

Across Five Aprils

Règles de Base

1.0 Introduction

Across Five Aprils contient cinq jeux simulant des grandes batailles de la Guerre Civile Américaine dans la même boîte. Les cinq jeux partagent un ensemble de règles de base communes (que vous êtes en train de lire), mais il y a aussi de courtes Règles Exclusives qui simulent l'aspect unique de chacune des batailles.

TABLE DES MATIERES

Les règles sont organisées en sections majeures et sous sections comme précisé plus bas. Dans les règles, vous trouverez de courtes notes entre parenthèses, comme « (voir 5.1) ». Ces notes vous renvoient à d'autres sections ou sous sections de règles qui sont reliées à celle que vous êtes en train de lire.

1.0 Introduction

- 1.1 Questions sur le Jeu

2.0 Matériel

- 2.1 Cartes
- 2.2 Pions
- 2.3 Aides de Jeu

3.0 Séquence de Jeu

4.0 Mouvement

- 4.1 Phases de Mouvement
- 4.2 Procédure de Mouvement

- 4.3 Limites d'Empilement

- 4.4 Sortie de Carte

5.0 Zones de Contrôle

6.0 Combat

- 6.1 Restrictions sur le Combat
- 6.2 Procédure de Résolution du Combat
- 6.3 Application des Résultats du Combat
- 6.4 Tests de Moral
- 6.5 Retraite
- 6.6 Avance

7.0 Artillerie

- 7.1 Bombardement
- 7.2 Combat par Bombardement

8.0 Renforts

- 8.1 Arrivée
- 8.2 Entrée

9.0 Nuit

10.0 Fortifications

1.1 QUESTIONS SUR LE JEU

Si vous avez des questions à propos des règles, vous pouvez toujours essayer d'envoyer votre question chez Victory Games avec une enveloppe timbrée pour la réponse, mais je doute que celle-ci arrive un jour (n.d.t.)

2.0 Matériel

Un exemplaire complet d'*Across Five Aprils* doit contenir ce qui suit :

- Un Livret de Règles
- Un Livret de Règles Exclusives
- 352 Pions de 5/8 de pouce
- Deux cartes 60 x 81 cm
- Deux dés à six faces

2.1 CARTES

Les cartes sont divisées en espaces à six côtés appelés hexagones – hexs en abrégé – qui sont utilisés pour régulariser le mouvement des pions. Chaque hex représente une distance d'environ 300 mètres d'un bord à l'autre, et contient un ou plusieurs types de terrain qui affectent le mouvement et le combat pendant le jeu. Les différents types de terrains peuvent être identifiés en examinant la Légende du Terrain imprimée sur chaque carte. Les effets du terrain sur le mouvement et le combat sont résumés sur le Tableau des Effets du Terrain imprimé sur les Aides de Jeu.

Note : Les fermes isolées, les barrières et les vergers (et les deux mares sur la carte de SHILOH) n'ont aucun effet sur le jeu en aucun cas. Ces éléments ont été mis uniquement pour l'aspect esthétique, et n'ont aucune influence sur le combat, le mouvement, ou le tracé des Lignes de Vue en aucune façon.

Terrain de l'Hex : Chaque hex contient un symbole indiquant le type de terrain présent dans l'hex. Il y a sept types de terrains différents : Clair, Bois, Colline Boisée, Marais, Difficile, et Ville. Chaque hex ne contient qu'un seul type de terrain ; si un hex contient le symbole de plusieurs types de terrains, l'hex entier est considéré comme étant composé du type de terrain couvrant la majorité de sa partie *terrestre*.

Exemple : Un hex contenant majoritairement du terrain Clair, mais qui contient aussi quelques arbres « débordant » d'un hex adjacent, est considéré comme un hex de terrain Clair pour déterminer les effets du terrain sur le mouvement, le combat, et les lignes de vue.

Note : Il n'y a aucun hex de terrain Difficile sur aucune des cartes d'*Across Five Aprils*. Ce n'est pas une erreur ; l'information sur le terrain Difficile a été fournie sur les Aides de Jeu et sur les Cartes pour des questions d'exhaustivité. Il y aura des terrains Difficiles sur les cartes des prochains jeux de la série (Voir les Notes du Concepteur). Ndt : malheureusement, VG à coulé avant...

Terrain du Côté d'Hex : Certains hexs ont un Terrain de Côté d'Hex (un symbole de terrain apparaissant *entre* deux hexs, ou *à travers* un côté d'hex) en plus du terrain de l'hex. Il y a huit types de terrains de côté d'hex : Routes, Pistes, Voies Ferrées, Ruisseaux, Torrents (creek), Rivière, Gués, Ponts et Talus.

2.2 PIONS

Il y a deux types de pions dans le jeu : les Marqueurs et les Unités de Combat.

Marqueurs

Les marqueurs sont utilisés pour indiquer des informations essentielles au cours du jeu et pour déterminer dans quel ordre se déplacent et combattent les unités. Les pions suivants sont tous des marqueurs

Recto Verso

Marqueur de Tour de Jeu

Marqueur de Contrôle

Marqueur de Fortification

Marqueur de Phase de Mouvement

Marqueur de Phase de Combat

Unités de Combat

Les unités de combat représentent les formations militaires qui ont historiquement participé aux batailles simulées dans *Across Five Aprils*. La plupart des unités de combat représentent des Brigades, bien que certaines représentent des unités plus petites comme des Régiments et des Bataillons. Ces termes n'ont aucun effet sur le jeu.

Chaque unité de combat comporte une série de symboles et de chiffres qui affecte sa capacité à se déplacer et à combattre. Notez que le verso de la plupart des unités de combat comportent également des symboles et des chiffres qui sont différents de ceux du recto. Ces valeurs réduites représentent le déclin des capacités d'une unité lorsqu'elle subit des pertes. Ainsi, lorsqu'une unité à deux faces prend sa première perte en combat, elle retournée pour que son verso soit visible ; lorsqu'elle prend une autre perte, elle est éliminée (retirée du jeu). Les pertes causées par le combat sont mesurées en termes de « Pas ». On dit qu'une unité de combat à deux faces possède 2 Pas, alors qu'une unité avec une seule face ne possède qu'un seul Pas.

Les exemples suivants identifient les divers symboles et chiffres, et les paragraphes suivants les expliquent en détail.

Infanterie

	Information de Placement/entrée
	Type d'Unité
Désignation de l'unité	Valeur de Moral
Force d'Attaque	Capacité de Mouvement
	Force de Défense

Cavalerie

Artillerie

Types d'unités : Il y a trois types de base d'unités de combat dans le jeu, chacun étant représenté par une silhouette différente. Les trois types sont :

Infanterie : Ces unités sont composées de soldats à pieds qui transportaient soit des mousquets, soit des carabines, soit des fusils.

Cavalerie : Ces unités représentent des soldats montés sur des chevaux qui étaient généralement équipés de sabres en plus des pistolets ou carabines.

Artillerie : Ces unités représentent plusieurs batteries (4-6 canons chacune) tirées par des chevaux.

Note : Il y a un quatrième type d'unité de combat dans le jeu Shiloh : les bateaux *Lexington* et *Tyler*. Les détails sur ces unités

sont donnés dans les règles exclusives de Shiloh.

Couleur de Désignation de Formation : Les trois chiffres imprimés en bas de chaque unité de combat (Force d'Attaque, Force de Défense, et Capacité de Mouvement, de gauche à droite) sont colorées de façon à indiquer à quelle formation appartient chaque unité. Toutes les unités de combat ayant la même couleur appartiennent à la même formation. Au cours du jeu, toutes les unités d'une formation se déplacent ensemble, et les unités n'appartenant pas à cette formation ne peuvent pas bouger à ce moment.

Désignation des Unités : En plus de la couleur, chaque unité à aussi une ou deux informations donnant la désignation historique.

- La plupart des unités de l'Union sont identifiées par une série de chiffres arabes et romains séparés par des slashes (« / »). En lisant de gauche à droite (ou de bas en haut), le premier chiffre donne le numéro de Brigade, le second, le numéro de Division, et le chiffre romain (si il y en a un) indique le Corps auquel appartient l'unité.
Exemple : La désignation « 1/2/XX » identifie une unité comme étant la 1ère Brigade de la 2è Division du 20è Corps.
- La plupart des unités Confédérées (et certaines unités de l'Union) sont identifiées par le nom du chef de brigade, qui est imprimé verticalement sur le côté gauche. Parfois, au lieu du nom de chef de brigade, la désignation de l'unité donnera un titre régimentaire comme « 24è Mo » (24è Missouri), ou un numéro de Corps, comme « V Corps ».
- La plupart des unités confédérées ont une seconde désignation donnée sous la forme d'un nom imprimé horizontalement. C'est le nom du commandant de la division à laquelle appartient l'unité.

Force d'Attaque : Cette valeur représente la puissance d'une unité en attaque.

Force de Défense : Cette valeur représente la puissance d'une unité en défense. Chaque point de défense représente à peu près 400 soldats ou cavaliers, ou 3 à 4 canons.

Capacité de Mouvement : C'est le nombre de Points de Mouvement qu'une unité peut dépenser lorsqu'elle bouge. Le Tableau des Effets du Terrain indique combien de Points de Mouvement doivent être dépensés pour *entrer* dans chaque type d'hex et/ou pour *traverser* chaque type de côté d'hex.

Valeur de Moral : Ce chiffre représente l'efficacité des soldats au combat, pour représenter le fait que certaines unités, historiquement, combattaient mieux que d'autres. Une valeur de zéro (0) est considérée comme moyenne ; les unités avec une valeur positive sont au-dessus de la moyenne, alors que celles avec une valeur négative sont en dessous de la moyenne. La valeur de moral est utilisée pour modifier les jets de dés faits en attaque et en défense, et pour résoudre les Tests de Moral (voir 6.4).

Hex de Placement / Tour et Localisation d'Entrée : Si une unité commence sur la carte, l'hex dans lequel elle est placée est imprimé dessus. Si une unité entre en jeu après le début de la partie, c'est un renfort. Chaque unité de renfort à un code

composé d'un chiffre suivi d'une lettre. Le chiffre indique le *tour* auquel doit rentrer l'unité, alors que la lettre indique *l'hex d'entrée* (correspondant aux lettres imprimées sur la carte) par lequel l'unité entre sur la carte.

Note : Certaines unités de renforts ont deux hexs d'entrées séparés par un slash (par exemple « C/D »). Ceci signifie que l'unité peut entrer par *l'un ou l'autre* des hexs d'entrées imprimés. De plus, toutes les unités d'un groupe de renforts qui entrent en jeu en même temps ne sont pas obligées d'utiliser le même hex d'entrée.

Identification de Jeu : Une abréviation de deux lettres est imprimée au verso de chaque pion pour indiquer à quelle bataille il appartient :

- BR : Bull Run
- BV : Bentonville
- GB : Gettysburg
- PR : Pea Ridge
- SH : Shiloh

2.3 AIDES DE JEU

Il y a deux feuilles d'Aides de Jeu identiques dans la boîte d'*Across Five Aprils*, une pour chaque joueur. On y trouve le Tableau des Effets du Terrain, les Tables de Résultats des Combats, la Table des Tests de Moral (utilisée pour résoudre les tests de moral et déterminer si une unité doit ou non retraiter), les Tableaux de Priorité de Retraite et d'Interdiction de Retraite, et un Résumé de la Séquence de Jeu.

3.0 Séquence de Jeu

Les jeux d'*Across Five Aprils* sont joués en tours de jeu. Chaque tour de jeu est divisé en trois segments, qui doivent être joués dans l'ordre suivant :

1. Segment des Marqueurs de Phases
2. Segment d'Opérations
3. Segment de Changement de Tour

SEQUENCE DE JEU

1. Segment des Marqueurs de Phases

Dans ce segment, tous les Marqueurs de Phases qui sont en jeu sont placés dans *une seule* tasse opaque ou autre conteneur (une tasse à café marche très bien) que l'on appelle la Tasse de Marqueurs de Phases. Il y a deux sortes de Marqueurs de Phases :

Marqueurs de Phase de Mouvement : Les unités de combat des deux camps sont divisées en Formations identifiées par la couleur des trois chiffres imprimés en bas des pions. Chaque Formation possède un ou deux marqueurs de Phase de Mouvement qui sont de la même couleur que les unités de la Formation.

Pendant le Segment des Marqueurs de Phases, tous les Marqueurs de Phase de Mouvement devant entrer en jeu pour le tour en cours sont placés dans la tasse avec les autres Marqueurs de Phase de Mouvement appartenant aux autres Formations qui ont au moins une unité sur la carte.

Note de Conception : *En général, les formations des jeux d'Across Five Aprils reflètent les organisations en corps ou*

divisions qui ont été historiquement utilisées pendant ces batailles. Par contre, dans certains cas, les unités sont groupées en formations selon leur proximité, l'ordre et la localisation d'arrivée en renforts, et d'autres considérations pour simplifier la vie des joueurs.

Marqueurs de Phase de Combat : Les camps de l'Union et Confédérés n'ont qu'un seul marqueur de Phase de Combat. Ils sont également placés dans la Tasse des Marqueurs à moins qu'ils ne doivent entrer en jeu que lors d'un tour ultérieur.

Note : Dans le jeu Bull Run, les marqueurs de Phase de Combat des deux camps n'entrent en jeu qu'au tour 2. Dans le jeu Bentonville, le Marqueur de Phase de Combat de l'Union entre en jeu au tour 2, alors que dans le jeu Shiloh, le Marqueur de Phase de Combat de l'Union peut entrer en jeu entre les tours 3 à 6.

2. Segments d'Opérations

Les joueurs alternent le tirage de marqueurs de la Tasse des Marqueurs, en ne tirant qu'un seul marqueur à la fois. Le joueur Confédéré tire toujours en premier. Tous les mouvements ou combats causés par le tirage d'un marqueur doivent être résolus avant de tirer un autre marqueur. Les joueurs continuent d'alterner le tirage des marqueurs jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans la tasse. A ce moment, le Segment d'Opérations se termine.

- Si un **Marqueur de Phase de Mouvement** est tiré, le joueur possédant la formation peut déplacer toutes les unités appartenant à cette formation.
- Si un **Marqueur de Phase de Combat** est tiré, la Phase de Combat de ce camp est immédiatement résolue (voir 6.0).

3. Segment de Changement de Tour

Le marqueur de tour est avancé d'un espace sur la Piste des Tours (la Piste des Tours de chaque jeu est imprimée sur la carte), et un nouveau tour commence par le segment des Marqueurs de Phases. Par contre, si l'espace de la Piste des Tours contient les mots « détermination de la victoire », alors il ne reste plus de tours à jouer, et les joueurs doivent déterminer qui a gagné la partie (voir les Règles Exclusives).

Exception : Dans les jeux Pea Ridge, Gettysburg et Shiloh, les joueurs doivent vérifier si l'un d'entre eux a gagné à la fin de chaque journée. Si l'un d'entre eux a obtenu la victoire, alors la partie s'arrête immédiatement. Sinon, le jeu passe au tour suivant avec le début d'une nouvelle journée.

4.0 Mouvement

4.1 PHASES DE MOUVEMENT

Lorsque le Marqueur de Phase de Mouvement d'une formation est tiré, toutes les unités appartenant à cette formation peuvent bouger. Aucune autre unité, quel que soit le camp, ne peut bouger pendant la Phase de Mouvement de cette formation.

Marqueurs de Phase de Mouvement Multiple

Si une Formation à deux marqueurs de Phase de Mouvement, ses unités font une Phase de Mouvement lorsque le *premier* des deux marqueurs de Phase de Mouvement est

tiré. Les unités de la Formation *ne bougent pas* lorsque le second Marqueur de Phase de Mouvement de la Formation est tiré.

Exception : Dans le jeu Gettysburg, les unités appartenant à la Formation avec deux Marqueurs de Phase de Mouvement peuvent se déplacer lorsque *l'un des deux* est tiré (mais pas les deux). Les détails sont donnés dans les règles exclusives.

4.2 PROCEDURE DE MOUVEMENT

Chaque unité a une Capacité de Mouvement imprimée sur son pion. C'est le nombre de Points de Mouvement qu'elle peut dépenser pendant une Phase de Mouvement. Les unités se déplacent sur la carte d'un hex à un hex adjacent, en payant le coût en points de mouvement du terrain dans lequel elles entrent et pour les côtés d'hex traversés (voir le Tableau des Effets du Terrain). Lorsqu'une unité traverse un côté d'hex, ajoutez le coût du côté d'hex au coût du terrain dans lequel entre l'unité.

Exemple : Une unité d'infanterie qui entre dans un hex de Bois à travers un Ruisseau dépenserait 3 Points de Mouvement (2 pour le Bois, +1 pour le Ruisseau). Si, par contre, l'unité traversait le Ruisseau par un gué, elle ne payerait que 2 PM, car le Gué annule le coût du Ruisseau (un Pont aurait eu le même effet).

Mouvement sur les Routes, Pistes et Voies Ferrées

Si une unité entre dans un hex en traversant un côté d'hex qui est également traversé par une Route, une Piste, ou une Voie Ferrée, (généralement, en se déplaçant « le long » de la Route, Piste ou Voie Ferrée), l'unité ignore le coût normal de tous les hexs et côtés d'hexs de terrain, et payent le coût de Route/Piste/Voie Ferrée à la place.

Restrictions sur le Mouvement

- une unité ne peut pas entrer dans un hex si en faisant cela, elle dépasse sa capacité de mouvement.
Exception : Pendant sa Phase de Mouvement, une unité peut *toujours* se déplacer d'un hex, quel que soit son coût en PM, tant qu'elle n'entre ou ne traverse pas un terrain interdit (voir le Tableau des Effets du Terrain).
- Une Route, Piste ou Voie Ferrée ne peut pas être utilisée pour entrer dans un hex qui contient déjà un empilement maximum (c-à-d 2 unités ; voir 4.3). Dans ce cas, les unités désirant passer dans l'hex devront payer le coût de mouvement normal pour y entrer.
- Une unité ne peut jamais entrer ou traverser un type de terrain qui lui est interdit.
Exemple : Les unités d'artillerie et de cavalerie n'ont pas le droit d'entrer dans un terrain difficile ni de traverser les talus. Les unités d'artillerie n'ont pas non plus le droit d'entrer dans des hexs de marais.
- Une unité doit s'arrêter lorsqu'elle entre dans une Zone de Contrôle ennemie (voir 5.0).

4.3 LIMITES D'EMPILEMENT

N'importe quel nombre d'unités peut traverser le même hex pendant un Segment d'Opérations, mais pas plus de 2

unités de n'importe quel type peuvent *volontairement* finir leur mouvement empilées dans le même hex. La seule façon d'avoir plus de 2 unités dans le même hex est si une unité est forcée de retraiter suite à un résultat de combat et ne peut pas faire de Retraite Etendue (voir 6.5) à cause de la localisation des unités ennemies et/ou de leurs ZDC. Placez les unités surempilées en bas de la pile.

Effets du Surempilement

Les unités empilées dans un hex qui dépassent la limite d'empilement ne peuvent pas attaquer, et ne comptent pas dans la détermination de la force de défense de l'hex. Par contre, la (ou les) unités surempilées subissent tous les effets du combat appliqués contre l'hex (ex : Perte de Pas, Retraites, et Tests de Moral sont appliqués à tout le monde). De plus, le possesseur des unités surempilées doit déplacer les unités en excès à la première opportunité.

4.4 SORTIE DE CARTE

Les unités ne peuvent pas volontairement sortir de la carte. Une unité qui est forcée de retraiter hors de la carte est éliminée.

5.0 Zones de Contrôle

Notes de Conception : Les Zones de Contrôle représentent le fait qu'une unité ne peut pas passer à côté d'une force ennemie à courte distance, parce que les troupes ennemies ouvriraient le feu, forçant l'unité en mouvement à s'arrêter et engager le combat. Le rayon de ZDC d'un hex correspond à la portée efficace de plusieurs centaines de mètres des mousquets de l'époque.

Chaque unité possède une Zone de Contrôle (ZDC) composée des six hexs adjacents à l'hex occupé par l'unité. Les ZDC affectent le mouvement et le retraiter des unités ennemies (pour les détails, voir plus bas et le Combat, 6.0).

Exception : Les ZDC ne s'étendent pas au delà des côtés d'hexs de Rivière à moins que la rivière en question ne comporte un pont ou un gué. Elles ne s'étendent pas non plus dans les hexs fortifiés ou à travers des côtés d'hexs de Retranchement ou de Barrières (voir 9.0, Fortifications).

Les ZDC sont exercées mutuellement. Ainsi, si une unité de l'Union est adjacente à une unité Confédérée, elles exercent des ZDC communes dans les hexs de ZDC partagés. De même, si des unités de l'Union ou Confédérées étaient séparées par un hex, elles projetteraient une ZDC simultanément dans cet hex.

Zones de Contrôle et Mouvement

Une unité en mouvement qui entre dans une ZDC ennemie doit immédiatement arrêter de se déplacer et ne peut pas aller plus loin pendant cette Phase de Mouvement. Une unité qui *commence* sa Phase de Mouvement dans une ZDC ennemie *peut* se déplacer du moment qu'elle n'entre pas dans une autre ZDC pendant cette Phase de Mouvement.

Note : Ceci est une différence importante par rapport aux autres wargames qui permettent à une unité de quitter une ZDC ennemie et entrer dans un autre pendant la même Phase de Mouvement. Notez aussi que les ZDC amies n'annulent pas les

ZDC ennemies. Ainsi, si une unité est entourée de ZDC ennemies, elle ne peut pas bouger.

Exception : Les unités peuvent bouger directement d'une ZDC à une autre suite à une Avance (6.6), et parfois suite à une Retraite (6.5).

6.0 Combat

Lorsque le Marqueur de Phase de Combat de l'Union ou Confédéré est tiré pendant le Segment d'Opérations, ce camp fait immédiatement sa Phase de Combat.

Note : Il n'y a pas de combat pendant la Phase de Mouvement d'une Formation.

6.1 RESTRICTIONS SUR LE COMBAT

• Chaque unité de combat ennemie qui exerce une ZDC dans un ou plusieurs hexs occupé par des unités de combat amies doit être engagée en combat.

Note : La règle nécessite simplement que chaque unité ennemie exerçant une ZDC dans un hex occupé par une unité amie doit être attaquée ; ce ne doit pas forcément être une de ces unités amie qui doit attaquer. Par conséquent, une Attaque par Bombardement (7.0) faite par des unités d'artillerie qui ne sont pas dans la ZDC de l'unité ennemie peut être utilisée pour satisfaire cette condition.

• Toutes les unités amies qui sont dans la ZDC ennemie doivent attaquer un ou plusieurs hexs adjacents contenant des unités ennemies.

• Chaque combat doit être annoncé et complètement résolu avant de passer au combat suivant.

• Aucune unité ne peut attaquer ou être attaquée plus d'une fois par Phase de Combat.

• Toutes les Retraites Automatiques (voir 6.2 étape 2) doivent être faites *avant* que les combats réguliers ne soient résolus.

6.2 PROCEDURE DE RESOLUTION DU COMBAT

1. Organisez le Combat : Le joueur attaquant annonce quelles unités amies attaquent quelles unités ennemies et dans quels hexs. Gardez en mémoire les points suivants :

- Toutes les unités attaquant le même groupe d'unités ennemies doivent combiner leurs forces d'attaque en une seule attaque.
- Les unités localisées dans différents hexs peuvent se combiner pour attaquer le (ou les) mêmes hexs.
- Les unités empilées dans le même hex peuvent faire des attaques séparées contre des unités ennemies localisées dans différents hexs.
- Des unités ennemies empilées dans le même hex doivent être attaquées en groupe.

2. Option de Retraite Automatique : Parfois l'attaquant ne voudra pas se lancer dans certaines attaques parce qu'elles seraient pratiquement suicidaires. Par conséquent, l'Attaquant peut choisir de « perdre » automatiquement le combat, mais sans prendre de pertes. Il annonce simplement qu'il fait une Retraite Automatique, puis Retraite (6.5) les « attaquants » d'un hex. Le défenseur peut ensuite Avancer (voir 6.6) une unité dans chaque hex libéré par une unité qui vient de faire une Retraite Automatique.

Note : Toutes les Retraites Automatiques doivent être faites *avant* la résolution des combats réguliers.

- Les unités qui font une Retraite Automatique doivent, si possible, continuer de retraire jusqu'à ce qu'elles ne soient plus dans une ZDC ennemie (voir 6.5 ; Retraite Étendue). Il n'y a pas de pénalités si une telle unité ne peut pas retraire jusqu'à ce qu'elle ne soit plus en ZDC ennemie, elle doit juste le faire si elle le peut.
- Une unité avec une force d'attaque de zéro (0) *doit* faire une Retraite Automatique si elle est la seule unité impliquée dans le combat.
- *Toutes* les unités amies dans la ZDC d'une unité ennemie particulière doivent faire la Retraite Automatique. Si il y a une Retraite, elles doivent toutes retraire.

Exception : Une (ou plusieurs) unités d'artillerie non adjacentes (Bombardement ; voir 7.1) peuvent être déclarées comme faisant partie du groupe « attaquant » dans l'étape 1. Après que les autres « attaquants » aient fait leur Retraite Automatique, mais avant que les défenseurs n'avancent (voir 6.6), l'artillerie qui Bombarde fait une Attaque de Bombardement (si elle peut atteindre un rapport de 1 contre 4). Comme ceci remplit la condition que l'unité ou la pile ennemie doit être attaquée, les unités amies qui peuvent attaquer d'autres unités ou piles ennemies n'ont pas à participer à la Retraite Automatique. Essentiellement, ceci permet au joueur attaquant de ne faire une Retraite Automatique qu'avec *quelques* unités dans la ZDC d'une pile ennemie particulière, tout en permettant au reste d'attaquer d'autres unités ennemies adjacentes.

3. Calculez le Rapport de Force Initial : Divisez la Force d'Attaque totale de toutes les unités attaquant le (ou les) mêmes hexs par la force de défense totale de toutes les unités ennemies localisées dans ces hexs, et exprimez le résultat en un rapport de force (arrondissez les fractions à l'inférieur).

Exemple : Une force avec un total de Force d'Attaque de 22 attaque une force avec une force de défense totale de 8. 22 divisé par 8 donne 2,75, ce qui, arrondi à l'inférieur, donne un Rapport de Force Initial de 2 contre 1.

- Les Rapports de Force Initiaux inférieurs à 1-4 sont traités comme 1-4 dans tous les cas.
- Les Rapports de Force Initiaux supérieurs à 6-1 sont traités comme 6-1 dans tous les cas.

4. Déterminez le Rapport de Force Final : Trouvez la colonne correspondant au Rapport de Force Initial sur la Table de Résultats des Combats, puis décalez le rapport d'un certain nombre de colonnes vers la gauche ou la droite en fonction des indications suivantes :

- Le type du **Terrain de l'Hex** du *défenseur* cause des décalages vers la gauche ou la droite comme indiqué sur le Tableau des Effets du Terrain. Si des unités en défense occupent deux hexs ou plus contenant des terrains différents, utilisez le type de

terrain qui cause le plus de décalages vers la gauche (le terrain le plus bénéfique pour le défenseur).

Exception : Les collines sont un cas spécial. Une unité en défense dans une colline bénéficie d'une colonne vers la gauche *uniquement* si aucun des attaquants n'occupe un hex adjacent et connecté de la même colline. Notez, par contre, que deux hexs de collines peuvent être adjacents sans être connectés (la couleur de la colline ne s'étend pas à travers le côté d'hex). Si une unité occupant un hex de colline boisée est attaquée depuis un hex connecté de la même colline, le décalage d'une colonne pour le Bois s'applique toujours, alors que le décalage de 2 colonnes pour Colline Boisée ne s'applique pas.

- Les types de Terrains de Côtés d'Hexs de l'hex du défenseur causent des décalages de colonnes comme indiqué sur le Tableau des Effets du Terrain, mais seulement si *tous* les attaquants attaquent à travers un côté d'hex de terrain. Les décalages de colonnes pour les côtés d'hexs sont *cumulatifs* avec ceux du Terrain de l'Hex ?

Exemple : Une attaque à 3-1 contre une unité localisée dans un Bois est décalée d'une colonne à gauche, ce qui donne 2-1. Si l'attaque est aussi menée à travers un Ruisseau, il y a encore un décalage d'une colonne à gauche, ce qui donne un rapport de force final de 1-1.

- Si tous les hexs entourant *toutes les unités qui attaquent* contiennent des unités ennemies ou leurs ZDC, la colonne de rapport est décalée d'une colonne vers la gauche. Si tous les hexs entourant *toutes les unités en défense* contiennent des unités ennemies ou leurs ZDC, il y a un décalage d'une colonne vers la droite.

Note : Il n'est pas inconcevable que les *deux* camps soient totalement entourés lors d'un combat, ce qui causerait un décalage simultané qui s'annulerait.

Tous les décalages de colonnes applicables sont ajoutés pour donner un décalage total. Par contre, le nombre de décalages de colonnes total ne *peut jamais être supérieur à trois* (les décalages en excès sont perdus), et les décalages au dessus de 6-1 ou en dessous de 1-4 sont ignorés.

5. Choix des Valeurs de Moral : Le joueur attaquant déclare quelle valeur de moral il utilisera pour résoudre l'attaque. Elle doit correspondre au moral d'au moins une de ses unités impliquée dans le combat. Une fois que l'attaquant a choisi sa valeur de moral, le défenseur fait de même, en choisissant parmi ses unités impliquées dans le combat.

Exception : L'attaquant ne peut pas choisir une Valeur de Morale de l'artillerie en *Bombardement* à moins que le combat ne soit une Attaque par Bombardement (voir 6.8).

Note : Le premier pas de pertes infligé par un Résultat de Combat (voir plus bas) doit être assigné à l'unité dont la valeur de moral a été utilisée pendant cette étape.

6. Déterminez le Résultat du Combat : L'attaquant et le défenseur lancent chacun un dé et ajoutent la valeur de moral déclarée dans l'étape 5. Le défenseur localise son résultat modifié sur la Table de Résultats des Combats du Défenseur

pour déterminer le résultat infligé à l'attaquant. L'attaquant localise son résultat modifié sur la Table de Résultats des Combats de l'Attaquant pour déterminer le résultat infligé au défenseur.

Exception : Si le terrain cause un décalage de colonnes à *moins* de 1-4, l'attaquant ne lance pas le dé et n'a par conséquent, aucune chance d'infliger des pertes au défenseur. Le défenseur lance le dé normalement dans la colonne 1-4. Ceci s'applique aussi aux attaques par bombardement comme pour les attaques normales (sauf, bien sur, que le défenseur ne lance pas le dé).

Interprétation des Résultats du Combat

- Pas d'Effet

Perdez ce nombre de Pas et faites un Test de Moral pour chaque unité ayant survécu. Chaque unité qui rate le test doit retraire d'un hex.

#R Perdez ce nombre de Pas *et* retraits chaque unité ayant survécu d'un hex. Puis faites un Test de Moral pour chaque unité retraits ; si l'unité échoue, retraits la *encore* d'un hex.

Exception : L'artillerie en Bombardement n'est jamais affectée par les Résultats du Combat. Elle n'a pas à faire de retraite obligatoire ou de Test de Moral, et l'attaquant ne peut pas lui assigner de pertes de Pas.

6.3 APPLICATION DES RESULTATS DU COMBAT

L'attaquant et le défenseur résolvent le combat simultanément, mais les résultats sont d'abord appliqués au défenseurs, puis à l'attaquant. Pour les deux camps, observez strictement l'ordre des étapes suivantes.

1. Appliquez les Pertes de Pas : Le premier pas de perte doit être appliqué à une unité avec une valeur de moral identique à celle utilisée dans l'étape 5 de la Procédure de Résolution du Combat. Si il y a plusieurs unités avec la même valeur de moral, le possesseur des unités choisi celle qu'il veut. Les pertes restantes peuvent être assignées aux autres unités de la façon dont le joueur le désire.

Une perte de Pas peut être satisfaite des façons suivantes :

- « Retournez » une unité à 2 Pas sur son verso (force réduite).
- Eliminez une unité à 2 Pas qui a déjà été « retournée ».
- Eliminez une unité à 1 Pas.

Exception : Les pertes de Pas ne peuvent jamais être assignées à l'artillerie en bombardement.

2. Faites les Retraites Obligatoires : Si le résultat du combat contient un « R », le joueur doit retraire toutes ses unités ayant survécu d'un hex (sauf l'artillerie en bombardement, voir 7.0).

3. Faites les Tests de Moral : Si *n'importe quelle* unité à subi des pertes, alors le joueur doit faire des Tests de Moral pour *chaque* unité qui a participé au combat (sauf l'artillerie en bombardement). Si une unité rate son Test de Moral, elle doit retraire d'un hex.

Note : Une unité peut avoir à retraire de deux hexs suit à un combat, un hex à cause d'une Retraite Obligatoire ,et un autre pour avoir raté le Test de Moral.

4. Faites les Retraites Volontaires (Défenseur Uniquement) : Le défenseur à le choix de retraire toutes ou quelques unités qui ont été attaquées, mais qui n'ont pas retraits pendant l'étape 2 ou 3 de cette procédure.

6.4 TESTS DE MORAL

Lorsqu'un Test de Moral doit être fait pour une unité, référez vous à la Table des Tests de Moral, lancez un dé et ajoutez la valeur de Moral de l'unité. Le résultat d'un Test de Moral raté dépend de ce pour quoi le Test a été fait. Si un Test est fait pour déterminer si une unité retraire à cause d'un résultat de combat, un Test raté signifie que l'unité doit Retraire d'un hex. Si un Test est fait suite à une retraite dans une ZDC (voir plus bas), un Test raté signifie que l'unité perd un Pas.

6.5 RETRAITES

Une unité peut retraire pour quatre raisons différentes : un Test de Moral raté, un résultat de Retraite Obligatoire, le défenseur peut faire une Retraite Volontaire après un combat, et l'attaquant peut choisir de faire une Retraite Automatique. Toutes ces sortes de retraires sont faites de la même façon, *sauf qu'une (ou plusieurs) unités faisant une Retraite Automatique doivent (si possible) continuer de retraire jusqu'à ce qu'elles ne soient plus dans une ZDC ennemie*. La retraite n'est pas considérée comme un mouvement, et ne nécessite pas la dépense de points de mouvement.

Si une unité retraire dans un hex qui est attaqué ultérieurement pendant la *même* Phase de Combat, sa Force de Défense n'est *pas* ajoutée à celles des autres unités dans l' hex, mais elle subit tous les Résultats du Combat normalement.

Interdictions de Retraites

Parfois il sera impossible pour une unité de retraire dans certaines directions – ou dans toutes – à cause de la présence d'unités ennemies *et/ou* de terrains interdits. Une unité ne peut jamais retraire dans :

- Un hex occupé par l'ennemi.
- Un hex en ZDC ennemie qui ne soit pas occupé par une unité amie.
- Un hex contenant un terrain interdit.

Tests de Moral Causés par une Retraite

Lorsqu'une unité retraire dans un hex contenant une ZDC ennemie, elle doit immédiatement faire un Test de Moral. Si elle le réussit, elle ne subit aucun effet néfaste et peut – si nécessaire – continuer de retraire. Par contre, si l'unité rate son Test de Moral, elle perd immédiatement un Pas. Une unité qui retraire doit faire un Test de Moral pour chaque hex contenant une ZDC ennemie dans lequel elle retraire. Une unité n'a pas à retraire d'un hex supplémentaire si elle rate un de ces Tests de Moral (en supposant bien sur qu'elle n'ait pas été éliminée par la perte de Pas).

Effets de l'Incapacité à Retraire

Chaque unité qui doit Retraire et ne le peut pas à cause des Interdictions de Retraite doit perdre un Pas *pour chaque* hex qu'elle ne peut pas Retraire. Par conséquent, si une unité

subit une Retraite Obligatoire et qu'elle rate son Test de Moral, elle peut perdre deux Pas à cause de son incapacité à Retraiter.

Exemple : Une pile d'unités Confédérées contenant les Brigades Russel et Stewart (voir Shiloh) subissent un Résultat de Combat « 1R ». Les deux brigades sont composées de deux Pas et sont en pleine forme. Le joueur Confédéré choisi d'appliquer la perte de Pas à la brigade Stewart, en la retournant. Il ne peut pas, par contre, satisfaire la Retraite Obligatoire à cause des Zones de Contrôle de l'Union. Ainsi, chaque unité de la pile subit une perte supplémentaire, ce qui élimine la brigade Stewart et réduit d'un Pas la brigade Russel. De plus, comme les confédérés ont subi au moins un Pas de pertes pendant le combat, la brigade Russel doit faire un Test de Moral pour déterminer si elle doit retraiter d'un autre hex. Si la brigade Russel rate le Test, elle sera détruite à cause de son incapacité à retraiter.

Priorités de Retraite

Les unités retraitent une par une, et les priorités suivantes doivent être suivies (*si possible*) dans l'ordre donné. Une unité qui retraite devrait retraiter vers :

- **Priorité 1 :** Un hex qui ne soit pas en ZDC ennemie.

Exception : Une unité peut retraiter dans un hex en ZDC ennemie si aucune autre alternative n'existe et que l'hex est occupé par une unité amie.

- **Priorité 2 :** Un hex dans la direction des Lignes Amies. La direction des Lignes Amies est indiquée par le Compas de Retraite imprimé sur chaque carte.

Exemple : Dans Bull Run, la direction des Lignes Amies pour le joueur de l'Union est vers le nord, le nord est, ou le nord ouest.

- **Priorité 3 :** Un hex dans lequel la limite d'empilement n'est pas dépassée (voir 5.0).
- **Priorité 4 :** Un hex le plus éloigné du plus grand nombre d'unités ennemies à partir de l'hex d'où retraite l'unité.

Retraite Etendue

Les unités qui font une Retraite Automatique doivent (si possible) continuer de retraiter jusqu'à ce qu'elles ne soient plus dans une ZDC ennemie. Toutes les unités qui retraitent dans un hex en dépassant les limites d'empilement (voir 5.4) doivent continuer de retraiter jusqu'à ce qu'elles ne soient plus surempilées. Dans les deux cas, les unités retraitent d'un hex supplémentaire à la fois, en observant toutes les Priorités et Interdictions de Retraite, jusqu'à ce qu'elles ne soient plus surempilées/en ZDC ennemie. Ceci s'appelle une Retraite Etendue. (étant donné le titre du paragraphe, on ne s'en serait pas douté, ndt).

Surempilement

Si une unité est forcée de retraiter dans un hex en violation des Limites d'Empilement et *ne peut pas* faire de Retraite Etendue à cause des Interdictions de Retraite, elle peut rester surempilée. Placez les unités surempilées en bas de la pile ; seules les deux unités du haut de la pile comptent pour le combat. Par contre, si une pile surempilée subit n'importe quel résultat de combat, le résultat s'applique à toutes les unités dans l'hex, et pas seulement aux deux qui ont été utilisées pour combattre.

Note : Le surempilement ne peut se produire que dans une situation de retraite où une Retraite Etendue ne peut pas être faite.

6.6 AVANCE APRES COMBAT

Il y a deux situations dans lesquelles une unité peut Avancer :

1. Une unité *attaquant* peut Avancer si toutes les unités en défense dans l'hex adjacent sont soit éliminées, soit forcées de retraiter suite au combat où ont participé les attaquants. Bien sur, si les attaquants eux mêmes doivent retraiter suite au combat, il ne peut pas y avoir d'Avance.
2. Une unité en *défense* peut Avancer si une unité en attaque retraite depuis un hex adjacent avec une Retraite Automatique.

Procédure d'Avance

Une unité – et pas plus d'une unité – peut Avancer dans *chaque* hex où tous les ennemis ont Retraités ou ont été éliminés. L'Avance n'est pas considérée comme un mouvement et ne coûte pas de points de mouvement. Une unité peut Avancer dans un hex quelle que soit la présence de ZDC ennemies, même si elle se déplace directement d'une ZDC à une autre.

Restrictions sur l'Avance

- Une unité d'artillerie ne peut jamais Avancer.
- Une unité en défense ne peut pas Avancer suite à un combat. Elle *peut* par contre Avancer après que les unités de l'attaquant aient fait une Retraite Automatique.
- Une unité ne peut avancer que dans *le premier hex* libéré par les unités en retraite. Si les unités ennemies ont retraité d'un deuxième hex, l'unité qui a avancé *ne peut pas* avancer dans ce second hex.
- L'option d'avance doit être exercée *immédiatement* après que les unités ennemies aient retraité, et avant qu'une autre activité de jeu, quelle qu'elle soit ne commence.

Exemple : Si une unité de l'Union en défense retraite suite à un résultat défavorable, le joueur Confédéré peut Avancer dans l'hex libéré immédiatement, ou pas du tout. Le joueur Confédéré ne peut pas attendre qu'un autre combat ait été résolu pour décider si oui ou non il veut avancer une unité dans l'hex en question.

7.0 Artillerie

7.1 BOMBARDEMENT

Dans *Across Five Aprils* les unités d'artillerie peuvent attaquer et se défendre contre des unités dans des hexs adjacents tout comme les unités d'infanterie ou de cavalerie. Par contre, les unités d'artillerie peuvent aussi Bombarder (attaquer) les unités ennemies jusqu'à *quatre* hexs de distance, du moment qu'elles peuvent tracer une Ligne de Vue (voir plus bas).

Note : Les unités d'artillerie en Bombardement peuvent attaquer à travers des côtés d'hexs de Rivières (voir le Tableau des Effets du Terrain).

Tous les autres types d'unités n'ont pas le droit d'attaquer à travers des Rivières.

Restrictions sur le Bombardement

- Une unité d'artillerie qui retraite, quelle qu'en soit la raison ne peut pas Bombarder pendant la même Phase de Combat.
- Une unité d'artillerie ne peut pas Bombarder si elle est dans une ZDC ennemie.

Diminution de Portée

Si des unités d'artillerie en Bombardement tirent à une portée supérieure à un hex, la force d'attaque *totale* est réduite de moitié (arrondie à l'inférieur). Ainsi, une unité d'artillerie avec une force de Bombardement de 1 ne pourrait pas Bombarder seule, car sa force d'attaque serait réduite à 0.

Exemple : Deux unités d'artillerie avec une force d'attaque de 3 et 2 Bombardent une cible à deux hexs de distance. Leur force d'attaque effective est réduite à 2 (la moitié de 5 arrondie à l'inférieur).

Note de Conception : Cette règle reflète le fait que l'artillerie de l'époque de la Guerre Civile était plus efficace contre des cibles d'infanterie en tirant à bout portant, où elle pouvait utiliser de la mitraille comme munitions. A des distances plus longues, ces munitions étaient totalement inutiles, ce qui forçait les artilleurs à utiliser des boulets, ce qui était beaucoup moins efficace.

Ligne de Vue

Pour pouvoir Bombarder, une unité d'artillerie doit avoir une Ligne de Vue (LDV) dégagée jusqu'aux hexs cibles. La LDV est tracée en ligne droite depuis le centre de l'hex de l'unité d'artillerie qui bombarde jusqu'au centre du (ou des) hex(s) cible(s). Rappelez vous que chaque hex n'est composé que d'un seul type de terrain. Par conséquent, ignorez totalement les symboles de terrains qui « débordent » dans les hexs adjacents, et supposez que l'hex entier est composé du terrain qui recouvre la majeure partie de sa surface.

Si la LDV traverse un terrain bloquant, alors la LDV est bloquée et l'unité d'artillerie ne peut pas bombarder l'hex cible. Si la LDV suit exactement un *côté d'hex* entre deux hexs, dont l'un contient un terrain bloquant et pas l'autre, alors la LDV n'est pas bloquée.

Exception : Lorsque vous vérifiez la LDV, ignorez le Terrain Bloquant dans ou sur les côtés d'hexs des hexs de l'unité qui bombarde et de la cible.

Terrain Bloquant

Les Talus, les Villes, les Bois, les Collines, et les Collines Boisées sont des types de terrains bloquants.

Note : Contrairement à d'autres wargames, les unités amies et ennemies ne bloquent pas la LDV. Une unité d'artillerie qui Bombarde peut toujours tirer à travers des hexs contenant des unités amies ou ennemies.

7.2 COMBAT PAR BOMBARDEMENT

Il y a deux façons pour une unité d'artillerie de Bombarder les unités ennemies : les Attaques par Bombardement et les Attaques Combinées.

Attaques par Bombardement

Une attaque dans laquelle de l'artillerie en Bombardement est la *seule* force d'attaque est appelée Attaque par Bombardement. Les Attaques par Bombardement ne peuvent être faites que contre *un seul* hex occupé par l'ennemi, et le Rapport de Force Initial doit être d'au moins 1-4. L'attaque est résolue normalement, sauf que le défenseur ne lance pas de dé. Par conséquent les unités d'artillerie en Bombardement ne subissent jamais de Résultat du Combat.

Note : Pendant une Phase de Combat, chaque unité ennemie qui exerce une ZDC dans des hexs occupés par des unités amies doit être attaquée (voir 6.1). En ayant des unités d'artillerie en Bombardement, les unités amies qui sont dans des ZDC de plusieurs piles ennemies peuvent être relevées de l'obligation d'attaquer *tous* les ennemis (bien qu'elles *doivent* attaquer au moins une pile ennemie).

Les décalages de colonnes (voir 6.2, étape 4) pour les côtés d'hexs de *Ruisseaux*, *Torrents*, et *Rivières* sont ignorés lors d'une Attaque par Bombardement. Par contre, les décalages de colonnes pour tous les *autres* types de côtés d'hexs et de terrains de l'hex s'appliquent normalement aux Attaques par Bombardement.

Exemple : Une attaque par Bombardement avec un Rapport Initial de 2-1 est faite contre des unités localisées dans un hex de Bois derrière un côté d'hex de Rivière. La colonne de Rapport est décalée d'un rang vers la gauche à cause du Bois, mais le décalage normal pour le Ruisseau est ignoré parce que c'est une Attaque par Bombardement. Ainsi, le Rapport Final est 1-1.

Attaques Combinées

Les unités d'artillerie en Bombardement peuvent se joindre à une attaque impliquant d'autres unités amies qui sont dans la ZDC du défenseur. Ceci est appelé une Attaque Combinée. Si les unités ennemies qui se défendent contre une Attaque Combinée se trouvent dans plus d'un hex, alors les unités d'artillerie en Bombardement doivent être dans les quatre hexs et avoir une LDV dégagée vers *tous* les hexs cibles.

Une Attaque Combinée est résolue normalement sauf que les unités d'artillerie en *Bombardement* sont totalement immunisées à tous les résultats du combat (les unités d'artillerie en attaque qui sont dans la ZDC des défenseurs subissent des pertes et retraitent normalement). De plus, l'attaquant doit utiliser la Valeur de Moral d'une des unités adjacentes aux défenseurs pour résoudre l'attaque, il ne peut pas utiliser une unité d'artillerie en Bombardement pour cela.

8.0 Renforts

Dans les jeux d'*Across Five Aprils* certaines unités ne sont pas sur la carte lorsque le jeu commence, mais arrivent en renforts au cours du jeu. Chaque unité en renfort à un tour d'arrivée et une lettre d'hex d'entrée imprimée sur le pion.

8.1 ARRIVEE

Organisation des Renforts : Au début du jeu, placez toutes les unités en renforts et leurs Marqueurs de Phase sur la Piste des Tours dans les espaces correspondant aux tours où elles doivent entrer. Le tour d'arrivée de chaque unité de renfort est imprimé au recto du pion dans le coin supérieur droit.

Arrivée des Marqueurs de Phases : Pendant la Phase des Marqueurs de Phases de chaque tour de jeu, vérifiez la Piste des Tours pour voir si des Marqueurs de Phase de Mouvement ou de Combat doivent entrer en jeu. Si c'est le cas, ils sont placés dans la tasse avec les autres Marqueurs de Phases.

Arrivée des Unités de Combat : Si quelques unités (ou toutes) d'une Formation doivent Arriver en renfort pendant le tour en cours, le possesseur des unités à le choix d'en faire entrer toutes, quelques unes, ou aucunes lorsque le Marqueur de Phase de Mouvement de la Formation est tiré pendant le Segment d'Opérations. Les unités en renfort qui sont volontairement retardées hors carte sont placées dans le prochain espace de la Piste des Tours.

8.2 ENTREE

Où : L'hex (ou les hexs) d'entrée de chaque unité en renfort est imprimé sur le recto du pion dans le coin supérieur droit. Ils correspondent aux lettres imprimées sur les cartes, qui désignent les hexs d'entrée.

Comment : Les renforts entrent sur la carte en payant le coût en Points de Mouvement pour entrer dans le terrain de leur hex d'entrée. Si une unité entre par une Route ou une Piste, elle paye le coût de la Route ou de la Piste. Les unités en renfort peuvent entrer empilées dans la limite d'empilement de deux unités. Si plus d'une pile d'unités entre sur la carte par lme même hex d'entrée pendant une Phase de Mouvement, il n'y a pas de coût supplémentaire en Points de Mouvement pour les piles entrant après la première (comme dans certains autres jeux).

Entrée Bloquée : Les renforts peuvent entrer sur la carte dans un hex en ZDC ennemie, mais ne peuvent pas entrer dans un hex occupé par l'ennemi. Si leur hex d'entrée est bloqué, les unités en renforts peuvent entrer sur la carte par le (ou les) hex(s) non bloqué(s) le plus proche de l'hex d'entrée original.

Exception : Dans le jeu Shiloh, les renforts de l'Union peuvent seulement entrer dans leurs hexs d'entrée imprimés ; si ils sont bloqués, ils ne peuvent pas entrer en jeu.

9.0 Nuit

Pendant les tours de nuit, les exceptions suiv antes aux règles normales s'appliquent :

- Il n'y a pas de Phases de Combat. Par conséquent, les Marqueurs de Phases de Combat de l'Union et Confédéré ne sont *pas* placés dans la tasse pendant le Segment des Marqueurs de Phases.
- Une unité ne peut pas entrer dans une ZDC ennemie à moins que l'hex en question ne soit déjà occupé par une unité amie. Elle peut, bien sur, toujours quitter une ZDC ennemie du moment qu'elle n'entre pas dans une autre.

10.0 Fortifications

Notes de Conception : *Pendant la Guerre Civile, les deux camps ont employé toute une variété de fortifications dans un but défensif. Elles allaient des barrières montées à la hâte avec des piles de bois jetées en vrac, aux systèmes de tranchées élaborés devant celles de la première guerre*

mondiale. Avec les limitations des armes et des tactiques de l'époque de la Guerre Civile, même les lignes de barrières ou de retranchements faiblement garnies étaient pratiquement imprenables.

Les fortifications sont une forme spéciale de côté d' hex artificiel qui peuvent être construites pendant le jeu, et qui fournissent un bonus au combat pour les unités empilées dessus (en fait, « à l'intérieur »). Les Fortifications sont de deux types : les Barrières et les Retranchements. La construction d'une Fortification est indiquée en plaçant un Marqueur de Fortification dans l' hex du côté approprié (Barrière ou Retranchement). Une fois construite, une Fortification est permanente et reste en place jusqu'à la fin de la partie.

Les Règles Exclusives de chaque jeu indiquent comment, quand, et quels types de Fortifications peuvent être construites. Si les Règles Exclusives d'un jeu ne permettent pas spécifiquement la construction de Fortifications, alors on ne peut pas en construire au cours du jeu.

EFFETS DES FORTIFICATIONS

Les Fortifications fonctionnent comme un Terrain de Côté d'Hex. Notez que les Marqueurs de Fortifications représentent les Barrières et les Retranchements en suivant *trois côtés d'hexs connectés*. Les effets des Fortifications s'appliquent *uniquement* à ces trois côtés d' hex. Ainsi, en plaçant un marqueur de Fortification nouvellement construite, alignez le de façon à ce que les trois côtés d' hex de Barrière (ou de Retranchement) soient alignés avec les trois côtés d'hex de l'hex dans lequel il est placé. Une fois placé et aligné, un marqueur de Fortification ne peut plus être pivoté pour changer l'alignement des trois côtés d' hex fortifiés.

Effets des Fortifications sur les ZDC

Les ZDC ne s'étendent *pas* dans un hex à travers un côté d'hex de Barrière ou un Retranchement. Par contre, les ZDC d'une unité occupant une Fortification s'étendent normalement dans les six hexs adjacents (même à travers les côtés d'hex de Fortification).

Exemple : Une unité amie est adjacente à une unité ennemie dans un Retranchement, et le côté d'hex séparant les deux hexs est l'un de ceux couverts par le marqueur de Retranchement. Pendant la Phase de Combat ennemie, son unité n'a pas à attaquer car la ZDC amie ne s'étend pas à travers le Retranchement.

Pendant votre Phase de Combat, par contre, l'unité amie doit attaquer (ou faire une Retraite Automatique) parce que la ZDC ennemie s'étend à travers le Retranchement. De plus, pendant la Phase de Mouvement, l'unité ennemie peut quitter librement le Retranchement et entrer dans une ZDC ennemie, car elle n'a pas commencé son mouvement dans une de vos ZDC.

Effets des Fortifications sur le Combat

Les unités qui occupent des Fortifications lorsqu'elles sont attaquées obtiennent un décalage de colonnes comme si elles étaient attaquées à travers un terrain de côté d' hex naturel. Par contre, comme pour les autres terrains de côté d'hex, les effets de la Fortifications ne s'appliquent que si *tous* les attaquants attaquent à travers un côté d' hex de Barrière ou de Retranchement. Les unités attaquées par des unités

ennemies attaquant depuis un hex contenant une Fortification n'obtiennent aucun bénéfice des côtés d'hexs fortifiés.

Barrière : Décalage d'une colonne à gauche.

Retranchement : Décalage de 2 colonnes à gauche, *et* les pertes de Pas de l'attaquant sont automatiquement augmentées de 1 à moins que le résultat du combat ne soit « - » (pas d'effet).

Exemple : Un résultat de combat « 1R » infligé à l'attaquant dans une attaque faite à travers un Retranchement devient automatiquement « 2R ». Par contre, un résultat « - » (pas d'effet) reste « - ».

EXEMPLE DE JEU DETAILLE

Ce qui suit est un exemple détaillé des quatre premiers tours du jeu Pea Ridge. Il est conçu pour illustrer comment fonctionne le système d'Across Five Aprils, et pour aider les joueurs à répondre aux questions qu'ils pourraient se poser au cours d'une partie. Les nouveaux joueurs devraient d'abord lire cet exemple avant de lire les règles une première fois. Pour apprendre le plus possible de cet exemple, vous devriez préparer le jeu Pea Ridge et « jouer » en lisant l'exemple.

Placement Initial

Il n'y a que deux unités sur la carte : le 24^e Régiment Missouri (du Groupe Indépendant) dans l'hex 3205, et la Brigade Dodge (de la Division Carr) dans l'hex 4312.

Les trois Hexs Objectifs sont contrôlés par le joueur de l'Union au début du jeu, donc les Marqueurs d'Objectifs sont placés dans les hexs 3605 (Elkhorn Tavern), 4009 (QG de l'Union) et 4117 (Leetown) avec le drapeau de l'Union visible.

Le marqueur de tour de jeu est placé dans l'espace 1 de la Piste des Tours du jeu Pea Ridge.

1^{er} Tour de Jeu

Segment des Marqueurs de Phases

Avec son Marqueur de Phase de Combat, le joueur de l'Union place le Marqueur de la Division Carr et le Marqueur du Groupe Indépendant dans la tasse car les deux formations ont des unités sur la carte. Le Marqueur de la Division Ousterhaus va aussi dans la tasse car elle arrive en renforts au tour 1.

Le joueur Confédéré place les Marqueurs des Divisions Price et McCulloch dans la tasse ainsi que son Marqueur de Phase de Combat parce que les deux arrivent en renforts au tour 1.

Segment d'Opérations

Pendant le Segment d'Opérations, les Marqueurs de Phases sont tirés au sort dans la tasse des Marqueurs un par un (les joueurs alternent le tirage). Lorsqu'un Marqueur de Mouvement est tiré, toutes les unités de la Formation peuvent bouger. Lorsqu'un Marqueur de Phase de Combat est tiré, toutes les unités de ce camp engagent le combat avec les unités ennemies. Les paragraphes suivants indiquent dans quel ordre les Marqueurs de Phase ont été tirés lors de notre partie d'exemple, et décrivent les mouvements et combats qui en ont résulté.

Note : Pour des questions de concision, nous ne détaillerons pas les activités des formations et unités (Divisions Confédérées McCulloch, Ousterhaus et la Division de l'Union Davi, etc) qui opèrent dans les environs de Leetown sur le côté ouest du champ de bataille.

1. Marqueur de Phase de Combat Confédéré : Comme il n'y a pas d'unités Confédérées sur la carte, il ne peut pas y avoir de combat.

2. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division McCulloch : Les unités McCulloch entrent par l'Hex d'Entrée A (3120) et se déplacent sur la piste vers Leetown.

3. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division Ousterhaus : Les unités Ousterhaus entrent dans l'Hex d'Entrée D et se déplacent vers Leetown.

4. Marqueur de Phase de Combat de l'Union : Il n'y a pas d'unités de combat Confédérées projetant des ZDC dans des hexs occupés par des unités de l'Union, ni d'unités d'artillerie Confédérées à portée d'unités de l'Union, donc il ne peut pas y avoir de combat.

5. Phase de Marqueur de Mouvement du Groupe Indépendant de l'Union :

- La Cavalerie de Bussey entre par l'Hex D et se déplace vers Leetown.
- Le 24^e Missouri ne peut pas bouger au tour 1 (voir les règles exclusives de Pea Ridge ; 13.2).

6. Phase de Marqueur de Mouvement de la Division Price : Les unités Price ont le choix d'entrer par un des hexs d'entrée « B » (3104 et 3105).

- La Brigade Price et l'unité d'artillerie « Price B » entrent dans l'hex 3105 et doivent s'arrêter immédiatement parce qu'elles sont entrées dans la ZDC du 24^e Missouri [1/2 PM].

Note : Dans cet exemple, le nombre de Points de Mouvement dépensés par une unité en mouvement sera indiqué entre crochets. Ainsi [1/2 PM] signifie que la ou les unités en question ont dépensé un demi point de mouvement.

- Les Brigades Slack et Little entrent dans l'hex 3104 et se déplacent sur la piste jusqu'à l'hex 3402 [4 PM]. Avec ce mouvement, le joueur Confédéré espère contourner toute ligne que le joueur de l'Union pourrait vouloir essayer de former devant Elkhorn Tavern.
- L'unité d'artillerie « Price A » entre dans l'hex 3104 et bouge dans l'hex 3204 [3 PM], où elle doit s'arrêter car elle est entrée dans une ZDC de l'union et a dépensé tous ses points de mouvement.

7. Phase de Marqueur de Mouvement de la Division Carr :

- La Brigade Dodge se déplace depuis Pratt Store (4312) vers l'hex 3707 par la Telegraph Road [4 PM].

Segment de Changement de Tour

Le marqueur de tour est avancé dans l'espace 2 de la Piste des Tours de Pea Ridge.

2^e Tour de Jeu

Segment des Marqueurs de Phases

Tous les marqueurs de Phases tirés pendant le premier tour de jeu sont remis dans la tasse. Aucune nouvelle Formation n'arrive en Renfort au tour 2, donc il n'y a pas de nouveaux marqueurs de placés dans la tasse.

Segment d'Opérations

1. Marqueur de Phase de Combat de l'Union : Le 24^e Missouri doit engager le combat avec la Brigade Price et les unités d'artillerie « Price A et B » car elles projettent toutes trois une ZDC dans son hex. Par contre, comme le 24^e

Missouri a une Force d'Attaque de zéro, il doit faire une Retraite Automatique (voir 6.2 ; Procédure de Résolution du Combat, étape 2). Selon les Priorités de Retraite (voir 6.5), le 24è doit retraire dans l'hex 3306 car c'est le seul hex qui ne soit pas en ZDC ennemie (priorité 1) et dans la direction des lignes amies (priorité 2).

Avance

Après qu'une unité ait fait une retraite automatique, une unité ennemie peut Avancer dans l'hex libéré. Comme l'artillerie ne peut jamais avancer (voir 6.6), seule la Brigade Price peut avancer en 3205, ce qu'elle fait.

2. Marqueur de Phase de Combat Confédéré : La Brigade Price (5-8) attaque le 24è Missouri (0-1) car il est dans une ZDC de l'Union. Le rapport initial est 5-1, mais la colline boisée de l'hex 3306 décale de 2 colonnes vers la gauche, ce qui donne un Rapport Final de 3-1. Les deux camps doivent maintenant indiquer quelle est la valeur de moral qu'ils utiliseront. Comme chaque camp n'a qu'une seule unité en combat, la valeur de moral Confédérée sera -1 alors que celle de l'Union sera 0.

Note : Dans cet exemple, les forces d'attaque et de défense des unités participant à un combat seront indiquées entre parenthèses. Ainsi, l'indication (5-8) signifie que l'unité en question à une force d'attaque de 5 et une force de défense de 8.

Résolution du Combat

- Le dé Confédéré donne un 6, modifié en 5 à cause de la valeur de moral de Price. Dans la colonne 3-1 de la Table de Résultats des Combats en Attaque, un jet de dé de 5 donne un résultat « 2R » (2 pertes de Pas et une Retraite Obligatoire). Comme le 24è Missouri ne peut absorber qu'un seul pas de pertes, il est éliminé et retiré de la carte.
- Le dé de l'Union donne un 4 (la valeur de moral de 0 ne modifie pas le résultat), ce qui, sur la colonne 3-1 de la Table de Résultats des Combats en Défense donne un résultat « 1 » (1 perte de Pas). La Brigade Price perd un Pas et son pion est retourné.

Test de Moral

- Comme il y a une perte de Pas pendant le combat, un Test de Moral doit être fait pour la Brigade Price pour déterminer si elle doit retraire. Avec un jet de dé chanceux de 5, modifié en 4 par la valeur de moral de -1 de la Brigade, l'unité ne retraire pas (elle aurait du si le résultat modifié avait été 3 ou moins).

Avance Après Combat

- Comme la Brigade Price n'a pas Retraité, elle peut avancer dans l'hex (3306) libéré lorsque le 24è Missouri a été éliminé. Par contre, le joueur Confédéré choisit de ne pas le faire car il veut garder son unité sur la route.

3. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division Carr :

- L'artillerie Carr entre en Renfort par l'Hex d'Entrée C et se déplace le long de la Telegraph Road jusqu'à l'hex 4110 [3 PM].
- La Brigade Dodge bouge jusqu'à l'hex 3604 par les hexs 3606 et 3605 [2 PM]. Le joueur de l'Union choisit cette position parce qu'il souhaite bloquer la Telegraph Road et la piste menant de Clemen's Farm au QG de l'Union.

4. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division Price :

- La Brigade Price bouge sur la Telegraph Road jusqu'à l'hex 3505 [1 ½ PM], où elle doit s'arrêter car elle est entrée dans la ZDC de la Brigade Dodge. Comme la Brigade Price projette maintenant une ZDC dans l'hex contenant Elkhorn Tavern, le Marqueur d'Objectif est retiré (aucun camp n'occupe la Taverne, mais les deux projettent une ZDC dans l'hex, donc personne ne le contrôle).
- L'unité d'artillerie « Price B » bouge sur la Telegraph Road jusqu'à l'hex 3505 [2 PM].
- L'unité d'artillerie « Price A » bouge en 3105 puis en 3305 par la Telegraph Road [3 PM].
- Les Brigades Slack et Little occupent Clemen's Farm (3603), en passant par l'hex 3503 [3 PM].

5. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division McCulloch :

A partir de maintenant nous ne donnerons pas les activités de cette Formation et des autres agissant à l'ouest du champ de bataille.

6. Marqueur de Phase de Mouvement du Groupe

Indépendant de l'Union : La Cavalerie Bussey est la seule unité Indépendante en jeu et agit hors de la zone qui nous intéresse.

7. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division Ousterhaus

Segment de Changement de Tour

Le marqueur de tour est avancé dans l'espace 3 de la Piste des Tours de Pea Ridge.

3è Tour de Jeu

Segment des Marqueurs de Phases

Tous les marqueurs de phases tirés pendant le tour 2 retournent dans la tasse. Il n'y a pas de renforts nécessitant l'addition de nouveaux marqueurs.

Segment d'Opérations

1. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division Ousterhaus

2. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division McCulloch

3. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division Carr :

- La Brigade Dodge ne bouge pas.
- L'artillerie Carr bouge dans l'hex 3306 par la Telegraph Road [3 PM].
- La Brigade Vandever entre en renforts par l'Hex d'Entrée D et bouge en 3909 par la Telegraph Road [4 PM].

4. Marqueur de Phase de Combat de l'Union

5. Marqueur de Phase de Combat Confédéré : Les Brigades Slack (1-2), Little (2-4) et Price (2-5-4) et l'artillerie « Price A » (3-7) attaquent la Brigade Dodge (4-4). Le Rapport Initial est 2-1 (force d'attaque de 8 contre une force de défense de 4), mais le Rapport Final est réduit à 1-1 à cause des Bois. Toutes les unités Confédérées ont un moral de -1,

alors que le joueur de l'Union doit utiliser la valeur de moral de Dodge de +1.

Résolution du Combat

- Le joueur Confédéré obtient un 4 au dé, modifié en 3 à cause du moral, ce qui donne sur la colonne 1-1 de la Table de Résultats des Combats en Attaque un résultat « 1 » (1 Perte de Pas), donc la Brigade Dodge perd un pas et est retournée.
- Le joueur de l'Union obtient un 5 au dé, modifié en 6 à cause du moral, ce qui donne un résultat « 2R » dans la colonne 3-1 de la Table de Résultats des Combats en Défense. Le joueur Confédéré choisit d'appliquer une perte à la Brigade Slack et une autre à la Brigade Little, en les retournant. Les quatre unités Confédérées doivent faire une Retraite Obligatoire. La Brigade Price et l'artillerie « Price B » retraitent en 3404 parce que, avec les priorités de retraite, cet hex est en direction des lignes amies et le plus éloigné du plus grand nombre d'ennemis. Pour les mêmes raisons, Little et Slack retraitent en 3503.

Tests de Moral

- Comme la Brigade Dodge a perdu un pas, elle doit faire un Test de Moral pour voir si elle retraite. Le dé donne un 4, modifié en 5 avec la valeur de moral de +1 de Dodge, donc la Brigade ne retraite pas (voir la Table des Tests de Moral).
- Comme le joueur Confédéré a subi des pertes, un Test de Moral doit être fait pour les quatre unités ayant participé au combat (même celles qui n'ont pas perdu de pas) pour déterminer si elles doivent retraiter *d'un autre* hex. Tous les tests sont modifiés par -1 (valeur de moral des unités). Little et Slack retraitent en 3402 après avoir raté leur Test de Moral avec des jets de dés de 1 et 2 respectivement. L'artillerie « Price B » retraite en 3304 avec un jet modifié de 1, alors que la Brigade Price réussit son Test et reste en 3404.

Avance Après Combat

- Bien que toutes les unités Confédérées dans les hexs 3603 et 3505 aient retraité, la Brigade Dodge ne peut pas avancer parce que des unités en défense ne peuvent jamais Avancer sauf après une Retraite Automatique.

6. Marqueur de Phase de Combat de l'Union : Aucune unité Confédérée ne projette de ZDC dans des hexs occupés par des unités de l'Union, et aucune artillerie de l'Union n'a des unités Confédérées à portée, donc il n'y a pas de combat.

7. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division Price :

En dépit du revers qu'elle vient d'essuyer, la Division Price retourne fièrement au contact.

- L'unité d'artillerie « Price A » bouge dans l'hex 3505 par la Telegraph Road [1 PM].
- La Brigade Price revient dans l'hex 3505 [2 PM].
- L'unité d'artillerie « Price B » bouge dans l'hex 3404. L'unité peut le faire en dépit du fait que ce mouvement coûte 4 Points de Mouvement [2 pour le Bois +2 pour le bras de mar] et que sa Capacité de Mouvement n'est que de 3, parce que les règles de mouvement (voir la première exception en 4.2) disent qu'une unité peut toujours bouger d'au moins un hex par Phase de Mouvement.

- Les Brigades Little et Slack passent à travers l'hex 3403 et entrent en 3504 [4 PM].

Segment de Changement de Tour

Le marqueur de tour est avancé dans l'espace 4 de la Piste des Tours de Pea Ridge.

4è Tour de Jeu

Segment des Marqueurs de Phases

Tous les marqueurs de phases tirés au cours du tour précédent sont remis dans la tasse, ainsi que le marqueur de mouvement de la Division Davis qui entre en renfort ce tour ci.

Segment d'Opérations

1. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division Carr : Le joueur de l'Union est chanceux et se déplace à nouveau en premier.

- La Brigade Dodge reste sur place, et continue à contester le contrôle de Elkhorn Tavern et bloque les deux routes vers les arrières de l'Union.
- L'artillerie Carr reste également où elle est pour pouvoir bloquer les mouvements de flanc par le coin sud ouest de Pea Ridge.
- La Brigade Vandever bouge en 3707 par la Telegraph Road [1 ½ PM], puis oblique vers l'hex 3706 [2 PM supplémentaires].

2. Marqueur de Phase de Mouvement du Groupe Indépendant :

- La Cavalerie Bowen entre en renforts dans l'Hex d'Entrée C et galope sur la Telegraph Road jusqu'en 3606 [6 PM].
- L'unité d'artillerie Indépendante entre par l'Hex d'Entrée C et bouge sur la Telegraph Road jusqu'en 4110 [3 PM].

3. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division McCulloch

4. Marqueur de Phase de Combat de l'Union : La Brigade Dodge doit faire un combat contre les quatre unités Confédérées qui projettent une ZDC dans son hex. Comme le Rapport Initial est 1-4 avant même le décalage des Bois, le joueur de l'Union décide de faire une Retraite Automatique. Selon les priorités de retraite, les hexs 3705 et 3704 sont deux alternatives de même valeur (les deux sont dans la direction des lignes amies et équidistant du plus grand nombre d'ennemis), donc le joueur de l'Union choisit de retraiter en 3705 car cela le laisse adjacent à Elkhorn Tavern.

Note : Le Rapport réel est 1-6 (force d'attaque de 3 contre une force de défense de 16), mais les rapports inférieurs à 1-4 sont toujours résolus à 1-4 sur la Table de Résultats des Combats.

Avance

• La Brigade Price avance dans l'hex 3604. En tant qu'unités d'infanterie, les Brigades Little et Slack sont aussi éligibles pour avancer, mais la Brigade Price a été choisie parce que c'est la plus puissante.

5. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division Ousterhaus

6. Marqueur de Phase de Combat Confédéré : Le joueur Confédéré déclare que la Brigade Price (2-5-4) et l'unité d'artillerie « Price A » (4-8-3) engagent la Brigade Dodge (3-4-4). Comme l'artillerie Bombarde (voir 7.1) un hex non adjacent, sa Force d'Attaque est réduite de moitié et passe à 2. Le Rapport Initial est 1-2. Ne souhaitant pas garantir l'élimination quasi certaine de sa plus forte unité d'infanterie avec seulement 50% de chances de détruire la Brigade Dodge, le joueur Confédéré choisit de faire une Retraite Automatique. La Brigade Price retraite en 3505 parce que c'est vers les lignes amies (priorité 2) et ne dépasse pas les limites d'empilement (priorité 3), bien que la retraite ne soit pas dans l'hex le plus loin du plus grand nombre d'ennemis (en violation de la priorité 4).

Attaque par Bombardement

- A ce moment, la Brigade Dodge devrait avoir l'opportunité d'Avancer dans l'hex libéré par la Brigade Price. Par contre, comme l'artillerie « Price A » participe au combat, elle fait maintenant un Bombardement contre Dodge (le joueur Confédéré espère avoir de la chance et éliminer Dodge l'empêchant ainsi d'avancer en 3604 pour bloquer l'accès à la Taverne). Le Rapport Initial est 1-2, mais le Bois ramène le Rapport Final à 1-3. Le joueur Confédéré doit utiliser la valeur de moral de -1 de l'artillerie. Le joueur de l'Union, d'autre part, ne choisit pas de valeur de moral parce qu'il ne fait pas de jet de dé en défense lors d'un Bombardement.

Résolution du Combat

- Le dé Confédéré donne 4, modifié en 3 à cause du moral. Dans la colonne 1-3 de la Table de Résultats des Combats en Attaque, le résultat est « - » (pas d'effet).

Avance

- La Brigade Dodge avance en 3604.

7. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division Davis : Les Brigades White et Patty et l'artillerie Davis entrent par l'Hex d'Entrée D et se dirigent vers Leetown.

8. Marqueur de Phase de Mouvement de la Division Price :

- Le joueur Confédéré fait marcher la Brigade Slack sur l'hex 3602 par l'hex 3503 [4 PM] pour commencer un autre mouvement de flanc, et pour libérer de la place d'empilement dans l'hex 3504.
- l'artillerie « Price B » bouge dans l'espace libéré par la Brigade Slack dans l'hex 3504 [2 PM].

Segment de Changement de Tour

Le marqueur de tour est avancé dans l'espace 5 de la Piste des Tours de Pea Ridge.

POST SCRIPTUM

Nous arrêtons ici ce compte rendu de la partie de Pea Ridge. Quatre tours suffisent parce que nous avons eu l'opportunité de présenter tous les systèmes des règles de base, ainsi qu'une paire de situations inhabituelles (par exemple ; le Bombardement après une Retraite Automatique au tour 4). Ainsi préparés, les nouveaux joueurs d'Across Five Aprils trouveront les règles plus faciles à assimiler.