

Across Five Aprils

Règles Exclusives

TABLE DES MATIERES

11.0 Introduction aux Règles Exclusives

11.1 Détermination de la Victoire

12.0 Règles Exclusives de Bull Run

12.1 Bull Run et Catharpin Run
12.2 la Voie Ferrée non Terminée
12.3 Marqueurs de Phases de Combat
12.4 Conditions de Victoire

13.0 Règles Exclusives de Pea Ridge

13.1 Indiens
13.2 Restrictions de Mouvement de l'Union
13.2 Conditions de Victoire
13.4 Options

14.0 Règles Exclusives de Shiloh

14.1 Marqueurs de Phases de l'Union
14.2 Attaques Surprises

14.3 Le *Lexington* et le *Tyler*

14.4 Renforts de l'Union

14.5 Conditions de Victoire

14.6 Options

15.0 Règles Exclusives de Gettysburg

15.1 Big Round Top

15.2 Fortifications

15.3 Restrictions de Mouvement de l'Union

15.4 Règles de Mouvement Spéciales Confédérées

15.5 La Voie Ferrée non Terminée

15.6 Conditions de Victoire

16.0 Règles Exclusives de Bentonville

16.1 Marqueurs de Phases de l'Union

16.2 Renforts de l'Union

16.3 Conditions de Victoire

11.0 Introduction aux Règles Exclusives

Les sections de règles 12.0 à 16.0 sont appelées collectivement Règles Exclusives. Bien que tous les jeux d'*Across Five Aprils* partagent le même ensemble de Règles de Base, les Règles Exclusives sont nécessaires pour refléter l'aspect unique de chaque bataille. Les Règles Exclusives de chaque jeu sont uniques, et ne sont jamais utilisées dans un autre jeu.

11.1 DETERMINATION DE LA VICTOIRE

Chacun des cinq jeux à ses propres critères pour déterminer le vainqueur et le niveau de la victoire ; ils sont pleinement expliqués dans les Règles Exclusives de chaque jeu. Par contre, il y a certaines caractéristiques de Détermination de la Victoire qui sont communes aux cinq jeux.

Contrôle d'Hex Objectif

Il y a un certain nombre d'Hex Objectifs imprimés sur les cartes, et le vainqueur est généralement déterminé par le nombre d'Hex Objectifs contrôlés par chaque joueur. Un joueur contrôle un Hex Objectif si :

- Il a une unité qui occupe l'hex, *ou*
- Il a une unité projetant une ZDC dans un Hex Objectif *inoccupé*. Si des unités de l'Union et Confédérées projettent des ZDC dans un Hex Objectif inoccupé, alors *aucun* camp ne le contrôle, *ou*
- Il a été le dernier à y avoir déplacé une unité, et aucun des critères précédent ne s'applique.

Le contrôle d'un Hex Objectif peut changer n'importe quel nombre de fois par tour de jeu. Les Règles Exclusives de chaque jeu indique quel camp contrôle les Hex Objectifs au début de la partie.

Exception : Dans Gettysburg, chaque camp à ses propres Hexs Objectifs, et les conditions pour en gagner le contrôle sont un peu différentes de celles données ici.

Exemple : Au début d'une partie de Pea Ridge, les trois Hexs Objectifs sont contrôlés par le joueur de l'Union. Au début du tour 3, une unité Confédérée entre dans l'hex 3605 (Elkhorn Tavern), prenant ainsi le contrôle de l'hex bien qu'une unité de l'Union y projette une ZDC depuis l'hex 3706. Par contre, pendant la Phase de Combat Confédérée du tour 3, l'unité Confédérée est obligée de retraiter en 3505. Comme l'hex est maintenant inoccupé et qu'il y a une ZDC de l'Union et Confédérée dans cet hex, il n'est contrôlé par personne. Plus tard au cours du tour 3, une unité de l'Union entre dans la Taverne, et récupère le contrôle.

Le statut de contrôle des Hexs Objectifs est indiqué en utilisant des marqueurs de contrôle, avec le drapeau de l'Union d'un côté, et le drapeau Confédéré de l'autre. Lorsqu'un joueur gagne le contrôle d'un Hex Objectif, placez ou retournez le marqueur de contrôle avec le drapeau du camp visible. Le marqueur de contrôle est retiré de l'Hex Objectif lorsque aucun camp ne le contrôle, mais il est remplacé dès qu'un camp ou l'autre en reprend le contrôle.

Points de Victoire

Les pertes relatives subies par les deux camps au cours d'une partie peuvent aussi être un facteur pour décider qui gagne. Dans les jeux où cette méthode de détermination de victoire est utilisée, les Points de Victoire (PV) sont donnés aux joueurs selon les critères suivants :

- chaque unité ennemie à 2 Pas éliminé = 3 PV ;
- Chaque unité ennemie à 1 Pas éliminée = 2 PV ;
- Chaque unité ennemie à 2 pas réduite à 1 = 1 PV.

12.0 Règles Exclusives de Bull Run

12.1 BULL RUN ET CATHARPIN RUN

- Les unités peuvent bouger ou attaquer à travers Bull Run et Catharpin Run (Torrents) seulement sur des ponts et des gués. En plus, les unités qui sont dans la ZDC d'unités ennemies sur la rive opposée de Bull Run *n'ont pas* à les attaquer (et, de toute façon *ne peuvent pas* les attaquer) pendant une Phase de Combat amie.

Exception : L'artillerie en Bombardement peut attaquer à travers Bull Run normalement.

- Les unités Confédérées ne peuvent pas traverser Bull Run ou Catharpin Run. Une unité Confédérée obligée de retraiter à travers un côté d'hex d'un des deux torrents est éliminée.

Note de Conception : *Ces règles reflètent le fait que dans cette première bataille de la guerre civile, les chefs des deux camps tendaient à surestimer la valeur de Bull Run en tant qu'obstacle militaire (le torrent pouvait en fait être traversé en de nombreux points). Le Général de l'Union Ambrose E. Burnside fit exactement la même erreur lorsqu'il fut confronté au torrent d'Antietam à la bataille du même nom à peu près un an plus tard. Les unités Confédérées ne peuvent pas traverser Bull Run parce que le Commandant Confédéré P.T. Beauregard avait fait du torrent sa principale ligne de défense, et n'avait que peu d'idées où se trouvaient les troupes de l'Union de l'autre côté. En fait, au cours de la bataille, il espérait être attaqué au centre de sa ligne (hors carte vers le sud est).*

12.2 LA VOIE FERREE NON TERMINEE

La Ligne Indépendant de la Voie Ferrée Manassas Gap fonctionne comme une Voie Ferrée normale pour toutes les règles du jeu. Notez, par contre, qu'il n'y a pas de Pont ni de Gué là où la Voie Ferrée non terminée traverse Bull Run (hexs 2806 – 2906).

12.3 MARQUEURS DE PHASES DE COMBAT

Aucun marqueur de Phases de Combat n'est mis dans la tasse au tour 1. Les deux sont placés dans la tasse pendant le Segment des Marqueurs de Phases du tour 2.

12.4 CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but du jeu est de gagner le contrôle des trois Hexs Objectifs imprimés sur la carte. Les trois hexs sont sous contrôle Confédéré au début de la partie.

Stone Bridge	3912
Robinson House	3413
Henry House	3315

Détermination de la Victoire au Tour 9

A la fin du tour 9, déterminez si un joueur a gagné la partie, et, si oui, dans quelle étendue. Si aucun joueur n'a gagné, alors le jeu passe au tour 10.

Niveau de Victoire
Décisive Confédérée
Substantielle Union
Décisive Union

Hexs Contrôlés
Confédéré contrôle 3
Union contrôle 2
Union contrôle 3

Détermination de la Victoire au Tour 10

A la fin du tour 10, déterminez qui a gagné la partie, et dans quelle étendue.

Niveau de Victoire
Décisive Confédérée*
Match Nul
Marginale Union
Substantielle Union
Décisive Union

Hexs Contrôlés
Confédéré contrôle 3
Aucun contrôle
Union contrôle 1
Union contrôle 2
Union contrôle 3

*Résultat Historique

13.0 Règles Exclusives de Pea Ridge

13.1 INDIENS

Notes de Conception : *La Brigade Pike (Confédérée) était composée de troupes Indiennes Cherokke et Creek « civilisés » du territoire Indien (qui est maintenant l'Oklahoma). Bien que les Indiens faisaient souvent preuve de bravoure en tant qu'individu, ils n'avaient que peu d'aptitudes à combattre en corps disciplinés. Comme l'a écrit un observateur peu après la Guerre Civile, « ils combattaient très bien quand ils avaient l'occasion de se cacher dans les arbres et les bosquets, mais ne pouvaient pas facilement être menés face à de l'artillerie, et un seul boulet dirigé contre eux était généralement suffisant pour les démoraliser et les mettre hors de combat ».*

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à l'unité Indienne :

- Elle ne peut jamais bouger ou retraire volontairement dans un hex adjacent à une unité d'artillerie de l'Union. Si elle est forcée de retraire à côté d'une unité d'artillerie de l'Union, l'unité Indienne est éliminée.
- Elle est immédiatement éliminée lorsqu'elle est attaquée par de l'artillerie. Si elle est attaquée lorsqu'elle est seule dans un hex, l'unité Indienne est éliminée sans déterminer de Rapport de Force ni lancer de dé, et l'Union ne subit pas de pertes. Si les Indiens sont empilés avec une autre unité Confédérée, éliminez l'unité avant de déterminer le Rapport Initial.
- Elle doit faire une Retraite Automatique si elle est adjacente à une unité d'artillerie de l'Union pendant la Phase de Combat Confédérée. Si l'unité Indienne ne peut pas faire de Retraite Automatique, elle est éliminée.

13.2 RESTRICTIONS DE MOUVEMENT DE L'UNION

Le Régiment de l'Union 24^e Missouri (qui se place dans l'hex 3205) ne peut pas bouger au premier tour de jeu.

13.3 CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but du jeu est de contrôler les trois Hexs Objectifs imprimés sur la carte. Il sont tous contrôlés par l'Union au début de la partie.

Elkhorn Tavern	3605
Union HQ	4009
Leetown	4117

Détermination de la Victoire du Premier Jour

A la fin du tour 9, déterminez si un des joueurs a obtenu une Victoire Décisive. Le joueur Confédéré obtient une Victoire Décisive si il contrôle deux des trois Hexs Objectifs, et le joueur de l'Union obtient une Victoire Décisive si il contrôle les trois hexs. Si aucun joueur n'a obtenu de Victoire Décisive, le jeu passe au tour 10 et continue pour une deuxième journée.

Détermination de la Victoire au Second Jour

A la fin du tour 15, déterminez quel joueur a gagné la partie, et l'étendue de sa victoire. Toute combinaison différente de celles données plus bas équivaut à un match nul.

Niveau de Victoire

Décisive Confédérée
Substantielle Confédérée
Marginale Confédérée
Substantielle Union*

Hexs Contrôlés

Confédéré contrôle 3
Confédéré contrôle 2
Confédéré contrôle 1
Union contrôle 3

* Résultat Historique

13.4 OPTIONS

Echange d'Hexs d'Entrée Confédérés

Les deux Divisions Confédérées échangent leurs zones d'entrée ; Price entre en « A » et McCulloch entre en « B ».

Commandement Confédéré Unifié

Toutes les unités Confédérées entrent en « A » ou « B » selon le choix du joueur Confédéré. Par contre, une seule Division peut entrer au tour 1 ; l'autre entre au tour 2. De plus, si les deux Divisions arrivent par l'Hex d'Entrée B, le joueur Confédéré a besoin de contrôler un Hex Objectif supplémentaire au tour 15 pour la détermination de la victoire, et le joueur de l'Union n'a besoin que d'occuper deux Hexs Objectifs pour obtenir une Victoire Substantielle.

Exemple : Si le joueur Confédéré contrôle deux Hexs Objectifs à la fin du tour 15, il n'obtient qu'une Victoire Marginale, et pas une Substantielle. De même, si il ne contrôle qu'un seul hex, il ne peut pas gagner du tout (bien qu'il puisse empêcher le joueur de l'Union de gagner en contestant le contrôle d'un des deux Hexs Objectifs).

14.0 Règles Exclusives de Shiloh

14.1 MARQUEURS DE PHASES DE L'UNION

Marqueur de Phase de Combat de l'Union

Le Marqueur de Phase de Combat de l'Union n'est pas placé dans la tasse avant le Segment de Marqueurs de Phases *suivant* la première entrée d'une unité Confédérée dans une ZDC de l'Union, ou pendant la Segment de Marqueurs de Phases du tour 6 (selon ce qui se produit en premier).

Marqueurs de Phase de Mouvement de l'Union

Les Marqueurs de Phase de Mouvement des 1ère, 2è, 4è, 5è et 6è Divisions de l'Armée du Tennessee de l'Union ne sont pas placés dans la tasse avant le Segment de Marqueurs de Phases du tour 6, à moins qu'une unité Confédérée n'entre dans une ZDC de l'Union au tour 4 ou avant.

Si une unité Confédérée entre dans une ZDC de l'Union au tour 4 ou avant, le Marqueur de Phase de Mouvement de *cette* Division est placé dans la tasse pendant le Segment des Marqueurs de Phases du *prochain* tour de jeu. De plus, les Marqueurs de Phase de Mouvement de *toutes* les autres Divisions de l'Armée du Tennessee de l'Union sont placés dans la tasse pendant le Segment des Marqueurs de Phase au tour *suivant* le prochain tour.

Exemple : Pendant le Tour 3, des unités Confédérées entrent dans la ZDC d'unités appartenant aux 5è et 6è Divisions (c'est la première fois où elles entrent dans une ZDC de l'Union au cours de la partie). Les Marqueurs de Phase de Mouvement des 5è et 6è Divisions sont mis dans la tasse au tour 4 ; et ceux des 1ère, 2è, et 4è Divisions seront mis dans la tasse au tour 5.

14.2 ATTAQUES SURPRISE

Note de Conception : Pendant la Bataille de Shiloh, les deux camps ont obtenu des surprises. Le premier jour, les Confédérés ont pris l'Armée du Tennessee de l'Union au dépourvu avant qu'elle n'ait pu s'organiser. Le second jour, les troupes de l'Union ont obtenu la surprise parce qu'elles ont attaqué tôt et en force, alors que les Confédérés avaient faussement supposé que les Yankees étaient trop mal en point suite aux combats du jour précédent pour pouvoir attaquer.

L'effet d'une Attaque Surprise est représenté dans le jeu par un Décalage de Colonne Automatique pour le joueur attaquant. Ces décalages sont appliqués après l'application des décalages défensifs du terrain. Les décalages d'Attaque Surprise ne s'appliquent qu'à l'attaque ; un joueur ne peut pas bénéficier du bonus de l'Attaque Surprise en défense.

Attaque Surprise Confédérée

- Toutes les attaques Confédérées faites pendant le *premier tour de jeu* où des unités de l'Union sont *attaquées* voient leur colonne de Rapport Final (voir 6.2, étape 4) décalée de *deux colonnes* vers la droite.
- Toutes les attaques Confédérées faites *après* le premier tour de jeu où des unités de l'Union ont été *attaquées* mais *avant le tour 7* voient leur colonne

de Rapport Final décalée *d'une colonne* vers la droite. (en fait, l'avantage de l'Attaque Surprise s'arrête au tour 6).

Attaque Surprise de l'Union

- Toutes les attaques de l'Union faites pendant *les quatre premiers tours de jeu du Deuxième jour* de la bataille voient leur colonne de Rapport Final (voir 6.2, étape 4) décalée *d'une colonne* vers la droite.

14.3 LE LEXINGTON ET LE TYLER

Activation et Mouvement des Canonnières

Le *Lexington* et le *Tyler* sont Activés par leur propre Marqueur de Phase de Mouvement qui est placé dans la tasse avec les autres. Ils ne peuvent se déplacer que dans les hexs composés entièrement ou en partie du Tennessee, et ne peuvent pas entrer dans des hexs de berges (des hexs contenant à la fois un symbole de terre et de rivière Tennessee) de la *rive ouest* du Tennessee. Chaque hex du Tennessee traversé coûte un Point de Mouvement.

Canonnières et ZDC

Le *Lexington* et le *Tyler* n'exercent pas de ZDC, et ne sont pas affectés par les ZDC Confédérées (leur mouvement n'est pas restreint et ils n'ont pas à attaquer les unités Confédérées adjacentes).

Canonnières et Combat

- Les canonnières fonctionnent comme de l'artillerie (7.0), et peuvent donc faire des Bombardements et des Attaques Combinées. Elles tracent leurs Lignes de Vue et subissent les effets de l'Atténuation de la portée comme des unités d'artillerie normales. Les canonnières ne subissent jamais de résultats de combat lorsqu'elles attaquent.
- Les canonnières ne peuvent pas mener le combat lors d'une Attaque Combinée, et ne peuvent jamais Avancer.
- Les canonnières ne peuvent être attaquées *que* par des unités d'artillerie Confédérées, et une attaque contre une canonnière reste une Attaque par Bombardement même si l'artillerie en attaque et la (ou les) canonnières sont dans des hexs adjacents (ainsi, les unités d'artillerie attaquant des canonnières ne subissent jamais de résultats de combat).
- Les canonnières peuvent être attaquées séparément lorsqu'elles sont empilées dans le même hex. Il n'y a pas d'obligation d'attaquer les deux unités de la pile.

Note : Les unités d'infanterie et de cavalerie ne peuvent pas attaquer les canonnières.

14.4 RENFORTS DE L'UNION

Débarquement de Pittsburg

Les Renforts de l'Union qui entrent par l'Hex d'Entrée C (Pittsburg Landing) doivent payer 1 Point de Mouvement pour « débarquer » dans l'hex.

Entrée Bloquée

Les Renforts de l'Union ne peuvent entrer sur la carte que dans les hexs d'entrée désignés. Si l'hex d'entrée est occupé par une unité Confédérée, ils ne peuvent pas entrer dans l'hex non bloqué le plus proche. A la place, ils sont gardés hors jeu jusqu'à ce que leurs hexs d'entrée soient libres d'unités ennemies.

Note : Ceci est une exception à la règles d'Entrée Bloquée de la section 8.0 des règles de base.

14.5 CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but du jeu est de gagner le contrôle des cinq Hexs Objectifs imprimés sur la carte. Les cinq hexs sont sous contrôle de l'Union au début de la partie.

Purdy/East-Corinth Crossroads	1012
Shiloh Church	1107
Cloud Field	1415
Pittsburg Landing	1921
Snake Creek Bridge	2711

Détermination de la Victoire au Premier Jour

A la fin du tour 10, déterminez si un joueur a gagné la partie, et l'étendue de sa victoire. Si aucun joueur n'a gagné, passez au tour 11 et commencez la seconde journée.

Niveau de Victoire	Hexs Objectifs sous Contrôle Confédéré
Décisive Confédérée	5
Substantielle Confédérée	4
<i>Pas de Victoire, le jeu continue</i>	3
Substantielle Union	2
Décisive Union	0 ou 1

Détermination de la Victoire au Second Jour

A la fin du tour 17, déterminez quel joueur a gagné, et l'étendue de sa victoire.

Niveau de Victoire	Hexs Objectifs sous Contrôle Confédéré
Décisive Confédérée	4 ou 5
Substantielle Confédérée	3
<i>Déterminée par les Points de Victoire</i>	2
Substantielle Union	1
Décisive Union	0

Détermination de la Victoire par les Points de Victoire

Si, à la fin du tour 17, le joueur Confédéré contrôle toujours deux hexs objectifs, le vainqueur et le niveau de victoire sont déterminés en divisant les Points de Victoire Confédérés par les Points de Victoire de l'Union (n'arrondissez pas).

Niveau de Victoire	Rapport
Substantielle Confédéré	2 – 1 ou plus
Marginale Confédérée	1 ½ - 1
Marginale Confédérée	1 – 1
Substantielle Union	moins de 1 – 1

14.6 OPTIONS

Unités de Cavalerie

A l'exception de la Brigade de Cavalerie du Corps de Réserve Confédéré (commandée par Nathan Bedford Forrest), toutes les unités de Cavalerie de Shiloh ne sont utilisées

qu'avec cette règle optionnelle. De plus, toutes ces unités de cavalerie (sauf l'unité Forrest) n'ont pas le droit d'entrer dans une ZDC ennemie sauf suite à une Retraite.

Note de Conception : Nous avons choisi d'éliminer les unités de cavalerie du jeu standard de Shiloh parce qu'historiquement elles n'ont eu que peu d'impact sur la bataille. En avril 1862, les combattants avaient encore à trouver comment utiliser correctement la cavalerie sur un champ de bataille dominé par de l'infanterie avec des fusils. Comme les traditionnelles charges montées étaient suicidaires, les unités de cavalerie de l'Union et Confédérées à Shiloh furent reléguées à des rôles secondaires de repérages et de bouchage de trous. Plus tard dans la guerre, les deux camps firent un meilleur usage de leur cavalerie au combat, principalement en la faisant combattre démontée pour des actions de retardement ou d'écran. Nous avons inclus les unités de cavalerie en option pour que vous puissiez voir les effets si ces tactiques avaient été développées.

Lew Wallace Presse le Pas

La 3^e Division de l'Armée du Tennessee (qui arrive normalement au tour 10 par l'Hex d'Entrée B) peut arriver au tour 6 ou 7 par l'hex 1502. Pendant le Segment des Marqueurs de Phases des tours 6 et 7, le joueur de l'Union lance un dé. Si le résultat est 1 ou 2, la 3^e Division arrive ce tour. Si la Division Wallace n'arrive pas aux tours 6 ou 7, elle arrive normalement au tour 10 par l'Hex d'Entrée B.

En utilisant cette option, les unités Confédérées ne peuvent pas entrer en 1502.

Note de Conception : Vers la fin de la matinée du 6 Mars, le Général Lew Wallace de la 3^e Division – alors à Crumps Landing, à 5 ou 6 kilomètres en aval de Pittsburg Landing – reçut l'ordre de marcher et de rejoindre l'armée de Grant sur son flanc droit. Avec une idée imparfaite du réseau routier, et en espérant que la droite de Grant devait se trouver dans les environs de Shiloh Church, Wallace mit ses unités en mouvement sur une route qui devait le mener au champ de bataille sur la Purdy Road. Ce ne fut que quelques heures plus tard que Wallace apprit son erreur d'un des aides de Grant, et décala sa ligne de marche, ce qui le retarda et empêcha ses troupes d'arriver sur le champ de bataille avant le crépuscule. Cette option suppose que l'aide de Grant n'a pas réussi à contacter Wallace, qui par conséquent, a suivi sa route originale.

15.0 Règles Exclusives de Gettysburg

15.1 BIG ROUND TOP

Big Round Top (hex 3212) à un terrain de côté d'hex de Talus sur ses six côtés d'hexs, bien que cela ne soit pas visible sur la carte.

15.2 FORTIFICATIONS

Les Barrières peuvent être construites pendant les Tours de Nuit par des unités d'infanterie qui occupent des hexs collines (ou collines boisées) et qui ne bougent pas pendant le tour.

Note : Les Retranchements ne peuvent pas être construits.

15.3 RESTRICTIONS DE MOUVEMENT DE L'UNION

Restriction de Mouvement de la Cavalerie de l'Union

Les Brigades de Cavalerie de l'Union 1/1st et 2/1st, et l'artillerie Calef (Toutes de la Division de Cavalerie Buford) ne peuvent pas traverser Willoughby Run avant le Tour 3. Elles peuvent, par contre, Retraiter à travers le Ruisseau si aucune autre alternative n'est possible.

Restriction de Mouvement de l'Artillerie de Réserve de l'Union

La 1ère Artillerie Régulière et les unités d'Artillerie de Volontaires 1 à 4 constituent la Réserve d'Artillerie de l'Union. Lorsque ces unités arrivent en Renforts aux tours 14 et 15, elles doivent bouger aussi rapidement que possible dans l'hex 2010 ou n'importe quel hex adjacent. Une fois les unités d'artillerie déployées dans l'hex 2010 ou des hexs adjacents, elles doivent y rester jusqu'à ce qu'elles soient libérées. Les unités d'artillerie de réserve non libérées peuvent participer normalement au combat et au bombardement sans restrictions.

Toutes les unités d'artillerie de Réserve sont libérées pendant le Segment des Marqueurs de Phases de n'importe quel tour de jeu où le joueur Confédéré *contrôle un ou plusieurs* hexs objectifs, *OU a des unités adjacentes à deux ou plusieurs* Hexs Objectifs Confédérés. Une unité d'artillerie de Réserve est aussi libérée si elle est attaquée par des unités Confédérées se trouvant dans des hexs adjacents (donc pas par une attaque par bombardement uniquement). Une fois une unité d'artillerie de Réserve libérée, elle peut bouger sans restrictions jusqu'à la fin de la partie.

Si les conditions de libération de l'artillerie de Réserve sont déjà remplies lorsque elles arrivent en jeu, elles peuvent immédiatement bouger sans restrictions.

15.4 REGLES DE MOUVEMENT SPECIAL CONFEDERE

Dans Gettysburg, chacun des trois Corps Confédéré à deux Marqueurs de Phase de Mouvement. Contrairement aux Règles de Mouvement normales, quelques unes ou toutes les unités d'une Formation Confédérée peuvent bouger à *chaque* tirage de Marqueur de Phase.

Mouvement des Corps Confédérés

Chaque Corps Confédéré est composé de trois divisions plus plusieurs unités d'artillerie indépendantes ; ex. le 1er Corps de Longstreet est composé des Divisions McLaw, Pickett, et Hood, et des unités d'artillerie Alexander et Eshleman.

La première fois qu'un marqueur de Phase de Mouvement d'un Corps Confédéré est tiré pendant un Segment d'Opérations, tous ses éléments *peuvent* bouger, mais toutes les unités d'au moins une de ses Divisions *doivent* bouger. Lorsque le second marqueur de Phase de Mouvement du Corps est tiré, le mouvement est fait par toutes les unités qui n'ont pas bougé lorsque le premier marqueur a été tiré. Aucune unité ne peut bouger pendant les deux fois où le marqueur de Phase de Mouvement a été tiré.

Exception : Voir les Règles Spéciales du Corps Longstreet ci-dessous.

Le mouvement est fait par divisions. Si au moins une unité d'une Division bouge lorsque le marqueur de Corps est tiré, alors *toutes* les unités de la division sont supposées s'être

déplacées (et *aucune* ne pourra bouger lorsque le second marqueur sera tiré). Les *unités d'artillerie indépendantes* d'un Corps *peuvent bouger lorsque l'un ou l'autre* des marqueurs de Phase sont tirés ; elles ne sont pas obligées de bouger toutes en même temps. Pour savoir quel unités d'un Corps ont bougé, faites pivoter les pions qui ont bougé de 90° après leur mouvement.

Corps Longstreet

Au début du tour 14, toutes les unités du Corps Longstreet peuvent bouger à *chaque* tirage du marqueur de Phase de Mouvement du Corps ; ce qui permet un mouvement *deux fois par tour*. Ce mouvement spécial s'arrête au tour où n'importe quelle unité de l'Union peut tracer une ligne de vue normale de 4 hexs jusqu'à n'importe quelle unité du Corps Longstreet ; à partir du tour suivant, toutes les unités du Corps ne peuvent plus se déplacer qu'une seule fois par tour. Ainsi, si une unité du Corps Longstreet est dans la Ligne de Vue d'une unité de l'Union au tour 14, le Corps se déplacera deux fois uniquement ce tour-ci, et reprendra le mouvement normal au tour 15.

15.5 LA VOIE FERREE NON TERMINEE

La portion non terminée de la Voie Ferrée Hanover et Gettysburg fonctionne comme une Voie Ferrée normale pour toutes les règles du jeu. Notez, par contre, qu'il n'y a pas de Pont ni de Gué là où la Voie Ferrée non terminée traverse Willoughby Run.

15.6 CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but du jeu est d'infliger plus de pertes à l'ennemi qu'il ne vous en inflige, *et* de contrôler autant d'Hexs Objectifs que possible. Notez que les joueurs de l'Union et Confédérés ont *Différents* Hexs Objectifs (ceux de l'Union en bleu, ceux Confédérés en gris). Vous gagnez en contrôlant vos propres Hexs Objectifs, mais le contrôle des Hexs Objectifs ennemis est aussi important car cela l'empêchera de gagner des Points de victoire.

Points de Victoire pour le Contrôle d'Hexs Objectifs

Un camp gagne le contrôle d'un Hex Objectif en étant le dernier à y avoir eu une unité à l'intérieur ou à y avoir fait passer une unité. Le contrôle d'un Hex Objectif peut changer de camp n'importe quel nombre de fois au cours d'un tour de jeu.

Note : Dans Gettysburg, un Hex Objectif ne peut pas être contrôlé en se trouvant dans une ZDC amie.

Le nombre de Points de Victoire gagnés pour le contrôle des Hexs Objectifs varie entre le joueur Confédéré et le joueur de l'Union, et selon le jour de la bataille. Voir les diverses Conditions de Victoire ci-dessous pour les spécificités.

Détermination de la Victoire au Premier Jour

A la fin du Tour 11, déterminez si un joueur a obtenu une Victoire Décisive selon les critères suivants. Si aucun joueur n'a obtenu de Victoire Décisive, le jeu passe au tour 12, et continue avec la seconde journée.

Conditions de Victoire Confédérées 1er Jour

Contrôler un Hex Objectif Confédéré, et avoir un rapport de Points de Victoire d'au moins 1 ½ - 1. Chaque Hex Objectif Confédéré vaut 6 Points de Victoire.

Conditions de Victoire de l'Union 1er Jour

Avoir plus de Points de Victoire (en infligeant des pertes aux unités CSA) que le joueur Confédéré.

Détermination de la Victoire au Second Jour

A la fin du Tour 22, déterminez si un joueur a obtenu une Victoire Décisive selon les critères suivants. Si aucun joueur n'a obtenu de Victoire Décisive, passez au tour 23 et commencez la troisième journée.

Conditions de Victoire Confédérées 2è Jour

Contrôler les deux hexs de Round Top (2912 et 3212), ou les trois hexs de Culp's Hill, ou les quatre hexs de Cemetery Hill, et avoir un rapport de Points de Victoire d'au moins 1 ½ - 1. Chaque Hex Objectif Confédéré contrôlé vaut 6 Points de Victoire.

Conditions de Victoire de l'Union 2è Jour

Contrôler les 5 Hexs Objectifs de l'Union, et avoir un rapport de Points de Victoire d'au moins 2 - 1. Chaque Hex Objectif de l'Union contrôlé vaut 5 Points de Victoire.

Détermination de la Victoire au 3è Jour

A la fin du Tour 31, déterminez qui a gagné, et son niveau de victoire. Notez que les deux joueurs doivent satisfaire deux critères pour chaque niveau de victoire ; si il n'y en a qu'un seul de satisfait, alors ce niveau de victoire n'est pas obtenu. Il est possible qu'il y ait un match nul. Historiquement, la bataille fut une Victoire Marginale de l'Union, mais la campagne fut une victoire substantielle de l'Union.

Conditions de Victoire Confédérées 3è Jour

Chaque Hex Objectif Confédéré contrôlé vaut 10 Points de Victoire.

Niveau de Victoire	Hexs Contrôlés	Rapport de PV
Marginale Confédérée	1-2	+11 mais < 1 ½ - 1
Substantielle Confédérée	3-7	1 ½ - 1 ou plus
Décisive Confédérée	8 ou +	2 - 1 ou plus

Conditions de Victoire de l'Union 3è Jour

Chaque Hex Objectif de l'Union contrôlé vaut 5 Points de Victoire.

Niveau de Victoire	Hexs Contrôlés	Rapport de PV
Marginale Union*	0 - 4	+1 mais < 1 ½ - 1
Substantielle Union	5 ou plus	1 ½ - 1
Décisive Union	5 ou plus	2 - 1 ou plus

* Résultat Historique

16.0 Règles Exclusives de Bentonville

16.1 MARQUEURS DE PHASES DE L'UNION

Le Marqueur de Phase de Combat de l'Union, et les Marqueurs de Phase de Mouvement des XIV et XX è Corps ne sont pas placés dans la tasse pendant le Segment des Marqueurs de Phases du Tour 1. Ils sont placés dans la tasse pendant le Segment des Marqueurs de Phases du tour 2 et tous les tours suivants.

16.2 RENFORTS DE L'UNION

Le Tour de Jeu où arrivent les renforts de l'Union est déterminé aléatoirement. Les cases 2 à 5 de la Piste des Tours de Bentonville ont des résultats de dés imprimés qui sont utilisés pour déterminer quand les Renforts de l'Union arrivent. Pendant le Segment des Marqueurs de Phases, le joueur de l'Union lance un dé pour chacune de ses unités qui n'est pas encore en jeu. Si le résultat du dé est dans la fourchette indiquée sur la case du tour en cours, l'unité arrivera en Renforts pendant ce tour. Il ne peut y avoir que trois unités en Renforts par tour de jeu.

Exemple : La fourchette de renforts de l'Union pour le tour 3 est 1-3. Si le résultat du dé pour une unité particulière donne 1, 2 ou 3, cette unité arrive en renfort pendant le tour en cours.

Le joueur de l'Union fait ses jets de dés de renforts, un par un, jusqu'à ce qu'il ait fait un jet pour toutes ses unités, ou qu'il ait réussi à faire entrer trois de ses unités, selon ce qui arrive en premier. Toutes les unités du XIV Corps doivent être testées avant les unités du XX Corps, et toutes les unités d'infanterie du XX Corps doivent être testées avant les unités d'artillerie du XX Corps.

16.3 CONDITIONS DE VICTOIRE

Le but du jeu est de gagner le contrôle des sept Hexs Objectifs imprimés sur la carte. Tous sont sous contrôle de l'Union au début de la partie.

Ligne de Défense Finale	0110, 0210, 0310, 0410, 0411 et 0512
Harper's House	0212

Détermination de la Victoire par le Contrôle d'Hexs Objectifs

A la fin du tour 5, déterminez si le joueur Confédéré gagne avec le contrôle des Hexs Objectifs

Niveau de Victoire	Hexs sous contrôle Confédéré
Décisive Confédérée	3+
Substantielle Confédérée	1 ou 2
Déterminé par les Points de Victoire	0

Détermination de la Victoire par les Points de Victoire

Si le joueur Confédéré n'obtient pas de Victoire par le contrôle d'Hexs Objectifs, alors la victoire est déterminée en divisant les Points de Victoire Confédérés par ceux de l'Union pour obtenir un rapport (n'arrondissez pas).

Niveau de Victoire	Rapport de PV
Substantielle Confédérée	2 - 1 ou plus
Marginale Confédérée	1 ½ - 1
Nul	1 - 1
Substantielle Union	1 - 1 ½
Décisive Union	1 - 2 ou moins

PREMIER BULL RUN

La Bataille de Bull Run fut la première bataille majeure de la Guerre Civile, et, en tant que telle, fut la plus importante. En été 1861 la plupart des gens croyaient que la guerre serait rapidement menée à son terme en une seule bataille décisive, et pestaient contre les délais nécessaires pour soulever une armée et lui donner un minimum d'entraînement. Une demande d'action immédiate venait de tous les côtés, et le cri « On to Richmond ! » résonnait à travers tout le nord. Finalement, la pression populaire fut si grande que l'Union du passer à l'offensive avant que ses armées – ou celles des Confédérés – ne soient vraiment prêtes. Une bataille, « La Bataille » pour décider de la guerre, fut le but de cette offensive, mais pas le résultat.

Le Général Irvin McDowell marcha sur Washington D.C. en Juillet 1861 avec une armée de 37000 soldats de l'Union, des recrues, mais impatientes de combattre. Face à lui, à Manassas Junction ; à environ 30 kilomètres au sud ouest de Washington, il y avait le Général P.G.T. Beauregard avec 20000 recrues Confédérées. En ayant un avantage numérique d'environ 2-1, McDowell espérait détruire l'armée de Beauregard avant qu'elle ne puisse être renforcée par les forces du Général Joseph E. Johnston fortes de 13000 hommes à Shenandoah Valley, à peu près à 40 kilomètres à l'ouest. Une fois Beauregard hors de combat, McDowell devait marcher triomphalement sur Richmond, la capitale de la Confédération.

McDowell avançait précautionneusement vers Manassas, parce qu'il avait appris que les Confédérés avaient établi leur ligne de défense derrière un petit ruisseau paresseux appelé Bull Run. Lorsque McDowell s'approcha, le Général Johnston reçut l'ordre de précipiter son armée vers l'est de Shenandoah et de se combiner avec celle de Beauregard. Ainsi, McDowell était lancé dans une course – qu'il devait perdre – contre le temps en approchant méthodiquement de Bull Run. Le 18 Juillet l'armée de l'Union occupait Centreville, à plusieurs kilomètres au nord de Bull Run, et le jour suivant vit la première escarmouche majeure de la campagne à Blackburn's Ford. Les 19 et 20, par contre, les forces de l'Union se sont arrêtées pour se ravitailler et se préparer à l'avance décisive.

Le retard de McDowell permit au Général Johnston de ramener une grande partie de ses troupes de Shenandoah Valley par le train. La première de ses unités à atteindre Manassas fut la Brigade du Général Thomas J. Jackson, qui arriva vers 4h de l'après midi le 19 Juillet. Le samedi 20, encore plus de troupes sont arrivées avec Johnston lui-même. Comme Johnston était plus gradé que Beauregard, il était techniquement commandant des armées combinées, mais en fait, le commandement resta séparé en deux, une source de confusion pour les troupes, et plus tard, pour les historiens. Pendant ce temps, la reconnaissance de l'Union avait révélé que les traversées du Bull Run en amont vers la gauche Confédérée n'étaient pas gardées, et le Général McDowell formula un plan audacieux pour exploiter cette faiblesse.

À 2h30 du matin le 21 Juillet, une colonne de 13000 soldats de l'Union des 2^e et 3^e Divisions commencèrent à marcher en un grand arc vers le nord et l'ouest ce qui les plaçaient au delà du flanc gauche confédéré. En se dirigeant à nouveau vers le sud, ils traversèrent le Bull Run à Sudley

Springs Ford et arrivèrent derrière les lignes Confédérées. Pendant ce temps, la 1^{ère} Division de l'Union se déplaçait vers Stone Bridge pour lancer une fausse attaque conçue pour clouer sur place le flanc gauche ennemi. À 5h du matin, l'artillerie de l'Union près du pont ouvrit le feu et la Bataille de Bull Run commença.

En découvrant que les troupes de l'Union sur la Sudley Springs Road se dirigeaient vers le flanc nord non gardé, le Général Confédéré Nathan « Shanks » Evans précipita sa petite brigade pour faire face à la menace sur une ligne courant sur une rive étroite au sud ouest de Matthews House, et envoya une demande de renforts désespérée. Par contre, l'armée Confédérée campait autour de Manassas Junction, à plusieurs kilomètres au sud, et s'étira tout au long du Bull Run pour garder ses nombreux gués. Par conséquent, les unités de renforts arrivèrent sur le champ de bataille petit à petit plutôt qu'en masse, ce qui ne contribua pas à améliorer la désorganisation du camp Confédéré.

Les premiers à se montrer furent les Brigades Bee et Bartow, mais même ces forces étaient trop petites pour faire face à la marée Fédérale. Alors que l'Union pressait l'attaque avec ses forces supérieures en nombre, les Confédérés reculèrent à travers Young's Branch et remontèrent les pentes d'Henry House Hill. Si Henry House Hill était capturée, les forces de l'Union de l'autre côté du Bull Run seraient capables de traverser Stone Bridge, de rejoindre l'attaque, et de faire face au reste de la ligne Confédérée du nord au sud. La bataille avait atteint le point critique pour les Confédérés.

À ce moment, les troupes Confédérées des Brigades Jackson et Bonham arrivèrent et se joignirent au reste des Brigades Evan et Bee pour tenir la crête de Henry House Hill. Ils se trouvèrent bientôt en difficulté car les troupes de l'Union lançaient attaque après attaque contre la mince ligne Confédérée. Ce fut là que le Général Jackson gagna son surnom de « Stonewall » parce que ses troupes ont fièrement résisté à la plus féroce attaque Confédérée et formèrent le noyau dur de la défense Confédérée. Dans les deux heures qui suivirent, le tempo de la bataille s'accéléra car des troupes des deux camps arrivaient, et il y eut un nombre incalculable de charges et de contre charges de bas en haut de la colline.

Pendant tout ce temps, un flot continu de troupes de l'Armée de Shenandoah descendait du train à Manassas Junction et se lançait dans la bataille. Vers 4h de l'après midi, les derniers renforts, la Brigade du Général Kirby Smith, déborda l'extrémité de la droite de l'Union, et attaqua de flanc et dans le dos alors que le reste des Confédérés montait une attaque frontale simultanément. L'attaque combinée repoussa les troupes de l'Union et soudainement, avec une vitesse incroyable, la ligne de l'Union se disloqua et commença à quitter le champ de bataille. Les soldats à demi entraînés avaient vu suffisamment de combats et de morts, et ne pouvaient pas être arrêtés en dépit des compliments, cajoleries, et menaces de leurs officiers. D'abord, les troupes de l'Union reculaient dans un ordre raisonnable, mais la retraite tourna bientôt en fuite éperdue lorsqu'un embouteillage se développa sur la route de Centreville. Les milliers de civils qui étaient venus de Washington pour regarder la grande bataille se joignirent à la déroute, intensifiant grandement la confusion et l'encombrement sur les routes.

Conséquences

Bien que l'armée de l'Union subit une défaite majeure, peu de régiments « professionnels » de l'ancienne Armée Régulière ont couvert la retraite et une grande majorité de ses hommes s'est enfuie. Les Confédérés, bien que victorieux, étaient presque aussi gravement désorganisés, et incapables de poursuivre l'ennemi qui fuyait. Le Nord fut choqué par le fiasco de Bull Run et répondit en doublant son effort de guerre. Le Général McDowell fut retiré du commandement et remplacé par le Général George B. McClellan, qui commença l'inévitablement long processus de création d'une armée plus grande et plus efficace. Le peuple du Sud était d'abord extatique à cause de la victoire et en espérait de grandes choses, mais il fut bientôt désappointé car il était clair que le Nord était plus déterminé que jamais à combattre. Ainsi, l'épilogue de la Bataille de Bull Run révéla que la guerre devrait être plus longue, et plus sanglante, qu'aucun camp ne le supposait.

PEA RIDGE

Le Missouri était une frontière d'état stratégique d'importance vitale pour les deux camps de la Guerre Civile, et par conséquent, vit plus de combat qu'aucun autre état à part la Virginie. La loyauté de sa population était fortement divisée, un fait démontré par les traitements vicieux que les partisans de l'Union et Confédérés du Missouri s'infligeaient entre eux. Par contre, en dépit des profondes divisions du corps politique du Missouri, l'Union était majoritaire dans l'état, principalement grâce aux vigoureux efforts du Général Nathaniel Lyon (qui est mort à la bataille de Wilson Creek en Août 1861).

Fin 1861 les Confédérés avaient totalement été repoussés hors de l'état, et une armée de l'Union de 11000 hommes commandée par le Général Samuel R. Curtis se dirigea vers la frontière sud en Arkansas. En face, il y avait l'armée Confédérée du Général Earl Van Dorn forte de 17000 hommes ; et c'était une étrange armée. Elle était composée de la Garde d'Etat du Missouri exilée (qui était plus une milice irrégulière que militaire), des Indiens « civilisés » du Territoire Indien (devenu l'Oklahoma), et des troupes Confédérées du Texas, de l'Arkansas et de Louisiane ainsi que d'autres états de l'ouest. Ce fut une armée bizarre menée par un homme rien moins qu'agressif. Confronté à l'invasion de Curtis, Van Dorn décida de passer à l'offensive.

Une situation rare lors de la Guerre Civile, Van Dorn faisait avancer son armée Confédérée qui dépassait en nombre celle de son adversaire, et Curtis commença à reculer vers les frontières du Missouri. Les Confédérés firent une marche forcée de trois jours pour rattraper les forces de l'Union qui retraits, en consommant toutes leurs rations. Par contre, lorsqu'elles furent finalement rattrapées, les forces de l'Union étaient bien retranchées derrière un ruisseau appelé Sugar Creek, à environ un kilomètre d'un hameau de l'Arkansas appelé Leetown juste en dessous de la frontière du Missouri. Curtis, un ingénieur entraîné à West Point, avait construit une excellente position défensive derrière le torrent, et de toutes façons, l'histoire devait s'arrêter là. Mais Earl Van Dorn était décidé à se battre, à cause de son agressivité caractéristique et de son besoin désespéré de capturer du ravitaillement.

Pendant la nuit du 6 Mars 1862, Van Dorn divisa ses troupes en deux colonnes et marcha en arc de cercle autour du flanc droit de Curtis, et le contourna pour attaquer la position de l'Union de l'arrière. La colonne de gauche, commandée par

le Général Sterling Price (anciennement le gouverneur du Missouri), marcha vers l'est autour d'une proéminence rocheuse du nom de Pea Ridge, puis vers le sud le long de la Telegraph Road, la seule voie décente de toute la région, et la Ligne de Ravitaillement principale de l'armée de Curtis. La colonne de droite, commandée par le Général Ben McCulloch du Texas, se dirigea vers le bord ouest de Pea Ridge et marcha vers Leetown et l'arrière droite de l'Union.

A l'aube du 7 Mars, Curtis réalisa que les Confédérés n'étaient plus devant lui à travers le Sugar Creek, et bientôt des observateurs vinrent prévenir que l'armée de Van Dorn approchait rapidement depuis le nord. L'armée de l'Union était isolée et dépassée en nombre, laissant Curtis avec l'option de retraiter vers le sud en territoire ennemi sans ligne de ravitaillement, ou « retraiter » au nord pour se confronter aux Confédérés. Il a choisi la seconde option. Avec son ennemi ainsi prévenu, Van Dorn avait perdu l'effet de surprise, mais il avait toujours le bénéfice d'une position très avantageuse, donc il pressa le pas.

La bataille commença à 10h30 avec les Missouriïens de Price tombant sur un avant poste de la 4^e Division du Colonel Eugene A. Carr autour d'Elkhorn Tavern. Pratiquement au même moment, la colonne de McCulloch prit d'assaut la 1^{ère} Division commandée par le Colonel Peter Osterhaus au nord de Leetown. Les troupes de l'Union bien moins nombreuses furent repoussées sur les deux fronts. Par contre, les renforts de l'Union approchaient fièrement de la ligne de Sugar Creek sous la forme de la 2^e Division d'Alexander Asboth et la 3^e Division du nommé ironiquement Colonel Jefferson Davis, toutes deux ayant été initialement envoyées sur le flanc gauche.

Par contre, la gauche de l'Union continuait de reculer devant l'avance de McCulloch jusqu'à occuper le bord sud d'un grand champ au nord de Leetown. Au début de l'après midi, les Confédérés chargèrent à travers ce terrain découvert face aux tirs de l'Union provenant de l'avant et du flanc, et McCulloch et beaucoup de ses hommes furent pris dans ce tir croisé mortel. Le Colonel McIntosh, le prochain à commander, fut tué dans l'heure qui suivit, et son successeur fut capturé accidentellement en chevauchant dans les lignes ennemies. Les survivants du commandement de McCulloch se sont vite trouvés dans la confusion et la plupart retraits hors du champ de bataille. Ceux qui étaient restés reculèrent au nord puis à l'est pour rejoindre Price à Elkhorn Tavern.

Van Dorn, occupé avec les Missouriïens sur la Telegraph Road, sut qu'il y avait un problème lorsque le silence s'abattit sur le côté ouest du champ de bataille. Sur le front de Price, les Confédérés avaient capturé Elkhorn Tavern, et repoussé féroce les forces de l'Union, mais aucun camp n'était capable de forcer la décision avant que ne tombe l'obscurité. Après quelques délibérations, Van Dorn décida de combattre, et de passer la nuit à harceler la ligne de Price avec les restes du commandement de McCulloch. Curtis dut aussi considérer le fait de continuer le combat. Vers minuit, il réunit un conseil de guerre dans lequel trois de ses quatre principaux lieutenants lui suggérèrent de retraiter, alors que le dernier restait silencieux. Curtis, par contre, était convaincu que les Confédérés étaient à bout, et décida que l'armée de l'Union devait tenir le terrain le 8 mars, et même attaquer si une opportunité favorable se présentait.

Et elle se présenta. Les Confédérés ouvrirent le second jour de bataille avec peu de munitions (ils avaient laissé leur ravitaillement derrière Sugar Creek) et la faim au ventre, mais ils attaquèrent quand même. L'attaque cafouilla presque

immédiatement et Curtis eu son opportunité. En partant de son flanc gauche près de Pea Ridge, les Forces de Curtis commencèrent à avancer sans répit. Van Dorn sut que la bataille était terminée et commença à retraiter vers le nord et l'est. Au début de l'après midi du 8 Mars, la bataille de Pea Ridge était terminée et l'armée triomphante de l'Union tenait le champ de bataille.

Conséquences

Pea Ridge fut la plus grande bataille de la Guerre Civile livrée à l'est du Mississippi et fut surtout une des batailles la plus décisive de la guerre. Son issue assura que les Confédérés ne menaceraient plus jamais sérieusement la position militaire et politique dominante de l'Union dans le Missouri. Il y aura bon nombre de petites batailles, d'embuscades, et de combats de guérilla, mais le Missouri resta irrévocablement aux mains de l'Union.

L'armée désorganisée de Van Dorn mit une semaine pour se reformer, et reçut bientôt l'ordre de traverser le Mississippi et de se diriger vers Corinth. Là, Van Dorn devait rejoindre le Général Albert Sidney Johnson, qui massait ses troupes pour attaquer l'armée de l'Union du Général Ulysse S. Grant à Pittsburg Landing (Shiloh) dans le Tennessee. Malheureusement pour les Confédérés, Van Dorn arriva une semaine après que la bataille eu lieu.

La victoire de Curtis à Pea Ridge aurait du le rendre célèbre et faire avancer sa carrière, mais il n'en fut rien. Il reçut en récompense le commandement du Département du Missouri, mais se retrouva rapidement en défaveur avec le Gouverneur de cet état, et fut limogé par le président Lincoln. Il fut envoyé combattre les Indiens – la tâche habituelle pour les généraux de l'Union qui ne remplissaient pas bien leur fonction. Ce fut une piètre récompense pour la victoire de Curtis, et une perte pour l'Union, car ce qu'il fit à la Bataille de Pea Ridge démontra qu'il était un chef très compétent.

SHILOH

Début 1862, les Confédérés furent bouleversés après la reddition des Forts Henry et Donelson (respectivement sur les rivières Tennessee et Cumberland) ce qui les força à abandonner Nashville, la capitale du Tennessee, et tombèrent avant l'avance de l'armée du Tennessee du Général Ulysse S. Grant et de l'armée du Cumberland du Général Carlos Buell. Le Tennessee était tout sauf perdu pour la Confédération et vint le temps de tenter de le reprendre. Le commandant du théâtre ouest Confédéré, le Général Albert Sidney Johnston, choisit d'attaquer et utilisa les Voies Ferrées pour assembler ses forces de tous les coins les plus éloignés de son commandement à la ville de Corinth au nord ouest du Mississippi.

Pour le moment, les armées des généraux Grant et Buell étaient largement séparées. Buell se trouvait près de Nashville, alors que Grant était à plus de 75 kilomètres de là, en campant sur la rive ouest du Tennessee à Pittsburg Landing, et totalement inconscient des forces qui se massaient contre lui à seulement 30 kilomètres de là. Les Confédérés, espérant battre Grant avant que Buell ne puisse le rejoindre, se lancèrent à l'attaque le 3 Avril, mais les choses allèrent mal dès le début à cause de la confusion, de la pluie et de la boue. Au lieu de prendre une seule journée pour couvrir la distance jusqu'à Pittsburg Landing, il en a fallu trois. Ils furent finalement en position d'attaque le matin du 6 Avril, et, étonnamment, Grant ne savait toujours pas que 40000 rebelles rodaient dans

les bois environnant. Mais, pour leur part, les Confédérés n'avaient pas réalisé que Buell et une de ses divisions étaient très proches et que les autres étaient à environ 30 kilomètres.

La bataille de Shiloh commença vers 5h du matin le 6 Avril lorsque les Confédérés engagèrent une patrouille de l'Union, mais leur chance tint bon, et la surprise fut maintenue. Les Confédérés touchèrent les troupes Fédérales dans ou juste devant leur camp non fortifié. Bien que les forces de l'Union combattirent bravement, vers 8h elles furent forcées de retraiter, en abandonnant leur camp aux rebelles, qui le pilla allégrement. Malheureusement pour les Confédérés, le Général P.T. Beauregard avait conçu un plan d'attaque dans lequel les quatre corps Confédérés se déployaient les uns derrière les autres, et devaient avancer en formation linéaire à travers un terrain fortement boisé. Sans surprise, la cohésion de la formation fut rapidement perdue et les unités de renforts arrivèrent trop tard et aux mauvais endroits. Le retard qui en résulta donna aux forces de l'Union du temps pour amener des renforts et établir une nouvelle ligne le long d'un chemin creux qui allait de Peach Orchard à Duncan Field.

Lorsque les Confédérés rencontrèrent la nouvelle ligne de l'Union, ils attaquèrent de front au lieu de la contourner, et un intense combat rapproché commença, dans lequel les Fédéraux repoussèrent l'attaque après l'attaque, retardant l'avance de l'ennemi de plusieurs précieuses heures. A l'angle d'un bois appelé plus tard Hornet's Nest, le reste de la 6^e Division du Général Prentiss résista à onze assauts Confédérés avant de se faire encercler puis attaquer par 60 pièces d'artillerie, puis fut forcé de se rendre. Ce succès finit de briser la ligne de l'Union et les Confédérés avancèrent sur Pittsburg Landing, mais pendant ce temps, le Général Johnston, était déjà mort, fatalement blessé en menant une charge à travers Peach Orchard.

Beauregard prit le commandement de l'armée Confédérée, lorsque la nuit approchait, deux brigades Confédérées se sont approchées de lui à quelques centaines de mètres de Pittsburg Landing, mais furent stoppées par un tir massif d'artillerie de Grant, les canonnières Lexington et Tyler, et la brigade de tête de l'armée de Buell. Ainsi, le plan Confédéré pour écraser l'armée de Grant contre la rivière échoua de peu, mais ce n'était pas assez, car, durant la nuit, Grant reçut plus de 20000 troupes fraîches car l'armée en pleine forme de Buell venait d'arriver.

A l'aube du 7 Avril l'armée de l'Union attaqua, en prenant les Confédérés, qui pensaient que les Yankees étaient trop épuisés pour attaquer, plutôt par surprise. Après une série d'attaques sans répit, les troupes de Grant et Buell repoussèrent l'ennemi derrière la ligne, en regagnant le terrain perdu le jour précédent. Les Confédérés se battaient féroce, mais étaient trop fatigués, faibles, et désorganisés pour stopper l'avance. Vers midi, Beauregard sonna la retraite vers Corinth et les Confédérés s'enfuirent. La bataille de Shiloh était terminée.

Conséquences

La Bataille de Shiloh était, à l'époque, la plus grande bataille jamais livrée sur le continent Nord Américain. L'intensité de la bataille, et l'énorme taux de pertes, choqua le peuple du nord et du sud, détruisant ainsi tous les restes de notions que la guerre pouvait être courte et relativement peu sanglante.

L'Union avait gagné la Bataille de Shiloh, mais, à cause du fait d'avoir été pris par surprise et que la victoire n'était en

aucun cas décisive, Grant fut largement critiqué par le Nord. La plupart des gens demandèrent son retrait immédiat, mais le président Lincoln, soutenu par Grant, disait « Je ne peux pas écarter cet homme qui a combattu ». Par contre, pour le moment, le commandement de l'armée de Grant était repris par le Général Henry W. Halleck, le commandant du théâtre ouest de l'Union. Le Nord gardait son emprise sur le Tennessee.

Les Confédérés reculèrent jusqu'à Corinth et tinrent cette importante jonction ferroviaire plusieurs semaines jusqu'à l'approche de Halleck avec son armée beaucoup plus grande (avec Grant comme commandant en second) ce qui les força à se retirer. Shiloh fut un revers majeur et une déception pour les Confédérés. Ils avaient raté une excellente opportunité d'écraser une armée majeure de l'Union, et avaient de nouveau perdu l'initiative dans le théâtre ouest. Avec l'exception quasi solitaire de la Bataille de Chickamauga en Septembre 1863, les forces Confédérées à l'ouest ne devaient connaître que la défaite pour le restant de la guerre.

GETTYSBURG

En Juin 1863 les armées de l'Union à l'ouest furent envoyées sur plusieurs fronts car le Général Rosecrans repoussait les forces Confédérées du Général Braxton Bragg hors de Chattanooga, et le Général Grant assiégeait Vicksburg, le dernier endroit fortifié Confédéré sur le Mississipi. Mais, dans le théâtre est, l'armée du Général Robert E. Lee de Virginie du Nord avait repris l'initiative suite à sa brillante victoire à Chancellorsville et envahissait le Nord. Lee espérait faire partir l'Armée du Potomac de Richmond, et nourrir son armée avec les verts pâturages non ravagés de Pennsylvanie, et, le plus important, obtenir une victoire sur le Nord pour espérer convaincre l'Union d'accepter l'indépendance du Sud à la fin de la guerre.

L'armée de Lee se dispersa dans le centre-sud de la Pennsylvanie, menaçant Harrisburg – la capitale de l'état – et étendit la panique à travers le Nord, mais ne causa pas de dommages sérieux. J.E.B. Stuart ne pouvait plus communiquer avec Lee, qui menait ses trois meilleures brigades de cavalerie dans une autre chevauchée sans intérêt autour de l'armée du Potomac. Ainsi privé de ses meilleurs moyens de reconnaissance, Lee ne découvrit l'approche de Meade que tardivement, et envoya rapidement des ordres à son armée dispersée pour se concentrer sur Cashtown. Le 30 Juin, une brigade d'infanterie Confédérée qui avait été envoyée à l'est de Cashtown pour explorer la petite ville de Gettysburg – et y voler des chaussures dans une fabrique – rencontra une petite force de cavalerie de l'Union. Il y eut une escarmouche, et de cette rencontre inattendue naquit la plus grande bataille jamais livrée sur le sol Américain.

Premier Jour de la Bataille

Le 1er Juillet, la Bataille de Gettysburg était un massif engagement de rencontre entre deux armées majeures, avec la question vitale de savoir quelle armée se concentrerait le plus vite. La bataille commença vers 8h du matin lorsque les troupes Confédérées de la division du Général Henry Heth tombèrent sur la division de cavalerie fédérale du Général John Buford à plusieurs kilomètres à l'ouest de la ville. La bataille prit rapidement de l'ampleur lorsque le Corps du Général A.P. Hill descendit Chambersberg Pike et engagea les cavaliers à McPherson's Ridge. A la mi matinée, l'Infanterie du 1er Corps Fédéral vint relever Buford et détruisit deux

brigades Confédérées, mais le Général John Reynolds, un des meilleur commandant du corps, fut tué à la tête de ses troupes.

Au début de l'après midi, la ligne du 1er Corps de l'Union à l'ouest de Gettysburg était menacée sur son flanc car le Corps du Général Richard Ewell approchait depuis le nord. Les Confédérés furent temporairement stoppés au nord de Gettysburg par les troupes du Général Oliver Howard et son XI^e Corps qui venaient juste d'arriver sur le champ de bataille, mais, après un combat sanglant, les malchanceux « Dutchmen » (hollandais ?) partirent en déroute à travers Gettysburg. Comme le 1er Corps était pratiquement encerclé, il se retira aussi à travers Gettysburg, et se rallia seulement après avoir atteint Cemetery Ridge derrière la ville. Les pertes en tués et blessés avaient été très élevées dans le camp Confédéré, mais, en prenant les prisonniers en compte, l'Union avait indiscutablement donné le pire d'elle-même. Le Général Lee en personne arriva à temps pour voir le retrait de l'Union et déterminer comment en tirer avantage.

Les forces de l'Union se formèrent rapidement en une ligne de la forme d'un hameçon le long de Cemetery Ridge, entouré à droite par Culp's Hill et au centre par Cemetery Hill. Lee ordonna de continuer l'attaque « si possible », mais ses subordonnés n'attaquèrent pas, manquant ainsi ce que la plupart croyaient être leur meilleure chance de victoire. Ainsi, à la fin de la première journée de combat, les Confédérés avaient obtenu une victoire de taille, mais l'armée de l'Union était toujours sur le terrain et des renforts devaient bientôt arriver. Cette victoire partielle du premier jour encouragea Lee à continuer le combat en espérant obtenir une victoire majeure – une décision aux conséquences désastreuses.

Deuxième Jour de la Bataille

Au matin du 2 Juillet, les forces de l'Union tenaient « l'hameçon » face aux Confédérés qui tenaient Seminary Ridge à l'ouest et Gettysburg au nord. Lee plaça l'effort principal de son armée au sud, en ordonnant au Corps du Général James Longstreet d'assailir la gauche de l'Union et de prendre Little Round Top, une position depuis laquelle la ligne entière de l'Union pourrait être débordée. Par contre, Longstreet fut long à mettre son Corps en place et n'a pas commencé son attaque avant le milieu de l'après midi. Avant que Longstreet ne fut prêt à attaquer, le Général Dan Sickles avança son III^e Corps de l'Union dans la vallée entre les deux armées – dépassant ses ordres – et pris position dans un saillant qui passait à travers un verger de pêches sur Emmitsburg Road et un sommet rocheux appelé Devil's Den.

L'attaque de Longstreet tomba à pleine force sur le Corps de Sickles, pendant plusieurs heures de combat incroyablement vicieux. Enfin, le Corps de Sickles, débordé et submergé, fut forcé de se retirer vers Cemetery Ridge, mais les Confédérés ne réussirent pas à prendre Little Round Top. La colline avait été laissée sans défense jusqu'au dernier moment, lorsque la Brigade du V^e Corps de l'Union du Colonel Vincent Strong se précipita sur la crête. Ce fut un des combats les plus braves de la guerre, les troupes de l'Union – et en particulier le 20^e Maine – avaient repoussé l'assaut Confédéré et empêché l'armée de Meade d'être débordée.

Au nord, le Général Ewell reçut l'ordre d'attaquer les positions Fédérales à Culp's Hill et Cemetery Hill, mais il agit également trop tard. Les troupes d'Ewell prirent le bas de la pente de Cemetery Hill, mais furent engagés en combat et durent se retirer à la tombée de la nuit. Derrière Culp's Hill, les Confédérés ont capturé et tenu une ligne de barrières près de la base est de la colline, mais ne purent pas déborder

entièrement la position. Ainsi, à la fin de la seconde journée, la bataille semblait peser dans la balance. Les piètres attaques Confédérées mal coordonnées n'avaient pas réussi à donner la victoire, mais un autre Corps de l'Union avait été détruit. Par contre, le Général Lee ne savait pas que dans l'après midi l'armée de l'Union dépassait en nombre celle des Confédérés, et il arrivait encore des renforts fédéraux.

Troisième Jour de la Bataille

Pendant la nuit, Lee décida d'attaquer le centre de la ligne de l'Union le 3 Juillet. Selon les standards, c'était une décision extrêmement risquée. L'armée de l'Union du Potomac avait fini de se concentrer sur le champ de bataille, en dépassant d'environ 20000 hommes les Confédérés, et en tenant une ligne défensive naturellement puissante avec de l'artillerie.

A 1h du matin, le 3 Juillet, Lee ouvrit l'assaut avec un bombardement d'artillerie comme on n'en avait encore jamais vu en Amérique du Nord. Le sol trembla sous le barrage massif de Lee, en touchant une contre batterie d'artillerie de l'Union déployée sur la crête de Cemetery Ridge. Après plus d'une heure de bombardement intensif, le tir d'artillerie de l'Union s'arrêta pour économiser les munitions afin de tirer sur la future attaque d'infanterie Confédérée que l'on pouvait voir se masser sur Seminary Ridge. Lee, pensant que l'artillerie de l'Union avait été réduite au silence, lança ses dernières troupes fraîches contre Cemetery Ridge.

Trois divisions Confédérées sous le commandement global du Général George Pickett, environ 12000 hommes en tout, chargèrent à travers la vallée. L'artillerie et l'infanterie de l'Union ouvrirent le feu sur les Confédérés qui avançaient et d'énormes trous apparurent dans les lignes Confédérées au fur et à mesure du tir de l'Union. Plus les Confédérés approchaient, plus les pertes augmentaient. Moins de 6000 Confédérés atteignirent la crête de Cemetery Ridge, où ils se firent submerger par les réserves de l'Union supérieures en nombre qui arrivaient de tous les côtés. La charge de Pickett fut repoussée et des milliers de soldats Confédérés furent tués, blessés et capturés. Les restes dispersés du commandement de Pickett reculèrent dans les lignes Confédérées et l'armée de Lee se prépara à la contre attaque attendue de l'Union. Elle ne vint jamais. Les deux armées tenaient leur terrain, s'observant à travers la vallée imbibée de sang – la bataille de Gettysburg était terminée.

Conséquences

Le 4 Juillet 1863 fut une date décisive dans l'histoire de la Guerre Civile, car ce fut le jour où Lee commença à retraiter de Gettysburg et le jour où l'armée Confédérée qui assiégeait Vicksburg s'est rendue. L'armée de Lee avait subi d'énormes pertes – plus de 28000 tués sur 70000 hommes engagés – que le sud ne pouvait tout simplement pas remplacer. Lorsque l'armée de Lee atteint la rivière Potomac, elle ne trouva aucun moyen de la franchir, le pont avait été détruit par la cavalerie de l'Union. L'Armée de Virginie du Nord s'est retranchée et attend qu'un autre pont soit rapidement construit.

L'armée du Général Meade avait subi plus de 23000 pertes sur 85000 engagés. Meade suivit Lee jusqu'au Potomac, mais, au grand désarroi du Président Lincoln, il n'attaqua pas Lee lorsqu'il était piégé dos à la rivière. Ensuite, l'armée de Lee s'est enfuie le long de la rivière, refusant ainsi le bénéfice stratégique de la victoire de l'Union à Gettysburg. Finalement, la conséquence stratégique la plus importante de

la bataille, fut que Lincoln mit son général le plus talentueux – Grant, le héros de Vicksburg – au commandement des armées de l'Union et à la direction de l'armée du Potomac personnellement.

La bataille de Gettysburg est la bataille la plus étudiée de l'histoire Américaine. Il y a eu plus de livres écrit sur cette bataille que sur toutes les autres réunies. Sa célébrité provient du fait qu'elle représente le point culminant des Confédérés, le dernier moment où le sud pouvait espérer gagner la guerre par une victoire offensive dramatique. Gettysburg a aussi marqué la fin d'une période de 2 ans de défaites humiliantes pour l'armée du Potomac. Après Gettysburg, les armées de l'Union ne devaient plus retraiter, bien que leur avance sur Richmond et la victoire finale ne devait être obtenue qu'au prix d'immenses pertes.

BENTONVILLE

La bataille de Bentonville est une des moins connues et moins étudiées des batailles de la guerre. Ce fut la dernière bataille entre les armées rivales de l'ouest – bien qu'elle se déroula en Caroline du Nord – et l'avant dernière bataille importante de la guerre (la dernière étant la Bataille de Five Forks entre Lee et Grant). L'armée du Général William T. Sherman avait prit Atlanta fin 1864 puis s'est dirigé au sud ouest vers la mer, laissant derrière lui une vaste étendue de terre brûlée au cœur de la Géorgie. Maintenant, au printemps 1865, Sherman se dirige au nord à travers les Carolines pour rejoindre Grant pour l'attaque finale contre Lee en Virginie.

L'armée Confédérée du Tennessee avait été plus ou moins détruite dans la bataille désastreuse de Franklin et Nashville en 1864, et, en mars 1865, elle ne comptait plus que 20000 hommes (un peu plus de deux divisions des jours anciens) pour se confronter à la puissante armée de Sherman composée de plus de 100000 vétérans aguerris. L'armée de Sherman, par contre, n'était pas concentrée ; une partie se trouvait sur la côte à Wilmington, alors que le gros des troupes d'environ 60000 hommes était divisé en deux colonnes en marchant vers la Caroline du Nord. Le commandant Confédéré, le Général Joseph E. Johnston – celui du premier Bull Run – vit que sa seule solution était de battre une des colonnes de l'Union avant que l'autre ne vienne à son secours. Avec cette stratégie en tête, il retraita rapidement devant l'avance de Sherman et attendit une ouverture.

Le 19 Mars, cette opportunité vint, et une des batailles la mieux préparée – et avec la pire exécution – de la Guerre Civile commença. Johnston avait planifié une attaque surprise contre le XIV^e Corps de l'Union de la colonne du Général Slocum lorsqu'il se dirigerait vers la ville de Bentonville, Caroline du Nord. Johnston déploya son armée le long d'une ligne couverte de bois, de façon à ce que la colonne de l'Union avance dans le piège et puisse être attaquée de trois côtés à la fois. Le plan a pratiquement fonctionné, lorsque le Corps de l'Union avança dans le piège comme prévu. Par contre, les forces Confédérées, égarées par une carte erronée et d'autres troubles typiques des jours d'avant les communications radios, n'étaient pas présentes pour l'attaque. Au milieu de l'après midi, l'attaque tomba sur la colonne qui avançait, 15000 Confédérés contre 15000 Fédéraux, avec la surprise du côté Confédéré et des renforts en route pour les deux camps.

Les forces de l'Union furent repoussées, certaines unités ont même brisé des rangs, mais furent reformées après quelques ordres brefs. Bien qu'entourés de trois côtés et

piégés contre un marais, les vétérans de l'Union tinrent bon contre l'attaque non coordonnée des Confédérés. Une fois la situation stabilisée, la gauche de l'Union recula jusqu'au ruisseau qui courrait devant Morris Farm, où les renforts du XX^e Corps avaient établi leurs arrières.

Les Confédérés ont prit d'assaut les positions de l'Union trois fois avant la fin de la bataille à la tombée de la nuit. Déjà dépassé en nombre et avec des dizaines de milliers de soldats de l'Union convergeant vers le champ de bataille, le Général Johnston recula jusqu'à la ligne où il avait monté son attaque initiale. Le 20, il faisait face à une armée de l'Union de plus de 60000 hommes. Au lieu d'attaquer et de perdre des hommes sans raison, Sherman attendit simplement que les Confédérés retraitent, ce qu'ils ont fait le matin du 21. Le rouleau compresseur de l'Union reprit ensuite son avance vers le nord.

NOTES DU CONCEPTEUR

Dédicace

A mon père, Samuel Lee Smith, et à mon oncle, John Eugene Smith, qui m'ont appris à aimer l'histoire Américaine.

LES ORIGINES D'ACROSS FIVE APRILS

La genèse de ce système de jeu vient des années 1980. A cette époque, j'étais concepteur chez SPI (Simulations Publications, Inc.) à New York City et je développais *A Gleam of Bayonets*, un jeu de Richard Berg sur la bataille d'Antietam. Pour tester le système de contrôle de commandement de ce jeu, j'ai repris dans le vieux quadrigame de SPI *Blue and Gray, Antietam*. En utilisant le plus petit des jeux, j'étais capable de tester le système de commandement encore et encore, parce qu'il se jouait très rapidement. De cette expérience naquit l'idée de créer mon propre quadrigame sur la Guerre Civile.

J'ai grandi avec les quadrigames de SPI, spécialement *Blue and Gray* et la série napoléonienne. Un groupe d'amis et moi avons largement joué à ces jeux, et nous les apprécions beaucoup. Ils se jouaient très rapidement, étaient faciles à apprendre, et vous permettaient de jouer une grande variété de batailles sans avoir à chaque fois à apprendre tout un tas de nouvelles règles. *Across Five Aprils* est un jeu avec le même esprit.

LE SYSTEME DE JEU

Across Five Aprils est un jeu simple, mais néanmoins innovant. Le plus important est le système des Marqueurs de Phases, qui représente une vérité fondamentale de la nature des batailles de la Guerre Civile (et d'à peu près toutes les batailles de cette époque).

Les batailles sont, par nature, des affaires hautement confuses, chaotiques, qui rend difficile même au plus capable des chefs de savoir tout ce qui se passe, et de maintenir un contrôle efficace sur ses troupes. Les retards de marches, les ordres mal compris, et la perte ou le retard des messagers conspirent tous à ruiner le plan le mieux préparé, rendant particulièrement difficile à coordonner les manœuvres et les attaques impliquant de multiples formations. Typiquement, les unités engagées dans une bataille passeront la majeure partie de leur temps à ne pas combattre, soit en se déplaçant d'un endroit à un autre, ou simplement en restant sur place à attendre les ordres. Ainsi, la plupart des batailles sont

Conséquences

La bataille de Bentonville fut très chaude pendant quelques heures, mais l'armée de Lee de Virginie du Nord s'est rendue moins de trois semaines plus tard, et la propre armée de Johnston deux semaines après ça. Ainsi, même si Johnston avait réussi à écraser le XIV^e Corps, la « victoire » aurait été stratégiquement inutile. La seule chose accomplie par la bataille de Bentonville, au prix de 1400 pertes du côté de l'Union, et probablement le double pour les Confédérés, fut de démontrer que le sud voulait combattre jusqu'au bout bien que le fait que leur cause fut sans espoir était clair pour tout le monde.

caractérisées par des périodes de combat acharné entrecoupées de longues périodes d'attente avec relativement peu d'action.

Traditionnellement, les wargames ignorent ce fait et donnent aux joueurs un degré de contrôle bien trop élevé sur leurs unités. Les manœuvres impliquant plusieurs formations sont parfaitement coordonnées 100% du temps, les attaques peuvent être planifiées jusqu'au dernier facteur de force, et, en général, le tempo du combat est tout simplement trop rapide. *Across Five Aprils* évite cet écueil avec sa séquence de mouvement et de combat semi aléatoire, ce qui simule mieux la nature chaotique de la bataille. Un effet secondaire agréable est qu'*Across Five Aprils* se joue très bien en solitaire.

Les autres systèmes de règles sont assez traditionnels, mais certains contiennent des astuces importantes. Le système de résolution des combats, utilise les traditionnelles colonnes de rapports de forces, mais les deux joueurs lancent un dé, ce qui fait 36 combinaisons possibles. Ajoutez à cela les modificateurs de moral et vous obtenez un système de combat qui peut générer une large étendue de résultats. Notez, par contre, que quelle que soit la combinaison des dés, le résultat est généralement une ou deux perte de pas et une retraite. Les résultats son érodant, pas décisifs, ce qui reflète les résultats historiques des combats de la Guerre Civile. – beaucoup de pertes, mais peu d'engagements décisifs ?

LES BATAILLES

En décidant des batailles à inclure dans *Across Five Aprils*, j'ai recherché des situations équilibrées qui feraient de bon jeux amusants sans demander beaucoup de Règles Exclusives. Pour des questions de variété, je voulais inclure des grandes et des petites batailles, avec le motif supplémentaire d'offrir aux joueurs une large gamme de temps de jeu. BULL RUN et BENTONVILLE ont été choisies parce qu'elles étaient – respectivement – la première et la dernière bataille majeure « jouable » de la Guerre Civile (la bataille de Five Forks s'est déroulée après BENTONVILLE, mais les Confédérés avaient peu de chances de gagner). GETTYSBURG et SHILOH étaient des choix naturels parce qu'elles sont certainement les batailles les plus célèbres de toute la guerre. PEA RIDGE est la bataille la plus importante à l'ouest du Mississippi. Ironiquement, j'ai conçu le système d'*Across Five Aprils* pour simuler des batailles avec des problèmes de communications et de commandement, comme ce qui s'est produit à Antietam et Chancellorsville, et nous

n'avons inclus que des batailles ne nécessitant pas de telles règles.

LE FUTUR

Sur la carte de BULL RUN vous avez pu remarquer un deuxième Compas de Retraite, et un certain nombres d' Hexs d'Entrée qui ne sont pas utilisés dans cette première bataille de Bull Run. Ils ont été inclus en anticipation d'une extension future du système d' *Across Five Aprils*. En supposant que ce jeu soit un succès, nous publieront un deuxième jeu avec la seconde bataille de Bull Run, qui se jouera sur la même carte.

A présent, les seules batailles dont nous sommes surs d'inclure dans le deuxième jeu sont le 2è Bull Run et Antietam, les trois autres n'ont pas encore été déterminées. Par contre, il y aura plusieurs batailles (comme Antietam) qui ont eu des problèmes de commandement et de communication afin d'exploiter pleinement le système des Marqueurs de Phases. Une fois que vous aurez joué à *Across Five Aprils* vous pourrez imaginer les possibilités ; donner à Stonewall Jackson un marqueur de phase de combat séparé pour lui permettre d'attaquer deux fois par tour, ou avoir certains marqueurs de Phase de Mouvement qui seront « activés » selon un jet de dé, etc. Les possibilités sont nombreuses et elles seront simples, réalistes, et amusantes. Bien sur, nous mettrons aussi quelques batailles ne nécessitant pas de telles règles – du moment qu'elles font un bon jeu.

Si vous avez aimé *Across Five Aprils* et voulez voir un deuxième jeu dans cette série, envoyez nous une lettre et faites le nous savoir. Sentez vous libres de commenter les cinq jeux de cette boîte, et de faire des suggestions sur les prochaines batailles que vous voulez voir.

(NdT : je me demande pourquoi j'ai traduit ce chap itre...)

EN CONCLUSION

Nous espérons que vous apprécierez *Across Five Aprils*. Si c'est le cas, la plupart du mérite revient à Kevin Boylan, le développeur du jeu, et au groupe de testeurs qui ont passé beaucoup d'heures sur chaque jeu.

A la prochaine fois,
Eric Lee Smith

Traduction : Noël Haubry