

Bull Run 1861

Phase 1 : initiative et mvts opérationnels

le dé le plus élevé devient 1er joueur.

Choix (par le nordiste d'abord) de lancer une offensive majeure. Si choisi alors : +2 au dé pour initiative et activation.

Joueur 2 : place les marqueurs mvt opt sur les unités choisies (puis joueur 1). mvt opt

Phase 2 : mouvements

3 phases de mouvement puis dé (cf phase 3)

Dé donne nbre de brigade à activer pour chaque phase (-1 brig. au 1er tour) ->

Action pour chaque brigade, soit :

Dé	USA	CSA
1	2	2
2	2	3
3/4	3	3
5	4	3
6	4	4

- réduire la fatigue de 1 (possibilité de se réorienter)
- déplacer puis attaquer (si reste assez de PM, placer alors marqueur attaque).
 - unité 4 PM, QG 6 PM. Déplacer 1 zone = 2 PM, route = 1 PM, pont ou gué = 2PM. Attaquer = 2 PM. Possibilité + 2PM (+3 PM pour cavalerie) mais => +1 fatigue.
 - unité dans le RC du QG (8 PM pour N et 6 PM pour S) peut bouger, sinon dé = 1 à 3 peut bouger (-1 au dé si bonus de cmdt ou si cavalerie ou si au contact ennemi). Si rate le dé, considéré comme bougé.
 - Entrer dans la ZOC ennemie stoppe le mvt et s'orienter face à l'ennemi
 - Orientation : ré-orienter sa brigade en face de l'ennemi si celui-ci arrive.
 - Ligne étendue (coût 2 PM). Counter = flèche. Valeur de la brigade divisée par 2, mais +1 pour le combat, mais -1 pour le recul et impossible de se déplacer.
 - Empilement : 2 brigades max à la fin de la phase.
 - QG indestructible mais si contact, le QG doit reculer de 1 ou 2 zones (à choix) et devient fatigué.
 - Résolution des combats : rapport de force puis (modificateurs à cumuler) :
attaquant : + brigade en support (+1 au combat si potentiel de 2 et -1 en artillerie si potentiel de 2), +1 pour cavalerie (dé), +1 pour artillerie (dé), +1 pour bonus cmdt -2 si attaquant est flanqué, -1 ou -2 si fatigué
défenseur : + brigade en support (+1 au combat si potentiel de 2 et -1 en artillerie si potentiel de 2), +1 pour cavalerie (dé), +1 pour artillerie (dé), +1 si bois, +2 si gué, +2 si colline, +1 si ligne étendue, +1 si défenseur est flanqué, -1 ou -2 si fatigué.
-> chacun jette un dé et ajoute son modificateur. Si égalité : fatigue pour l'attaquant. Sinon fatigue pour le plus faible. Si plus du double de l'autre, fatigue et hit pour le plus faible (hit = perte ou tentative de recul (pas dans un front ennemi)).

Rapport de force

1/1	+1
3/2	+2
2/1	+3
3/1	+4

phase 3 : continuation

Juste pour savoir si on joue 3, 4 ou 5 phases de mvt (cf phase 2). 4e phase ? dé : = 1 à 4 : oui. 5e phase ? Dé : = 1 ou 2 : oui. -1 au dé si une offensive majeure. +2 pour 1er et 2 derniers tours du jeu.

phase 4 : administration et résolution des mvts opérationnels

Mvt opt des brigades marquées et qui n'ont pas été au contact de l'ennemi.

-1 aux marqueurs fatigué. QG redeviennent non-activés.