tour, et les cycles de la vallée et du terminal, qui ont lieu à la fin.

13.0 ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

« Je suis dégoûté par l'attitude des généraux. Nos hommes ont, dans de nombreux cas, été sacrifiés de manière stupide et gratuite. On a ordonné assaut après assaut sur les retranchements de l'ennemi alors qu'on ne savait rien de la force ou de la position de l'ennemi. Des milliers de vies auraient pu être épargnées par l'exercice d'un peu d'habileté, mais, comme c'est le cas, on s'attend à ce que le courage des pauvres hommes évite toutes les difficultés ».

- Emory Upton.

Commandant de brigade de l'Union, VIe Corps

Pendant la phase d'événements aléatoires de chaque cycle administratif à partir du tour de jeu 2, le joueur de l'Union lance deux dés. Les dés sont combinés et les joueurs consultent la Table des Evénements Aléatoires, en cochant le résultat qui se lit en face de celui des dés. Les résultats possibles sont décrits ci-dessous.

DURÉE DU SCÉNARIO ET ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Dans le scénario court (3 Tours de Jeu) du Jeu Avancé, le seul événement aléatoire qui peut se produire est le Train du Pont de l'Union (c'est-à-dire des résultats de 5 et 9 aux dés). Tous les autres événements sont considérés comme sans effet. Dans les scénarios moyen et long (6 et 9 Tours de Jeu), tous les événements aléatoires sont en vigueur (voir 22.0).

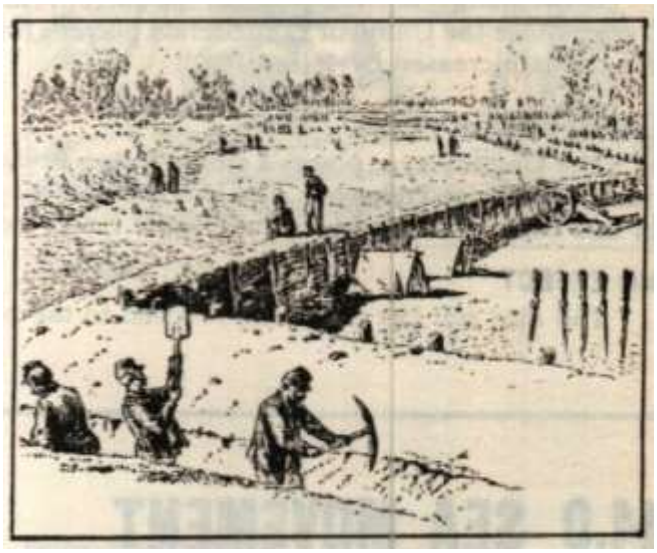
PLUIE

Le marqueur Météo est retourné sur sa face Pluie dans la case Météo. (Les effets de la pluie, qui durent pendant tout le Tour de Jeu, sont les suivants :

- **Zones de Contrôle** : Les ZDC ne s'étendent pas à travers les gués, ni à travers les côtés d'hexagone de ruisseau non traversés par des routes ou des chemins.
- Attaques : L'attaquant soustrait 1 à tous les jets de dé de combat. Les attaques ne peuvent pas être effectuées à travers des côtés d'hexagone de gué, ni à travers des ruisseaux, à moins qu'il n'y ait une route ou une Grande route reliant les hexagones. Les attaques à travers un côté d'hexagone de ruisseau traversé par une route ou une digue donnent au défenseur un modificateur de jet de dé de + 3 (au lieu du +2 normal).
- Mouvement : Si un chef entre dans un hex par un côté d'hex traversé par une route, il dépense deux PM au lieu d'un. Les chefs qui entrent dans un hexagone par un côté d'hexagone traversé par un piquet continuent à dépenser un PM.

Les chefs et les lignes de ravitaillement (voir 16.4) ne peuvent traverser les rivières mineures et majeures que par des ponts, jamais par des gués. Les Chefs (et les lignes de ravitaillement) ne peuvent traverser les ruisseaux que par des côtés d'hexagones traversés par des routes ou des Grandes routes. Les côtés d'hexagone de ruisseau qui ne sont pas traversés par des routes ou des Grande routes sont infranchissables.

NOTE DE CONCEPTION : L'Armée de Virginie du Nord a souffert d'une légère paralysie du commandement lorsque Lee est tombé gravement malade pendant la campagne. Dans le jeu, l'avantage d'initiative du joueur confédéré est perdu lorsque Lee est malade.



Fortifications de l'Union à Cold Harbor.

NOTE DE CONCEPTION : l'événement aléatoire pluie ne représente pas une simple averse passagère. Il indique plutôt un déluge sur une période d'un jour ou deux, qui transforme les routes en bourbiers, les petits ruisseaux en rivières impétueuses.

LEE MALADE

Le marqueur Lee est placé dans la case « Lee Sick » (Lee Malade) de l'aide de jeu. Les effets s'appliquent pour le reste du Tour de Jeu, après quoi le marqueur Lee est replacé dans la case 'Bonus disponible' sur la carte.

Si Lee est malade, les règles suivantes sont en vigueur :

- Pendant le Segment d'Initiative de toutes les Phases d'Action, le joueur de l'Union gagne le jet de dé si les jets de dé des deux joueurs sont identiques.
- Le joueur confédéré ne peut pas utiliser le bonus Général Lee pendant le tour en cours (voir 7.4).

RENFORTS AMÉLIORÉS

Lors de la phase de renforcement du cycle administratif en cours, le jet de dé de renforcement du joueur de l'Union ou du joueur confédéré est augmenté de 1 (voir 18.0).

TRAIN DE PONT DE L'UNION

Le joueur de l'Union place un seul marqueur de pont de l'Union dans la case des trains de pont de l'Union. Le joueur de l'Union peut utiliser les ponts de cette case pour construire des ponts sur des rivières majeures (voir 21.0).

AUCUN EFFET

Le jet de dé n'a aucun effet. Passez à la phase suivante.

indiquer les tours pendant lesquels les Chefs de l'Union peuvent se déplacer par mer. Le mouvement maritime n'est utilisé que dans la version longue (9 tours de jeu) du jeu avancé.

EMBARQUEMENT

Pendant la phase d'embarquement de n'importe quel cycle administratif à partir du tour de jeu 6, un chef de corps d'infanterie de l'Union (ou jusqu'à quatre chefs de division d'infanterie de l'Union) occupant des hexagones de port peut être retiré de la carte et placé dans la case des chefs de l'Union embarqués. Le marqueur de force (organisé ou désorganisé) accompagne un Chef. Les chefs dans cette case ne font rien, sauf pour être débarqués plus tard. Les chefs de l'Union restent dans cette case aussi longtemps que le joueur de l'Union le souhaite, mais un maximum d'un chef de corps ou de quatre chefs de division peuvent l'OCCUPER à tout moment. Les chefs de corps et de division ne peuvent jamais occuper la case ensemble.

DEBARQUEMENT

Pendant la Phase de Débarquement du Cycle Terminal, les chefs de l'Union dans la case des chefs embarqués peuvent être placés sur leurs côtés mobiles dans n'importe quel port inoccupé ou occupé par l'Union, sous réserve des restrictions d'empilement. Leurs marqueurs de Force sont placés en dessous d'eux (organisés ou désorganisés). Ils ne font rien pendant le reste du tour.

NOTE DE CONCEPTION : Le matériel spécial de pontage qui permit à l'Armée du Potomac de traverser la James River en 1864 ne l'accompagnait pas normalement. Fin mai, Grant ordonna que tout le matériel de pontage disponible soit concentré dans la forteresse Monroe, à l'embouchure de la James, en préparation de sa campagne contre Petersburg. Il a fallu beaucoup de temps, cependant, pour que tout l'équipement soit rassemblé. Certains ont dû venir d'aussi loin que Harpers Ferry.

14.0 MOUVEMENT EN MER

« Je viens de lire votre dépêche d'hier à 13 heures. Je commence à comprendre. Vous allez réussir. Que Dieu vous bénisse tous. »

- Abraham Lincoln, 16 juin 1864, sur le plan de Grant de traverser au sud du James

Seuls les Chefs de l'infanterie de l'Union se déplacent par voie maritime et uniquement aux tours de jeu 6, 7 et 8. La piste des tours de jeu est codée en couleur pour

NOTE DE CONCEPTION : La marine fédérale exerçait un contrôle total sur la baie de Chesapeake, et Grant était libre d'utiliser la baie et ses estuaires comme des autoroutes maritimes. Cependant, la quantité de navires disponibles étant limitée, il n'était pas possible pour l'Armée du Potomac de se déplacer en une énorme armada. Le joueur de l'Union n'a pas la possibilité d'utiliser le mouvement maritime au début de la partie parce que la marine fédérale était occupée à déplacer les hommes de Butler de Forteresse Monroe à Bermuda 100 et à les approvisionner sur place.

La phase d'embarquement n'est pas utilisée au tour de jeu 9 du scénario long. Elle n'est pas utilisée au tour de jeu 6 du scénario moyen.

Le mouvement en mer ne permet pas de réorganiser un marqueur de force désorganisé.

15.0 DESTRUCTION DES CHEMINS DE FER

« Souvenez-vous bien du champ de Manassas !

Beauregard ! Beauregard !

Faites toujours céder les tyrans !

Beauregard ! Beauregard !

Avec l'armure brillante d'un combat glorieux L'étoile du vainqueur est tombée dans une lumière qui ne s'éteint jamais sur notre Beauregard ! »

- "Beauregard", chanson de l'armée confédérée, 1864.

Les chefs peuvent détruire les chemins de fer. Une voie ferrée détruite peut affecter le ravitaillement et peut faire gagner des points de victoire au joueur de l'Union.

CHEFS ÉLIGIBLES

Seul un chef remplissant toutes les conditions suivantes est éligible pour détruire des chemins de fer :

- Il doit occuper un hexagone de voie ferrée non détruit (y compris les hexagones de gare) ;
- Il doit avoir une valeur de Combat de 4 ou plus ;
- Il doit avoir un marqueur de Force sur son côté organisé.

Destruction de Rails

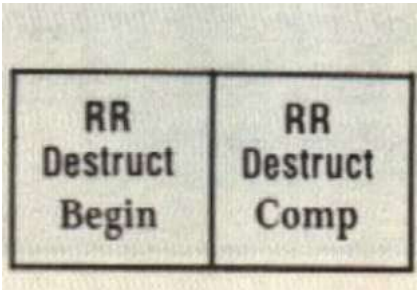
NOTE DE CONCEPTION : La destruction complète d'une ligne de chemin de fer est un processus qui prend du temps. Dans le jeu, une unité de taille importante doit consacrer un tour entier à cette tâche.

DESTRUCTION DES VOIES FERREES

Pendant la phase du début de Destruction des rails de chaque cycle administratif à partir du tour de jeu 2, les deux joueurs (le joueur de l'Union en premier) peuvent placer des marqueurs Commencer la destruction des Rails sur n'importe lequel de leurs chefs éligibles. Le marqueur est retiré du chef dans l'une des circonstances suivantes :

- Le chef marche et quitte l'hexagone ;
- Le chef tombe à une valeur de combat inférieure à 4 ;
- Le chef subit un résultat "D" (Désorganisé) au combat.

Un chef avec un marqueur Début de Destruction des Rails peut se retrancher, brûler des gares, et/ou construire des ponts. Un maximum d'un marqueur de Destruction des rails peut occuper un hex à tout moment.



ACHEVER LA DESTRUCTION DES RAILS

Pendant la Phase de Destruction RR Complète du Cycle Terminal, tous les chefs possédant des marqueurs Begin RR Destruction capables de tracer une portée de ravitaillement primaire à ce moment (voir 16.4) voient leurs marqueurs retournés sur leur face Destruction RR Complète. Le marqueur est déplacé au bas de la pile. Il reste dans cet hex pour le reste de la partie et ne peut être retiré. Si un marqueur Begin RR Destruction ne peut pas être retourné sur sa face Complete, le marqueur peut rester dans l'hexagone indéfiniment tant que les conditions de son retrait (voir ci-dessus) ne sont pas réunies.

Un joueur peut placer à la fois un marqueur Brûlé et un marqueur de Destruction de Rails dans un hexagone contenant une gare. De plus, un marqueur Destruction de rails peut être placé dans n'importe quel hexagone sur une ligne de chemin de fer, pas seulement dans un hexagone de gare.

EFFETS DE LA DESTRUCTION RR

La destruction des chemins de fer a un effet sur les lignes de ravitaillement (voir 16.4). Le joueur de l'Union reçoit des points de victoire pour la destruction de certaines voies ferrées confédérées (voir 22.3). L'apparition du leader confédéré Breckinridge dans la vallée peut être affectée par la destruction de la Ligne de chemin de fer Virginia Central (voir 20.0). Un marqueur de Destruction Complète de Rails n'a aucun effet sur le combat ou le déplacement.

EXEMPLE : Le leader de la cavalerie de l'Union Sheridan commence son tour dans l'hexagone 1828 sur la RR de Virginia Central ; il a une valeur de Combat de 4 et son marqueur de Force est organisé. Pendant la phase de début de destruction de Rails du Cycle Administratif, le joueur de l'Union place un marqueur de Début de Destruction sur le chef. Supposons que Sheridan ne s'active pas pendant les trois Cycles d'Action et n'est pas attaqué par un chef confédéré et forcé de quitter les lieux. Pendant la phase de destruction complète du cycle terminal, le joueur de l'Union retourne le marqueur sur sa face Destruction de Rails Complète. Le marqueur reste dans l'hexagone pour le reste de la partie.

Supposons maintenant que Sheridan soit attaqué par un chef confédéré pendant un ou plusieurs Cycles d'Action Si l'attaque a pour résultat que Sheridan reçoit un résultat de désorganisation ou si sa valeur de combat est inférieure à 4, le marqueur de destruction RR est retiré. Sheridan peut à nouveau tenter de détruire la voie ferrée au tour suivant, s'il remplit les conditions requises.

16.0 RAVITAILLEMENT

« Un groupe de soldats de l'Union a enterré les morts en retournant sur eux les barrières capturées. Ainsi, ces malheureuses victimes avaient creusé involontairement leurs propres tombes. Les tranchées étaient presque pleines d'eau boueuse. C'était le spectacle le plus horrible que j'aie jamais vu ».

- Soldat G. Norton Galloway, 95e Volontaires de Pennsylvanie, à Spotsylvania.

Pour fonctionner à pleine efficacité, les chefs doivent s'approvisionner auprès des sources d'approvisionnement. Les marqueurs de garnison sont toujours considérés comme des sources de ravitaillement.

16.1 Sources de ravitaillement

Chaque joueur dispose de différentes sources de ravitaillement. Les gares de l'Union et des Confédérés, qui sont des sources de ravitaillement, ne changent jamais d'affiliation pendant toute la partie.

SOURCES DE RAVITAILLEMENT CONFÉDÉRÉES

Le joueur confédéré dispose de deux types de sources de ravitaillement :

Les villes : Richmond 14219/4319), Manchester 14320), et Petersburg (5522) sont des sources de ravitaillement sauf si elles sont actuellement occupées par des chefs de l'Union.

Les gares : Toutes les gares RR confédérées sont des sources de ravitaillement, même celles avec des marqueurs "Brûlés". (Celles avec un marqueur Destruction de Rails Complète ne le sont pas.) Cependant, une gare Confédérée est une source de ravitaillement fonctionnelle uniquement si elle est capable de tracer un chemin continue d'hexagones de chemin de fer vers Richmond, Manchester, ou Petersburg. Ce chemin doit être 'débloqué' (voir 16.4).

***EXEMPLE** : Le joueur de l'Union a placé un marqueur RR Destruction Complete à Gordonsville 1331) sur la Ligne de chemin de fer Virginia Central. Cet hexagone ne peut plus être utilisé par le joueur confédéré pour le ravitaillement mais toutes les gares au sud de Gordonsville peuvent toujours être utilisées pour le ravitaillement puisqu'un chemin continu peut être tracé le long de la voie ferrée jusqu'à Richmond. Supposons que plus tard dans la partie, le joueur de l'Union place un autre*

marqueur de Destruction Complète de Rails à Hanover Junction (3016). Toutes les gares RR entre Hanover Junction et Gordonsville seront alors inéligibles pour le ravitaillement Confédéré. Notez que le joueur de l'Union reçoit des points de victoires seulement une fois qu'un marqueur Destruction Complète de Rails a été placé. (Voir 22.3).

SOURCES D'APPROVISIONNEMENT DE L'UNION

Le joueur de l'Union dispose de trois types de sources d'approvisionnement :

- **Les dépôts :** Les dépôts de l'Union sont utilisés comme sources de ravitaillement (voir 16.3).
- **Ports :** Le joueur de l'Union peut parfois utiliser des hexagones de ports adjacents à une base de ravitaillement comme sources de ravitaillement (cf. 16.3).
- **Gare**s : Les gares RR de l'Union sont des sources de ravitaillement, même celles avec des marqueurs Brûlés, tant qu'elles remplissent les conditions listées ci-dessous.

RESTRICTIONS SUR LES GARES DE L'UNION

Une gare de l'Union est une source de ravitaillement fonctionnelle uniquement si les trois conditions suivantes sont en vigueur :

1. La gare doit être capable de tracer un chemin d'hexagones de chemin de fer continu jusqu'à la gare Bealeton (0115). Ce chemin doit être 'débloqué' (voir 16.4).

2. La gare ne doit pas avoir de marqueur RR Destruction Complete sur elle.

3. A partir du Tour de Jeu 4, il doit y avoir un ou plusieurs leaders de l'Union, dont les valeurs de combat combinées sont égales à 6 ou plus, situés dans une ou plusieurs gares de l'Union pour que toutes les gares de l'Union soient des sources de ravitaillement fonctionnelles de l'Union.

Il est possible que des chefs de l'Union occupant des gares de l'Union aient une valeur de combat combinée inférieure à 6 pendant la Phase de Ravitaillement d'un tour, auquel cas aucune gare de l'Union ne pourra être utilisée comme source de ravitaillement, et qu'ils aient ensuite une valeur de 6 ou plus lors des Phases de Ravitaillement suivantes, auquel cas les gare seront des sources de ravitaillement fonctionnelles.

NOTE DE CONCEPTION : Les considérations d'approvisionnement ont dominé cette campagne. Le plan de Grant visant à déplacer l'Armée du Potomac vers Richmond par une série de mouvements de flancs à l'est reposait sur l'hypothèse que ses hommes pourraient être facilement ravitaillés à partir de bases temporaires sur la Chesapeake. La marine fédérale contrôlant bien sûr la baie, Grant doit choisir des sites pratiques pour ses dépôts en fonction de l'emplacement de son armée et de sa future zone d'opérations. En quelques jours, le site de base sélectionné serait transformé d'une crique endormie en un port militaire prospère. Si Grant avait attaqué Richmond par l'ouest, il aurait dû dépendre du chemin de fer vulnérable d'Orange et d'Alexandria comme ligne de vie ; il aurait probablement dû employer un corps entier pour garder le chemin de fer.

Dans le jeu, les lignes de ravitaillement ne sont obstruées par les chefs ennemis que si ces chefs restent en position de blocage pendant au moins un tour (simulé par le placement d'un marqueur fortification ou Fort) une ligne de ravitaillement n'était pas un convoi sans fin qui était irrémédiablement coupé au moment où l'ennemi apparaissait. Il s'agit plutôt d'une série de trains de wagons qui vont et viennent à intervalles irréguliers entre les armées et leurs dépôts. L'ennemi doit maintenir une présence à travers la ligne de ravitaillement pendant un temps considérable pour la bloquer efficacement.

La perte d'effectifs par attrition ne simule pas nécessairement la perte de troupes due à une pénurie de provisions ; elle peut également signifier que les troupes sont détournées de leurs tâches habituelles.

- Rivière James : 5017 et 5117.
- Rivière Appomattox : 5218 et 5319.

16.2 Bases de ravitaillement de l'Union

Pendant une Phase de Base de Ravitaillement de l'Union de chaque Cycle terminal à partir du Tour de Jeu 2, le joueur de l'Union peut effectuer l'une des deux actions suivantes :

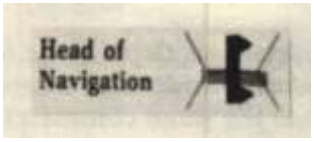
- Il peut placer un nouveau marqueur de Base de Ravitaillement sur sa face « en construction » sur la carte, ou bien ;
- Il peut retourner un marqueur de base de ravitaillement actuellement sur sa face « en construction » sur sa face retournée (Complète).

Une base de ravitaillement de l'Union construite ou achevée est considérée comme un hexagone de fortification de l'Union, doublant la valeur de combat de tout chef de l'Union dans l'hexagone. Il possède également une Garnison de l'Union intrinsèque (voir ci-dessous). Un chef de l'Union peut effectuer une action de retranchement pour créer un fort dans l'hexagone, auquel cas sa valeur de combat est triplée.

PLACEMENT DES BASES DE RAVITAILLEMENT

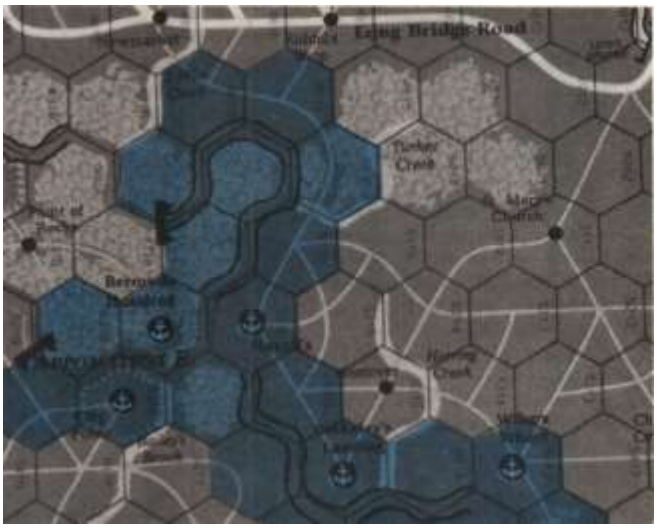
Le joueur de l'Union peut placer une base de ravitaillement sur la carte sur son côté en construction dans tout hexagone qui remplit les deux conditions suivantes :

- Il doit être composé d'au moins un côté d'hexagone de rivière majeure, et ;
- Il doit se trouver en dessous de la *tête de navigation' de cette rivière.



Un hexagone situé entre le symbole de tête de navigation et le bord de la carte est considéré comme étant en dessous de la tête de navigation. Les hexagones énumérés ci-dessous constituent la "tête de navigation" des rivières. Les hexagones énumérés se trouvent à l'intérieur de la tête de navigation de chaque rivière.

- Aquia Creek : 0906 et 0907.
- Potomac Creek : 1306 et 1307.
- Rivière Rappahannock : 1805 et 1905.
- Rivière Mattapony : 4702 et 4703.
- Rivière Pamunkey : 4507 et 4607.
- Rivière Chickafiominy : 5706 et 5606.



EXEMPLE : *Dans l'illustration, les têtes de navigation de la rivière James (hexagones 5017 et 5117) et de la rivière Appomattox (hexagones 5218 et 53191) sont notées. Les hexagones éligibles où des bases de ravitaillement peuvent être construites le long de ces rivières sont de couleur plus sombre.*

BASES DE RAVITAILLEMENT COMPLETES

Les Bases de Ravitaillement restent sur la carte jusqu'à leur élimination, même si de nouvelles sont construites. Sous réserve des restrictions ci-dessus, le joueur de l'Union peut construire autant de bases de ravitaillement qu'il le souhaite.

MARQUEURS DE GARNISON DE L'UNION

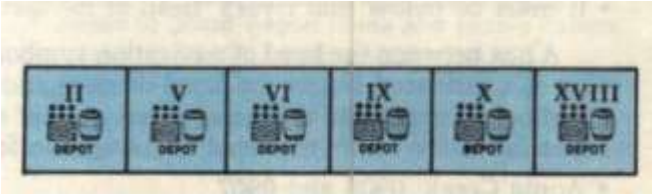
Lorsqu'une base de ravitaillement de l'Union est placée pour la première fois sur la carte, un marqueur de garnison de l'Union (valeur de combat de 4) est placé dans le même hexagone que la base. Le marqueur de garnison reste avec la base de ravitaillement jusqu'à ce qu'elle soit éliminée au combat (voir 9.1).

Si une base de ravitaillement est attaquée, avec ou sans chefs de l'Union, et qu'un résultat de combat contenant un '**r**' (retraite) ou un '**R**' (déroute) se produit, le marqueur de base de ravitaillement et le marqueur de garnison de l'Union sont retirés de la carte.

EXEMPLE de BASE DE RENFORCEMENT : *Pendant la Phase de Base de Ravitaillement du Tour 2, le joueur de l'Union décide de construire une Base de Ravitaillement à Port Royal /hex 2105). Il place un marqueur Base « en construction » dans cet hexagone et un marqueur de Garnison de l'Union sous celui-ci. Pendant la Phase de Base de Ravitaillement du Tour 3, il décide de retourner le marqueur Base « en construction » sur sa côté Base Complète.*

La valeur de combat imprimée (4) du marqueur de garnison de l'Union n'est utilisée que lorsque l'hexagone est attaqué. La valeur de la garnison n'est jamais modifiée par la fortification de la base de ravitaillement de l'Union ou par un marqueur Fort.

16.3 Dépôts de l'Union



Le joueur de l'Union possède six dépôts, un pour chacun de ses corps d'infanterie. Un leader d'infanterie de l'Union utilise un dépôt comme source de ravitaillement uniquement si le dépôt a la même affiliation de commandement que le leader et si le dépôt occupe une base de ravitaillement de l'Union complétée. (Notez que chaque leader a une bande de couleur au-dessus de son nom qui est de la même couleur que son dépôt). Les chefs de la cavalerie de l'Union peuvent utiliser n'importe quel dépôt dans une Base de Ravitaillement complétée comme source de ravitaillement.

Les stations RR de l'Union peuvent être utilisées comme sources de ravitaillement par tous les leaders de l'Union, quel que soit leur commandement, si les conditions d'utilisation des stations RR sont remplies (voir 16.1).

Le mouvement des dépôts est volontaire ; certains peuvent aller dans une nouvelle base de ravitaillement, d'autres peuvent rester dans leur base actuelle, et ne pas peut bouger.

ELIMINATION DES DEPOTS

Si une base de ravitaillement de l'Union complétée est retirée de la carte suite à un résultat de combat, tous les dépôts de cette base sont également retirés. Cependant, lors de la phase des dépôts de l'Union du tour suivant, les dépôts peuvent être placés sur n'importe quelle base de ravitaillement complétée sur la carte.

Dans le cas où toutes les bases de ravitaillement de l'Union sont éliminées, les dépôts sont maintenus hors de la carte jusqu'à ce qu'une base de ravitaillement soit installée. Ensuite, lors de la prochaine phase de dépôt

de l'Union, les dépôts peuvent être placés sur la base de ravitaillement.

HEXAGONES DE PORTS

Un leader d'infanterie de l'Union peut utiliser n'importe quel hexagone de port adjacent à une Base de Ravitaillement comme source de ravitaillement tant que les deux conditions suivantes sont remplies :

- La base de ravitaillement contient un dépôt de l'affiliation de commandement du chef, et ;
- Le port n'est pas occupé par un chef Confédéré.

Les leaders de cavalerie de l'Union peuvent se ravitailler à partir de n'importe quel dépôt de l'Union et peuvent donc utiliser n'importe quel hexagone de port adjacent à une base de ravitaillement contenant un dépôt, tant que le port n'est pas occupé par un chef Confédéré.

Exemple : *Une base de ravitaillement complétée et le dépôt du Xème Corps occupent l'hexagone 5317. Les chefs d'infanterie du Xème Corps de l'Union (ou tout leader de cavalerie) peuvent utiliser Haxall's (5216), Bermuda 100 (5217), ou City Point (5318) comme sources de ravitaillement. Si la base et le dépôt se trouvent à Bermuda 100, ils peuvent utiliser Haxall's et City Point comme sources de ravitaillement.*

16.4 Lignes de ravitaillement

Pendant la phase de ravitaillement de chaque cycle administratif commençant au tour de jeu 2, tous les chefs doivent tenter de tracer des lignes de ravitaillement. Une ligne de ravitaillement est un chemin d'hexagones contigus tracé par un chef jusqu'à une source de ravitaillement amie. Le nombre total d'hexagones (pas de PM) nécessaires pour tracer une ligne de ravitaillement est son ange de ravitaillement (voir ci-dessous).

RESTRICTIONS CONCERNANT LES LIGNES DE RAVITAILLEMENT

Les restrictions suivantes s'appliquent au traçage des lignes de ravitaillement :

- Une ligne de ravitaillement ne peut pas traverser une rivière majeure ou mineure sauf à un pont ou un gué.
- Une ligne de ravitaillement de l'Union ne peut pas traverser un pont confédéré permanent et vice versa (voir 10.1).
- Une ligne de ravitaillement ne peut pas traverser un pont construit et possédé par le joueur adverse (voir 10.2).
- Une ligne de ravitaillement ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par un chef ennemi actuellement situé dans un hexagone de fortification ou sous un marqueur Fortification/Fort, et ne peut pas non plus entrer dans la ZDC d'un chef ennemi situé dans un hexagone de fortification ou sous un marqueur fortification/Fort (sauf si cette ZDC est occupée par un chef ami. Un chef ami dans une ZOC ennemie peut tirer du ravitaillement dans l'hexagone qu'il occupe.
- Une ligne de ravitaillement de l'Union ne peut passer dans une fortification Confédérée non détruite.

Le V corps de Warren reçoit des munitions (Wilderness)

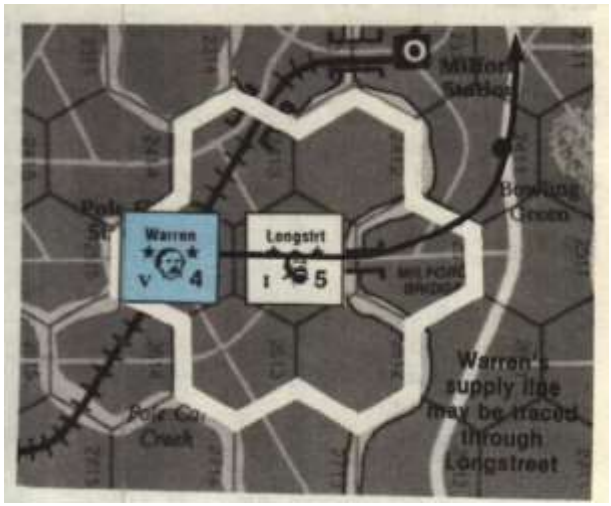
Une ligne de ravitaillement peut être tracée à travers un hexagone contenant un chef ennemi qui n'est pas situé dans un hexagone de fortification ou sous un marqueur de fortification/Fort, et elle peut également être tracée à travers la ZDC d'un chef qui n'est pas situé dans un hexagone de fortification ou sous un marqueur de Fortification / Fort.

EXEMPLE DE LIGNES DE RAVITAILLEMENT : *Le chef d'infanterie de l'Union Warren occupe la gare de Pole Cat (hex 2514) et trace une route de ravitaillement vers Port Royal (2105). Le leader confédéré Longstreet (valeur de combat de 6) occupe l'hex 2513 ; il exerce une ZDC primaire. Comme Longstreet n'est pas dans un*

hexagone de fortification ni sous un marqueur de fortification ou de fort, sa présence n'affecte pas la ligne d'opération de Warren. Lorsque la ligne de ravitaillement est tracée, elle peut passer directement par l'hexagone de Longstreet.

Supposons maintenant que Longstreet se trouve sous un marqueur fortification. Dans ce cas, sa présence affecte fortement la ligne de ravitaillement de Warren. La ligne de ravitaillement ne peut pas être tracée dans l'hex de Longstreet parce qu'il est sous un marqueur ; elle ne peut pas non plus être tracée à travers un hex de sa ZDC primaire (ces hexagones sont ombrés dans l'exemple). Si un autre chef de l'Union occupe un hexagone en ZDC de Longstreet (par exemple, l'hex 2413, adjacent à la fois à Warren et à Longstreet), Warren peut tracer une ligne de ravitaillement à travers l'autre chef de l'Union.

Lors des tours de jeu de pluie, les lignes de ravitaillement sont encore plus restreintes | voir 13.0).



GARES

Pour qu'une gare soit considérée comme une source de ravitaillement, elle doit pouvoir tracer un chemin continu d'hexagones de chemin de fer vers Bealeton (pour le joueur de l'Union) ou Richmond, Manchester ou Petersburg (pour le joueur confédéré). Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par un chef ennemi dans un hexagone de fortification ou un marqueur de fortification ou de fort, ni entrer dans la ZDC d'un tel chef (sauf si la ZDC est occupée par un chef ami). De même, le chemin ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par un marqueur de destruction de Rails Complète. (Les marqueurs brûlés n'ont aucun effet).

DISTANCES DE RAVITAILLEMENT

Le nombre d'hexagones traversés par la ligne de ravitaillement d'un chef constitue la portée de ravitaillement de ce chef.
Il y a quatre portées de ravitaillement, chacune d'entre elles ayant des effets différents (voir 16.5).

- **Portée de Ravitaillement Primaire :** Comprend toute ligne de ravitaillement de 0 à 15 hex ;
- **Portée de ravitaillement secondaire :** Comprend toute ligne de ravitaillement de 16 à 29 hex ;
- **Plage de ravitaillement étendue :** Comprend toute ligne de ravitaillement de 30 hex ou plus ;
- **Isolé :** Il est impossible pour un chef de tracer une ligne de ravitaillement de quelque longueur que ce soit.

16.5 Effets du ravitaillement

Après que chaque chef ait déterminé sa portée de ravitaillement, les effets de cette portée sont appliqués. Les effets peuvent varier selon que le marqueur de Force d'un chef est organisé ou désorganisé.

DISTANCE DE RAVITAILLEMENT PRIMAIRE

Un chef qui trace une portée de ravitaillement primaire voit son marqueur de Force retourné sur sa face organisée. S'il est déjà sur cette face, il n'y a pas d'autre effet.

DISTANCES DE RAVITAILLEMENT SECONDAIRES DE RAVITAILLEMENT ÉTENDUES ET ISOLÉES

Un chef qui trace une portée de ravitaillement secondaire ou étendue (ou un chef isolé qui est incapable de tracer une ligne de ravitaillement) doit consulter la Table d'Attrition (voir ci-dessous). Ensuite, le marqueur de force du chef est retourné sur sa face désorganisée, quel que soit le résultat de la Table d'Attrition. S'il est déjà sur cette face, il n'y a pas d'autre effet.

TABLE D'ATTRITION

Si un joueur doit consulter la Table d'Attrition pour un chef, il lance un seul dé. Ce jet de dé peut être modifié (voir ci-dessous). Le jet de dé modifié est croisé avec la colonne correspondant à la plage de ravitaillement du chef : secondaire, étendue ou isolée.

Le résultat peut entraîner une perte d'Effectifs de 1, 2, 3 ou 3. Si c'est le cas, placez un nouveau marqueur de Force sous le chef, avec une valeur d'Effectifs inférieure de 1, 2 ou 3 à celle du marqueur original. De plus, le marqueur de Force du chef est retourné ou maintenu du côté désorganisé.
Si la Table d'Attrition aboutit à l'élimination du dernier point d'Effectifs d'un chef, celui-ci est retiré de la carte.

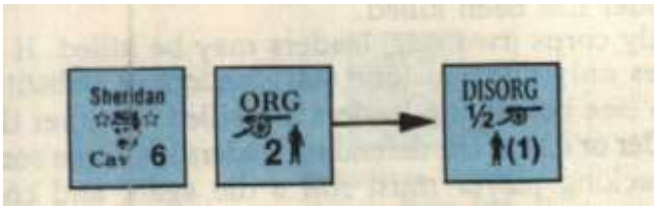
MODIFICATEURS DE LA TABLE D'ATTRITION

Les modificateurs suivants s'appliquent aux jets de dé de la Table d'Attrition :

MODIFIC. JET DE DE	RAISON
-1	Le marqueur de Force du chef est actuellement sur sa face organisée.
-1	La valeur de Combat du chef est inférieure ou égale à 2.

Les modificateurs ci-dessus sont cumulatifs.

EXEMPLE D'ATTRITION : *Supposons que le chef de cavalerie de l'Union Sheridan (valeurs de combat et d'effectifs de 2) ne peut tracer qu'une ligne de ravitaillement secondaire. Le joueur de l'Union doit effectuer un jet sur la Table d'Attrition pour lui. Le marqueur de Force de Sheridan est sur sa face organisée. Le joueur de l'Union reçoit un modificateur de dé de -2 parce que Sheridan a une valeur de Combat de 2 ou moins et parce que son marqueur de Force est organisé. Il obtient un 5, qui est modifié en 3. En croisant le 3 de la Table d'Attrition dans la rubrique 'Secondaire', le résultat est 'Perdre I'. Le joueur de l'Union retire le marqueur de Force de 2 et le remplace par un marqueur avec une valeur de Manpower d'1 ; ensuite il tourne le marqueur vers son côté désorganisé.*



Le Marqueur de force est réduit et le marqueur est désorganisé.

Base de ravitaillement à Belle Plain

17.0 LA PERTE DES LEADERS

« Il ne m'a jamais apporté une fausse information... Je ne peux guère penser à lui sans pleurer ».
- Robert E. Lee, à propos de la mort de JEB Stuart, 12 mai 1864

Les leaders sont retirés de la carte si leur valeur de force atteint 0 ou s'ils sont tués.

VALEUR DE FORCE

Si la valeur de force d'un chef est réduite à 0, il est retiré de la carte et placé dans la case du Corps correspondant à son commandement. Le chef peut revenir en jeu ultérieurement soit en tant que renfort (voir 18.0), soit par détachement (voir 19.0).

MORTS DES CHEFS

Au moment où les deux joueurs lancent les dés pour résoudre une attaque, ils doivent vérifier les chiffres qu'ils ont obtenus avant d'appliquer les modificateurs de dé. S'ils obtiennent le même nombre sur les dés, avant que les modificateurs ne soient pris en compte, ils doivent vérifier si un chef a été tué.

Seuls les chefs de corps (deux étoiles) peuvent être tués. Si un combat n'implique que des chefs de division (une étoile) ou des chefs de corps de substitution (voir ci-dessous), aucun chef n'est tué.

Si le chef attaquant ou l'un des chefs en défense est un chef de corps, le joueur attaquant doit relancer un dé et consulter le tableau suivant :

DE	EFFET
1 ou 2	Un chef de corps de l'Union est tué,
3 ou 4	Un chef de corps confédéré est tué.
5 ou 6	Aucun chef n'est tué.

Le chef de corps d'un joueur ne peut être tué que s'il est impliqué dans le combat (les chefs de corps de soutien ne sont pas considérés comme impliqués dans le combat). Si un joueur perd un chef de corps lors d'un jet de dé, mais qu'il n'en a aucun impliqué dans le combat, le résultat est sans effet.

Si le joueur a un ou plusieurs chefs de corps impliqués dans le combat, il doit en choisir un et retirer le pion du jeu. Ce chef ne revient jamais en jeu.

NOTE DE CONCEPTION : Dans le jeu, seule la mort des chefs de corps est prise en compte car leur perte a parfois un effet significatif sur la conduite de la campagne. En réalité, bien sûr, les chefs de division sont également tués - en fait, ils tombent beaucoup plus souvent que les chefs de corps - mais leur perte et leur remplacement ultérieur n'influencent pas beaucoup la capacité de manœuvre d'une unité.

Les chefs confédérés de Richmond (Rmd) et de la Vallée (Val) sont placés dans n'importe quelle case de Corps d'infanterie confédérée, jamais dans la case de cavalerie.

CHEFS DE SUBSTITUTION

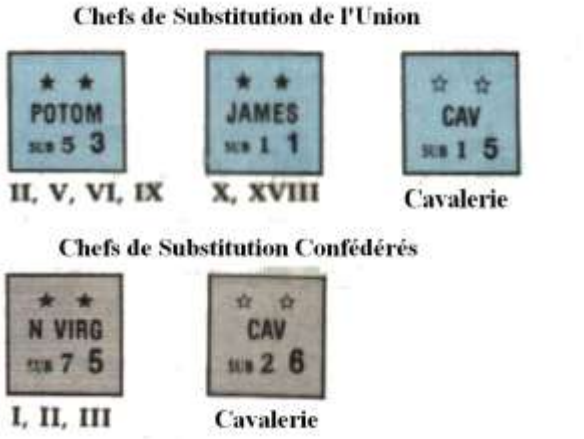
Lorsqu'un chef de corps est tué, le joueur propriétaire tire immédiatement un chef remplaçant de l'armée correcte et place le pion sur le marqueur de force du chef tué, Les effets de l'attaque sont alors résolus.

Il y a cinq pools de chefs remplaçants :

- L'infanterie de l'Armée du Potomac de L'Union (7 chefs)
- Infanterie de l'Armée de James de L'Union (4 chefs)
- Cavalerie de l'Union (3 leaders)
- Infanterie de l'armée confédérée de Virginie du Nord (7 leaders)
- Cavalerie confédérée (3 leaders)

Au début de la partie, ces pools de leaders remplaçants doivent être placés dans les cases Leaders remplaçants de la carte de présentation. Lorsqu'un chef de corps est tué, le joueur propriétaire doit choisir au hasard un leader de corps de remplacement parmi l'une de ses réserves suivant les règles suivantes :

Corps d'origine Du chef tué	Chef de substitution A tirer de
Corps II, V, VI, ou IX Union	Armée du Potomac
Corps X ou XVII Union	Armée de la James
Union Corps Cav	Pool de Cavalerie
Confédérés I, II ou III	Armée de la Virginie
Corps de cav. Confédérés	Pool de Cavalerie



Lorsqu'un remplaçant remplace un chef tué, le joueur propriétaire doit noter le numéro du remplaçant sur un morceau de papier de merde, en indiquant le commandement qu'il dirige désormais. Pour toutes les raisons du jeu, ce remplaçant est maintenant le chef de ce corps. Les chefs de corps remplaçants ne peuvent pas être tués au combat (voir ci-dessus) et ne peuvent jamais être retirés du corps qu'ils commandent.

EXEMPLE DE PERTE DE CHEF : Le chef d'infanterie de l'Union Sedgwick attaque le *chef d'infanterie confédéré Hill. Les deux joueurs déterminent les modificateurs qui s'appliqueront au combat, et lancent chacun un dé. Les deux*

joueurs obtiennent un 3. Comme ils ont obtenu le même nombre non modifié, ils doivent vérifier si un chef a été tué Le joueur de l'Union jette le dé et obtient un 1. Sedgwick a été tué.

Le joueur de l'Union retire Sedgwick de la carte et tire au hasard l'un des chefs de la case Armée du Potomac de son Pool de chefs substituts de l'Union. Dans ce cas, il tire Substitute 4 avec une valeur de Commandement de 3. Il place le leader substitut sur le marqueur de Force de Sedgwick et note le numéro du leader substitué sur un morceau de papier. Une fois que le chef a été remplacé, les deux joueurs appliquent les modificateurs de dé aux jets de dé d'attaque et résolvent le combat.

Notez que dans l'exemple ci-dessus, les deux leaders avaient un chef de corps impliqué dans le combat. Si le joueur de l'Union avait effectué l'attaque avec un chef de division au lieu d'un chef de corps, il aurait ignoré le résultat de 1, puisque les chefs de division ne peuvent pas être tués. Le seul résultat qui aurait pu s'appliquer dans ce cas aurait été un 3 ou un 4, auquel cas Hill aurait été tué. Le joueur confédéré aurait alors dû retirer Hill et tirer un chef de remplacement de son Pool de l'Armée de Virginie du Nord.

Chef de substitution tirer du pool
De l'armée du Potomac

18.0 RENFORTS

« Je joins une liste des troupes envoyées par ce département à l'Armée du Potomac depuis le début de la campagne - 48265 hommes. Je vous enverrai encore quelques régiments, lorsque toutes les ressources seront épuisées jusqu'à ce qu'un autre recrutement soit effectué ».

- Henry Halleck, message à Grant,
7 juin 1864

18.1 Disponibilité des renforts

A partir du Tour 3 et jusqu'au Tour 7, les deux joueurs lancent un seul dé à pour déterminer leurs renforts. Si des renforts ne sont pas utilisés dans leur tour d'arrivée, ils sont perdus.

NOTE DE CONCEPTION : Les deux armées ont été fortement renforcées pendant la campagne. L'Armée du Potomac a été renforcée par des régiments nouvellement levés et des troupes retirées de la garnison de Washington, D.C. Les effectifs du Sud étant presque épuisés, l'Armée de Virginie du Nord a été renforcée principalement par des unités envoyées en Virginie depuis d'autres théâtres.

La piste des tours de jeu est marquée par des lettres et des bandes de couleur pour indiquer les tours au cours desquels les joueurs reçoivent des renforts. Il convient de souligner que les chefs placés dans les boites de corps ne sont pas des chefs de corps de substitution, qui sont gardés séparément dans les pools de substitution de chefs.

NOMBRE DE RENFORTS REÇUS

Le joueur de l'Union reçoit un nombre de points de renfort égal à son jet de dé plus 1. Le joueur confédéré reçoit un nombre de points de renfort égal à son jet de dé moins 1. Un résultat de 0 pour le joueur confédéré signifie qu'il ne reçoit aucun renfort.

RENFORTS AMÉLIORÉS

Pendant la Phase d'Événements Aléatoires du Cycle Administratif en cours, un joueur peut recevoir un résultat 'Renforts renforcés'. S'il reçoit ce résultat, il ajoute 1 à son jet de dé de renforts lors de la Phase de Renforts du Tour de Jeu en cours uniquement.

EXEMPLE : *Pendant la Phase d'Evénements Aléatoires, un jet de 10 sur la Table d'Evénements Aléatoires donne le résultat "Renforts confédérés améliorés" Il recevra un +1 à son jet de dé de renfort.*

Pendant la phase de renfort de ce tour de jeu, chaque joueur lance un dé. Le joueur de l'Union obtient un 5 ; il ajoute automatiquement 1 à son résultat pour un total de 6 points de renfort. Le joueur confédéré obtient un 1 ; il soustrait

automatiquement 1 de son résultat, mais ajoute ensuite 1 pour les renforts améliorés. Il reçoit un total de 1 Point de Renfort.

Les Points de Renfort Confédérés peuvent être assignés au chef d'infanterie Breckinridge (Vallée) après son arrivée sur la carte (voir 20.0). De même, les Points de Renforts de l'Union peuvent être assignés au leader de cavalerie Kautz. Les restrictions de 18.2 s'appliquent aux deux leaders.

18.2 Placement des renforts

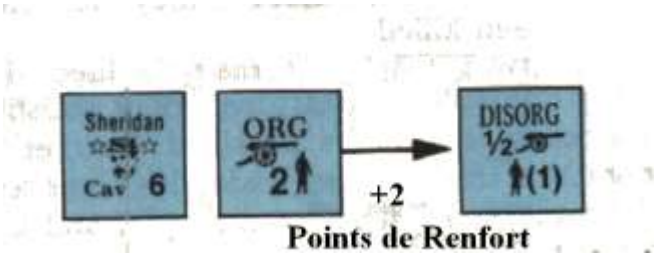
Un joueur peut utiliser des renforts pour améliorer des chefs existants ou pour amener de nouveaux chefs sur la carte. Lorsque des chefs sont renforcés ou que de nouveaux chefs sont amenés sur la carte, le joueur propriétaire doit noter le nombre de Points de Renfort appliqués à ces chefs. Lorsque le nombre de Points de Renfort mis à la disposition d'un joueur lors d'une phase a été dépensé, il ne déploie plus de renforts lors de cette phase. Sous réserve des limites de force des chefs, les renforts peuvent être appliqués à un seul chef ou ils peuvent être répartis entre plusieurs chefs.

Le joueur de l'Union dépense ses points de renforts en premier lors de la Phase de Renforts, puis le joueur confédéré dépense ses points.

AMÉLIORER LES CHEFS

Pendant la Phase de Renforts, tout chef dont le marqueur de Force est sur son côté organisé peut dépenser ses Points de Renforts. Pour améliorer un chef, retirez son marqueur de Force et remplacez-le par un marqueur indiquant une valeur d'Effectifs égale à sa valeur originale plus le nombre de Points de Renfort appliqués. Le nouveau marqueur de Force est placé sous le leader sur sa face organisée.

EXEMPLE : *Un joueur applique 2 points de renfort à un chef dont la valeur d'effectif est de 8. Il retire l'ancien marqueur d'effectif et le remplace par un marqueur organisé dont la valeur d'effectif est de 10.*



Points de Renfort

NOUVEAUX CHEFS

Pendant la Phase de Renforts, les chefs qui occupent une case de Corps sur la carte peuvent être amenés sur la carte en tant que renforts. Pour ce faire, retirez un ou plusieurs chefs de ces cases et placez un marqueur de Force sur sa face organisée sous chacun d'eux. La valeur de Manpower de chaque marqueur de Force est le nombre de Points de Renfort dépensés pour placer ce chef sur la carte. Les nouveaux chefs sont placés sur la carte de la manière suivante :

- Les chefs de l'Union sont placés directement sur le dépôt du même commandement ;
- Les chefs de cavalerie de l'Union doivent être placés au-dessus du dépôt du IIème, Vème ou VIème Corps ;
- Les leaders confédérés doivent être placés à Richmond (4219/4319), Manchester (4320), ou Petersburg (5522), mais seulement si l'hexagone dans lequel ils sont placés n'est pas occupé par des leaders de l'Union.

Le leader de cavalerie de l'Union Kautz, s'il est dans la case d'attente du leader de cavalerie de l'Union, peut également retourner au sommet du dépôt du IIème, Vème ou VIème Corps. Le leader d'infanterie confédéré Breckinridge (Valley), après son arrivée sur la carte (voir 20.0), peut revenir à Richmond Petersburg, ou Manchester.

FORCES MAXIMALES DES LEADERS

Les leaders ne peuvent jamais être améliorés ou amenés sur la carte en tant que renforts au-delà des valeurs de Manpower suivantes :

TYPE DE CHEF	EFECTIF MAX
Chef de corps d'infanterie	16
Chef de division d'infanterie	4
Chef de corps de cavalerie de l'Union	6

Chef de division de cavalerie de l'Union	2
Chef de corps de cavalerie confédéré	3
Chef de division de cavalerie confédéré	1

LIMITATIONS DE LA CAVALERIE

Chaque joueur peut déployer un maximum de 1 Point de Renfort de cavalerie par Phase de Renfort, soit en renforçant un chef de cavalerie existant, soit en amenant un nouveau chef de cavalerie sur la carte. De plus, chaque joueur est limité dans la quantité de cavalerie qu'il peut avoir sur la carte à un moment donné :

Chefs de cavalerie de l'Union : La valeur maximale combinée des effectifs de tous les chefs de cavalerie de l'Union ne peut être supérieure à 8.

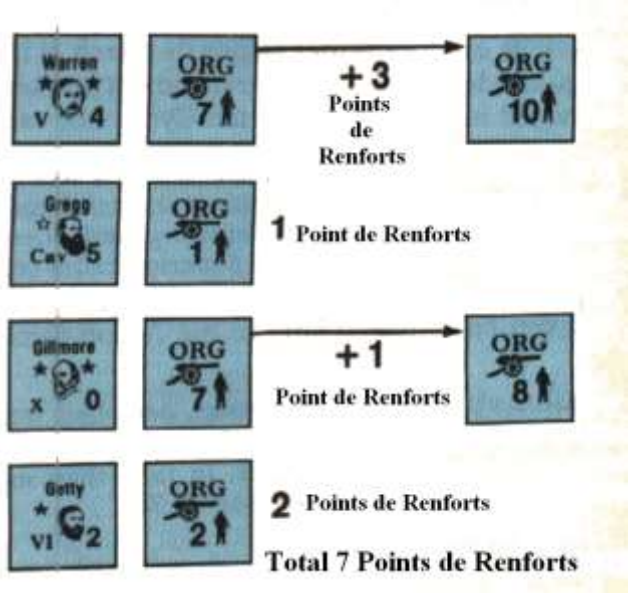
Chefs de cavalerie confédérés : La valeur maximale combinée des effectifs de tous les chefs de cavalerie confédérés ne peut être supérieure à 4.

LIMITATIONS DES CORPS DE L'UNION

Lors d'une Phase de Renforts, le joueur de l'Union peut déployer au maximum 1 Point de Renfort aux chefs de X Corps et 1 Point de Renfort aux chefs de XVIII Corps, soit par renfort, soit en amenant de nouveaux chefs sur la carte.

EXEMPLE DE RENFORTS *: Le joueur de l'Union reçoit un total de 7 Points de Renforts lors d'une Phase de Renforts (6 pour le jet de dé plus l'augmentation automatique de I). Il décide d'appliquer 3 points à Warren dont le marqueur de Force de 7 (valeurs d'effectifs et de combat) est organisé. Il retire le marqueur de Force de 7 et le remplace par un marqueur de 10 sur sa face organisée. Il place Gregg avec un marqueur de force organisé de 1 à Port Royal 2105) où se trouve le dépôt du VIème Corps (il peut placer un leader de cavalerie sur le dépôt du IIème, Vème ou VIème Corps).*

Ensuite, le joueur de l'Union décide d'améliorer Gillmore. Le maximum qu'il puisse améliorer ce leader est de 1 puisque Gillmore est dans le Xème Corps. La valeur actuelle des effectifs de Gillmore est de 7, donc le joueur de l'Union le remplace par un marqueur 8 sur sa face organisée. Il lui reste 2 Points de Renforts, il décide donc de faire venir le leader d'infanterie de division Getty (VIème Corps avec un marqueur de Force organisé de 2 ; il place Getty et le marqueur à Port Royal où se trouve le dépôt du VIème Corps. Il a utilisé les 7 Points de Renforts, donc sa partie de la phase est terminée.



19.0 DÉTACHEMENT ET RATTACHEMENT

« Je prie pour la paix. Je ne renoncerais pas à la paix pour toute la gloire militaire de Bonaparte ».

- Wade Hampton,
Commandant d'une division de cavalerie confédérée

NOTE DE CONCEPTION : Dans le jeu, les troupes fonctionnent mieux sous le contrôle d'un chef de corps. Parfois, cependant, il est préférable - surtout avec la cavalerie - de diviser un corps en plusieurs unités plus petites.

Chaque joueur a des chefs de division qui commencent la partie dans les cases de maintien de corps. Au cours de la partie, les joueurs peuvent amener ces chefs sur la carte soit en tant que renforts (voir 18.0), soit en les "détachant" des chefs de corps du même commandement. De même, les chefs de division peuvent être retirés en les rattachant à un chef de corps.

19.1 Détachement

Lorsqu'un chef de corps marche ou se retranche pendant un Segment d'Activation, le joueur propriétaire peut détacher un ou tous les chefs actuellement situés dans la case de maintien de corps du commandement du chef de corps. Sous réserve des restrictions d'empilement, les chefs détachés peuvent être placés dans

l'hexagone dans lequel le chef de corps a commencé sa marche ou s'est retranché, ou dans tout hexagone dans lequel le chef de corps entre pendant sa marche. Une fois que les chefs détachés sont placés sur la carte, un chef en marche peut continuer à se déplacer. Les chefs détachés ne sont plus considérés comme des participants à cette marche.

Scène du champs de bataille à Cold Harbor

PLACEMENT DES CHEFS DÉTACHÉS

Le moment où un chef de division est détaché a un effet sur ce qu'il peut faire.

- Si un chef détaché est placé dans l'hexagone dans lequel son chef supérieur commence une marche, il est placé sur son côté mobile. Le chef détaché peut être activé plus tard dans le cycle d'action en cours. (Si le leader supérieur possède un marqueur fortification ou Fort lorsqu'il commence sa marche, le leader détaché est placé dans l'hexagone sous le marqueur Fortification ;

le leader détaché peut être activé plus tard pour marcher ou se retrancher davantage).

- Si un leader détaché est placé dans n'importe quel hexagone sauf celui dans lequel son leader supérieur commence sa marche, il est placé sur sa face fatiguée sans marqueur de retranchement. Il ne peut pas être activé dans le cycle d'action en cours, ni se retrancher.

- Si un chef détaché est placé dans un hexagone où son chef supérieur se retranche, il est placé sur sa face mobile, mais il ne participe pas au retranchement et ne gagne pas de marqueur de retranchement. Si le chef supérieur crée une fortification ou un fort, le chef détaché est placé au-dessus du marqueur et peut être activé plus tard dans le cycle d'action.

Après avoir été placés sur la carte, les chefs détachés fonctionnent normalement. Ils ne sont pas obligés de rester à une certaine distance de leur chef supérieur ; en fait, ils peuvent éventuellement se rattacher à un autre chef (voir 19.2).

MARQUEURS DE FORCE

Le marqueur de Force d'un chef détaché doit être placé sur le même côté (organisé ou désorganisé) que le marqueur de force du chef de corps qui effectue le détachement.

La valeur de force d'un chef détaché est limitée par les restrictions suivantes :

- Les chefs d'infanterie détachés doivent se voir attribuer un marqueur de force avec une valeur d'effectif de 4 ou moins.
- Les chefs de cavalerie détachés de l'Union doivent se voir attribuer un marqueur de force avec une valeur d'effectif inférieure ou égale à 2.
- Les chefs de cavalerie confédérés détachés doivent recevoir un marqueur de force avec une valeur d'effectif de 1.

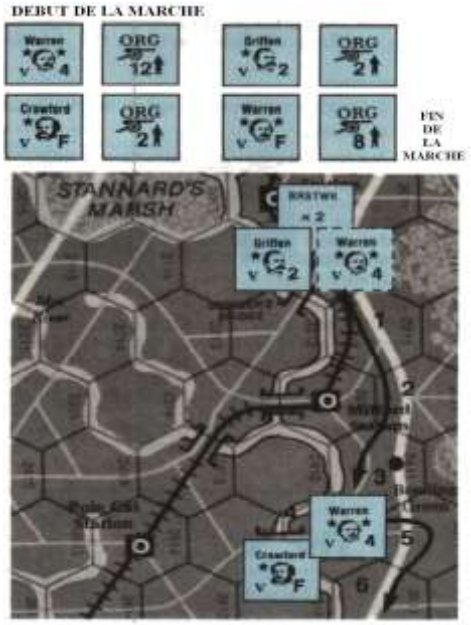
La valeur totale des effectifs de tous les chefs détachés est soustraite de la valeur des effectifs du chef de corps. Un nouveau marqueur de Force reflétant la valeur de Manpower réduite du chef de corps est attribué à ce chef et est placé sur la même face (organisée ou désorganisée) que le marqueur qu'il remplace. Après avoir détaché des chefs, un chef de corps doit avoir une valeur d'Effectifs minimale de 1. Même si tous ses chefs subordonnés sont détachés, un chef de corps doit rester sur la carte.

EXEMPLE : *Le chef d'infanterie de l'Union Warren (Vème Corps) commence une activation dans l'hexagone 2112 sous un marqueur fortification ; il a actuellement un marqueur de Force organisée avec une valeur de Manpower de 12. Sa capacité de mouvement de marche standard est de 9. Avant de quitter 2112, le joueur de l'Union décide de détacher Griffen avec une valeur de Manpower de 2.*

Il place le pion de Griffen sur la carte avec un marqueur de force organisée de 2. Parce que Warren a commencé sous une fortification, Griffen est placé sous le marqueur Fortification sur son côté mobile et peut être activé plus tard. Le marqueur de Force de Warren de 12 est remplacé par un marqueur de Force organisée de 10.

Warren se déplace vers l'hexagone 2512. Le joueur de l'Union décide de détacher un autre chef de division, Crawford, avec

un marqueur d'effectif organisé de valeur 2, pour garder le pont de Milford Station. Le marqueur d'effectif organisé de 10 de Warren est remplacé par un marqueur d'effectif organisé de 8. Crawford est placé sur la carte sur son côté fatigué, puisque le détachement a eu lieu pendant une marche.



19.2 Rattachement

Pendant la Phase de Rattachement de chaque Cycle Administratif à partir du Tour de Jeu 2, les joueurs peuvent rattacher des chefs de division à des chefs de corps. Un chef de division doit occuper le même hexagone que le chef de corps auquel il souhaite être rattaché. Les chefs de division d'infanterie ne peuvent pas être rattachés à des chefs de corps de cavalerie et vice versa.

Un chef de division ne peut pas être rattaché à un chef de corps si l'ajout de sa valeur d'effectif fait passer la valeur d'effectif du chef de corps au-dessus d'un certain nombre :

- Les chefs de corps d'infanterie ne peuvent pas être élevés au-dessus d'une valeur de Manpower de 16.
- Les chefs de corps de cavalerie de l'Union ne peuvent pas être élevés au-dessus d'une valeur de Manpower de 6.
- Les chefs de corps de cavalerie confédérés ne peuvent pas être élevés au-dessus d'une valeur d'effectif de 3.

COMMENT ATTACHER

Pour s'attacher, retirez un chef de division éligible (et son marqueur de Force) de la carte et placez-le dans la case de maintien de corps correspondant au chef de corps auquel il s'attache. Un chef de division peut être rattaché à n'importe quel chef de corps, quel que soit son commandement. La valeur totale des effectifs des chefs de division rattachés est ajoutée à la valeur des effectifs du chef de corps (voir les valeurs maximales des effectifs, ci-dessus). Un nouveau marqueur d'Effectifs reflétant la valeur d'Effectifs améliorée du chef de corps est attribué à la force du chef.

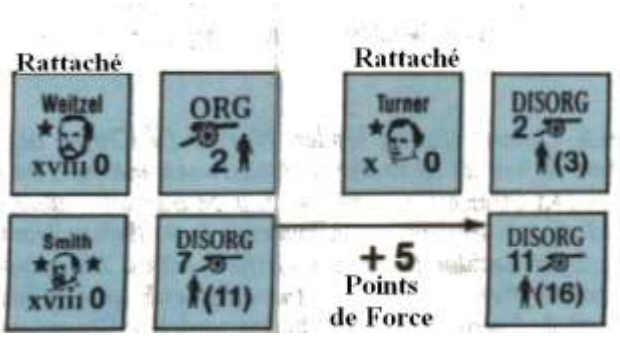
L'état du marqueur de force initial du chef de corps (organisé ou désorganisé) détermine le côté sur lequel le chef de corps doit se placer un nouveau marqueur sera placé, même si les marqueurs de force d'une ou de plusieurs divisions d'attache se trouvaient du côté opposé.

RESTRICTIONS

Les restrictions suivantes s'appliquent au rattachement :

- Les chefs de division ne peuvent jamais s'attacher à d'autres chefs de division.
- Les chefs de corps ne peuvent jamais être rattachés à un autre chef.
- Si un chef de division avec un marqueur fortification s'attache à un chef de corps qui n'est pas retranché, le chef de corps ne bénéficie pas du marqueur (le marqueur est retiré de la carte). Cependant, si le chef de corps possède un marqueur de retranchement lorsque des chefs de division lui sont rattachés, le chef de corps reste retranché après le rattachement.

EXEMPLE DE RATTACHEMENT : *Un chef de division avec une valeur d'Effectif de 2 (organisé) et un autre avec une valeur d'Effectif de 3 (désorganisé) se rattachent à un chef de corps avec une valeur d'Effectif de 11 (désorganisé). Les deux chefs de division et leurs marqueurs de Force sont retirés ; le marqueur de Force du chef de corps est remplacé par un marqueur avec une valeur d'effectif de 16 (2 + 3 + 11 = 16). Comme le marqueur de Force original du chef de corps était sur sa face désorganisée, le nouveau marqueur est également placé sur sa face désorganisée.*



Un chef de division ne peut jamais attacher une partie de son marqueur de force à un chef de corps. Le marqueur entier est attaché, et le pion du chef de division est alors retiré.

20.0 LA VALLÉE

« Notre Jimmy est parti vivre dans une tente,

Ils l'ont greffé dans l'armée ;

Il a finalement pris son courage à deux mains et est parti,

Quand ils l'ont greffé dans l'armée.

Je leur ai dit que l'enfant était trop jeune, hélas !

A l'avant-corps du capitaine, ils ont dit qu'il passerait, Qu'ils le formeraient bien dans la classe d'infanterie,

Alors ils l'ont greffé dans l'armée ! »

- "Greffé dans l'armée", chanson de l'armée de l'Union, 1864.

Des événements hors carte dans la vallée de Shenandoah peuvent affecter le jeu.

OPTION BRECKINRIDGE

Le joueur confédéré peut déclarer l'option Breckinridge dès le premier tour de jeu. Cette option qui est strictement volontaire, peut être choisie une seule fois par partie Si elle est déclarée, le joueur confédéré place le leader Breckinridge (Valley) sur la carte ; le pion est placé sur sa face mobile, et un marqueur de Force sur sa face organisée avec une valeur de force de 1 accompagne Breckinridge. Breckinridge est placé dans l'un des hexagones suivants :

- Richmond (4219 ou 4319) ou Manchester (4320) ;
- Toute gare confédérée ou inoccupée qui peut tracer un chemin continu d'hexagones de chemin de fer à Cobham Station (1433). Ce chemin ne peut pas entrer dans un hexagone contenant un marqueur Destruction Complète de rail, un chef de l'Union sous un marqueur fortification ou de Fort, ou la ZDC d'un tel chef (sauf si la ZDC est occupé par un chef Confédéré). Les marqueurs brûlés dans les gares confédérées n'ont aucun effet sur le placement de Breckinridge.

EXEMPLE *: Au Tour 6, le joueur confédéré décide d'employer Breckinridge option pendant le cycle de la vallée. Il y a marqueur de Destruction Complète de Rails en 2817. Le joueur Confédéré place Breckinridge dans la gare de Beaverdam (2520}, la dernière gare avant le marqueur de Destruction de Rail. Breckinridge arrive avec une valeur d'effectif de 1 et peut être activé au Tour 7. Comme il a exercé cette option, le joueur confédéré doit ajouter 2 aux jets de dé de la Table de la Vallée pour le reste de la partie (voir ci-dessous).*

LA TABLE DES VALLÉES ET LA PISTE DES VALLÉES

Au début de la partie, le marqueur de vallée est placé dans la case '0' de la piste de la vallée. Au cours de la partie, le marqueur peut se déplacer vers les cases '+1' (initiative confédérée) ou '1*' (initiative syndicale).

Pendant chaque cycle de vallée, à partir du premier tour de jeu, le joueur confédéré a la possibilité de déclarer l'option Breckinridge (voir ci-dessus). Qu'il déclare l'option ou non, il lance alors un seul dé, qu'il modifie si nécessaire (voir ci-dessous). Le jet de dé modifié

est appliqué à la table de la vallée pour déterminer l'un des trois résultats possibles :

- NE : aucun effet : le marqueur de vallée reste dans sa case actuelle.
- +1 : Le marqueur de vallée est avancé d'une case (s'il occupe déjà la case +1, il n'avance pas plus).
- 1 : le marqueur de la vallée est réduit d'une case.

MODIFICATEURS DE LA TABLE DE LA VALLÉE

Les modificateurs suivants s'appliquent de manière cumulative à la table de la vallée :

MODIFICATION

JET DE DÉ **RAISON**

+ 4 Tous les jets de dé de la Table de la Vallée qui ont lieu au Tour de Jeu 7 et après.

+ 2 Le joueur confédéré a déclaré l'option Breckinridge.

- 3 Le marqueur de vallée est actuellement situé dans la case + 1 (Initiative confédérée) au niveau de la table de la Vallée.

EFFET DE LA PISTE DE LA VALLÉE

Il n'y a aucun effet sur le jeu si le marqueur de vallée occupe la case '0'. A l'exception du modificateur au dé de - 3, il n'y a également aucun effet sur le jeu si le marqueur de vallée occupe la case '+1' (initiative confédérée). Cependant, dès que le marqueur de la vallée atteint la case '-1' (Initiative de l'Union), les règles suivantes entrent en vigueur :

1. Le marqueur Grant est placé dans la case Initiative de l'Union au-dessus du marqueur Vallée pour indiquer que le cycle de la Vallée est ignoré pour le reste de la partie ;

2. Le joueur confédéré doit immédiatement choisir l'une des options suivantes :

- Il peut ne rien faire, ou bien ;
- Il peut réduire la valeur des effectifs de ses chefs d'un total de 4 points. Cette réduction peut être réalisée en réduisant un seul marqueur de Force de chef ou en réduisant deux marqueurs de Force de chefs ou plus, tant que la réduction totale de la valeur de Manpower est égale à 4. Cette réduction ne compte pas comme une perte pour les points de victoire.

Si le marqueur de vallée atteint la case 1 (Initiative de l'Union) et que le joueur confédéré ne fait rien, le joueur de l'Union reçoit des points de victoire (voir 22.3).

Si le marqueur de vallée atteint la case ' – 1' et que le joueur confédéré réduit immédiatement ses effectifs de 4 points, le joueur de l'Union ne reçoit pas de Point de Victoire.

21.0 PONTS DES GRANDS FLEUVES DE L'UNION

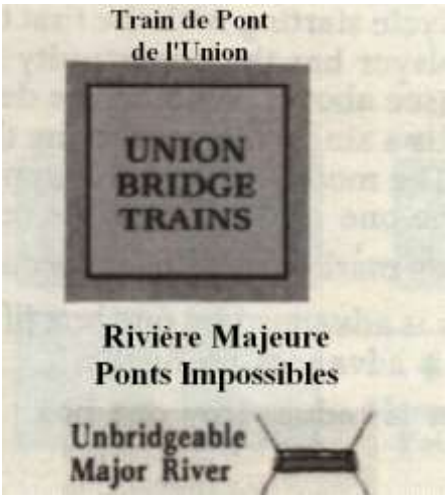
« Lorsque nous avons atteint la North Anna, je pense que le sentiment général était que nous devions rouler, comme une vague, jusqu'aux portes mêmes de Richmond ».

- Col. Rufus Dawes, 6° Volontaires du Wisconsin

Le joueur de l'Union peut construire des ponts sur les principaux cours d'eau en utilisant des marqueurs de pont pris dans la boîte à pont de l'Union. Le joueur confédéré ne construit jamais de ponts sur des rivières majeures.

EMPLACEMENT DE TRAIN DE PONT

Le joueur de l'Union peut recevoir des marqueurs de pont suite à des événements aléatoires (voir 13.0). Chaque fois que cet événement se produit, il reçoit un marqueur de pont de l'Union et le place dans l'emplacement destiné aux trains de l'Union sur la carte. Il n'y a pas de limite au nombre de ponts qui peuvent occuper cette case.



CREATION DE PONTS SUR DES GRANDS FLEUVES

La création de pont à travers les grands fleuves se fait exactement comme pour les petits fleuves (voir 10.2), sauf qu'un pont ne peut jamais être construit sur un côté d'hexagone de grand fleuve infranchissable. Le joueur de l'Union doit avoir au moins un pont dans la case Train de Ponts pour franchir un fleuve majeur. S'il n'y a pas de pont dans cette case, le joueur de l'Union ne peut pas construire de pont sur un fleuve majeur à ce moment-là.

RESTRICTIONS

Les restrictions suivantes s'appliquent à la construction de ponts sur des rivières majeures :

Drewry's Bluff : Les leaders de l'Union situés dans un rayon de cinq hexagones de Drewry's Bluff (4720) ne peuvent pas construire de pont sur la James River à moins que les garnisons confédérées de Chaffin's Bluff (4619) et de Drewry's Bluff aient été détruites. Ces chefs peuvent alors jeter un pont sur le fleuve Appomattox.

Xème et XVIIIème Corps de l'Union : Les leaders de ces deux corps de l'Union ne peuvent pas construire de pont sur un fleuve (rivière majeure) aux Tours de Jeu 1, 2, et 3.

SUPPRESSION DES PONTS

Le joueur de l'Union peut retirer un pont sur un fleuve (rivière majeure) durant une phase d'action où il a l'initiative (voir 10.2). Un pont de rivière majeure (fleuve) qui est retiré n'est pas replacé dans la Boîte destiné aux ponts ; il est considéré comme perdu.

Un pont de la case train de pont peut changer de propriétaire après avoir été placé sur la carte comme indiqué en 10.2.

NOTE DE CONCEPTION : Lors du pontage de la rivière James en juin 1864, Grant craignait qu'une flottille de canonnières confédérées, stationnée au-dessus de Drewry's Bluff, ne descende en aval pour gêner le passage de la rivière. En fait, il donne l'ordre à Butler d'obstruer la rivière en coulant les vieux navires au milieu du courant.

Les chefs des Xème et XVIIIème Corps de l'Union ne peuvent pas construire de ponts dans le scénario court du jeu avancé (voir 22.0).

22.0 SCÉNARIOS DE JEU AVANCÉS

« Je renvoie maintenant tous mes chariots à Belle Plaine pour un nouvel approvisionnement en provisions et en munitions et je me propose de livrer bataille à cette époque, même si cela doit prendre tout l'été ».

- Ulysses S. Grant, 11 mai 1864

Il y a trois scénarios dans le jeu avancé. Avant de commencer la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la durée de la partie : courte, moyenne ou longue.

- Le scénario court démarre au tour 1 et se termine au tour 3 (pour un total de trois tours).
- Le scénario moyen démarre au tour 1 et se termine au tour 6 (pour un total de six tours).
- Le scénario Long démarre au tour 1 et se termine au tour 9 (pour un total de neuf tours).

22.1 Configurations de départ

Tous les scénarios du jeu avancé utilisent les mêmes configurations de départ. Les chefs sont toujours déployés sur leur face mobile et leurs marqueurs de Force sont toujours placés sur leur face organisée. Avant de commencer le scénario, les joueurs doivent placer leurs chefs remplaçants dans leurs pools de Chefs remplaçants. De même, ils doivent placer tous leurs chefs listés dans les emplacements appropriés de leurs cases de maintien de corps.

DEPLOIEMENT DE L'UNION

Chef	Corps Command.	Valeur Combat	Hex
Sedgwick	VI	9	0121
Burnside	IX	6	0219 (Brandy Station)
Warren	V	10	0222 (Culpeper)
Hancock	II	11	0420 (Stevensburg)
Wilson	Cavalerie	1	0618 Sheppar's grove
Sheridan	Cavalerie	2	0717 (Richardsville)
Gregg	Cavalerie	2	0917
Smith	XVIII	4	5019
Gillmore	X	7	5120 (Fort Walthall)
Hinks	XVIII	2	5318 (City Point)
Kautz	Cavalerie	2	5119 (Point of Rocks)

Bases de ravitaillement

- Placez une base de ravitaillement (côté achevé) et un marqueur de garnison de l'Union en 1505 (Belle Plaine).
- Placez une base de ravitaillement (côté achevé) et un marqueur de garnison de l'Union en 5217 (Bermuda 100).

Dépôts

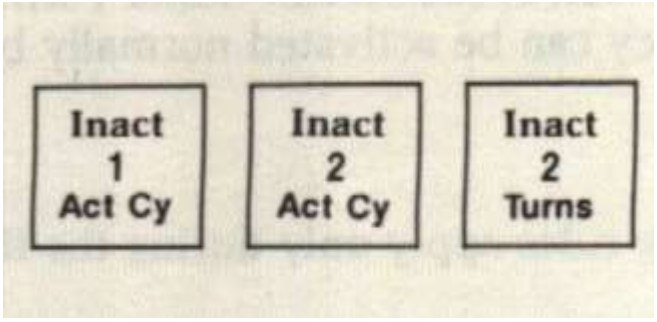
- Placez les dépôts des IIe, Ve, VIe et IXe Corps en 1505 (Belle Plaine).
- Placez les dépôts des Xe et XVIIIe Corps en 5217 (Bermuda 100).

RESTRICTIONS DES LEADERS

1. Burnside ne peut ni marcher ni se retrancher pendant le 1er cycle d'action du tour de jeu 1. Placez un marqueur Inactif (1 cycle d'action) sur le pion et retirez-le lorsque le 1er cycle d'action est terminé.

2. Sheridan ne peut ni marcher ni se retrancher pendant les 1ers et 2èmes cycles d'action du tour de jeu 1. Placez un marqueur Inactif (2 cycles d'action) sur le pion ; retirez le pion lorsque le 2ème cycle d'action est terminé.

3. Gillmore. Smith, Hinks, et Kautz ne peuvent ni marcher ni se retrancher pendant les tours de jeu 1 et 2. Placez un marqueur Inactif (2 Tours) sur chaque leader. Pendant l'indication de tour de jeu à la fin du tour 2, retirer les marqueurs de ces chefs.



DEPLOIEMENT CONFEDERES

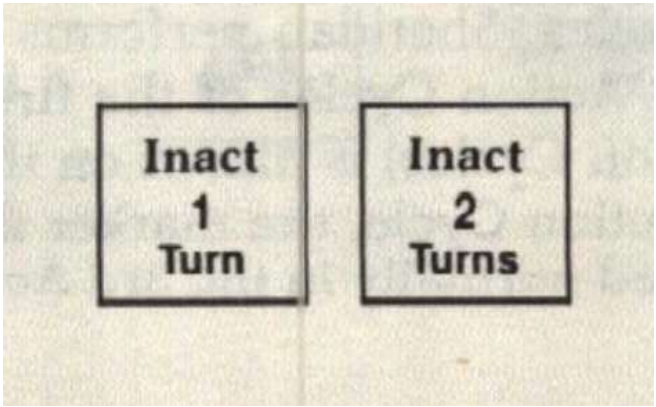
Chef	Corps Com-mand.	Valeur Com-bat	Hex
Ewell	II	7 (F)	0821
Stuart	Cavalerie	1 (F)	0926
Hill	III	9 (F)	1128 (Orange C.H.)
Hampton	Cavalerie	1	1229 (Toddsburg)
F. Lee	Cavalerie	1 (F)	1312 (Salem Church)
Longstreet	I	4	1331 (Gordonsville)
Ramsom	Rmd	2	4219 (Richmond)
Hoke	Rmd	2	4720 (Drewy's Bluff)
Hagood	Rmd	1	5522 (Petersburg)
Whiting	Rmd	1	5522 (Petersburg)
Colquitt	Rmd	2	5119 (Point of Rock)

Un 'F' à côté de la valeur de Combat/effectif d'un chef indique que le chef commence la partie sous un marqueur Fort.

RESTRICTIONS POUR LES CHEFS

1. Ransom, Hoke, Hagood, et Whiting ne peuvent ni marcher ni se retrancher pendant les Tours de Jeu 1 et 2. Placez un marqueur Inactif (2 Tours) sur chaque chef. Pendant l'indication du Tour de Jeu à la fin du Tour de Jeu 2, retirez les marqueurs des chefs.

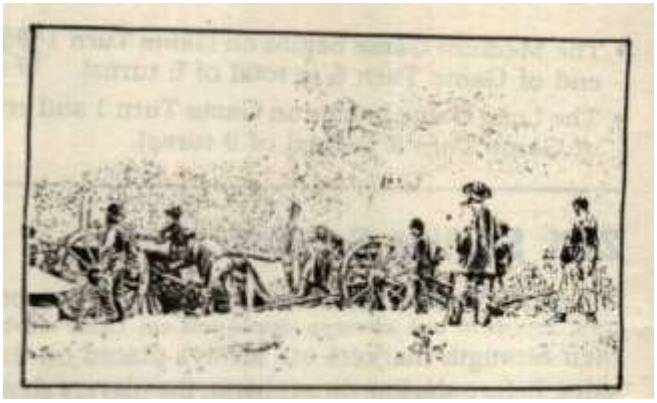
2. Colquitt ne peut ni marcher ni se retrancher pendant le Tour de Jeu 1. Placez un marqueur Inactif (1 Tour) sur le pion. Pendant l'indication du Tour de Jeu à la fin du Tour de Jeu 1, retirez le marqueur.



GARNISONS :

Placez des marqueurs de garnison avec une valeur de combat de 2 dans les hexagones suivants (13 marqueurs au total) : 3016 (Hanover Junction),4119, 4120, 4218, 4219 (Richmond), 4220, 4318, 4319 (Richmond), 4320 (Manchester), 4418, 4619 (Chaffin's Bluff), 4720 (Drewry's Bluff), 5222 (Petersburg). Utiliser la table de clé des terrains pour les symboles de ces hexagones.

Placez des marqueurs de garnison avec une valeur de combat de 1 dans les hexagones suivants (5 marqueurs au total) : 3217 (Gare de Taylorsville), 3316 (Gare de Wickham), 4321, 4419, 4420. Utilisez la clé de terrain sur la carte pour connaître la symbolique de ces hexagones.



L'armée de l'Union se retranche à l'extérieur de Petersburg

22.2 Règles spéciales (tours de jeu 1, 2 et 3)

TOURS 1, 2 ET 3

Dans la partie courte, le seul événement aléatoire qui peut se produire est le train de pont de l'Union : tous les autres résultats n'ont aucun effet (voir 3.0). Les chefs de l'Union ne peuvent pas utiliser le mouvement maritime (voir 14.0). Les soldats de l'Union n'ont pas besoin d'occuper les gares de l'Union pour utiliser leurs sources de ravitaillement (cf. 16.1). Les leaders des Xème et XVIIIème Corps de l'Union ne peuvent pas construire de pont sur les rivières principales (voir. 21.0).

TOURS 1 ET 2

Les chefs de l'Union Gillmore (Xème Corps), Smith et Hinks (XVIIIème Corps), et Kautz (Corps de Cavalerie) et les chefs confédérés Ransom, Hoke, Hagood et Whiting (Richmond) n'effectuent aucune action pendant les deux premiers tours de tous les scénarios. Des marqueurs inactifs sont placés sur ces leaders et retirés pendant l'indication de tour de jeu du deuxième tour de jeu. A partir du tour 3, ils peuvent être activés normalement par le joueur qui les possède.

le joueur propriétaire ne peut pas activer l'un des leaders ci-dessus à la place de passer pendant ce tour.

TOUR 1

Les règles suivantes ne s'appliquent que pendant le premier tour de tous les scénarios :

Bonus de première attaque des Confédérés : Le joueur confédéré reçoit un modificateur de +, 1 au dé sur la première attaque effectuée lors du 1er cycle d'action (uniquement) de tous les scénarios avancés (ce bonus n'est pas utilisé dans les scénarios d'introduction).

Cycles administratifs et terminaux : Ces deux cycles n'ont pas lieu au 1er tour de jeu.

Initiative de l'Union : Le joueur de l'Union a automatiquement l'initiative lors de la première phase d'action (pas tout le 1er cycle d'action) de la partie. Sautez le Segment d'Initiative de la première Phase d'Action. Après la première phase d'action, l'initiative est déterminée normalement.

Restriction du leader confédéré : Colquitt (Richmond) n'effectue aucune action pendant le premier tour de tous les scénarios. Un marqueur Inactif est placé sur le pion et est retiré pendant l'indication de tour de jeu du tour 1. À partir du tour de jeu 2, Colquitt peut être activé normalement.

Restrictions du leader de l'Union : Burnside n'effectue aucune action pendant le 1er cycle d'action du premier tour. Un marqueur Inactif est placé sur le pion ; à la fin du premier cycle, le marqueur est retiré et Burnside peut être activé lors des 2èmes et 3èmes cycles d'action. Sheridan n'effectue aucune action pendant les 1er et 2ème Cycles d'Action du premier tour. Un marqueur Inactif (2 Cycles d'Action) est placé sur le pion ; à la fin du 2ème Cycle d'Action, le marqueur est retiré.

Si un chef dont les activités sont restreintes est attaqué, les restrictions listées ci-dessus sont levées. Le chef peut être activé dans le cycle d'action où il est attaqué, dans la mesure où il n'est pas fatigué par l'attaque.

22.3 Victoire

Une partie se poursuit soit jusqu'à ce qu'une victoire automatique se produise pour le joueur de l'Union (voir 22.4), soit jusqu'à la fin du dernier tour de jeu du scénario, en fonction de la durée de la partie choisie par les joueurs**.**

Si la partie ne se termine pas par une victoire automatique, le joueur de l'Union doit déterminer le nombre de Points de Victoire (VP) qu'il a gagné à la fin du scénario Le joueur Confédéré ne gagne jamais de VP.

NOTE DE CONCEPTION : L'objectif de Grant lors de la campagne de 1864 était de vaincre l'armée de Lee. Il savait que les sources de main-d'œuvre confédérée étaient à peu près épuisées ; chaque Rebelle qui se présentait sur le champ de bataille était, en fait, irremplaçable. Un autre objectif de Grant est de saisir - ou d'isoler - Richmond. Si la ville s'avère trop difficile à prendre par la force, sa capitulation pourrait être obtenue en détruisant les voies ferrées qui en partaient, comme Grant l'avait fait lors de la campagne de Vicksburg l'année précédente.

POINTS DE VICTOIRE DE L'UNION

Le joueur de l'Union gagne des PV de quatre façons :

- Perte de main-d'œuvre de l'Union contre celle des Confédérés
- Stations RR confédérées brûlées
- Destruction de voies ferrées
- Initiative de l'Union gagnée dans la vallée.

Si une partie se termine par une victoire automatique de l'Union, les joueurs n'ont pas besoin de déterminer les PV de l'Union.

PERTE DE MAIN D'OEUVRE

Les deux joueurs enregistrent leurs pertes de puissance sur la piste des pertes de puissance sur la carte. Au début de la partie, les deux marqueurs Manpower sont placés dans la case '0' de cette piste. Pour chaque point de puissance perdu, le joueur propriétaire doit déplacer son marqueur de puissance d'une case vers le haut sur la piste. Les marqueurs de puissance ne sont jamais déplacés vers le bas sur la piste. Il y a cinq façons de perdre des points de force :

- Les pertes au combat (voir 7.5)
- Retraite ou déroute dans ou à travers une ZOC ennemie (voir 7.6)
- L'impossibilité de battre en retraite ou de dérouter (voir 7.6)
- Option de retraite de la cavalerie (voir 7.7)
- Attrition (voir 16.5).

Les garnisons confédérées éliminées ne comptent jamais dans les pertes en effectifs (voir 9.1). De même, les chefs de cavalerie ne perdent jamais de points de puissance lorsqu'ils exécutent une option de retraite de cavalerie à travers des ZDC ennemies (voir 7.7).

Pour déterminer les PV de l'Union pour les pertes en effectifs, suivez cette procédure :

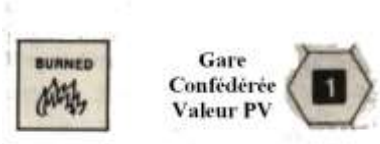
1. Les joueurs cochent la case occupée par le marqueur Manpower confédéré. Le nombre de cette case est multiplié par 1 1/2 (arrondir les fractions à l'inférieur).

2. Les joueurs cochent la case occupée par le marqueur Manpower de l'Union (ce nombre n'est jamais modifié).

3. Le nombre de Manpower de l'Union est soustrait de la valeur finale des Manpower confédérés. Ce résultat est le gain final de VP de l'Union.

Si l'étape 3 donne un nombre négatif pour le joueur de l'Union, il doit réduire les autres gains de PV de l'Union de ce nombre.

Les gares confédérées avec une valeur de '0' ne participe pas aux points de victoire de l'Union. Il n'y a aucun effet sur les Points de Victoire à brûler les gares de l'Union.



GARES CONFÉDÉRÉES BRÛLÉES

Le joueur de l'Union reçoit des Points de Victoire dans tous les Scénarios Avancés pour les gares confédérées possédant des marqueurs "Brulés". Utilisez cette procédure :

1. A la fin du dernier tour, avant de calculer les Points de Victoire de l'Union pour les gares confédérées incendiées, le joueur de l'Union peut placer un marqueur 'Brulés' dans toute gare confédérée non incendiée qui est occupée par un leader de l'Union avec une valeur de combat de 2 ou plus.

2. Le joueur de l'Union additionne les valeurs de Points de Victoires de toutes les gares confédérées brûlées (en les indiquant directement dans l'hexagone de la gare). Cette somme est ensuite divisée par 1/2 [arrondir les fractions vers bas]. Le résultat final est le gain total de Points de Victoire final.

CHEMINS DE FER DÉTRUITS

La procédure suivante est suivie pour déterminer les PV de l'Union pour les chemins de fer détruits dans tous les scénarios avancés :

1. A la fin du dernier tour, avant de calculer les PV de l'Union pour les chemins de fer détruits, le joueur de l'Union peut placer un marqueur RR Destruction Complete dans n'importe quel hexagone de chemin de fer si les conditions suivantes sont remplies :

- Un leader de l'Union avec une valeur de combat de 4 ou plus occupe l'hexagone de voie ferrée ;
- Le leader de l'Union est actuellement capable de tracer une portée de ravitaillement primaire vers une source de ravitaillement de l'Union (voir 16.4).

2. Pour déterminer le gain de VP de l'Union pour les chemins de fer détruits, les joueurs doivent vérifier les six lignes ferroviaires suivantes pour déterminer si elles sont 'opérationnelles' ou 'détruites'.

Une ligne ferroviaire est opérationnelle si elle n'entre pas dans un hex contenant un marqueur Destruction Complète de Rail. Si elle entre dans un hex contenant un marqueur de Destruction Complète de Rail, elle est détruite. Les chefs de l'Union, leurs ZDC et les marqueurs 'Brulés' n'ont aucun effet sur le statut des chemins de fer.

Les six chemins de fer qui doivent être contrôlés sont :

- **Ligne Virginia Central** : En partant de Richmond (4219 ou 4319), un chemin d'hexagones de chemin de fer continu doit être tracé jusqu'à Cobham Station (1433).
- **Ligne York River :** En partant de Richmond, un chemin d'hexagones de chemin de fer continu doit être tracé jusqu'à West Point (4902).
- **Ligne Richmond and Danville :** En partant de Manchester (4320), un chemin d'hexagones de chemin de fer continu doit être tracé jusqu'à Chula Station (4334).
- **Ligne Norfolk and Petersburg** : En partant de Petersburg (5522), un chemin d'hexagones de chemin de fer continu doit être tracé jusqu'à Wells Station (5820).
- **Ligne South Side** : En partant de Petersburg, un chemin d'hexagones de chemin de fer continu doit être tracé jusqu'à Sutherland's Depot (5427).
- **Ligne The Weldon :** En partant de Petersburg, un chemin d'hexagones de chemin de fer continu doit être tracé jusqu'à Ream's Station (5824).

Les autres lignes (par exemple, la ligne The Richmond, Fredericksburg et Potomac) ne donne jamais de Points de Victoires à l'Union si elles sont détruites.

Le chemin entre Richmond et la gare d'Hanover (3016) peut être tracé le long des hexagones de la ligne Virginia Central ou Richmond, Fredericksburg et la ligne du Potomac.

3. Après avoir vérifié le statut des chemins de fer, le joueur de l'Union consulte le tableau ci-dessous pour déterminer combien de PV de l'Union il reçoit pour chaque ligne détruite.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur de l'Union gagne ou perd des points de victoire (VP) pour les événements suivants :

PV	LIGNE DE CHEMIN DE FER
14	The Weldon
12	Richmond and Danville
6	South Side
6	Virginia Central
3	Norfolk and Petersburg
1	York River

Le nombre de marqueurs de destruction complète de Rail sur une ligne donnée n'affecte pas le nombre de PV que le joueur de l'Union reçoit. Il reçoit des PV par ligne et non par marqueur.

LA VALLEE

Si le marqueur de la vallée atteint la zone d'initiative de l'Union de '-1' et que le joueur Confédéré ne peut pas réduire ses effectifs de 4 (voir 20.0), le joueur de l'Union reçoit 5 Points de Victoire. Si le Marqueur de la vallée n'atteint pas la zone d'initiative de l'Union ou si le joueur confédéré répond immédiatement en réduisant ses effectifs, le joueur de l'Union reçoit aucun Point de Victoire.

DETERMINER LE GAGNANT

Le joueur de l'Union combine ses Points de Victoire dans une somme unique. Ce nombre est comparé aux conditions de victoire indiquée ci-dessous déterminer un vainqueur et le niveau de victoire pour le joueur gagnant. Notez que le nombre de PV que le joueur de l'Union doit atteindre pour gagner augmente avec la longueur de la partie.

EXEMPLE DE DETERMINATION DE LA VICTOIRE : *à la fin d'une partie (la fin du tour de jeu 6), le joueur de l'Union n'a pas obtenu une victoire automatique. Ainsi, il doit déterminer combien de Points de Victoires il reçoit. Le marqueur Manpower de l'Union est dans la case 20 et le marqueur Manpower confédéré est dans la case 17. Le chiffre Confédéré de 17 est multiplié par 1 1/2 pour un total de 25(17x 1 ½=25) en arrondissant les fractions vers le bas. Cette valeur vient en déduction du total Confédéré. Le joueur de l'Union reçoit pour la perte d'effectifs (25-20=5).*

Le joueur de l'Union a 'Brûlé' gares Confédérée au cours de la partie. Il a deux chefs avec des valeurs de combat de 2 dans deux gares non incendiées à la fin du jeu, il est alors autorisé à placer des marqueurs 'Brulés' dans ces hexagones. Il ajoute les valeurs des 7 gares brûlées et trouve un total de 9. Il multiplie 9 par ½ ce qui donne 4 (arrondir les fractions vers le bas). Ainsi, l'Union gagne 4 VP pour les gares brûlées.

Après avoir calculé l'état des chemins de fer, les joueurs déduisent que les que les lignes de South Side et de York River sont toutes les deux détruites. Ainsi le joueur de l'Union reçoit 7 PV pour cette réalisation (6 pour la ligne South Side plus 1 pour la ligne de York River soit 7).

Enfin, le marqueur de la Vallée est situé dans la zone d'initiative de l'Union et si le joueur confédéré n'a pas immédiatement réduit son niveau d'effectif de 4. Ainsi, le joueur de l'Union reçoit 5 VP Tous les VP de l'Union sont combinés pour un total de 21 (5+4 + 7+5-21). En vérifiant le calendrier des victoires pour la partie moyenne, les joueurs découvrent que les 21 PV sont dans la fourchette d'une victoire marginale de l'Union. Ainsi, le joueur de l'Union remporte la partie.

Jeu court (3 Tours de jeu)

PV de l'Union	GAGNANT ET NIVEAU DE VICTOIRE
+ 17 ou plus	Victoire décisive de l'Union
+ 12 à + 16	Victoire substantielle de l'Union
+ 7 à + 11	Victoire marginale de l'Union
+ 3 à + 6	Victoire marginale Confédérés
-1 à + 2	Victoire substantielle Confédérés
-2 ou moins	Victoire décisive Confédérés

Jeu Intermédiaire (6 Tours de jeu)

PV de l'Union	GAGNANT ET NIVEAU DE VICTOIRE
+ 36 ou plus	Victoire décisive de l'Union
+ 27 à + 35	Victoire substantielle de l'Union
+ 17 à + 26	Victoire marginale de l'Union
+ 8 à + 16	Victoire marginale Confédérés
0 à + 7	Victoire substantielle Confédérés
0 ou moins	Victoire décisive Confédérés

Jeu Long (9 Tours de jeu)

PV de l'Union	Gagnant et niveau de victoire
+ 17 ou plus	Victoire décisive de l'Union
+12 à +16	Victoire substantielle de l'Union
+ 7 à +11	Victoire marginale de l'Union
+ 3 à + 6	Victoire marginale Confédérés
-1 à + 2	Victoire substantielle Confédérés
-2 ou moins	Victoire décisive Confédérés

2.4 Victoire automatique

La partie se termine immédiatement par une victoire décisive de l'Union si les deux conditions énumérées ci-dessous sont remplies. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de déterminer les VP de l'Union. Les conditions de victoire sont les suivantes :

- Un leader de l'Union avec une valeur de combat de 4 ou plus termine 2 cycles d'action consécutifs à Richmond (4219 ou 4319) ou à Manchester (4320).
- A la fin du second Cycle d'Action, le leader doit être capable de tracer une plage de ravitaillement primaire jusqu'à une source de ravitaillement de l'Union.

Les deux Cycles d'Action peuvent se situer dans des Tours de Jeu différents (c'est-à-dire le 3ème Cycle d'Action d'un tour et le 1er Cycle d'Action du tour suivant).

Crédits de conception de Lee vs. Grant

Conception
et Développement du jeu :
Joseph M. Balkoski
Assistance au Développement : Jeff Briggs
Chef de Projet : Michael E. Moore
Conception Graphique : Ted Roller
Production Graphique : Rosaria Baldari

Peinture de couverture :
Avec l'aimable autorisation
Des Collections du Musée de West Point,
Académie militaire des États-Unis

Tests du jeu :
Arnold Blumberg, Jeff Briggs, Gary Etnyre, Erich Faust, Lew Fisher, Robert Greco, Marc Herman, Michael Moore

Remerciements Spéciaux : M. E. I. Peet, Sr. M. Peet a eu la gentillesse de faire visiter au dessinateur - qui était en train de s'introduire dans sa propriété - sa ferme située sur la rive sud de la rivière North Anna, où l'armée de Grant a traversé en mai 1864. M. Peet a indiqué les lignes de tranchées des armées adverses, les gués où elles se sont croisées et le tracé de l'ancienne route télégraphique, aujourd'hui presque entièrement masquée.

Coordinatrice du département de préparation :

Elaine M. Adkins

Production :

Rosaria Baldari, Ted Roller, Charlie Ribler. Michael Moore, composition coloniale, Monarch Services, Inc.

Supervision du projet :

W. Bill

Traduction :

pascal.barats@yahoo.fr

Notes historiques

par Joseph Balkoski

L'armée américaine a été changée à jamais par une campagne qui s'est déroulée au printemps 1864. Pendant 45 jours en mai et en juin de cette année-là, une lutte incessante de manœuvres furieuses et de batailles sanglantes fut menée entre les forces rebelles sous le commandement du général Robert E. Lee et les troupes de l'Union dirigées par le général Ulysses S. Grant. Plus de 300 000 hommes ont participé à cette campagne ; à la fin, plus de 100 000 d'entre eux avaient pris part à la bataille dans une région reculée de la Virginie qui formait un carré de moins de 80 miles de chaque côté. Ce fut la période de violence la plus longue et la plus coûteuse de l'histoire du continent américain.

La campagne de 1864 a eu une influence considérable sur l'histoire de l'Amérique. En plus de sonner le glas de la Confédération, elle marque l'apogée de la carrière militaire de Grant, une ascension fulgurante qui le mènera à la Maison Blanche quatre ans plus tard. Les effets profonds de cette campagne se font encore sentir au 20e siècle, car la doctrine militaire américaine de l'après-guerre civile est directement issue de la philosophie militaire de Grant. Les États-Unis ont combattu la Seconde Guerre mondiale avec une grande stratégie calquée sur les idées fondamentales de Grant sur la guerre de Sécession (ou du moins sur ce que les historiens pensaient de ces idées). Pendant la Corée et le Vietnam, de nombreux observateurs ont attribué les déficiences américaines à l'incapacité de suivre les enseignements de Grant.

Grant a été amené dans l'Est par le président Lincoln au début de 1864 pour formuler et coordonner une grande stratégie qui mettrait fin à la rébellion le plus rapidement possible. La lutte fait rage depuis trois ans et les résultats militaires, accompagnés de pertes effrayantes, ne sont pas concluants. Il est évident pour tous que le Sud ne peut plus gagner militairement et qu'il ne peut plus compter sur l'aide étrangère. Cependant, Lincoln est gravement préoccupé par le fait qu'une poursuite indécise de la guerre reviendrait à confier l'élection présidentielle de 1864 à un démocrate, très probablement membre d'un parti favorable à la paix à tout prix. Pour Lincoln, Grant est l'homme qui doit obtenir les combinaisons décisives pour lesquelles il est si célèbre dans l'Ouest.

Grant est l'un des hommes les plus incompris de l'histoire américaine après sa mort. Les théories de Grant sur la guerre ont été suivies de près par les soldats et les historiens. Cependant, de nombreux enseignements tirés des pensées de Grant n'étaient pas basés sur sa philosophie de la guerre mais sur l'interprétation historique de cette philosophie. Le recul historique a été trop librement employé dans cette analyse.

Généralement, les résultats des campagnes de Grant (généralement résultats non désirés) constituaient la base de l'examen historique, et non les plans originaux et inchangés de Grant pour la conduite d'une campagne. Par exemple, on suppose généralement que Grant s'attendait à épuiser Lee dans une brutale bataille d'attrition pendant la campagne de 1864. En réalité, Grant s'attendait à mener une guerre de manœuvre décisive, tout comme il l'avait fait lors de la campagne de Vicksburg l'année précédente. Il espérait, bien sûr, vaincre Lee au combat, mais le plus important était l'engagement qu'il avait pris envers son armée pour une guerre de pression et de mouvement continus. En contournant à plusieurs reprises le flanc droit de Lee, Grant espérait interposer son armée entre les rebelles et Richmond ou, à tout le moins, couper les voies ferrées critiques reliant la capitale confédérée au sud et à l'ouest. Grant espère ainsi immobiliser l'Armée de Virginie du Nord pendant qu'une armée plus petite, sous le commandement du général Ben Butler, se dirige directement vers Richmond depuis le sud. Simultanément, une autre armée dirigée par le général Franz Sigel est chargée de s'emparer de la vallée de la Shenandoah, un grenier à blé fertile et vital pour l'effort de guerre sudiste.

Peu après le début de la campagne, il est devenu évident pour Grant que ses plans originaux ne fonctionneraient jamais. En premier lieu, Butler et Sigel - surtout Butler - se sont révélés ineptes. Peu de troupes confédérées ont été immobilisées par ces deux hommes ; en fait, les Confédérés de la Vallée et de Richmond ont pu renforcer Lee de manière significative environ deux semaines après le début de la campagne. De plus, Grant lui-même s'est avéré incapable de déjouer Lee ; chacune de ses tentatives a été déjouée par les brillants mouvements de l'Armée de Virginie du Nord. Lorsque Grant a constaté que les routes vers le sud étaient

bloquées, il a parfois tenté de se frayer un chemin à coups de pied, généralement avec des résultats catastrophiques. En l'espace de 14 jours, au début de la campagne, l'Armée du Potomac subit deux fois des pertes de l'ampleur de celles de Chancerllorsville, une bataille qui s'était déroulée exactement un an auparavant sur presque le même terrain. Mais contrairement à "Fighting Joe" Hooker, Grant a maintenu son armée en mouvement après s'être engagé dans une bagarre.

Lorsque la campagne s'arrête finalement, Grant a perdu plus de 60 000 hommes ; pourtant, d'une manière bien différente de ce qu'il avait prévu, il a en fait accompli plusieurs de ses objectifs initiaux. Il avait prévu de déjouer Lee et de le vaincre au combat pendant que des armées de moindre importance isolaient le théâtre des opérations du reste de la Confédération. Il s'avéra qu'il épuisa Lee par pure attrition tout en parvenant à compenser l'incompétence de Butler et Sigel en accomplissant lui-même certains de leurs objectifs. A la mi-juin, le destin de la Confédération était scellé aussi efficacement que si Lee avait été vaincu de manière décisive au combat. Cependant, la mort de la rébellion devait être extrêmement lente, tant pour le vainqueur que pour le vaincu.

L'état-major de l'Armée du Potomac à Brandy Station

En avril 1864, Robert E. Lee est confronté à une situation embarrassante. L'économie sudiste étant en ruine, la main-d'œuvre épuisée et les chances d'une intervention étrangère pratiquement nulles, Lee reconnaît que le dernier espoir de survie de la Confédération réside dans une victoire militaire décisive. La seule chance d'une telle victoire était d'attaquer Grant agressivement alors que l'Armée du Potomac sortait de ses campements d'hiver. Ce n'était pas une tâche facile, car Lee était en infériorité numérique de deux contre un et il n'avait pratiquement aucune ressource pour remplacer les soldats tombés au combat. Néanmoins, Lee avance rapidement contre les Yankees alors qu'ils entrent dans la Wilderness le 5 mai. Bien que Grant soit vaincu ici, la victoire de Lee n'est pas définitive. Par la suite, Grant a pris l'initiative et l'a conservée pour le reste de la campagne.

Bien que l'armée de Virginie du Nord ait brillamment répondu à tous les mouvements de flanc de Grant, elle était bien trop épuisée pour envisager toute autre opération offensive. Lee réussit à infliger un nombre énorme de pertes à l'Armée du Potomac ; Richmond est également épargnée, mais pour Lee, c'est le cas classique de la bataille gagnée mais de la défaite de la guerre.

« Nous devons détruire cette armée de Grant avant qu'il n'arrive à la Rivière James » Il a dit à Jubal au début du mois de mai. S'il arrive là, ce sera un siège et ce ne sera plus qu'une question de temps. Une Armée du Potomac intacte le pour passer au-dessus et au-delà de la Rivière James à la mi-juin alors c'est la mort de la Confédération.

La guerre de Sécession se situe à mi-chemin entre la bataille de Waterloo et le début de la Première Guerre mondiale. Bien que les opérations menées au cours des trois premières années de la Rébellion soient calquées sur celles de la guerre napoléonienne, la campagne de 1860 marque un net tournant dans l'histoire militaire - à partir de ce moment, les champs de bataille de la guerre de Sécession ressemblent davantage à la Somme qu'à Austerlitz. Pourtant, pratiquement tous les généraux de la guerre de Sécession, y compris Grant et Lee, n'ont pas saisi les effets dramatiques des armes massives et rayées sur la conduite des combats. Malgré les fréquentes révélations sur cette puissance de feu au cours des trois premières années de la guerre, des erreurs tactiques ont été commises à plusieurs reprises au cours de la campagne de 1864, la catastrophe de Cold Harbor de Grant - au cours de laquelle il a perdu 7 000 hommes en quarante minutes - en étant l'exemple le plus évident.

La plupart des leaders de la guerre de Sécession considéraient le combat derrière des ouvrages de défense comme défaitiste. Même après que les armées se soient affrontées pendant deux semaines dans les tranchées de Spotsylvania, Grant écrit le 26 mai : "L'armée de Lees est vraiment battue. Les prisonniers que nous faisons maintenant le montrent et les actions de son

armée le montrent indubitablement. Une bataille avec eux en dehors des tranchées est impossible." Lee a eu recours aux retranchements parce que c'était son seul choix ; il ne possédait pas les effectifs nécessaires pour envisager une offensive soutenue à la manière de l'Armée du Potomac. Cependant, il cherchait continuellement des opportunités de contre-attaques locales — et les trouva parfois, pour découvrir que la puissance de feu qui l'avait vaincu à Gettysburg avait, au contraire, empiré.

L'armée de l'Union franchit le Rapidan au gué de Germanna

Les armées

L'unité opérationnelle fondamentale de la guerre de Sécession était le corps d'armée, qui était essentiellement une mini-armée contenant tous les services nécessaires à des opérations indépendantes en marche, un corps d'armée se déplaçait généralement en masse, souvent largement séparé des autres unités amies. Au combat, les commandants de corps assument généralement le contrôle informel d'une aile de l'armée, manœuvrant la ligne de bataille comme ils l'entendent, avec peu d'interférence de la part du chef de l'armée.

La taille des corps d'armée a beaucoup varié au cours de la guerre, notamment lors de la campagne de 1864. Le IIe Corps de l'armée du Nord de Hancock comptait 28 000 hommes au début de la campagne, mais à la mi-juin, le IIe Corps de l'armée de Virginie du Nord d'Early fonctionnait avec moins de 8 000 hommes. Comme ils étaient censés fonctionner de manière indépendante, les corps entretenaient leurs propres trains de wagons et de services d'approvisionnement. Un grand corps avec des trains bien remplis pouvait être une formation difficile à contrôler en marche. Lors du raid de Sheridan à Richmond en mai, le corps de cavalerie de l'Union, bien que fort de seulement 10 000 hommes, occupait 13 miles de route.

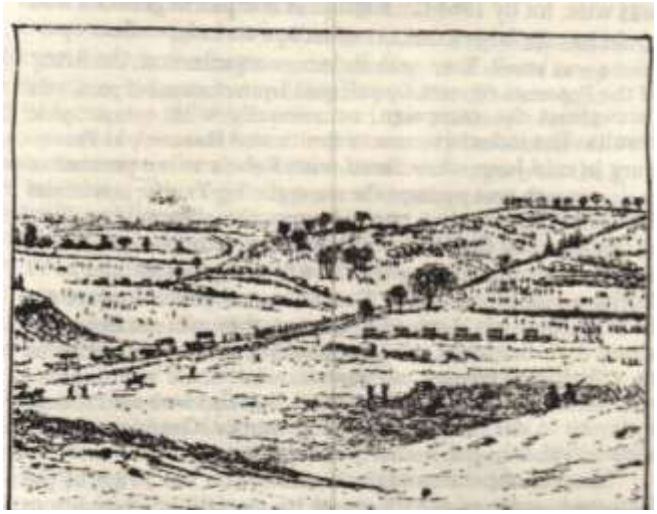
La philosophie de Grant en matière d'organisation de l'armée était quelque peu différente de celle à laquelle les habitants de l'Est étaient habitués. Lorsqu'il arrive de l'ouest, Grant réorganise l'Armée du Potomac en corps moins nombreux et plus forts, un peu sur le modèle de l'Armée de Virginie du Nord de Lee. Les anciens Ier et IIIe Corps, qui avaient été si malmenés à Gettysburg, sont dissous. Les divisions de Robinson et Wadsworth du Ier Corps deviennent les 2e et 4e divisions du Ve Corps, les divisions de Burney et Mott du IIIe Corps deviennent les 3e et 4e divisions du IIe Corps, et la division de Ricketts du IIIe Corps devient la 3e division du VIe Corps). Pour apaiser les anciens, les membres des corps dissous ont été autorisés à continuer à porter les insignes de casquette de leur ancien corps.

Malgré les plaintes des tatillons, la politique de Grant est sage, car en 1864, le nombre de généraux compétents capables de gérer un grand nombre de troupes lors d'opérations indépendantes est réduit. Même avec son organisation allégée, l'Armée du Potomac a souffert à plusieurs reprises de paralysie du commandement tout au long de la campagne, avec parfois des résultats catastrophiques. L'indécision de Smith et de Hancock à Petersburg à la mi-juin, face à des Rebelles à dix pour cent de leurs effectifs, est peut-être l'échec le plus flagrant du commandement yankee de la guerre. D'un point de vue tactique, la gestion catastrophique de l'attaque de Cold Harbor souligna les déficiences du commandement de l'armée. Emory Upton, un commandant de brigade du VIe Corps, a écrit à propos de cette bataille : "Certains de nos commandants ne sont pas faits pour être caporaux. Paresseux et indolents, ils ne se déplacent même pas le long de leurs lignes ; pourtant, sans hésiter, ils nous ordonnent d'attaquer l'ennemi, quelles que soient ses positions ou son nombre. Vingt mille de nos tués et blessés devraient aujourd'hui se trouver dans nos rangs." Après Cold Harbor, Grant s'est demandé à voix haute : "Quel est le problème de cette armée ?"

Malgré les problèmes de commandement au sein de l'Armée du Potomac, dont certains pourraient être directement attribuables à Grant, l'armée a continué à avancer de manière décisive tout au long de la campagne. On était loin de l'ancienne Armée du Potomac, dont les batailles, même victorieuses, entraînaient généralement une longue période de récupération pendant laquelle le Rebelle, bien sûr, récupérait aussi. La pression continue était quelque chose que Lee ne pouvait pas supporter très longtemps, même si les Rebelles n'ont jamais été vaincus sur le terrain par Grant.

La combinaison de mauvais chefs de corps et d'un commandant d'armée incompétent dans l'Armée de la Rivière James est la raison principale de l'échec de Grant à atteindre ses objectifs dans la campagne de 1864. Lorsque Butler et ses 40 000 hommes débarquent à Bermuda 100 le 5 mai, les Fédéraux se voient offrir leur meilleure chance de gagner la campagne, et peut-être la guerre, d'un seul coup. Cependant. Butler a gardé ses forces stagnantes pendant une semaine. Lorsqu'il sortit du cou des Bermudes, Beauregard put le rencontrer à armes égales et le vaincre. Lorsque ses commandants de corps, Smith et Gillmore, lui conseillèrent que la meilleure façon d'agir contre les Confédérés était de jeter un pont sur l'Appomattox près de Point of Rocks et d'avancer contre Petersburg depuis l'est (le plan qui fut finalement adopté par Grant), Butler répondit qu'il "n'allait pas construire un pont pour West Point pour faire retraite dessus ». La plus grande erreur de Grant a peut-être été > de permettre à un tel homme de rester à la tête de l'armée.

Comme Grant, la philosophie de commandement de Lee consistait à confier des postes de responsabilité à un grand nombre de chefs expérimentés et fiables. Alors que Lee contrôlait brillamment la stratégie, ces chefs devaient être prêts à opérer de manière semi-dépendante à la manière du légendaire Stonewall Jackson. La pénurie de subordonnés compétents nuisait davantage à Lee qu'à Grant, car dans le Sud, ils étaient moins nombreux. Lorsque Stuart fut tué à Yellow Tavern, que Longstreet fut blessé dans la Wilderness, et que Hill tomba malade à Spotsylvania, Lee dut placer des chefs inexpérimentés à la tête de corps d'armée et fut contraint d'exercer un contrôle plus direct sur les opérationnels qu'il ne l'aurait souhaité. Lorsque Lee tomba lui-même gravement malade à la fin du mois de mai, l'Armée de Virginie du Nord subit sa pire paralysie de commandement de la guerre. L'Armée du Potomac étant divisée en trois parties par les courbes de l'Anna du Nord, un Lee en bonne santé, avec Jackson et Longstreet, aurait exploité au maximum le déploiement maladroit des Yankees. Au lieu de cela, Lee était prostré et ses subordonnés ont bâclé l'opportunité. "Pourquoi n'avez-vous pas fait ce que Jackson aurait fait ?" gronda-t-il à ses subordonnés lors d'une rare crise de colère.



Le champ de bataille vu de la taverne de Wilderness.

Notes sur la géographie

La guerre de Sécession est une guerre moderne menée sur un terrain vierge. Il y a eu très peu de Waterloo pendant la guerre civile : les champs de bataille comme Antietam et Gettysburg, où les adversaires pouvaient s'observer dans toute la panoplie de la guerre, étaient des exceptions plutôt que la règle. Au lieu de cela, la bataille typique de la guerre de Sécession se déroulait sur un terrain non cultivé ; les combats tourbillonnants étaient centrés sur des champs ouverts occasionnels qui n'avaient très probablement été taillés dans la nature qu'au cours des dernières décennies. Le contraste avec le champ de bataille napoléonien était frappant. La plupart des terres disputées lors de la guerre de Sécession n'étaient colonisées que depuis quelques dizaines d'années et la plupart d'entre elles étaient encore des régions sauvages. Même en Virginie, qui fut la première région anglophone à être colonisée en Amérique du Nord, le terrain était très étroit, notamment sur les chemins de la campagne de 1864.

Le terrain entre Richmond et Fredericksburg, où la plupart des batailles du théâtre de l'est se déroulaient, était pratiquement dépourvue de tout établissement important. Ses routes étaient tortueuses et étroites et faisaient généralement tourner en rond le voyageur inexpérimenté. Certaines zones, comme la tristement célèbre "Wilderness" à l'ouest de Fredericksburg, ne comptaient pratiquement aucun habitant. La carte source utilisée dans Lee vs Grant était une carte du ministère de la Guerre de 1864 à l'échelle 1:200 000, qui aurait été portée par certains commandants de l'Union sur le terrain. Personne ne peut être certain de l'exactitude de cette carte, notamment de son réseau routier. Un officier du génie yankee rapporte : "Le pays lui-même s'est avéré être de la pire espèce et le plus impraticable...". Cela peut paraître étrange pour ceux qui pensent que le Commonwealth de Virginie est l'un des plus anciens États de l'Union. Ils en concluent nécessairement que ses archives devraient contenir les matériaux géographiques et topographiques les plus parfaits pour cartographier ses vastes domaines. La preuve que tel n'a pas été le cas, et que ce grand manque a été ressenti par ses propres officiers militaires, est démontrée par les grandes équipes d'arpentage qu'ils maintiennent constamment sur le terrain".

En décidant de passer par la gauche de l'Armée du Potomac au début du mois de mai, Grant s'est assuré que ses troupes seraient abondamment approvisionnées par des bases situées sur les estuaires de la baie de Chesapeake. Cependant, cette décision a également fait passer ses hommes directement sur le chemin de plusieurs rivières majeures qui devaient restreindre considérablement les mouvements de Grant. Au cours de la campagne, les Yankees ont dû traverser les rivières Rappahannock, Mattapony, Pamunkey, Chickahominy et James, ainsi que des dizaines d'autres cours d'eau mineurs.

L'obstacle le plus sérieux, bien sûr, était la James, que Grant prévoyait de traverser à la mi-juin pour atteindre Petersburg par l'est. Au cours d'une opération bien coordonnée, les ingénieurs de l'Armée du Potomac ont jeté un pont sur la James, d'une longueur de 2 100 pieds (640,08 m), en un temps remarquable de huit heures. Pendant la construction, les ingénieurs yankees ont dû faire face à l'interférence potentielle d'une flottille confédérée (qui ne s'est jamais matérialisée) : le plus difficile était que les ingénieurs devaient faire face à un changement de marée de quatre pieds (1,21 m). La nature étonnante de cet exploit devient plus évidente pour l'observateur moderne lorsqu'il se rend compte que la James, à Windmill Point, est nettement plus large que le Rhin à l'endroit où Patton l'a traversé en 1945.

La campagne de Vicksburg menée par Grant en 1863 s'était concentrée sur la destruction ou l'isolation des voies ferrées confédérées. Lorsque ces lignes ferroviaires étaient coupées, Vicksburg était une ville condamnée. Dans la campagne de 1864, Grant a dû faire face à un problème plus complexe. Richmond était reliée au Sud par sept grandes voies ferrées, dont quatre fonctionnaient à pleine capacité au sud du James. Pour isoler Richmond, toutes ces lignes doivent être coupées ou endommagées au point de devenir inutiles.

Au cours de la première phase de la campagne, Grant se contente de coups d'épingle contre les chemins de fer au nord du James, envoyant la cavalerie de Sheridan faire des raids sur les voies ferrées à trois occasions distinctes. Alors que Lee garde habilement ces lignes pour éviter leur destruction complète, Grant se dirige vers le sud du James pour atteindre une cible plus lucrative : Petersburg. Trois lignes ferroviaires majeures passaient par Petersburg ; si elle était tombée aux mains des Yankees en 1864, la Rébellion aurait été pratiquement terminée. Lorsque la ville fut sauvée sans ménagement par Beauregard, l'arrivée opportune de Lee et l'indécision des Nordistes, Grant se contenta d'un siège prolongé, glissant continuellement sur sa gauche pour tenter de couper les voies ferrées. La ligne Weldon est coupée en août, suivie de la ligne South Side en mars. À ce stade, Lee est contraint d'abandonner Richmond et Petersburg, menant son armée vers l'ouest dans une ultime tentative pour sauver ses hommes. Lui et la Confédération ont connu leur fin à Appomattox le 9 avril 1865.

Le Jeu comme Histoire

TURN DE JEU 1 (4 mai - 8 mai)

L'Armée du Potomac a ouvert la campagne en quittant ses campements d'hiver autour de Culpeper (hexagone 0222) et traverse la Rapidan en passant par Germanna Ford (côté 0718-0818) et Ely Ford (0916-1015). D'après l'observation au sommet de la Montagne de Clark's, les Rebelles pouvaient apercevoir les longues colonnes bleues se dirigeant vers le sud.

Le général Ulysses S. Grant, le commandant en chef de toutes les armées de l'Union accompagnait le General Georges G. Maede commandant l'armée du Potomac. Le plan de Grant était de faire mouvement par sa gauche vers Richmond, combattant l'armée de Lees en Virginie du Nord sur un terrain de son choix. Un mouvement contre Richmond depuis le nord-est permet à Grant de ravitailler son armée par voie d'eau en utilisant des bases dans les estuaires de la baie de Chesapeake.

Ces voies navigables étaient sous le contrôle incontesté de la Marine Fédérale ; tant que Grant restait dosé à elles, ses lignes d'assaut seraient courtes et sûres. S'il avait gagné Richmond par le nord-ouest, il aurait dû utiliser la voie ferrée Orange et Alexandria pour transporter son ravitaillement, une ligne extrêmement vulnérable aux guérillas confédérés. (Elle traverse le cœur de la Confédération de Mosby ; en fait, Grant échappe de justesse à la capture par des partisans rebelles lors d'un voyage en chemin de fer à Washington en mars pour parler au président Lincoln). Une garnison d'au moins 20 000 hommes, aurait été nécessaire pour sécuriser Orange et Alexandria.

Pendant les deux premiers jours du mouvement, Grant prévoit de faire passer l'Armée du Potomac en toute sécurité à travers la Wilderness, une terre de forêt pratiquement ininterrompue et de sous-bois épais. Lee, cependant, avait d'autres idées. Depuis ses bases hivernales autour d'Orange Court House (11281), Lee était déterminé à lancer l'Armée de Virginie du Nord directement contre tout mouvement Yankee au sud. Avec ses effectifs limités et le peu d'espoir qu'il avait d'obtenir des renforts, Lee misait sur une seule grande offensive : si elle échouait, il devrait rester sur la défensive pour le reste de la campagne. Le meilleur endroit pour attaquer étaient le terrain dans lequel le mouvement de grands corps de troupes serait être sévèrement restreint et où l'artillerie supérieure d'artillerie Yankee ne pouvait pas être utilisée à sa pleine efficacité.

Quand Lee a vu l'Armée du Potomac se déplacer à travers Rapidan, il sauta sur l'occasion en ordonnant à ses trois corps d'infanterie de marcher rapidement vers l'est le long de l'Orange Turnpike et de l'Orange Plank Road pour attaquer Grant dans le Wilderness. Les 5 et 6 mai, la bataille fait rage le long du Turnpike et de la Plank Road près de la Wilderness Tavern (1117 et 1216).

Sur le plan tactique, Lee prend le dessus, infligeant à l'Armée du Potomac deux fois plus de pertes que celles subies par l'Armée de Virginie du Nord (environ 17 000 contre 8 000). Plus important encore, cependant. Grant conserve le contrôle des carrefours routiers critiques sur son front et, le 8 mai, déplace l'Armée du Potomac par sa gauche vers Spotsylvania Court House (16151) en passant par Todds Tavern (1416). Malgré la défaite de Grant, il a efficacement débordé Lee et, à la grande surprise de ses hommes, il continue à presser le pas et poursuit ses plans de campement.

Alors que la bataille de la Wilderness se déroulait. Le général Benjamin Butler, commandant l'armée du James, remonte le James River avec quelque 40 000 hommes et les débarque à Bermuda 100 (5217) et City Point (5318), à seulement 30 km au sud de Richmond. Grant ordonne à Butler de fortifier, ou plutôt de se retrancher, immédiatement", notant que "Richmond EST votre point d'objectif". Ces ordres étaient loin d'être spécifiques et assez énergiques pour un homme du caractère de Butler, car « The Beast » (La Bête) (comme Butler avait été surnommé par les citoyens de la "Nouvelle-Orléans ») avait peu d'idées sur la façon dont il allait accomplir sa mission. Après son débarquement ses hommes ont fait deux faibles tentatives pour couper la ligne de chemin de fer Richmond-Pétersbourg au Pont de Swift Creek (5221-53221). Après quoi ils se sont satisfaits de s'enterrer au niveau des Bermuda 100. Pendant ce temps, les Confédérés ne parviennent à rassembler qu'une petite brigade pour entraver les mouvements des Yankees.

TOUR DE JEU 2 (9 mai - 13 mai)

L'armée de Grant sort de la Wilderness à Todd's Tavern, menée par le V Corps du général Gouverneur Warren. Cependant, la cavalerie rebelle de JFB Stuart, en très petit nombre, réussit à se placer devant Warren et à le ralentir suffisamment pour permettre à l'infanterie confédérée d'arriver sur les lieux sans un instant de répit. Un engagement, appelé plus tard la bataille de Laurel Hill, se développe sur la route de Spotsylvania (1516), après quoi l'Armée du Potomac voit son chemin vers le sud bloqué. Lorsque les deux armées arrivent sur le terrain, elles se retranchent à un degré inégalé jusqu'alors dans la guerre civile.

Le 10 mai, des attaques limitées contre les lignes de Lee près de Spotsylvania ont donné quelques résultats locaux. Deux jours plus tard, Grant revient avec un assaut massif de quelque 30 000 hommes. Au cours de l'un des combats les plus violents de la guerre, l'Armée du Potomac capture une division rebelle entière et est à deux doigts d'anéantir l'armée de Lee. Satisfaits de ce succès tactique, les Yankees manœuvrent lentement autour du flanc droit des Confédérés et attendent une autre occasion d'enfoncer un point vulnérable dans les lignes de Lee.

En une semaine, Grant a perdu 30.000 hommes et Lee 20.000. Grant réclame chaque homme de réserve à la disposition de Lincoln L'arrivée de renforts ici sera très encourageante pour les hommes, et j'espère qu'ils seront envoyés aussi vite que possible et en aussi grand nombre", écrit-il à Washington le 11 mai. Lee ne pouvait cependant pas remplacer ses pertes.

Les pertes en officiers généraux des deux côtés étaient stupéfiantes. Lee a perdu trois commandants de corps : Longstreet du Ier Corps, abattu par un tir accidentel d'un de ses propres hommes, Hill du IIIe Corps qui tombe gravement malade après la Wilderness et Stuart, qui se laisse bercer par un raid de la cavalerie de l'Union. Le 9 mai, l'Armée du Potomac perd son bien-aimé "Oncle John*" Sedgwick, tué par un tireur embusqué alors qu'il reprochait à ses hommes de se mettre à l'abri des tirs rebelles. Ils ne pourraient pas toucher un éléphant à cette distance", a-t-il dit, avant de tomber raide mort d'un seul coup de fusil. De plus, les Yankees ont perdu au moins une douzaine de commandants de division et de brigade.

Le 8 mai, le général Phil Sheridan, commandant de la cavalerie de l'Union, déclare : "Si je suis autorisé à me détacher de cette armée, j'attirerai Stuart après moi et je le cravacherais aussi". Grant entend parler de cette fanfaronnade et donne à Sheridan son plein accord pour un raid massif. Le 9 mai, 10 000 cavaliers de l'Union contournent le flanc droit de Lee en passant par Salem Church (1312), formant une colonne de 13 miles sur la Telegraph Road. Les Yankees ont parcouru plus de 40 miles le premier jour, galopant sauvagement dans Beaverdam Station (2520) à la tombée de la nuit, détruisant les approvisionnements confédérés avec dévouement. Le 10 mai, la colonne continue jusqu'au Ground Squirrel Bridge (3122-3221) sur la South Anna, poursuivie de près par trois brigades de cavalerie rebelle sous les ordres de Stuart Le 11 Sheridan continua vers le sud sur la Mountain Road en détachant une petite force pour brûler Ashland Station (3415) Stuart tenta de bloquer les Yankees à la jonction de la Mountain Road et du Brook Turnpike à un endroit appelé Yellow Tavern (La taverne Jaune) (3818) Dans la mêlée qui s'ensuit, les Rebelles sont facilement écartés et Stuart est tué. Sheridan a continué à contourner le côté est de Richmond. Finalement, les tuniques bleues se déplacent jusqu'à Haxalls (5216) sur la rivière James où ils s'approvisionnent auprès des forces de Butler sur Bermuda 100.

Pendant ce temps, l'Armée de la James montre peu d'empressement à bouger. Bien qu'elle ne soit située qu'à environ 4 miles de l'un des plus importants chemins de fer de la Confédération, Butler ne semble pas en mesure d'arrêter une stratégie. Pendant ce temps, le général Pierre Beauregard, commandant du département de Caroline du Nord et de Virginie du Sud, se précipite de la côte de Caroline à Petersburg (5522). En mai, il a rassemblé environ 15 000 hommes et s'est préparé à défendre les approches sud de Richmond, l'occasion en or de Butler a été manquée.

Il pleut presque sans cesse pendant cette période : "Toutes les opérations offensives doivent cesser jusqu'à ce que nous ayons 24 heures de temps sec", télégraphie Grant à Washington. Il limite l'Armée du Potomac à un faible déplacement sur sa gauche, forçant Lee à répondre de la même manière. Des petits combats ont lieu et les deux camps récupèrent des combats sanglants de la semaine passée.

Le 16 mai, l'Armée de la James quitte enfin les Bermuda 100 en force, avançant vers le nord le long de la grande route Richmond-Petersburg jusqu'aux fortifications fédérées de Drewry's Bluff (4720). Pendant ce temps, une seule division de l'Union se déplace vers Petersburg et s'arrête au pont de Swift Creek., Beauregard a environ 10 000 hommes dans Drewry's Bluff, mais il est bientôt renforcé par 5 000 autres provenant de la garnison du général Ransom de Richmond. Une bataille indécise a lieu le 16. Butler, qui craint d'être complètement déstabilisé si les Confédérés l'attaquent à Petersburg, laisse le terrain aux Rebelles et se retire dans ses lignes des Bermuda 100. Il ne devait plus jamais sortir. Grant observe que l'armée de Butler, bien qu'elle soit en position de grande sécurité, est aussi bien fermée à

toute opération directe contre lui que si elle avait été dans une bouteille fortement bouchée.

Dans la vallée de la Shenandoah, les Confédérés remportent une victoire décisive à New Market sur l'armée du général Franz Sigel le 15 mai. En conséquence, le Sud prend le contrôle total de la vallée et peut transférer 2 500 hommes sous le commandement du général Breckinridge, ancien vice-président des Etats-Unis, directement à l'armée de Virginie du Nord. Lee avait vraiment besoin de ces hommes.

TOUR DE JEU 4 (19 - 23 mai)

Dès le retour d'un temps clair, Grant ordonne plusieurs attaques contre les lignes de Lee autour de Spotsylvania, aucune n'achevant aucun gain significatif. Le 21 mai, Grant brise le blocage et ordonne à Hancock du deuxième corps pour de se retirer de la ligne et marcher sur la rive nord du Mattapony via la gare de Guiney (2012), espérant attirer l'armée de Virginie du Nord hors des tranchées pour une bataille en rase campagne. Lee, cependant, n'a pas accepté l'invitation à se battre. Au lieu de cela, craignant d'être encerclé, il se retire de Spotsylvania et fait marcher ses troupes sur plus de 25 miles jusqu'au côté sud de l'Anna Nord près de Hanover Junction (3016), où elles se retranchèrent rapidement. Hanover Junction était le point de jonction de deux lignes ferroviaires importantes et Lee était déterminé à s'y retrancher résolument.

Le reste de l'armée du Potomac suit le sillage de Hancock, traversant la Mattapony à Downer Bridge (2112-2212), Milford Station (23112-23131. et Milford Bridge (2512-2513). Le 23 mai, les armées se font face de l'autre côté de l'Anna Nord. Grant ordonne des attaques limitées qui permettent de gagner des têtes de pont à Jerhico Ford (2717-2718) et Quarle s Ford (2717-2817). Plus important encore, le IIe Corps de Hancock mène un assaut audacieux sur le pont de Chesterfield (2816-2916), capturant la travée intacte et forçant le corps d'Ewell à reculer presque jusqu'à Hanover Junction. Pendant ce temps, Lee est renforcé par les hommes de Breckinridge venus de la vallée et par la division de Pickett qui a été détachée près de Richmond. L'Armée du Potomac est également fortement renforcée par des troupes fraîches venues de Washington. De plus, la cavalerie de Sheridan est finalement revenue à Grant depuis son lieu de repos sur le James après son raid réussi.

Près de Richmond, Beauregard a fait avancer ses troupes, bloquant Butler sur Bermuda 100, la force sous Butler ne retient pas 10.000 hommes à Richmond et ne garde même pas les routes au sud de la ville coupées - Grant écrit le 22 mai. "Dans ces circonstances, il est conseillé d'avoir tout le monde ici, sauf assez pour garder un point d'ancrage à City Point (5218)."

L'avance de 1864 vers Richmond

TOUR DE JEU 5 (24 mai - 28 mai)

Grant a refusé d'attaquer Lee sur l'Anna Nord à cause des forts retranchements des Rebelles et de la dangereuse division en trois de l'Armée du Potomac. Les Vème et VIème Corps se trouvent au sud du fleuve près de Quarle's Ford ; le IXème Corps est au nord du fleuve à Ox Ford (2816-2917) ; et le IIe Corps au sud du fleuve à Chesterfield Bridge Le 27 mai, Grant éloigne l'Armée du Potomac de l'Anna Nord pour un autre vaste mouvement de flanc autour du flanc droit de Lee. Les forces yankees descendent la base nord du Pamunkey, menées par deux divisions de la cavalerie de Sheridan, La troisième division, celle de Wilson, entreprend un raid de diversion vers l'ouest le long de la ligne Virginia Central. A la veille du 27 et au début du 28, la majeure partie de l'Armée du Potomac passe sur la rive sud de la Pamunkev aux gués de Huntley (3712-3812) et de Bosheris (3811-3912) près de Hanovertown (3912).

Lee, qui souffre d'une grave maladie, ordonne à l'armée de Virginie du Nord d'abandonner l'Anna du Nord et de marcher rapidement jusqu'à Atlee Station (31816), à seulement une dizaine de miles au nord de Richmond. Alors que l'infanterie de Lee se retranche avec sa droite sur Totopotomoy Creek, la cavalerie rebelle engage Sheridan à Haw's Shop (39131), reculant lentement devant la supériorité en nombre et en puissance de feu de la cavalerie yankee.

À Bermuda 100, Butler se tient à l'écart, le XVIIIe Corps du général W F " Baldy " Smith se prépare à rejoindre l'Armée du Potomac par bateau à vapeur, conformément aux ordres de Grant. À la demande de Lee, Beauregard retire la division Hokes de la ligne pour la transférer vers l'Armée de Virginie du Nord.

TOUR DE JEU 6 (29 mai - 2 juin)

Le IIe Corps de l'Armée de Virginie du Nord, maintenant sous le commandement de Jubal Early, tente un assaut sur la Mechanicsville Road (3914), qui est facilement repoussé par le V Corps de Warren. Le 31 mai, Grant se déplace légèrement sur sa gauche, se glissant à travers la Totopotomoy vers Cold Harbor (4213). Le XVIIIe Corps de Smith commence à débarquer à White House (4607) sur la Pamunkey et avance le long de la ligne York River vers Richmond, dans le but de rejoindre Grant quelque part près de Chickahominy. En réponse, Lee glisse sur sa droite et établit une forte ligne défensive entre le Totopomoy et les Chickahominy, centré sur le croisement de Walnut Grove (4115). Les deux côtés se retranchent et sondent les lignes de leur adversaire.

TOUR DE JEU 7 (3 juin - 7 juin)

Le 3 juin, Grant ordonne aux IIe, VIe et XVIIIe Corps d'attaquer les lignes confédérées à Cold Harbor. Sans gain appréciable d'aucune sorte, les Yankees sont fauchés par le feu concentré de l'infanterie confédérée. En moins d'une heure, 7 000 Fédéraux tombèrent sans que Lee n'ait à déplorer la moindre perte. C'était une charge de Pickett à l'envers, et pire encore. Pendant les quatre jours suivants, les deux camps se reposent, assimilent les renforts et se livrent à une guerre de tranchées désordonnée.

Dans la Shenandoah, Hunter défait une petite force confédérée à la bataille de Piedmont et capture Staunton. Pratiquement aucun Rebelle ne s'oppose désormais à la conquête et à la destruction de la vallée par Hunter, une perte qui sera lourde de conséquences pour la Confédération.

TOUR DE JEU 8 (8 juin - 12 juin)

L'Armée du Potomac et l'Armée de Virginie du Nord restent immobiles, se regardant depuis des lignes de tranchées parfois distantes de moins de 100 mètres. À l'insu de Lee, Grant prépare une audacieuse opération de flanquement à grande échelle. Cependant, avant de mettre l'Armée du Potomac en mouvement, Grant était déterminé à infliger davantage de dégâts aux chemins de fer au nord de Richmond. Il ordonne donc à Sheridan de faire un raid vers l'ouest sur la Ligne Virginia Central avec deux divisions (Torbart et Gregg) et de rejoindre Hunter près de Charlottesville (hors carte) si possible. Partant de Newcastle (4011), Sheridan se dirige vers le nord entre la Pamunkey et la Mattapony, tournant vers l'ouest près de Pole Cat Station (2514). Lee a détaché les divisions de cavalerie de Hampton et Fitz Lee pour poursuivre les Yankees. S'arrêtant de temps en temps pour arracher des pistes au cours de son voyage, Sheridan campe le soir du 10 juin près de Trevillian Station (1729). En empruntant une route plus directe. Hampton et Lee parviennent à se mettre entre Sheridan et Hunter. Un engagement peu concluant - l'une des plus grandes batailles de cavalerie de la guerre - a lieu le 11 à Trevillian Station. Une fois les combats terminés, Sheridan abandonne son projet de rejoindre Hunter et se retourne vers l'Armée du Potomac.

Alors que Hunter se déchaîne dans la vallée, Lee détache l'ensemble de son IIe Corps pour rétablir la situation près de Lynchburg. Bien que ce corps ait été réduit à moins de 8 000 hommes, Lee lui ordonne de marcher sur Washington après avoir traité avec Hunter, dans l'espoir d'éloigner les troupes de Grant et de détruire les chemins de fer de l'Union.

TOUR DE JEU 9 (13 juin - 17 juin)

L'Armée du Potomac s'est soudainement retirée de Cold Harbor, laissant Lee dans l'ignorance de ses allées et venues et de ses intentions. Alors que le XVIIIème Corps de Smith s'embarque à White House pour un voyage de retour en bateau à vapeur vers les Bermuda 100, le IIème Corps de Hancock mène l'Armée du Potomac par le Long Bridge (4811-4912) jusqu'au Wilcox's Wharf (5413) sur le James, parcourant près de 30 miles le 13 juin. Lee anticipe un autre mouvement simple sur sa droite, il déplace donc son armée sur le côté sud de la Chickahominy et se retranche entre White Oak Swamp (4715) et Riddell's Shop (4815). Bien qu'il ne s'en rende pas encore compte, Lee s'est fait rouler ; l'armée de Virginie du Nord devait être absente de la bataille pendant les six jours suivants. Pendant ce temps, les ingénieurs fédéraux construisaient un pont de 2 100 pieds sur le James, du Wilcox's Wharf à Windmill Point (5514). Fait remarquable, cette tâche dangereuse et difficile est achevée en huit heures.

Le 14 juin, les hommes de Hancock traversent le James (principalement en bateau) et marchent vers l'ouest en direction de Petersburg. Le XVIIIe Corps de Smith débarque à Bermuda 100 et se dirige également vers Petersburg, traversant l'Appomattox sur un pont près de Point of Rocks (5119). Le reste de l'Armée du Potomac suit les traces de Hancock. La plupart des troupes de Beauregard gardaient les lignes des Bermuda 100 ou avaient été détachées auprès de Lee, mais "Old Bory" réussit à rassembler environ 3 000 hommes pour la défense de Petersburg. Le 15, Smith prend d'assaut et gagne les tranchées extérieures des rebelles (5521), mais il n'exploite pas ses gains. Hancock arrive dans la soirée, mais décide d'attendre le matin pour se joindre à l'attaque. Entre-temps, Beauregard a retiré la quasi-totalité de ses forces des lignes des Bermuda 100 et demande instamment des renforts à Lee. Toujours perplexe quant à l'endroit où se trouve Grant, Lee renvoie néanmoins la division de Hoke à Beauregard. Le reste de l'Armée de Virginie du Nord reste cependant sur la rive nord du James.

Le 16 juin, l'Armée du Potomac poursuit son assaut sur les défenses de Petersburg, ne progressant guère et subissant de lourdes pertes. L'arrivée de la division Hoke de Lee fait passer les effectifs de Beauregard à 14.000 hommes. De plus, Lee commence enfin à reconnaître la crise et détache deux divisions supplémentaires vers le sud. Le 17, les attaques fédérales se poursuivent sans grand résultat. Lee, décidant enfin que l'Armée du Potomac s'était dirigée vers Petersburg dans sa totalité, ordonne à toute son armée de venir en aide à Beauregard.

Décidant finalement que les attaques frontales contre des rebelles retranchés étaient infructueuses, Grant se contenta malheureusement d'une guerre de tranchées, prévoyant de glisser lentement sur sa gauche en été et en automne pour couper les voies ferrées émanant de Petersburg. Avec ces voies ferrées aux mains des fédéraux, ce serait, comme Lee l'avait prédit, "une simple question de temps*".

Dans la vallée, le IIe Corps d'Early atteint Lynchburg juste à temps. Craignant une bataille contre les vétérans de Lee et souffrant d'un manque de ravitaillement, Hunter se retire vers le nord tandis qu'Early se prépare à se déplacer vers le Potomac et au-delà, conformément aux ordres de Lee.