

CARTES STRATEGIQUES

1 - Sacs à dos vides [*Empty Haversacks*]

Elle peut être jouée comme carte d'interruption pour annuler l'activation d'une force confédérée ou durant un tour de l'Union pour faire procéder à l'attrition d'une force confédérée immédiatement.

2 - "Têtes de Cuivre" (la paix à tout prix, nordistes et cinquième colonne) [*Copperheads*]

Réduire la V.S. de l'Union de 2 points ou placer 2 marqueurs C.P. en Ohio dans des cases sans P.F. ou fort de l'Union.

3 - En avant sur Richmond [*Forward to Richmond*]

L'Union peut activer n'importe quelle armée dans la limite de 4 cases de Richmond (VA). L'armée doit être déplacée aussi près que possible de Richmond mais peut convertir des cases pour maintenir une LOC. Tous les P.F. de l'armée doivent être déplacés (il est interdit d'en laisser en route) sauf 1 P.F. qui peut être laissé si l'armée débute son mouvement à partir de case avec un fort. Si la carte est jouée par le Confédéré, il tire une carte de la main de l'Union qu'il écarte et l'Union doit suivre les instructions de cette carte comme sa prochaine carte jouée.

4 - Erreur coûteuse [*Costly Mistake*]

Prendre une armée avec 2 (ou plus) généraux subordonnés et déterminer au hasard le général cible. Si le résultat au dé est 1 à 3 le général sélectionné est tué et retiré du jeu ; si 4 à 6 le général est blessé et retiré du jeu mais revient à la phase renforts du prochain tour.

5 - Dysenterie [*Dysenterie*]

Le joueur peut retirer 1 P.F. ennemi d'une case qui contient plus d'1 P.F.

6 - Embuscade [*Ambush*]

Cibler un général de cavalerie ennemi non intégré à une armée et faire un test de perte de général. Si le résultat du dé est 1 à 3, ce général de cavalerie est tué ; si 4 à 6 pas d'effet.

7 - Marche dans la boue [*Mud March*]

Les fortes pluies ralentissent l'avance : interrompre le mouvement de la force ennemie en train de se déplacer de plus d'une case. S'applique seulement à un mouvement durant le jeu d'une carte campagne majeure ou mineure mais pas au mouvement naval spécial d'armée.

8 - Trois cigares [3 Cigars]

Mc Clellan découvre les plans de Lee pour l'invasion du Maryland enveloppant trois cigares. Jouer cette carte permet une interception automatique à 2 cases (l'espace intermédiaire doit être aussi contrôlé et libre de P.F. ennemis).

9 - Clara Barton [*Clara Barton*]

L'Union s'ajoute immédiatement 3 P.F. dus aux conditions sanitaires améliorées à placer dans toute case contenant déjà des P.F. de l'Union et ayant une LOC, à raison d'un P.F. par case.

10 - Dorothée Dix (Réorganisation de l'Hôpital Militaire) [*Dorothea Dix*]

L'Union reçoit immédiatement 3 P.F. à placer dans la capitale ou dans toute(s) case(s) contenant une armée de l'Union avec LOC.

11 - Nathaniel Lyon [*Nathaniel Lyon*]

L'Union place, ou retourne, 3 marqueurs C.P. dans le Missouri. Ces cases ne doivent pas contenir de P.F. ou de port confédérés.

12 - Intrigue de cabinet [*Cabinet Intrigue*]

La V.S. de l'Union est réduite de 3 points.

13 - Raids de guérilla au Missouri [*Missouri Guerrilla Raids*]

Le Confédéré retire 2 marqueurs de C.P. de l'Union de 2 cases du Missouri ne contenant ni P.F. ni fort de l'Union.

14 - Campagne de la Red River [*Red River Campaign*]

Cette carte ne peut pas être écartée par l'Union. Elle doit être utilisée par l'Union comme C.O. Si à la fin du mouvement, il n'y a pas de P.F. de l'Union sur ou adjacent à Grand Ecore (LA) l'Union perd 5 points de V.S. Si un P.F. de l'Union est dans une des cases objectifs, l'Union peut placer un marqueur C.P. pour convertir la ou les cases. Carte à retirer du jeu si l'Union la joue.

15 - Les commandos de Mosby [*Mosby's raiders*]

Le Confédéré peut retirer 2 marqueurs C.P. de l'Union en Virginie dans un rayon de 2 cases autour de Winchester (VA). Ces cases peuvent contenir des généraux, P.F. ou des forts de l'Union.

16 - Raid de Grierson [*Grierson's Raid*]

L'Union peut placer 2 marqueurs C.P. dans des cases situées à quatre cases (maximum) d'un général de cavalerie de l'Union sans P.F. ou fort confédéré.

17 - Agents de commerce confédérés [*CSA Purchasing Agents*]

Le Confédéré reçoit immédiatement 3 P.F. dans n'importe quel port ouvert de forceur de blocus, à raison de 1 P.F. par port. S'il n'a pas de case port valable les P.F. sont perdus.

18 - Inflation confédérée [*Confederate inflation*]

La V.S. confédérée est réduite de 2 points.

19 - Belmont [*Belmont*]

L'un ou l'autre joueur peut déplacer 2 P.F. de la même case comme s'ils étaient menés par un général. Ce mouvement est considéré comme un mouvement de corps et peut entrer en case contrôlée par l'ennemi comme si la force était conduite par un général.

20 - Production d'armement de l'Union retardée [*Union Arms Production Delayed*]

Le Confédéré retire 2 P.F. de l'Union (au choix), pas plus d'un P.F. retiré par case et le P.F. retiré ne peut pas être le seul d'une case.

21 - Agent confédéré d'outremer [*Confederate Overseas Agent*]

Le major Caleb Huse est envoyé en Angleterre pour acheter 10.000 fusils Enfield : le Confédéré reçoit immédiatement 3 P.F. dans tout port ouvert de forceur de blocus, à raison d'1 P.F. par port. S'il n'y a pas de case valable les P.F. sont perdus.

22 - Josiah Gorgas, chef du matériel [*Josiah Gorgas, Chief of Ordnance*]

Le Confédéré reçoit immédiatement 3 P.F. dans toute case amie contrôlée avec LOC, libre de P.F. ou de forts de l'Union. Pas plus d'un P.F. par état et interdiction de les placer dans des cases pro-Unions.

23 - Blocus forcé aux Bermudes [*Bermuda Blockade Surge*]

Le Confédéré reçoit immédiatement 2 P.F. dans tout port ouvert du blocus à raison d'un P.F. par port. S'il n'y a pas de case port valable les P.F. sont perdus.

24 - Trahison d'avant-guerre [*Pre-War Treachery*]

Avant l'élection de Lincoln, le secrétaire de la guerre (John B. Floyd) envoya toutes les armes et munitions qu'il pouvait aux Etats sudistes : le Confédéré place 2 forts dans toute case amie contrôlée ayant une LOC, étant libre de P.F. et de forts de l'Union. Retirer du jeu si la carte est jouée comme événement.

25 - Dégradation du chemin de fer confédéré [*Confederate Railroad Degradation*]

L'Union peut, au hasard, retirer une carte stratégique de la main du Confédéré et l'écartier.

26 - Le coton est roi [*Cotton is King*]

Si cette carte est jouée par l'Union, il faut réduire la V.S. confédérée de 2 ; si elle est jouée par le confédéré, celui-ci gagne 2 P.F. dus à l'augmentation des prêts étrangers. Pas plus d'un P.F. par port de forceur de blocus. S'il n'y a pas de port valable les P.F. sont perdus. Retirer du jeu si l'événement est joué.

27 - Indiens Choctaw [*Choctaw Indians*]

Ils se déclarent pour les confédérés : le Confédéré retire une carte qu'il écarte de la main de l'Union.

28 - Franz Sigel [*Franz Sigel*]

Le général incompétent, mais bien aimé, de la communauté allemande. L'Union reçoit immédiatement 1 P.F. à St. Louis (MO) ou le Confédéré joue la carte au début d'une bataille et reçoit un modificateur de + 2 au dé.

29 - Compromis Crittenden [*The Crittenden Compromise*]

L'Union place 2 marqueurs C.P. dans toutes cases libres de P.F. ou de forts confédérés qui ne sont pas des cases ressources, ports de forceurs de blocus ou forts côtiers. Annulé après que la proclamation d'émancipation a pris effet. Retirer du jeu si l'événement est joué.

30 - Gloria Alléluia [*Gloria Hallelujah*]

L'Union reçoit 3 P.F. pour la levée de troupes nègres. Les P.F. peuvent être placés dans toute case contrôlée de l'Union, même sans LOC, ne contenant pas de P.F. ou de fort confédéré.

31 - Contrebande de guerre [*Contraband of War*]

Le général Butler proclame que tous les nègres du sud seront considérés comme contrebande de guerre : le Confédéré retire 2 P.F. (au choix de l'Union), pas plus de 1 P.F. par case. Annulé après proclamation de l'émancipation. Retiré du jeu si joué comme événement.

32 - Etats du Sud [*Dixie Land*]

Défiance confédérée contre la dure "guerre d'agression nordiste". Augmenter la V.S. du sud de 3.

33 - Brigade Orphan [*Orphan Brigade*]

Le Confédéré reçoit 1 P.F. dans une case amie ou neutre (pas besoin de LOC) au Kentucky, libre de P.F. de l'Union.

34 à 36 - Unités d'élite [*Elite Units*]

Placer un marqueur d'unité d'élite dans une case avec une armée. Sud : brigade Stonewall ou Texans de Hood, Nord : brigade de fer et la brigade sauvage. Ne peut pas être jouée si toutes les unités d'élite du joueur sont en jeu.

37 - Scientifique confédéré [*Confederate Scientist*]

John W. Mallet découvre les moyens d'utiliser les métaux rares plus efficacement. Le Confédéré reçoit 3 P.F. à placer dans toute case amie contrôlée avec LOC, libre de P.F. ou de fort de l'Union. Pas plus d'un P.F. par case. Pas de P.F. dans des cases pro-Union.

38 - George W. Rains : production accrue de poudre à canon [*George W. Rain, Increased Gunpowder production*]

Le Confédéré place 2 P.F. dans toute case au Tennessee ayant une LOC, libre de P.F. ou de fort de l'Union et non pro-Union.

39 - Emeute contre la conscription à New York [*Draft Riots in New York*]

L'Union doit retirer 3 P.F. (au choix). Les P.F. doivent si possible provenir de Pennsylvanie, Maryland, New Jersey ou Washington.

40 - Appel d'urgence à volontaires [*Emergency Call for Volunteers*]

A. Lincoln fait un appel d'urgence aux volontaires : l'Union reçoit 5 P.F., pas plus de 2 par case. Les cases de placement doivent avoir LOC et être libres de P.F. ou de fort confédéré.

41 - Gov. Isham Harris : Tennessee confédéré [*Gov. Harris, Tennessee Confederate*]

Le Confédéré place immédiatement 2 P.F. dans une case amie contrôlée du Tennessee ayant LOC. Ces P.F. ne peuvent pas être placés dans des cases pro-Union.

42 - Anarchie au Kentucky [*Kentucky Anarchy*]

Retirer 3 marqueurs C.P. ennemis au Kentucky et 1 (également au KY) du camp du joueur ayant joué la carte s'il en a. Retirer du jeu si l'évènement est joué.

43 - Kansas admis dans l'Union [*Kansas*]

L'Union gagne immédiatement 1 P.F. à placer dans une case amie ou neutre du Missouri libre de P.F. confédéré. Retirer du jeu si la carte est jouée comme évènement.

44 - Virginie occidentale [*Western Virginia*]

Elle déclare son allégeance à l'Union et établit un gouvernement provisoire. Placer 3 marqueurs C.P. de l'Union dans des cases de Virginie occidentale libres de P.F. confédéré. Si la case contient un marqueur C.P. confédéré il est retourné. Retirer du jeu si la carte est jouée comme évènement.

45 - Pénurie de nourriture [*Food Storage*]

Le Confédéré perd des points de V.S. équivalents à la valeur du blocus de l'Union

46 - Sécessionnistes pro-Union au Tennessee [*Pro Union Secessionist in Tennessee*]

L'Union place 2 marqueurs C.P. dans des cases du Tennessee libres de P.F. et de forts confédérés.

47 - La Confédération reconnaît les Etats KY, MO, MD et DE [*CSA recognizes KY, MO, MD and DE*]

Le Confédéré place 2 P.F. dans n'importe quelle case contenant un général ou une armée dans ces Etats. Retirer la carte du jeu si elle est jouée comme évènement.

48 - Le Brésil reconnaît la Confédération [*Brazil recognizes the Confederacy*]

Le Confédéré place 3 points de V.S. Retirer la carte du jeu si elle est jouée comme évènement.

49 - CSS Alabama : corsaire [*CSS Alabama, Commerce Raider*]

L'Union réduit sa V.S. de 2.

50 - CSS Sumter : corsaire [*CSS Sumter, Commerce Raider*]

L'Union réduit sa V.S. de 1.

51 - Torpilles confédérées [*Confederate Torpedoes*]

Le Confédéré reçoit 3 pions torpilles. Il doit les placer dans un port ami contrôlé à raison d'une par case. Ces pions torpilles procurent un modificateur au dé de - 1 contre la manoeuvre "tourner la position" et + 1 contre les assauts amphibie.

52 - Affaire du Trent [*Trent Affair*]

Slidell et Mason, représentants officiels de la Confédération, sont capturés à bord du navire britannique Trent : le Confédéré gagne 5 points V.S. Retirer du jeu si jouée comme évènement.

53 à 55 - CSS Arkansas, Virginia et Tennessee [*CSS Arkansas, Virginia, Tennessee*]

Le Confédéré peut placer un cuirassé dans une case port contrôlé ou dans une case fort côtier.

56 - CSS Hunley : sous-marin confédéré [*CSS Hunley*]

Placer ce pion dans tout port ami. Il procure un modificateur de + 1 au dé au Confédéré contre un assaut amphibie. Retirer le pion une fois utilisé.

57 et 58 - Amiral Foote, amiral Porter [*Admiral Foote, Porter*]

L'Union peut faire un mouvement naval avec 3 P.F. plus un général. Si un assaut amphibie en résulte, la carte procure un modificateur de + 2 au dé.

59 – Farragut [*Farragut*]

L'Union peut faire un mouvement naval avec 3 P.F. plus un général. Le mouvement peut passer un fort côtier sans garnison, sans "tourner la position" pour conduire un assaut amphibie (ne peut pas passer un cuirassé). Ignorer la première torpille affrontée durant ce mouvement naval. Si la case port est prise, l'Union y place immédiatement un marqueur C.P.

60 - USS Monitor [*USS Monitor*]

L'Union peut retirer 1 cuirassé confédéré de la carte.

61 - Ile ship, Key West [*Ship Island/Key West*]

Le niveau de blocus de l'Union augmente de 1. En outre, si le fort Phillip/ Jackson ne contient pas de P.F. sudiste, placer un marqueur C.P. ami dans la case.

62 - Salmon Chase, secrétaire au trésor [*Financial Crise*]

Crise financière. Réduire de 2 la V.S. de l'Union.

63 - Beaufort, Port Royal capturé [*Beaufort/Port Royal captured*]

Blocus de l'Union + 1 niveau.

64 - USS Kearsage coule l'Alabama [*USS Kearsage sinks CSS Alabama*]

V.S. de l'Union + 1.

65 - Expiration des 90 jours d'engagement militaire [*Union 90-days Enlistments Expire*]

L'Union doit retirer 3 P.F. (au choix).

66 - Wilson's Creek [*Wilson's Creek*]

L'un ou l'autre joueur peut déplacer 2 P.F. de la même case comme si elles étaient commandées par un général. Ce mouvement est considéré comme un mouvement de corps et peut entrer dans une case contrôlée par l'ennemi.

67 - Cuirassé de rivière [*J.B. Eads, Riverine Ironclads*]

J.B. Eads construit une flotte de 7 cuirassés en trois mois : l'Union a + 2 au dé pour un assaut amphibie.

68 - Lincoln déclare le blocus du sud [*Lincoln Declares Southern Blockade*]

L'Union augmente de 1 son niveau de blocus. Retirer la carte du jeu si elle est jouée comme évènement.

69 - Programme naval : G. Welles secrétaire à la Marine [*Gideon Welles, The Naval Program*]

L'Union peut augmenter le niveau de blocus de 1 ou augmenter de + 1 le modificateur de dé pour un assaut amphibie.

70 - Programme de construction de cuirassés [*Gustavus Fox, Ironclad Building Program*]

G. Fox, secrétaire assistant à la Marine : modificateur augmenté de 1 pour un assaut amphibie de l'Union.

71 - Plan Anaconda : général Scott, cdt. en chef de l'Armée [*General Scott, The Anaconda Plan*]

L'Union peut augmenter le niveau de blocus de 1 ou ajouter 1 au modificateur d'assaut amphibie.

72 - Flotte de Monitors - T. Ericsson's [*John Ericsson's Monitor Fleet*]

Un assaut amphibie de l'Union profite d'un modificateur au dé de +1.

73 - Ball's Bluff (21 octobre 1861) [*Ball's Bluff*]

Bataille lors de laquelle une brigade de l'Union fut écrasée après la traversée du Potomac : l'Union retire 1 P.F. (choisi par le Confédéré) à 2 cases d'une force confédérée.

74 - Crise politique [*Political Crisis*]

Lincoln utilise une crise politique pour révoquer un général. L'Union peut retirer ou rétrograder un général de l'Union sans coût en V.S. Le coût pour la promotion d'un général ayant une valeur politique plus basse s'applique encore OU pour retirer un général de l'Union non commandant (même second en commandement) du jeu.

75 - Bloc de concentration à l'ouest [*Western Concentration Blockade*]

Le Confédéré peut, soit retirer ou rétrograder un commandant d'armée dans un Etat (sauf Virginie, Caroline N. et S. ou Floride) sans coût politique, soit déplacer 5 P.F. confédérés en utilisant le mouvement stratégique vers la même case avec un général qui est alors activé et doit tenter d'entrer dans une case avec au moins 1 ou plusieurs P.F. de l'Union ou un fort. Si une perte de général a lieu dans la bataille causée par cette carte, le général commandant est susceptible d'être tué, ceci constitue une exception aux règles. Retirer la carte du jeu si elle est jouée comme évènement.

76 - Soulèvement des grands Sioux [*Great Sioux Uprising*]

Retirer un général commandant sans pénalité de V.S. Les pénalités pour la promotion d'un général avec un niveau politique inférieur s'appliquent encore OU pour retirer du jeu un général non commandant de l'Union. Retirer la carte du jeu si elle est jouée comme évènement.

77 - Arrêtez la guerre [*Stop the War*]

Le parti démocrate adopte un programme électoral de paix : l'Union réduit sa V.S. de 5 points. Retirer la carte du jeu si elle est jouée comme évènement.

78 - Conseiller personnel [*Personnal Advisor*]

Lincoln ou Davis promeuvent un général pour devenir leur conseiller privé. Chaque joueur peut retirer ou rétrograder du commandement d'une armée un général sans pénalité de V.S. Les pénalités pour promotion d'un général avec niveau politique inférieur s'appliquent encore OU pour retirer un général non-commandant du jeu.

79 – Alliés Indiens [*Indians Allies*]

Le Confédéré reçoit 1 P.F. à placer dans une case amie ou neutre en Arkansas (pas de LOC requise) libre de P.F. ou de fort de l'Union.

80 - Réveil de la religion au Sud [*Southern Religious Survival*]

Le Confédéré peut recevoir 3 P.F. et perdre 3 points V.S. Les P.F. doivent être placés dans une case amie contrôlée avec LOC et libre de P.F. ou de fort de l'Union.

81 - Proclamation d'Emancipation [*Emancipation Proclamation*]

L'un ou l'autre joueur doit jouer cette carte comme C.E. le round stratégique suivant immédiatement une grande ou moyenne bataille victorieuse de l'Union. Le Confédéré perd 10 points V.S. et 3 P.F. (au choix). L'Union perd 5 points V.S. Retourner le marqueur Game turn côté proclamation de l'émancipation. Si la carte est la dernière jouée par un joueur, elle peut être jouée comme C.O. Si le jeu de cette carte comme C.O. entraîne une bataille victorieuse, il n'y a pas de proclamation d'émancipation. Si la carte est jouée comme C.O. ou écartée, remélanger le paquet à la fin de la phase stratégique. Retirer la carte du jeu si elle est jouée comme événement.

82 - Intervention étrangère [*Foreign Intervention*]

L'un ou l'autre joueur peut jouer cette carte comme C.E. à partir du moment où le confédéré a 110 points de V.S. Si cette carte est la dernière de la main d'un joueur ou la seconde des dernières cartes, le joueur tenant aussi la carte proclamation d'émancipation dans sa main, elle doit être jouée comme C.E., sinon elle peut être jouée comme C.O.

Effets : le blocus est réduit de 1 et ne peut plus dépasser 4 pour le reste du jeu. L'Union perd 2 P.F. de renforts pour le reste du jeu (choix de l'Union) et réduit sa V.S. de 10. Retirée du jeu si cette carte est jouée comme événement. Si cette carte est jouée comme C.O. ou écartée, remélanger le paquet de cartes à la fin de la phase stratégique.

83 et 84 - Campagne majeure [*Major Campaign*]

Vous pouvez effectuer 3 mouvements ou effectuer un mouvement naval spécial avec une armée. Aucun P.F., général ou marqueur d'armée ne peut être déplacé deux fois avec cette carte. Vous devez déplacer des Forces différentes à chaque mouvement.

85 à 88 - Campagne mineure [*Minor Campaign*]

Vous pouvez effectuer 2 mouvements ou effectuer un mouvement spécial naval avec une armée. Aucun P.F., général, marqueur d'armée ne peut être déplacé deux fois avec cette carte. Vous devez déplacer deux forces différentes.

89 - Canons des Quakers [*Quaker Guns*]

Des rondins de bois peints en guise de canons : jouer comme carte d'interruption, annule l'activation d'un général de l'Union avec un taux stratégique de 2 ou 3.

90 - Lincoln suspend l'acte de l'Habeas Corpus [*Habeas Corpus*]

Réduit de 2 points la V.S. de l'Union. Retirer du jeu si l'évènement est joué

91 - Lettres de Marque [*Letters of Marque*]

Permet aux propriétaires de navires du Sud de faire la guerre de course. Le Confédéré augmente de 1 sa V.S. Retirer du jeu si cette carte est jouée comme événement.

92 - Révolte de Baltimore [*Baltimore Revolts*]

Le Confédéré peut placer un marqueur C.P. à Baltimore (MD) si la case est vacante.

93 à 96 – Manœuvre stratégique [*Strategy Board*]

L'Union peut faire un mouvement naval avec 3 P.F. plus un général.

97 - Davis voyage dans le Sud [*Davis Tours the South*]

Le Confédéré augmente sa V.S. de + 3.

98 - Opérations du cap Hatteras [*Cape Hatteras Operations*]

Cette carte augmente de 1 le niveau de blocus de l'Union.

99 - Campagne mineure [*Minor Campaign*]

Vous pouvez effectuer 2 mouvements ou faire un mouvement naval spécial avec une armée. Aucun P.F., général ou marqueur d'armée ne peut être déplacé deux fois avec cette carte. Vous devez déplacer une force différente à chaque mouvement.

100 - Shiloh, concentration stratégique [*Shiloh*]

Le Confédéré peut déplacer 5 P.F. en utilisant le mouvement stratégique vers la même case avec un général qui est alors activé normalement et doit tenter d'entrer dans une case dans laquelle se trouve au moins 1 P.F. de l'Union ou un fort. Si une perte de général a lieu dans la bataille causée par cette carte, le général commandant peut être tué ; ceci constitue une exception aux règles.

101 - Chickamauga concentration stratégique [*Chickamauga*]

Le Confédéré peut déplacer 5 P.F. en utilisant le mouvement stratégique vers la même case avec un général qui est alors activé normalement et doit tenter d'entrer dans une case dans laquelle se trouve au moins 1 P.F. de l'Union ou un fort. Si une perte de général a lieu dans la bataille causée par cette carte, le général commandant peut être tué ; ceci constitue une exception aux règles.

102 - Premier.Manassas, concentration opérationnelle [*First Manassas*]

Le Confédéré peut déplacer 2 P.F. de la même case en utilisant la V.F. uniquement (5 cases maxi) vers la même case avec un général confédéré qui est alors activé normalement et doit tenter d'entrer dans une case dans laquelle se trouve au moins 1 P.F. ou un fort de l'Union. Cette carte peut aussi être jouée comme interception automatique à 2 cases de distance, la case intermédiaire devant être amie contrôlée et libre de P.F. ennemis.

103 - Seven Days/Chattanooga concentration opérationnelle [*Seven Days/Chattanooga*]

L'un ou l'autre joueur peut déplacer 2 P.F. de la même case en utilisant la V.F. uniquement (10 cases maxi) vers la même case avec un général qui est alors activé et doit tenter d'entrer dans une case dans laquelle se trouve au moins un fort ou unité ennemi. Cette carte peut aussi être jouée comme interception automatique à 2 cases de distance, la case intermédiaire devant être amie contrôlée et libre de P.F. ennemis.

104 - Big Bethel [*Big Bethel*]

L'un ou l'autre joueur peut déplacer 2 P.F. de la même case comme s'ils étaient menés par un général. Ce mouvement est assimilé à un mouvement de corps et peut entrer dans une case ennemie contrôlée.

105 - Cavalerie détachée [*Detach Cavalry*]

Carte à jouer avant une bataille contre une armée possédant un général de cavalerie. Cette armée est considérée comme n'ayant pas de cavalerie (7.5) ce qui réduit le niveau de combat (offensif ou défensif) du général commandant l'armée de 2. L'effet se termine à la fin de la bataille. Le général de cavalerie n'est pas valable pour la détermination de perte. OU placer un marqueur C.P. dans une case à 4 cases maxi d'un général de cavalerie, cette case ne pouvant contenir de fort ou de P.F. ennemi.

106 - Nouveaux forceurs de blocus construits dans les chantiers britanniques [*British Clydeside Shipyards*]

Le Confédéré reçoit 3 P.F. dans tout port ouvert de forceur de blocus, à raison de 1 par port. S'il n'y a pas de case port valable ces P.F. sont perdus.

107 - Raids de guérilla retardent l'approvisionnement [*Guerrilla Raids Delay Supply*]

Cette carte est jouée comme une carte d'interruption pour annuler l'activation d'un général de niveau stratégique 2 ou 3.

108 - Emeutes du pain à Richmond [*Richmond Bread Riots*]

Le Confédéré perd 2 points V.S. Retirer du jeu si cette carte est jouée comme événement.

109 - Lignes fortifiées [*Fortified Lines*]

Le Confédéré peut placer deux forts dans des cases amies contrôlées sans unité de combat ennemie.

110 - L'allocation de Gettysburg [*The Gettysburg Address*]

L'Union gagne 3 points V.S. Retirer du jeu si cette carte est jouée comme événement