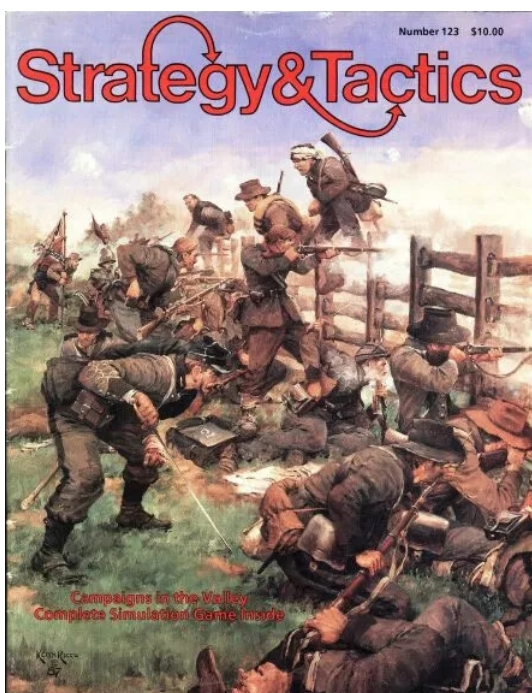


# CAMPAIGNS IN THE VALLEY

*Les campagnes de 1862 et 1864  
dans la vallée de la Shenandoah*



## Contenu

<b>1.0</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2.0</b>	<b>Composants du jeu</b>	<b>2</b>
2.1	Carte du jeu	
2.2	Graphiques et tables du jeu	
2.3	Échelle du jeu	
2.4	Pions du jeu	
2.5	Fiches d'Enregistrement des Joueurs	
2.6	Explication de la terminologie	
<b>3.0</b>	<b>Séquence de jeu</b>	<b>3</b>
3.1	Schéma de la séquence de jeu	
<b>4.0</b>	<b>Phase de remplacement</b>	<b>3</b>
4.1	Points de remplacement	
<b>5.0</b>	<b>Phase d'initiative</b>	<b>4</b>
<b>6.0</b>	<b>Commandants</b>	<b>4</b>
6.1	Valeur de Commandement	
6.2	Valeur d'Initiative - Mouvement de réaction	
6.3	Valeur de Bonus de Combat	
6.4	Rang	
6.5	Commandants Subordonnés	
6.6	Commandants d'Infanterie, de Cavalerie et de Détachement	
<b>7.0</b>	<b>Commandement</b>	<b>5</b>
7.1	Ligne de communication	
<b>8.0</b>	<b>Phase de mouvement</b>	<b>5</b>
8.1	Empilement	
8.2	Effets du terrain	
8.3	Entrer ou sortir d'un hexagone occupé par l'ennemi	
8.4	Zones de contrôle de la cavalerie	
8.5	Réparation et destruction des ponts et des voies ferrées	
8.6	Retranchement	
8.7	Mouvement ferroviaire	
8.8	Retraites	

## CREDITS

### CRÉDITS DU JEU

**Conception et développement :** Robert Markham et Mark Seaman

**Testeurs :** John Jacocks, Brian Gustems et Robert Miller

### CRÉDITS DE PRODUCTION

**Carte :** (RBM Graphics & Design Studio), **Cartographe :** Vince DeNardo

**Production des pions et des règles :** (L.H. Enterprises), Larry Hoffman

### ERRATAS

John Kula au nom de la *Strategy Gaming Society*, originellement collecté par Andrew Webber

**Traduction française :** *Edualk (septembre 2022)*

# Campaigns in the Valley

## Les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah

(Strategy & Tactics n°123) + erratas (Strategy & Tactics n°126)

<p>8.9 Mouvement des dépôts de ravitaillement</p> <p><b>9.0 Ravitaillement</b> _____ 7</p> <p>9.1 Dépôts de ravitaillement</p> <p>9.2 Chariots de ravitaillement</p> <p><b>10.0 Phase de combat</b> _____ 7</p> <p>10.1 Procédure de combat</p> <p>10.2 Effets du ravitaillement sur le combat</p> <p>10.3 Options de combat</p> <p>10.4 Table d'engagement</p> <p>10.5 Résultats du combat</p> <p>10.6 Démoralisation et retraites</p> <p>10.7 Effets du retranchement et du terrain sur le combat</p> <p>10.8 Excédent de pertes</p> <p>10.9 Victoires majeures et mineures</p>	<p><b>11.0 Phase de récupération du moral</b> _____ 9</p> <p><b>12.0 Dévastation (Sheridan in the Valley uniquement)</b> _____ 9</p> <p><b>13.0 Piste de Lincoln (Stonewall uniquement)</b> _____ 9</p> <p><b>14.0 Règles optionnelles</b> _____ 9</p> <p>14.1 Solitaire</p> <p>14.2 Surprise</p> <p><b>15.0 Scénarios de Sheridan in the Valley</b> _____ 10</p> <p>15.1 Sigel dans la vallée - Scénario 1</p> <p>15.2 Sheridan s'avance dans la vallée - Scénario 2</p> <p><b>16.0 Scénarios de Stonewall in the Valley</b> _____ 10</p> <p>16.1 De Kernstown à McDowell - Scénario 1</p> <p>16.2 De McDowell à Harper's Ferry - Scénario 2</p> <p>16.3 De Harper's Ferry à Port Republic - Scénario 3</p> <p><b>ERRATAS</b> _____ 11</p> <p><b>TABLES</b> _____ 12</p>
---	---

## 1.0 INTRODUCTION

*Campaigns In the Valley* est le nom donné aux règles communes de deux jeux, *Sheridan In the Valley* et *Stonewall In the Valley*. Ces deux jeux couvrent les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah. Les jeux sont conçus pour montrer les campagnes à un niveau opérationnel.

\*\*\*

## 2.0 COMPOSANTS DU JEU

Chaque jeu de *Campaigns In the Valley* doit contenir : un livret de règles, 100 pions pré-découpés, une carte de 22" par 34" (56cm par 86cm). Deux dés à six faces, non inclus, sont également nécessaires pour jouer. Les Fiches d'Enregistrement des Joueurs de l'Union et des Confédérés doivent être photocopiées avant de jouer.

### 2.1 Carte du jeu

La carte représente la région de Virginie où se sont déroulées les campagnes.

*Hexagones de voie ferrée et de route :*

Afin d'utiliser les taux de mouvement routier, les unités doivent entrer dans un hex depuis un hex de route adjacent. Sinon,

l'hexagone est traité comme le type de terrain qu'il contient.

A moins d'utiliser le mouvement ferroviaire (voir 8.8), les unités traitent les hexagones de voies ferrées comme des hexagones de route.

Il existe également des hexagones de route principale qui améliorent le mouvement et annulent les coûts de terrain de l'autre terrain pour le mouvement.

### 2.2 Graphiques et tables du jeu

Les graphiques et tables du jeu sont utilisées pour résoudre les combats, déterminer le taux de mouvement de chaque unité et vérifier l'engagement des forces au combat.

### 2.3 Échelle du jeu

Chaque hexagone a une largeur d'environ 3,5 km. Chaque point de force équivaut à 300 hommes. Chaque tour représente deux jours.

### 2.4 Pions du jeu

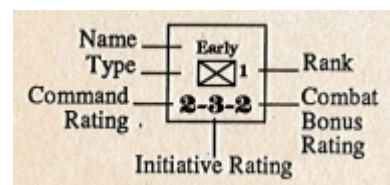
Il y a 100 pions dans chaque partie de *Campaigns In the Valley*. Certains pions sont informatifs, tandis que d'autres représentent des Commandants, ou des Commandants et leurs forces.

*Résumé des symboles :*

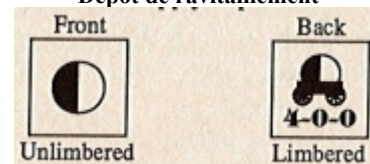


*Résumé des pions :*

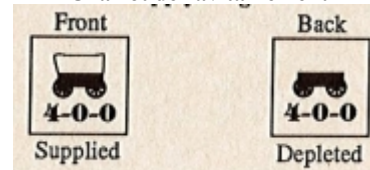
#### Pion Commandants



#### Dépôt de ravitaillement



#### Chariot de ravitaillement

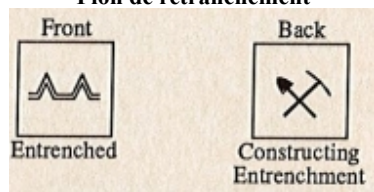


# Campaigns in the Valley

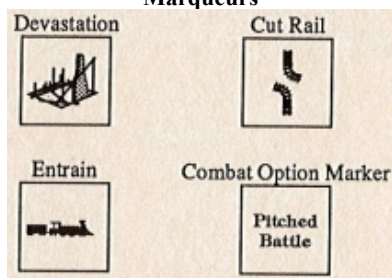
## Les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah

(Strategy & Tactics n°123) + erratas (Strategy & Tactics n°126)

### Pion de retranchement



### Marqueurs



## 2.5 Fiches d'Enregistrement des Joueurs

Chaque joueur dispose d'une Fiche d'Enregistrement du Joueur (*Player Record Sheet*) pour chaque scénario. La Fiche d'Enregistrement indique quels Commandants sont placés où, quand, et avec quel type et quelle taille de force. Elle indique également où sont placés les chariots de ravitaillement et les retranchements. Elle est également utilisée pour garder trace de la force actuelle des unités de combat.

## 2.6 Explication de la terminologie

Tout au long de ces règles, le terme "unité de combat" sera utilisé pour désigner le Commandant et les points d'effectifs que le Commandant contrôle. Le terme "force" est utilisé pour désigner le Commandant et tous les Commandants subordonnés.

Les Commandants subordonnés sont des Commandants sous le contrôle d'un autre Commandant empilé dans le même hexagone ou figurant sur la Fiche d'Enregistrement du Joueur.

\*\*\*

## 3.0 SÉQUENCE DE JEU

La séquence de jeu contient une série de phases qui doivent être effectuées dans l'ordre dans lequel elles sont présentées. Toutes les phases ne sont pas utilisées dans chacun des scénarios. Ces changements seront notés dans le schéma de la séquence de jeu et également dans les règles spéciales de chaque scénario.

### 3.1 Schéma de la séquence de jeu

#### A. Phase de remplacement (4.0)

1. Selon le scénario, des points de remplacement peuvent être disponibles.
2. Des renforts peuvent également entrer en jeu.

#### B. Phase d'initiative

1. Le joueur désigné dans le scénario comme ayant l'initiative lance un dé, et sur un résultat de 1 à 5, décide quel camp bougera en premier. Sur un résultat de 6, l'autre joueur décide.

#### C. Première phase d'action

1. Le premier joueur à se déplacer lance un dé. C'est le nombre de piles ou d'unités individuelles que le joueur peut tenter de commander et de déplacer. Le joueur doit effectuer un jet de dé et, si possible, déplacer une unité ou une pile. Le joueur peut alors passer et la seconde phase d'action commence.

2. Le joueur choisit ensuite un Commandant ou une unité pour laquelle il lance un dé sur la Table de Commandement (*Command Table*). Le joueur lance deux dés et consulte la table. En choisissant la bonne colonne pour lancer le dé (en utilisant soit la valeur de commandement du Commandant, soit la colonne pour les chariots de ravitaillement ou les dépôts de ravitaillement attelés), le joueur est capable de déterminer combien de points de mouvement sont disponibles pour ce tour.

3. Le joueur déplace ensuite l'unité ou la pile. Les hexagones de ponts et de voies ferrées peuvent être détruits ou réparés pendant cette phase, et les hexagones dévastés (jeu *Sheridan* uniquement). Les unités ennemies peuvent également être en mesure de réagir. Une fois que l'unité ou les unités activées se sont déplacées, elles sont retournées sur leur face "Déplacée".

4. Le joueur continue à lancer le dé pour l'unité suivante et la déplace. Cette opération se poursuit jusqu'à ce que l'un des événements suivants se produise :

- a. Le joueur a lancé le dé pour toutes les piles ou unités et les a déplacées.
- b. Le joueur a lancé le dé pour et a déplacé toutes les piles ou unités que le jet de dé de commandement initial permet.

c. Le joueur a lancé le dé pour une unité ou une pile et n'a reçu aucun point de mouvement.

d. Le joueur a obtenu un 12, ce qui met fin à tout mouvement de ses forces pour le reste du tour, sauf pour la réaction.

#### D. Deuxième phase d'action

Le second joueur suit maintenant la même procédure que le premier joueur dans la section C.

C et D sont répétés jusqu'à ce que toutes les unités des deux joueurs aient fait l'objet d'un jet de dé sur la Table de Commandement ou qu'un 12 ait été obtenu.

#### E. Phase de combat

Les forces adverses dans le même hexagone peuvent maintenant combattre. Les résultats du combat sont appliqués, et les retraites sont effectuées.

#### F. Phase de rétablissement du moral

Les joueurs peuvent tenter de retirer les marqueurs de démoralisation.

#### G. Phase de fin

Pendant cette phase, les points de victoire sont enregistrés, et le marqueur de tour est ajusté. Toutes les unités qui ont leur face "Déplacée" visible sont retournées sur leur autre face. Dans le jeu *Stonewall*, la piste de Lincoln est vérifiée, et les effets sont notés pour le prochain tour.

\*\*\*

## 4.0 PHASE DE REMPLACEMENT

Pendant la Phase de Remplacement, des points de remplacement et de la milice peuvent être disponibles. Les points de remplacement reçus sont inscrits sur la Fiche d'Enregistrement du Joueur. Les renforts sont également placés sur l'hexagone approprié indiqué sur la Fiche d'Enregistrement du Joueur.

### 4.1 Points de Remplacement

Selon le scénario (consultez la section des règles spéciales du scénario), un joueur reçoit des points de remplacement. Lorsque cela se produit, le joueur reçoit un point de remplacement lors des tours impairs et deux points de remplacement lors des tours pairs. Chaque point de remplacement représente un

# Campaigns in the Valley

## Les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah

(Strategy & Tactics n°123) + erratas (Strategy & Tactics n°126)

point de force d'infanterie ou la moitié d'un point de force de cavalerie.

Chaque joueur peut utiliser les points de remplacement pour renforcer la force d'un Commandant. Pour ce faire, le joueur ajoute le point de remplacement à la colonne de force actuelle du Commandant. Les fractions ne peuvent pas être ajoutées. Les points de remplacement ne peuvent pas être économisés. Les joueurs peuvent ajouter un nombre de points supérieur à l'effectif initial de l'unité de combat.

Dans le jeu *Stonewall*, la piste de Lincoln contrôle les points de remplacement.

### Restrictions concernant le placement des points de remplacement

Pour qu'une unité de combat puisse recevoir des points de remplacement, elle doit pouvoir tracer une ligne de communication et ne peut pas être démoralisée.

\*\*\*

## 5.0 PHASE D'INITIATIVE

Pendant cette phase, le joueur ayant l'initiative lance un dé. Sur un résultat de 1 à 5, le joueur Confédéré choisit de passer en premier ou en second. Sur un résultat de 6, le joueur de l'Union choisit de passer en premier ou en second.

Le joueur Confédéré a l'initiative dans les scénarios de 1862 et le joueur de l'Union a l'initiative dans les scénarios de 1864.

\*\*\*

## 6.0 COMMANDANTS

Les Commandants sont le cœur du système de jeu de *Campaigns In the Valley*. Afin de refléter les qualités individuelles des Commandants impliqués, ils ont reçu quatre évaluations différentes :

1. Valeur de Commandement
2. Valeur d'Initiative
3. Bonus de Combat
4. Rang

### 6.1 Valeur de Commandement

(Note des concepteurs : La Valeur de Commandement de chaque Commandant est utilisée pour montrer à quel point le

Commandant était capable de traduire les ordres en actions).

En termes de jeu, la Valeur de Commandement est utilisée pour sélectionner la bonne colonne sur laquelle lancer le dé sur la Table de Commandement (7.0) et la Table d'Engagement (*Commitment Table* - 10.4). Elle est également utilisée pour les tests de démoralisation (10.6).

### 6.2 Valeur d'Initiative – Mouvement de réaction

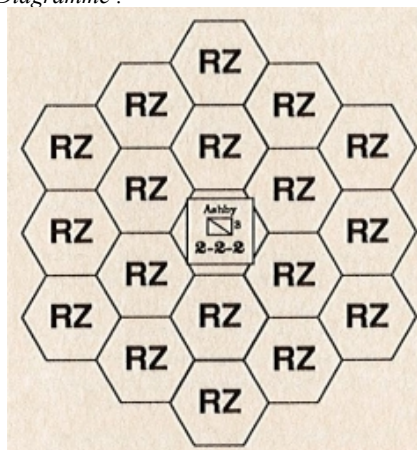
(Note des concepteurs : La Valeur d'Initiative est la capacité du Commandant à réagir à la situation à un niveau intuitif, à ne pas seulement suivre les ordres, mais à aller plus loin et à réagir également à la situation actuelle).

La Valeur d'Initiative est utilisée pour la réaction.

#### 6.21 Mouvement de Réaction

Pendant la phase de mouvement de l'ennemi, chaque Commandant dispose d'une zone de réaction d'un nombre d'hexagones égal à sa Valeur d'Initiative. L'hexagone occupé par le Commandant fait également partie de la zone de réaction.

Diagramme :



Lorsque des unités ennemies entrent dans la zone de réaction d'un Commandant, le joueur peut vérifier la réaction du Commandant. La procédure suivante est utilisée pour résoudre la réaction :

1. Un dé est lancé pour le Commandant qui tente de réagir.
2. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la Valeur d'Initiative du Commandant, alors ce Commandant et sa Force peuvent se déplacer jusqu'à 4 points de mouvement.

Cela se produit chaque fois qu'une unité ennemie entre dans la zone de réaction d'un Commandant, y compris dans son propre hexagone. Le même Commandant peut réagir autant de fois qu'il le souhaite.

#### Effets du terrain sur les zones de réaction

Les zones de réaction ne s'étendent pas dans les hexagones de collines ou à travers les côtés d'hexagone de rivière qui ne contiennent pas de pont intact.

### 6.3 Valeur de Bonus de Combat

(Note des concepteurs : La Valeur de Bonus de Combat reflète les capacités tactiques du Commandant une fois que les combats commencent).

Pendant la Phase de Combat, la Valeur de Bonus de Combat est utilisée comme un modificateur de jet de dé à ajouter au jet de dé avant que les résultats ne soient appliqués.

### 6.4 Rang

Les Commandants reçoivent également une Valeur de Rang. Lorsque deux Commandants ou plus se trouvent dans le même hexagone, le Commandant qui commande est celui dont la Valeur de Rang est la plus faible (voir 6.6).

### 6.5 Commandants subordonnés

Lorsque plus d'un Commandant du même camp est empilé dans un hexagone, seuls la Valeur de Commandement, la Valeur d'Initiative et la Valeur de Bonus de Combat du Commandant le plus haut placé sont utilisés. Le rang commence par le chiffre 1, puis le chiffre 2, etc.

### 6.6 Commandants d'infanterie, de cavalerie et de Détachement

Les Commandants nommés sont à la tête de la cavalerie ou de l'infanterie, comme spécifié par la Fiche d'Enregistrement du Joueur. Ils ne peuvent jamais être à la tête d'un autre type d'unité de combat. Les Commandants de Détachement sont des Commandants sans nom qui peuvent contrôler soit la cavalerie, soit l'infanterie, mais jamais les deux en même temps.

#### Créer des Commandants de Détachement

Les Commandants de Détachement peuvent être créés au début de la phase de mouvement au prix d'un point de mouvement. Pour créer un Détachement, le joueur doit soustraire le nombre de points de force désiré

## Campaigns in the Valley

### *Les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah* (Strategy & Tactics n°123) + erratas (Strategy & Tactics n°126)

de l'une des unités de combat dans l'hex. Il peut s'agir de points de force de cavalerie ou d'infanterie, mais pas des deux. Les Commandants de Détachement sont considérés comme ayant le rang le plus bas. Vous ne pouvez pas créer plus de Détachements que les pions disponibles.

\*\*\*

## 7.0 COMMANDEMENT

Au début de chaque phase d'action, le joueur doit suivre une certaine procédure pour déterminer quelles unités peuvent se déplacer et le potentiel de mouvement dont elles disposent. La procédure à suivre est la suivante :

1. Le joueur lance un dé. Le résultat est le nombre d'unités ou de piles pour lesquelles le joueur peut faire un jet sur la Table de Commandement.
2. Ensuite, le joueur choisit une pile ou une unité pour laquelle il lance le dé sur la Table de Commandement.
3. Le joueur lance deux dés et additionne les deux nombres.
4. Le joueur trouve la bonne colonne et descend la colonne jusqu'à ce qu'il trouve la ligne où se trouve le résultat du dé. Ensuite, en suivant la ligne jusqu'à la colonne des points de mouvement, le joueur trouve combien de points de mouvement a l'unité ou la pile pour le tour.
5. Les modifications du jet de dé sont :
  - +1 si l'unité ou la pile n'a pas de ligne de communication.
  - +1 si l'unité ou la pile est démoralisée.
6. Si le résultat signifie que l'unité n'a pas de points de mouvement, alors le joueur perd le reste de ses jets de commandement pour cette phase.
7. Si le résultat est un 12 modifié ou plus, le joueur ne peut plus déplacer d'unités pour ce tour.
8. Ajoutez deux au résultat des points de mouvement si l'unité ou la pile est entièrement composée de cavalerie.
9. S'il y a une pile, elle est traitée comme une seule unité pour le commandement, avec la Valeur de Commandement du Commandant de rang utilisée. Les unités individuelles ne peuvent pas faire l'objet d'un jet de dé.

10. Si une pile contient un chariot de ravitaillement, sa vitesse maximale de déplacement est de six points de mouvement.

11. Si une pile contient un dépôt de ravitaillement, la vitesse de déplacement la plus rapide est de quatre points de mouvement.

12. Si une unité se déplace, lorsqu'elle a terminé, elle est retournée sur sa face Déplacée.

13. Si une unité fait l'objet d'un jet de dé et ne reçoit aucun point de mouvement, elle est retournée sur sa face Déplacée.

14. Les unités qui se sont déplacées peuvent encore utiliser le mouvement de réaction lorsqu'il est applicable.

### 7.1 Ligne de communication

Pendant la phase d'action, avant les jets de dé, chaque joueur doit également vérifier si les unités ont une ligne de communication valide. Pour tracer la ligne de communication, la procédure suivante est utilisée :

1. La ligne de communications est tracée sur, au maximum, quatre hexagones non routiers jusqu'à un hexagone de route, de péage et/ou de voie ferrée.
2. Ensuite, elle peut être tracée sur une distance quelconque sur un chemin continu d'hexagones de route ou de voie ferrée jusqu'à un dépôt de ravitaillement ami. Les Confédérés ne peuvent pas utiliser les hexagones ferroviaires du Nord dans ce but.
3. Si un Commandant ne peut pas tracer une ligne de communication sans entrave, il y a un modificateur de +1 au dé sur la Table de Commandement.

#### *Restrictions*

Les lignes de communications ne peuvent pas être tracées à travers des unités ennemies, des hexagones ferroviaires brisés, ou à travers des ponts détruits. Les zones de contrôle n'ont aucun effet sur les lignes de communications.

\*\*\*

## 8.0 PHASE DE MOUVEMENT

Pendant la phase d'action du joueur, le joueur peut déplacer chaque Commandant qui

a reçu des points de mouvement de la Table de Commandement. Les unités peuvent être déplacées individuellement ou en pile. Les coûts de mouvement sont indiqués sur la Table des Effets du Terrain (*Terrain Effects Chart*). Des Détachements peuvent être créés au coût d'un point de mouvement, mais seulement avant que l'unité créatrice ne se déplace.

Lorsqu'une unité entre dans un hexagone occupé par une unité de combat ennemie, elle ne peut pas continuer à se déplacer. Si elle entre dans un hex occupé par un chariot de ravitaillement ennemi, un dépôt de ravitaillement, ou un Commandant ennemi sans points de force, elle peut continuer à se déplacer et l'unité non-combattante ennemie est éliminée.

### 8.1 Empilement

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités de combat dans un hexagone, mais le mouvement de la force est limité à la vitesse de déplacement de l'unité la plus lente de la pile. Il existe également certaines restrictions de mouvement

#### *Restrictions de mouvement sur une force*

Si les unités de combat qui commencent dans une pile sont déplacées individuellement, chaque unité perd un point de mouvement pour chaque unité déplacée hors de l'hexagone qui la précède. Le potentiel de mouvement des unités en attente ne peut jamais être réduit en dessous de un. Les unités ne peuvent être déplacées individuellement qu'au début du mouvement d'une pile. Les piles ne peuvent pas "décoller" des unités à moins que ces unités ne se déplacent plus loin, et elles ne peuvent pas non plus ramasser des unités et continuer à se déplacer.

### 8.2 Effets du terrain

La Table des Effets du Terrain contient le coût en points de mouvement pour différents types d'hexagones et de côtés d'hexagone. Ces coûts en points de mouvement doivent être payés avant d'entrer dans un hex ou de traverser un côté d'hex. Si une unité de combat n'a pas assez de points de mouvement, elle ne peut pas entrer dans l'hexagone. *Note* : Un versant est tout côté d'hexagone séparant un hexagone de colline d'un hexagone dégagé.

## Campaigns in the Valley

### Les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah

(Strategy & Tactics n°123) + erratas (Strategy & Tactics n°126)

#### 8.3 Entrer ou sortir d'un hexagone occupé par l'ennemi

Pour entrer dans un hex occupé par l'ennemi, un point de mouvement supplémentaire doit être dépensé. Si les unités de combat qui entrent n'ont pas le point de mouvement supplémentaire, elles ne peuvent pas entrer. Une fois qu'une unité de combat entre dans un hexagone occupé par l'ennemi, l'unité de combat termine son mouvement pour la phase en cours.

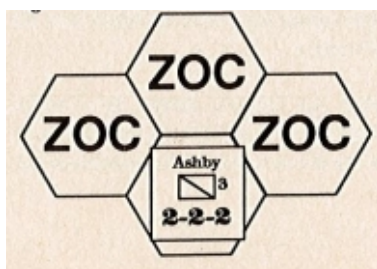
Les unités de combat qui commencent leur tour dans un hexagone occupé par l'ennemi doivent faire un test d'initiative pour pouvoir quitter l'hexagone. La procédure suivante est utilisée :

1. Un dé est lancé.
2. Le résultat est modifié par un +1 si la Valeur d'Initiative du Commandant ennemi est supérieure à celle du Commandant ami, ou le résultat est modifié par un -1 si la Valeur d'Initiative du Commandant ennemi est inférieure à celle du Commandant ami.
3. Le résultat modifié est comparé à la Valeur d'Initiative du Commandant. Si le résultat est égal ou inférieur à la Valeur d'Initiative du Commandant, l'unité de combat peut quitter l'hexagone au prix d'un point de mouvement.

#### 8.4 Zones de contrôle de la cavalerie

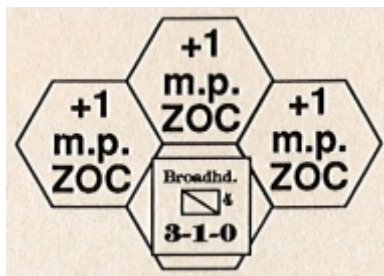
Les Commandants de cavalerie ont une zone de contrôle. Les zones de contrôle ralentissent les unités ennemies en faisant en sorte que l'entrée dans un hexagone coûte plus de points de mouvement.

De face



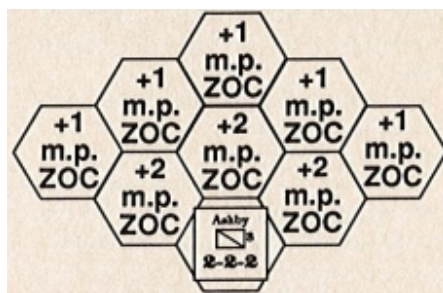
Les unités de combat de cavalerie sont les seules unités qui ont une orientation. Il y a trois côtés d'hexagone qui sont considérés comme des côtés d'hexagone frontaux. Les zones de contrôle ne s'étendent qu'à travers ces côtés d'hexagone frontaux. Le front de chaque unité de cavalerie est le haut du pion, les hexagones frontaux sont l'hexagone supérieur et les côtés d'hexagone de chaque côté du côté d'hexagone supérieur.

Zones de contrôle de la cavalerie de l'Union (1862)



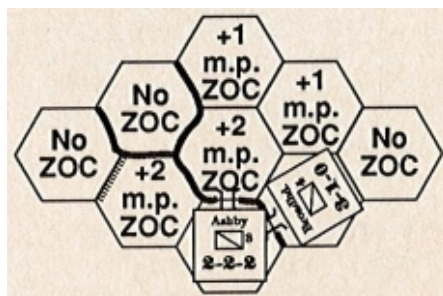
La cavalerie de l'Union a une zone de contrôle qui s'étend dans les hexagones frontaux adjacents. Il en coûte un point de mouvement supplémentaire à une unité confédérée pour entrer dans la zone de contrôle.

Zones de contrôle de la cavalerie confédérée (tous les scénarios) et de la cavalerie de l'Union (1864)



La zone de contrôle de la cavalerie confédérée s'étend sur deux hexagones à travers les côtés d'hexagone frontaux. Les hexagones frontaux adjacents à l'unité de cavalerie confédérée coûtent aux unités de l'Union deux points de mouvement supplémentaires pour y entrer. Les hexagones frontaux éloignés de deux hexagones de l'unité de cavalerie coûtent un point de mouvement supplémentaire pour y entrer. La cavalerie de l'Union en 1864 a également cet effet.

Limites des zones de contrôle de la cavalerie



Les zones de contrôle de la cavalerie ne s'étendent pas à travers les côtés d'hexagone de rivière, sauf à travers les côtés d'hexagone de pont intact. Les zones de contrôle de la

cavalerie ne s'étendent pas dans les hexagones de collines ou de montagnes. Les zones de contrôle s'étendent dans un hexagone occupé par l'ennemi, mais pas plus loin. Les zones de contrôle de cavalerie opposées ne se neutralisent pas. Les unités de cavalerie retranchées n'ont pas de zones de contrôle.

#### 8.5 Réparation et destruction des ponts et des voies ferrées

Pour détruire un côté d'hexagone de pont, la liste suivante est utilisée :

1. Une unité de combat de cinq points de force ou plus peut dépenser trois points de mouvement pour détruire un pont.
2. Il faut dépenser quatre points de mouvement pour détruire un pont ferroviaire qui traverse le fleuve Potomac.
3. Si une unité ennemie est adjacente au côté d'hexagone du pont, il coûte un point de mouvement supplémentaire (+1) pour détruire le pont.
4. Les chariots de ravitaillement ou les dépôts de ravitaillement attelés ne peuvent pas détruire les ponts.
5. Le mouvement de réaction peut être utilisé pour détruire les ponts.

Une fois détruit, un marqueur "Pont Détruit" est placé sur le côté d'hexagone.

#### Réparation des ponts

Pour réparer un pont, une unité de combat d'au moins cinq points de force doit être adjacente au côté d'hexagone, et il ne peut pas y avoir d'unité ennemie adjacente au côté d'hexagone. L'unité de combat doit ensuite recevoir au moins un point de commandement et ne bouger à aucun moment pendant le tour. A la fin du tour, un pion numérique (#1) est placé sur le côté d'hexagone. Pour réparer le pont, cette procédure doit être suivie pendant trois tours. Ces tours ne doivent pas nécessairement être consécutifs. A la fin de la phase de mouvement du troisième tour, le marqueur de Pont Détruit est retiré du jeu, et le côté d'hexagone du pont peut à nouveau être utilisé.

Il coûte trois points de mouvement pour détruire une voie ferrée dans un hexagone et quatre points de mouvement pour réparer une voie ferrée. Il doit y avoir au moins trois points de force présents pour la destruction et la réparation. L'hexagone de voie ferrée doit être relié à un hexagone de voie ferrée non-détruit au moment où il doit être réparé. Contrairement à la réparation d'un pont, la

## Campaigns in the Valley

### *Les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah*

(Strategy & Tactics n°123) + erratas (Strategy & Tactics n°126)

réparation d'une voie ferrée peut donc être accomplie en un tour.

#### **8.6 Retranchement**

Pour pouvoir se retrancher, une unité de combat doit passer deux phases de mouvement amies consécutives dans le même hexagone avec au moins un point de mouvement. A la fin de la première phase de mouvement ami, un pion "Construction de Retranchement" (*Constructing Entrenchment*) est placé dans l'hexagone. A la fin de la seconde phase de mouvement ami, le pion "Construction de Retranchement" est retourné sur sa face "Retranché" (*Entrenched*).

Les unités de cavalerie retranchées n'ont pas de zone de contrôle.

#### **8.7 Mouvement ferroviaire**

Chaque camp a la possibilité d'utiliser certaines voies ferrées pour se déplacer. L'Union peut utiliser la voie ferrée B&O, tandis que les Confédérés peuvent utiliser la voie ferrée de Virginia Central (la voie ferrée de Virginia Central va de 2101 à 1333 pour les besoins du jeu). Pour utiliser le mouvement ferroviaire, les unités doivent se déplacer ou se trouver sur un hexagone de voie ferrée appropriée. Il coûte un point de mouvement pour embarquer dans un train. Un marqueur "En train" (*Entrain*) est placé sur l'unité, et les unités peuvent alors se déplacer jusqu'à 14 hexagones ferroviaires par tour. Il coûte un point de mouvement pour débarquer. Les unités de combat peuvent combiner mouvement régulier et mouvement ferroviaire dans un tour.

#### **8.8 Retraites**

Dans certains scénarios, certains Commandants et leur force sont indiqués comme devant se retirer à un tour spécifique. Lorsque cela se produit, le Commandant doit utiliser tous ses points de mouvement disponibles pour se déplacer dans la direction indiquée jusqu'à ce qu'il quitte la carte. Le déplacement coûte un PM.

#### **8.9 Mouvement des dépôts de ravitaillement**

Les dépôts de ravitaillement peuvent se déplacer jusqu'à quatre points de mouvement par tour s'ils sont attelés. Pour atteler un dépôt de ravitaillement, le joueur propriétaire annonce son intention de le faire. Ensuite, un compteur numérique de 1 est placé sur le

pion. Au tour suivant, le pion numérique est retiré et le dépôt de ravitaillement est retourné sur sa face "Attelé" (*Limbered*) au début de la première phase d'action du joueur. Lorsqu'il est attelé, un dépôt de ravitaillement ne peut pas être utilisé pour le ravitaillement.

\*\*\*

### **9.0 RAVITAILLEMENT**

Pour que les unités de combat puissent fonctionner normalement pendant le combat, elles doivent être ravitaillées. Il existe deux types de ravitaillement : les chariots de ravitaillement et les dépôts de ravitaillement. La portée du ravitaillement, ses effets et son épuisement seront expliqués dans la section des règles consacrée au combat (voir 10.2).

#### **9.1 Dépôts de ravitaillement**

Les dépôts de ravitaillement ont une quantité illimitée de ravitaillement et ne peuvent pas être épuisés.

#### **9.2 Chariots de ravitaillement**

Les chariots de ravitaillement transportent une quantité limitée de ravitaillement et peuvent être épuisés.

##### *Destruction des chariots de ravitaillement*

Un chariot de ravitaillement se trouvant dans un hexagone seul ou empilé avec d'autres chariots de ravitaillement est détruit lorsqu'une unité de combat ennemie entre dans l'hexagone pendant le mouvement.

##### *Créer des chariots de ravitaillement*

Pendant un tour de jeu au cours duquel un Commandant se trouve dans le même hexagone qu'un dépôt de ravitaillement, un chariot de ravitaillement peut être créé. Les Commandants de Détachement peuvent être utilisés à cette fin. Le Commandant doit avoir au moins un point de commandement pour la phase de mouvement ami et ne pas bouger. Pendant la phase de renfort du tour suivant, un chariot de ravitaillement est placé dans l'hexagone sous le pion du Commandant. Les pions disponibles limitent le nombre de chariots de ravitaillement qui peuvent être créés. Si tous les chariots de ravitaillement sont en jeu, aucun autre ne peut être créé.

##### *Recompléter un chariot de ravitaillement*

Pour qu'un chariot de ravitaillement épuisé puisse être reconstitué, il doit se trouver dans un rayon de quatre hexagones de voies ferrées et/ou de routes non-détruits d'un

dépôt de ravitaillement. Il doit rester un tour dans cette zone sans bouger. A la fin de la phase de combat, le chariot de ravitaillement est retourné sur sa face non-épuisée.

\*\*\*

### **10.0 PHASE DE COMBAT**

Après que les deux camps se soient déplacés, un combat peut avoir lieu dans tout hexagone contenant des unités de combat des deux camps. Pour déterminer s'il y aura un combat, le joueur dont le Commandant a l'initiative la plus élevée décide d'attaquer ou non en premier. Sinon, c'est le deuxième joueur qui décide. Si les deux camps ont la même initiative, le joueur qui entre dans l'hexagone en second décide en premier. Si aucun camp ne veut de combat, alors il n'y en a pas et aucun camp n'est obligé de battre en retraite.

#### **10.1 Procédure de combat**

Les étapes suivantes doivent être effectuées pour chaque combat :

1. Chaque joueur vérifie le ravitaillement.
2. Chaque joueur choisit une option de combat pour sa force.
3. Les options de combat sont maintenant comparées, et le nombre de rounds est déterminé.
4. Chaque joueur effectue un jet pour l'engagement des troupes.
5. Les effets du terrain sur la taille de la force engagée sont pris en compte.
6. Les résultats des combats sont appliqués à chaque camp.
7. Les unités forcées de battre en retraite à cause du ravitaillement ou du combat battent maintenant en retraite.
8. Les victoires majeures ou mineures sont évaluées. L'épuisement des chariots de ravitaillement est vérifié.

##### *Attaques d'escarmouche*

Lorsque les deux camps dans une situation de combat ont cinq points de force ou moins, on dit qu'il s'agit d'une "escarmouche". Lorsqu'une escarmouche se produit, utilisez la procédure suivante :

1. Les deux camps totalisent leurs points de force.

## Campaigns in the Valley

### Les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah

(Strategy & Tactics n°123) + erratas (Strategy & Tactics n°126)

2. Les deux camps effectuent un jet sur la table de résultats de combat et appliquent les résultats.
3. Chaque camp ayant subi une perte de points de force à l'étape 2 effectue un test de démoralisation.
4. Les unités sans ravitaillement doivent battre en retraite.
5. Le combat est terminé. Il n'y a qu'un seul round de combat pendant une escarmouche.

#### 10.2 Effets du ravitaillement sur le combat

Les unités qui s'engagent dans un combat doivent vérifier si elles sont ravitaillées. Un nombre quelconque d'unités, même si elles participent à des combats différents, peuvent remonter à la même source de ravitaillement.

##### Portée du ravitaillement

Pour qu'une unité de combat soit ravitaillée, un chariot de ravitaillement non-épuisé doit se trouver dans un rayon de deux points de mouvement de l'unité de combat (utilisez les coûts de l'unité de combat sur la Table des Effets du Terrain). Un chariot de ravitaillement peut ravitailler n'importe quel nombre d'attaques dans un tour.

Une unité de combat est également ravitaillée si elle se trouve dans un rayon de quatre points de mouvement d'un dépôt de ravitaillement.

##### Effets du non-ravitaillement

Si une unité de combat engagée dans un combat est incapable de remonter jusqu'à une source de ravitaillement à la bonne distance, elle est considérée comme non-ravitailée. Une unité de combat non-ravitailée ne peut pas choisir l'option de bataille rangée ou l'option d'assaut. Les unités non-ravitailées doivent battre en retraite à la fin du dernier round, sauf si les unités ennemies sont obligées de battre en retraite à cause de la démoralisation.

##### Épuisement des chariots de ravitaillement

Si un chariot de ravitaillement a été utilisé comme source de ravitaillement lors d'un combat, il faut vérifier s'il est épuisé. A la fin d'une phase de combat, le joueur lance un dé pour chaque chariot de ravitaillement utilisé pour le ravitaillement au combat. Si l'option de combat choisie était une bataille rangée, un jet de dé de cinq ou six épuise le chariot de ravitaillement. Si toute autre option de combat a été choisie, le chariot de ravitaillement est épuisé sur un jet de dé de 6.

#### 10.3 Options de combat

Avant chaque combat, l'attaquant et le défenseur doivent choisir un marqueur d'option de combat (*Combat Option Marker*). Une unité de combat non-ravitailée ne peut pas choisir les options de bataille rangée ou d'assaut.

Options autorisées	
Attaquant	Défenseur
Sonde ( <i>Probe</i> )	Retraite ( <i>Withdraw</i> )
Assaut ( <i>Assault</i> )	Maintien ( <i>Stand</i> )
Bataille rangée ( <i>Pitched Battle</i> )	Bataille rangée ( <i>Pitched Battle</i> )

Les deux joueurs révèlent ensuite leurs choix et les comparent sur la Table des Options de Combat (*Combat Options Chart*). Le résultat est le nombre de rounds de combat qui peuvent avoir lieu. Un résultat "U" signifie que les rounds continuent jusqu'à ce qu'un ou les deux camps soient forcés de battre en retraite.

L'option de bataille rangée augmente également le nombre de jets de dé sur la Table d'Engagement et affecte l'épuisement des chariots de ravitaillement (voir 10.2).

#### 10.4 Table d'Engagement

Avant le combat, chaque joueur effectue un jet sur la Table d'Engagement, en utilisant la Valeur de Commandement du Commandant ayant le plus haut rang dans l'hexagone pour sélectionner la colonne. Ensuite, le joueur lance deux dés et ajoute tous les modificateurs applicables parmi ceux listés à côté de la table. Le résultat modifié du lancer de dés est ensuite croisé avec la colonne de la Valeur de Commandement du Commandant. Le résultat est le pourcentage de la force qui peut être utilisé au combat.

Consultez la Table de Pourcentages (*Percentage Chart*) pour trouver le nombre correct de points de force. Si le nombre de points de force de la force initiale n'est pas indiqué, choisissez deux nombres sur le tableau qui seraient égaux à la somme initiale et additionnez les résultats. Au lieu de faire cela, le joueur peut faire ses propres calculs, en arrondissant toutes les fractions au nombre le plus proche.

##### Exemple de la Table de Pourcentages

La taille originale de la force est de 27, et le résultat sur la Table d'Engagement était de 50%. Le joueur croise la ligne des 25 points de force avec la colonne des 50%, ce qui donne un résultat de 13 points de force. Le joueur fait ensuite la même chose pour deux points de force et obtient un résultat de un.

Par conséquent, le joueur dispose d'une force de 14 points de force pour les tours de combat.

#### 10.5 Résultats du combat

Une fois que le jet de dé de combat a été modifié, le résultat est vérifié sur la Table des Résultats du Combat. Pour ce faire, il faut trouver la ligne correspondant au chiffre du dé approprié, puis se déplacer en haut de la table jusqu'à ce que l'on trouve la colonne représentant la force actuelle de la force. En croisant l'index de la colonne et de la ligne, on trouve le résultat. S'il n'y a pas de chiffre, l'unité ennemie n'a subi aucun dommage. S'il y a un nombre, c'est le nombre de points de force que l'unité ennemie perd. S'il y a plus d'une unité ennemie présente, le joueur propriétaire décide de l'unité ou des unités auxquelles il faut soustraire les pertes.

#### 10.6 Démoralisation et retraites

A la fin de chaque round de combat, chaque camp vérifie si les pertes de ce camp sont égales à 10% ou plus de la force engagée. Si c'est le cas, le joueur doit faire un test de démoralisation.

##### Procédure de démoralisation

Pour vérifier la démoralisation, le joueur jette un dé et y ajoute les modificateurs suivants :

- +1 pour chaque tranche de 10% de la force engagée perdue.
- +1 si le Commandant le plus haut gradé a une Valeur de Commandement de 4.
- 1 si le Commandant le plus haut gradé a une Valeur de Commandement de 1.
- 1 si les unités de combat sont retranchées.

Si le résultat modifié est supérieur ou égal à 6, la force est démoralisée et doit battre en retraite. Un marqueur de démoralisation est placé sur l'unité.

##### Effets de la démoralisation

Les unités démoralisées ont un modificateur au dé de -1 sur la Table d'Engagement, ne peuvent pas attaquer, et ne peuvent pas choisir la bataille rangée comme option de combat, même si une partie de la force n'est pas démoralisée.

##### Retraites

Lorsqu'une unité est démoralisée, elle doit battre en retraite de façon à terminer sa retraite plus près d'une source de



## Campaigns in the Valley

### *Les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah*

(Strategy & Tactics n°123) + erratas (Strategy & Tactics n°126)

Ravitaillage amie qu'elle ne l'était dans l'hexagone d'où elle a commencé sa retraite. Les unités non-ravitaillées et celles qui ont choisi l'option de Retraite n'ont pas à le faire.

Les unités qui battent en retraite se déplacent de quatre points de mouvement. Les unités qui battent en retraite ne peuvent pas entrer dans des hexagones occupés par l'ennemi, ni traverser des côtés d'hexagone de rivière non-pontés. S'il n'y a pas d'autre route disponible, les unités sont considérées comme capturées et retirées du jeu.

Les unités de ravitaillage peuvent être déplacées avec une force en retraite.

#### **10.7 Effets du retranchement et du terrain sur le combat**

*Effets du retranchement sur le combat*

Le retranchement a les effets suivants sur la procédure de combat :

1. Si une unité se défend et est retranchée, le joueur propriétaire bénéficie d'un modificateur au dé de +3 sur la Table d'Engagement.
2. L'attaquant voit sa colonne sur la Table des Résultats du Combat décalée d'une colonne vers la gauche, à moins que l'attaquant ne commence sur la colonne 1-5.

3. La force de combat du défenseur est doublée afin de déterminer sur quelle colonne effectuer le jet.

4. Le défenseur a un modificateur de dé de -1 sur les tests de démoralisation.

*Effets du terrain sur le combat*

La force d'une unité est réduite de moitié, si :

1. Elle a traversé un côté d'hexagone de pont adjacent pour entrer dans l'hexagone.
2. Elle a traversé un côté d'hex de rivière pour entrer dans l'hex.
3. Elle est entrée dans un hex de colline en traversant un côté d'hex de pente.

#### **10.8 Pertes excédentaires**

Si les pertes sont supérieures à la force engagée, l'autre joueur lance un dé et ajoute les pertes excédentaires au résultat du dé. La table suivante est alors utilisée :

<b>Table des Pertes Excédentaires</b>	
<b>Jet de dé modifié</b>	<b>Pertes supplémentaires</b>
5 ou moins	0
6-7	1
8-9	2
10-11	3
12+	4

#### **10.9 Victoires majeures et mineures**

Si un seul camp a été contraint de battre en retraite à la suite d'un combat, l'autre joueur détermine si la victoire est majeure ou mineure. Pour qu'une victoire soit majeure, la force qui bat en retraite doit avoir perdu au moins dix points de force. Si la force qui bat en retraite a perdu moins de dix points de force, la bataille est considérée comme une victoire mineure. Si aucun camp n'est obligé de battre en retraite et que les tours de combat se terminent, et si un combat a lieu entre les deux forces au tour suivant, le niveau de dix points de force est considéré comme la somme des deux tours de combat.

\*\*\*

#### **11.0 PHASE DE RÉCUPÉRATION DU MORAL**

Pendant cette phase, chaque joueur peut tenter de récupérer des unités démoralisées. Pour ce faire, le joueur ajoute un à la Valeur d'Initiative du Commandant et lance un dé. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la Valeur d'Initiative modifiée, alors le marqueur Démoralisé est retiré.

\*\*\*

#### **12.0 DÉVASTATION (Sheridan In The Valley uniquement)**

Pendant la phase d'action d'un tour, chaque joueur peut dévaster un hexagone de ville. Pour dévaster un hexagone de ville, le joueur doit avoir une force d'au moins dix points d'infanterie ou cinq points de cavalerie. Les unités doivent avoir au moins deux points de mouvement pour le tour. Les unités ne peuvent pas se déplacer pendant ce tour. A la place, le marqueur de Dévastation est placé sur l'hexagone à la fin du tour, si les unités n'étaient pas en combat ce tour-là. A côté du

nom de la ville se trouve un nombre qui donne le nombre de points de victoire que l'Union reçoit pour avoir dévasté la ville. Les hexagones pour lesquels le joueur Confédéré reçoit des points de victoire pour avoir dévasté la ville sont indiqués dans la section des conditions de victoire des scénarios. Le scénario de la campagne de Sigel n'utilise pas la dévastation d'hexagones pour les points de victoire.

\*\*\*

#### **13.0 PISTE DE LINCOLN (jeu Stonewall uniquement)**

La Piste de Lincoln (*Lincoln Track*) est ajustée pendant la phase de fin de chaque tour. Si le pion est déplacé vers une case différente de la piste, les joueurs doivent vérifier les explications de la nouvelle case indiquée sous la piste.

\*\*\*

### **14.0 RÈGLES OPTIONNELLES**

#### **14.1 Solitaire**

*Campaigns In the Shenandoah* peut être joué en solitaire sans trop de dédoublement de la personnalité (Prends note Braxton Bragg). Le plus gros obstacle est constitué par les options de combat. Plutôt que de se passer de ces options, le joueur doit choisir l'option de l'attaquant puis lancer un dé. Sur un résultat de 1-2, l'option de Bataille rangée est choisie. Sur un résultat de 3-4, l'option est le Maintien. Sur un résultat de 5-6, l'option de Retraite est choisie. Les Commandants avec un Bonus de Combat de deux ou trois ont un modificateur de dé de -1.

#### **14.2 Surprise**

Chaque fois qu'une force de joueur fait entrer une force dans un hexagone occupé par l'ennemi depuis une distance de plus de huit points de mouvement, il y a une chance que l'ennemi ait été surpris. Si le défenseur ne réussit pas un jet de réaction, l'attaquant effectue un jet de dé et le compare à la Valeur d'Initiative du Commandant attaquant. Si le jet de dé est inférieur d'une unité (exactement) à la valeur d'initiative du Commandant, l'attaque est une surprise. Les attaques surprises se produisent pendant le mouvement et durent deux rounds. Les

## Campaigns in the Valley

### *Les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah*

(Strategy & Tactics n°123) + erratas (Strategy & Tactics n°126)

joueurs ne choisissent pas les options de combat. Le défenseur ne reçoit aucun modificateur pour la Table d'Engagement, et l'attaquant n'utilise pas le modificateur de marche forcée sur la Table d'Engagement. Pour les besoins du combat, l'attaquant obtient un décalage d'une colonne vers la droite. Pendant le premier round, le défenseur ne peut pas faire de jet sur la Table de Combat.

\*\*\*

### **15.0 SCÉNARIOS DE SHERIDAN IN THE VALLEY**

Il existe deux scénarios pour *Sheridan In the Valley*. Le premier scénario traite de la campagne de Franz Sigel au printemps 1864. Le second traite de la campagne de Sheridan durant l'été 1864.

Chaque section de scénario donne les règles spéciales pour le scénario ainsi que les conditions de victoire.

#### **15.1 Sigel dans la vallée - Scénario 1**

Au printemps 1864, Sigel reçoit l'ordre de U. S. Grant de se rendre dans la vallée. Son objectif est d'engager l'ennemi et de pousser les forces confédérées à remonter la vallée vers Staunton. Pour les Confédérés, il était d'une importance vitale que Staunton ne soit pas prise avant que la récolte ait été collectée et envoyée à l'armée de Virginie du Nord.

##### **15.11 Règles spéciales :**

La partie dure 16 tours.

Breckinridge se retire au tour huit, ainsi que tous les Détachements d'infanterie confédérés. Breckinridge doit d'abord se retirer à Staunton puis est retiré du jeu.

Les points de remplacement commencent au tour 10.

##### **15.12 Règle de remplacement de Sigel :**

Si Sigel perd une bataille majeure, il est remplacé par Hunter. Le pion Sigel est retiré du jeu et le pion Hunter est placé dans l'hexagone à la place. Le joueur de l'Union peut toujours utiliser la ligne correspondant à Sigel sur la Fiche d'Enregistrement du Joueur de l'Union.

##### **15.13 'Conditions de victoire' :**

L'Union gagne la partie si elle a dévasté l'hexagone contenant Staunton (2207) à la fin

du tour 16. Si cela ne s'est pas produit, alors le joueur Confédéré gagne la partie.

#### **15.2 Sheridan s'avance dans la vallée - Scénario 2**

Après l'échec de la campagne de Sigel et le raid ultérieur d'Early, Sheridan est placé à la tête des forces de l'Union dans la vallée. Après avoir reçu l'ordre initial de procéder avec prudence, Sheridan reçoit l'ordre de détruire autant de ressources de la vallée que possible. En face de lui se trouvait un commandant capable et aventureux, Jubal Early. La tâche d'Early était de stopper l'avance de Sheridan et de lui infliger le plus de dommages possible. En infériorité numérique (deux contre un), c'est un défi de taille. Early devait égaler ou surpasser la brillante campagne de Jackson pour répondre aux attentes. Et il devra le faire contre un bien meilleur commandant : Sheridan.

##### **15.21 Règles spéciales :**

Pendant les six premiers tours, Sheridan est considéré comme un Commandant avec une Valeur de Commandement de quatre. Après cela, Sheridan utilise sa Valeur de Commandement normale de deux.

Au dixième tour, les points de remplacement commencent.

##### **15.22 Conditions de victoire :**

Le joueur de l'Union gagne des points de victoire pour avoir dévasté des hexagones de ville comme indiqué sur la carte. Par exemple, Martinsburg vaut un point de victoire, et Staunton en vaut trois.

Le joueur Confédéré reçoit deux points de victoire pour avoir dévasté Romney ou Williamsport, et trois points de victoire pour avoir dévasté Harper's Ferry.

Les deux joueurs reçoivent un point de victoire pour chaque victoire majeure.

A la fin de la partie, les points de victoire confédérés sont soustraits des points de victoire du joueur de l'Union et le résultat est comparé aux points suivants pour déterminer le niveau de victoire :

0 point ou moins = victoire écrasante des Confédérés.

1 à 3 points = victoire substantielle des Confédérés

4 à 6 points = victoire marginale des Confédérés

7 points = Match nul

8 à 13 points = victoire marginale de l'Union

14 à 19 points = victoire substantielle de l'Union

20 points ou plus = victoire écrasante de l'Union

##### **15.23 Extension du scénario 2 :**

Pour les âmes endurcies qui veulent continuer jusqu'au bout pour les Confédérés, le deuxième scénario peut être prolongé de sept tours supplémentaires. Rosser entre au tour 27 à Staunton. Wilson remplace Averill au tour 25. Les seules règles qui changent sont les conditions de victoire :

6 points ou moins = victoire écrasante des Confédérés.

7 à 9 points = victoire substantielle des Confédérés

10 à 12 points = victoire marginale des Confédérés

13 à 14 points = Match nul

15 à 19 points = victoire marginale de l'Union

20 à 24 points = victoire substantielle de l'Union

25+ points = victoire écrasante de l'Union

\*\*\*

### **16.0 SCÉNARIOS DE STONEWALL IN THE VALLEY**

Il y a trois scénarios pour *Stonewall In the Valley*. Chacun traite d'une partie importante de la campagne. Chaque section de scénario donne les règles spéciales pour le scénario et les conditions de victoire.

#### **16.1 De Kernstown à McDowell (21 mars - 8 mai 1862) - Scénario 1**

C'est le scénario le plus long. Il couvre le segment initial de la campagne. Jackson voulait occuper autant de forces de l'Union qu'il le pouvait. Contre une force plus importante, la "cavalerie à pied" de Jackson était employée à son maximum.

##### **16.11 Règles spéciales :**

Le joueur Confédéré ne peut pas détruire le dépôt de ravitaillement de Mount Jackson. Le joueur Confédéré peut le déplacer et gagne un point de victoire s'il atteint Staunton ou Gordonsville. Lorsqu'il atteint Staunton ou Gordonsville, il est retiré du jeu.

##### **16.12 Piste de Lincoln :**

**Campaigns in the Valley**  
**Les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah**  
*(Strategy & Tactics n°123) + erratas (Strategy & Tactics n°126)*

Le marqueur de la Piste de Lincoln est placé dans la case 1 de la Piste de Lincoln.

**16.13 Fremont :**

Même si Fremont n'entre pas avant le tour 5, les 14 points de force d'infanterie sont considérés comme étant dans l'hexagone 1915. De plus, jusqu'à ce que Fremont entre, Milroy ne peut pas bouger.

**16.14 Conditions de victoire :**

Chaque joueur peut gagner des points de victoire à la fin de chaque tour à partir de la position actuelle du marqueur de la Piste de Lincoln sur la Piste de Lincoln. A la fin de la partie, le total de points de victoire du joueur de l'Union est soustrait du total du joueur Confédéré. Le nombre résultant est ensuite comparé aux niveaux de victoire suivants :

Points de victoire	Résultat
1 ou moins	Victoire écrasante de l'Union
2	Victoire substantielle de l'Union
3 ou 4	Victoire marginale de l'Union
5 ou 6	Match nul
7	Victoire marginale des Confédérés
8 ou 9	Victoire substantielle des Confédérés
10 ou plus	Victoire écrasante des Confédérés

**16.2 De McDowell à Harper's Ferry (du 9 au 29 mai) - Scénario 2**

Jackson s'est élancé vers McDowell et a repoussé la menace de l'Union. Ce scénario recrée sa marche dans la vallée jusqu'à Harper's Ferry.

~~16.21 (supprimé)~~

**16.22 Piste de Lincoln :**

Le marqueur de la Piste de Lincoln doit être placé dans la case 2 de la piste de Lincoln.

**16.23 Conditions de victoire :**

A la fin de la partie, soustrayez le total de points de victoire de l'Union au total de points de victoire des Confédérés. Comparez ensuite le nombre obtenu avec ce qui suit :

Points de victoire	Résultat
1 ou moins	Victoire écrasante de l'Union
2 ou 3	Victoire substantielle de l'Union
4 ou 5	Victoire marginale de l'Union
6 ou 7	Match nul
8	Victoire marginale des Confédérés
9 ou 10	Victoire substantielle des Confédérés
10 ou plus	Victoire écrasante des Confédérés

**16.3 De Harper's Ferry à Port Republic (29 mai - 9 juin) – Scénario 3**

Ayant atteint Harper's Ferry avec ses lignes de communication menacées par trois forces de l'Union convergeant dans la vallée, Jackson se tourne vers ces forces pour les traiter en détail.

**16.01 Règle spéciale :**

G. Stuart remplace Ashby au tour 4.

**16.31 Piste de Lincoln :**

Le marqueur de la Piste de Lincoln doit être placé dans la case 3 de la Piste de Lincoln.

**16.32 Conditions de victoire :**

A la fin de la partie, soustrayez le total de points de victoire de l'Union au total de points de victoire des Confédérés. Puis comparez le nombre résultant au suivant :

Points de victoire	Résultat
2 ou moins	Victoire substantielle de l'Union
3	Victoire marginale de l'Union
6	Match nul
7 ou 8	Victoire marginale des Confédérés
9	Victoire substantielle des Confédérés
10 ou plus	Victoire écrasante des Confédérés

\*\*\*

**ERRATAS**  
***(Strategy & Tactics n°126)***

**Règles**

*Les corrections ont été directement intégrées dans les règles*

**Carte**

1. Ignorez les taux de mouvement imprimés sur la carte.
2. Le nom du jeu sur la carte est incorrect.
3. Il n'y a pas de piste de tour sur la carte, les joueurs doivent utiliser la ligne 60xx comme piste.
4. Ajoutez des hexagones de collines en 3016 et 3317.
5. 4730 ne fait pas partie de Harpers Ferry.

**Pions**

1. Les marqueurs Ponts Détruits (*Destroyed Bridge*) sont au dos des marqueurs Voie Ferré Coupée (*Cut Rail*)

**Graphiques et Tables :**

Fiche d'Enregistrement du Joueur de l'Union, Scénario 1 : le retranchement en 3823 est en réalité en 3825.

Table d'Engagement : changez les modificateurs de jet de dé pour les attaquants de

"-2 si la force attaquante a marché pendant le tour"

à

"-2 si une partie de la force attaquante s'est déplacée de 10 points de mouvement pendant le tour de jeu" (*correction faite dans la Table traduite ci-dessous*)

**Campaigns in the Valley**  
**Les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah**  
 (Strategy & Tactics n°123) + erratas (Strategy & Tactics n°126)

## TABLES

**Table des Effets du Terrain (*Terrain Effects Table*)**

Type de terrain		Coûts de mouvement		
		Infanterie	Cavalerie	Chariot et Dépôts de ravitaillement
Hex de terrain clair/pente ( <i>Clear/Slope hex</i> )	Confédéré	1	1	3
	Union	2	2	3
Hex de route ( <i>Road hex</i> )		1	1	1
Hex de route principale (( <i>Road hex</i> ))		1/2	1/2	1/2
Hex de voie ferrée ( <i>Railroad hex</i> )		Voir Règles de voie ferrée		
Hex de sommet de colline ( <i>Hill top hex</i> )		2	2	2
Côté d'hex de pente/colline ( <i>Slope/Hill hexside</i> )	vers le haut ( <i>Up</i> )	+1	+1	+2
	vers le bas ( <i>Down</i> )	0	0	+1
Côté d'hex de rivière ( <i>River hexside</i> )		+4	+4	Ne peut pas traverser
Côté d'hex de ruisseau ( <i>Stream hexside</i> )		+2	+2	+3
Côté d'hex de pont ( <i>Bridge hexside</i> )		Aucun coût si intact, identique au côté d'hex de rivière si détruit		
Côté d'hex de pente ( <i>Slope hexside</i> )		+2	+3	Ne peut pas traverser

**Table des Résultats de Combat (*Combat Results Table*)**

Jet de dé	Nombre de points de force engagés							
	1-5	6-15	16-25	26-35	36-45	46-55	56-65	66+
0	-	-	-	-	-	1	1	2
1	-	-	-	-	-	1	2	3
2	-	-	-	-	1	2	3	4
3	-	-	-	1	2	3	4	5
4	-	-	1	2	3	4	5	6
5	-	1	1	2	3	4	5	6
6	1	1	2	3	4	5	6	7
7	1	2	3	4	5	6	7	8
8	2	2	3	4	6	7	8	9
9	2	3	4	5	6	8	9	10

**Modificateurs des jets de dé de la Table des Résultats de Combat :**

Ajoutez le Bonus de Combat du Commandant

+1 si la bataille rangée (*Pitched Battle*) est choisie

-1 si la retraite (*Withdraw*) est choisie

**Campaigns in the Valley**  
**Les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah**  
 (Strategy & Tactics n°123) + erratas (Strategy & Tactics n°126)

**Table de Pourcentages (Percentage Table)**

Taille de la Force	10 %	20 %	30 %	40 %	50 %	60 %	70 %	80 %	90 %
1	0	0	0	0	1	1	1	1	1
2	0	0	1	1	1	1	1	2	2
3	0	1	1	1	2	2	2	2	3
4	0	1	1	2	2	2	3	3	4
5	1	1	2	2	3	3	4	4	5
6	1	1	2	2	3	4	4	5	5
7	1	1	2	3	4	4	5	6	6
8	1	2	2	3	4	5	6	6	7
9	1	2	3	4	5	5	6	7	8
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	1	2	3	4	6	7	8	9	10
12	1	2	4	5	6	7	8	9	11
13	1	3	4	5	7	8	9	10	12
14	1	3	4	6	7	8	10	11	13
15	2	3	5	6	8	9	11	12	14
20	2	4	6	8	10	12	14	16	18
25	3	5	8	10	13	15	18	20	23
30	3	6	9	12	15	18	21	24	27
40	4	8	12	16	20	24	28	32	36
50	5	10	15	20	25	30	35	40	45

**Table de Commandement (Command Table)**

Points de Mouvement	Valeur de Commandement					
	1	2	3	4	Chariots de ravitaillement	Dépôts attelés
10	2-3	2	-	-	-	-
9	4	3-4	2-3	2	-	-
8	5-9	5-8	4-6	3	-	-
6	10	9	7-8	4-5	2-6	-
4	11	10	9	6-7	7	2-6
2	-	11	10	8-9	8	7-8
0	-	-	11	10-11	9-11	9-11

Modificateurs :

+1 si hors d'une ligne de communications

+1 si démoralisé

Le tour du joueur s'interrompt sur un jet de dé de 12+

**Campaigns in the Valley**  
**Les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah**  
 (Strategy & Tactics n°123) + erratas (Strategy & Tactics n°126)

**Table des Options de Combat (Combat Option Table – 10.3)**

		Options du Défenseur		
		Bataille rangée ( <i>Pitched Battle</i> )	Maintien ( <i>Stand</i> )	Retraite ( <i>Withdraw</i> )
Options de l'Attaquant	Sonde ( <i>Probe</i> )	1	1	1
	Assaut ( <i>Assault</i> )	2	2	1
	Bataille rangée ( <i>Pitched Battle</i> )	U	2	1

**Table d'Engagement (Commitment Table)**

Jet de dé	Valeur de Commandement			
	1	2	3	4
0	40 %	20 %	20 %	10 %
1	50 %	30 %	20 %	20 %
2	60 %	30 %	30 %	20 %
3	70 %	40 %	40 %	30 %
4	80 %	50 %	40 %	30 %
5	80 %	60 %	50 %	40 %
6	90 %	70 %	60 %	50 %
7	90 %	80 %	60 %	60 %
8	100 %	80 %	70 %	60 %
9	100 %	90 %	80 %	70 %
10	100 %	100 %	90 %	80 %
11	100 %	100 %	100 %	90 %
12	100 %	100 %	100 %	100 %

**Modificateurs du jet de dé de la Table d'Engagement :**

**Attaquant :**

- +1 si l'Attaquant ne s'est pas déplacé pendant le tour
- 2 si une partie de la force de l'Attaquant s'est déplacée de 10 Points de Mouvement pendant le tour
- +1 si l'Attaquant choisit une Bataille rangée (*Pitched Battle*)

**Défenseur :**

- +2 si le Défenseur ne s'est pas déplacé pendant le tour
- +1 si le Défenseur choisit une Bataille rangée (*Pitched Battle*)
- 1 si le Défenseur choisit une retraite (*Withdraw*)
- +3 si le Défenseur est retranché

**Campaigns in the Valley**  
**Les campagnes de 1862 et 1864 dans la vallée de la Shenandoah**  
 (Strategy & Tactics n°123) + erratas (Strategy & Tactics n°126)

**Effets de la Piste de Lincoln (*Lincoln Track*)**

	<b>Union</b>	<b>Confédéré</b>
<b>Case 0</b>	Seules deux unités peuvent faire l'objet d'un jet de dé sur la Table de Commandement. 2 points de victoire par tour	Sur un jet de dé de un, 10% de la force confédérée en jeu est retirée.
<b>Case 1</b>	Seules deux unités peuvent faire l'objet d'un jet de dé. 1 point de victoire par tour	Aucun effet
<b>Case 2</b>	3 unités peuvent faire l'objet d'un jet de dé. Si scénario 1, après le tour 5, lancez un dé, sur un jet de 1, relancez. Sur un 1, ajoutez 18 Inf. à Banks. Sur un 2-6, ajoutez 18 Inf. à Fremont.	Aucun effet
<b>Case 3</b>	Toutes les unités peuvent faire l'objet d'un jet de dé. Taux de remplacement de 2. +1 sur les jets de commandement.	Taux de remplacement de 1. 1 point de victoire par tour.
<b>Case 4</b>	Toutes les unités peuvent faire l'objet d'un jet de dé. Taux de remplacement de 4. +2 sur les jets de dé de commandement.	Taux de remplacement de 2. 2 points de victoire par tour.

**Événements qui modifient la piste**

<b>Événement</b>	<b>Effet</b>
Ponts du fleuve <i>Potomac</i> détruits	+1 case
Les Confédérés capturent <i>Harper's Ferry</i> - première fois.	+2 case
Les Confédérés capturent un dépôt de ravitaillement - première fois.	+1 case
Victoire mineure des Confédérés	+1 case
Victoire majeure des Confédérés	+2 case
Confédérés au nord de l'hexagone 45XX - première fois	+1 case
Pas de Confédérés au nord de l'hexagone 25XX - première fois	-1 case
L'Union capture Staunton	-2 case
L'Union capture un dépôt de ravitaillement	-1 case
Victoire mineure de l'Union	-1 case
Victoire majeure de l'Union	-2 case
L'Union capture <i>Mechum River Station</i>	-1 case
L'Union capture <i>Bridgewater</i>	-1 case