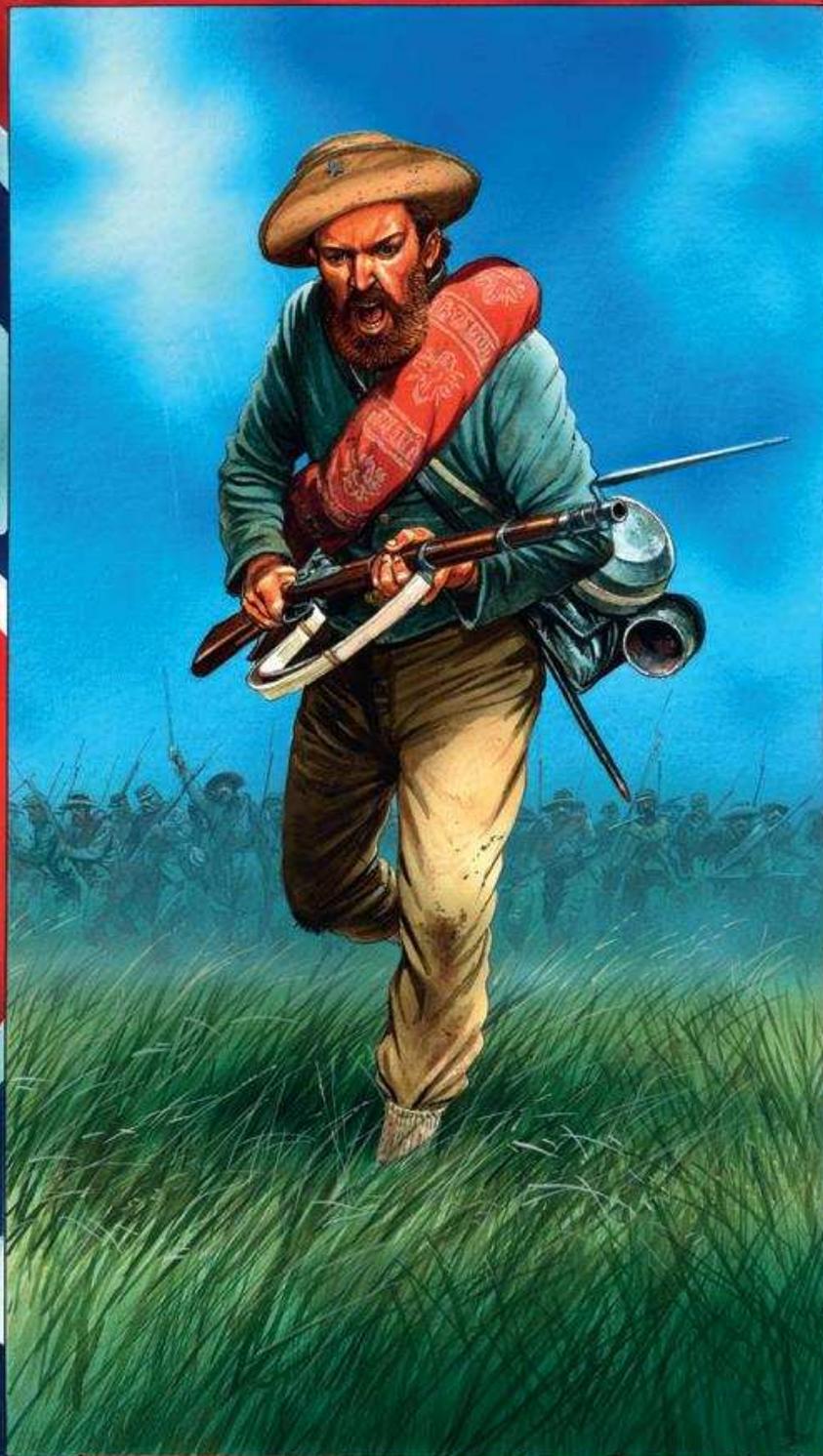


# Gettysburg



## Gettysburg – Règles

‘Gettysburg’ est un wargame pour deux joueurs essayant de recréer la plus célèbre bataille de la Guerre de Sécession Américaine. Une partie devrait durer de trois à quatre heures.

Si vous avez joué à ‘Waterloo’, le précédent wargame de Treefrog, beaucoup d’aspects de ce jeu vous sembleront familiers. Le combat et les pertes sont traités de manière similaire. La principale différence entre ces jeux est le système d’ordre. Vous placez des blocs de commande numérotés dans les secteurs pour vous permettre d’y donner des ordres. Le nombre d’ordres que vous pouvez donner à partir d’un secteur dépend de la valeur du bloc. Si vous n’avez pas joué à ‘Waterloo’, veuillez prendre en compte que ce jeu est

beaucoup plus facile à apprendre.

Si vous avez des difficultés, vous pouvez me contacter à [martin@warfroggames.com](mailto:martin@warfroggames.com) ou aller sur le site Web de Warfrog, [www.warfroggames.com](http://www.warfroggames.com) pour une FAQ.

**Martin Wallace**

## Composants

En plus de ces règles, d’une carte, de deux fiches identiques d’aide de joueur et d’une fiche renforts, vous devriez également avoir les pièces en bois suivantes :



17 pièces infanterie régulière Confédérés



5 pièces infanterie d’élite Confédérés



9 pièces artillerie Confédérés



19 pièces infanterie régulière Union



1 pièce infanterie d’élite Union



7 pièces infanterie novice Union



2 pièces cavalerie Union



11 pièces artillerie Union



8 blocs de commande Confédérés, numérotés de 2 à 5, deux de chaque



8 blocs de commande Union, numérotés de 2 à 5, deux de chaque



22 disques ordre Confédérés



12 disques ordre Union



8 disques Passe Forcé



30 cubes dommages infanterie régulière Confédérés



20 cubes dommages infanterie d’élite Confédérés



30 cubes dommages infanterie régulière Union



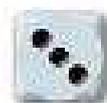
5 cubes dommages infanterie d’élite Union



15 cubes dommages infanterie novice Union



5 cubes dommages cavalerie Union



4 dés



20 bâtons tranchée



8 marqueurs de rupture



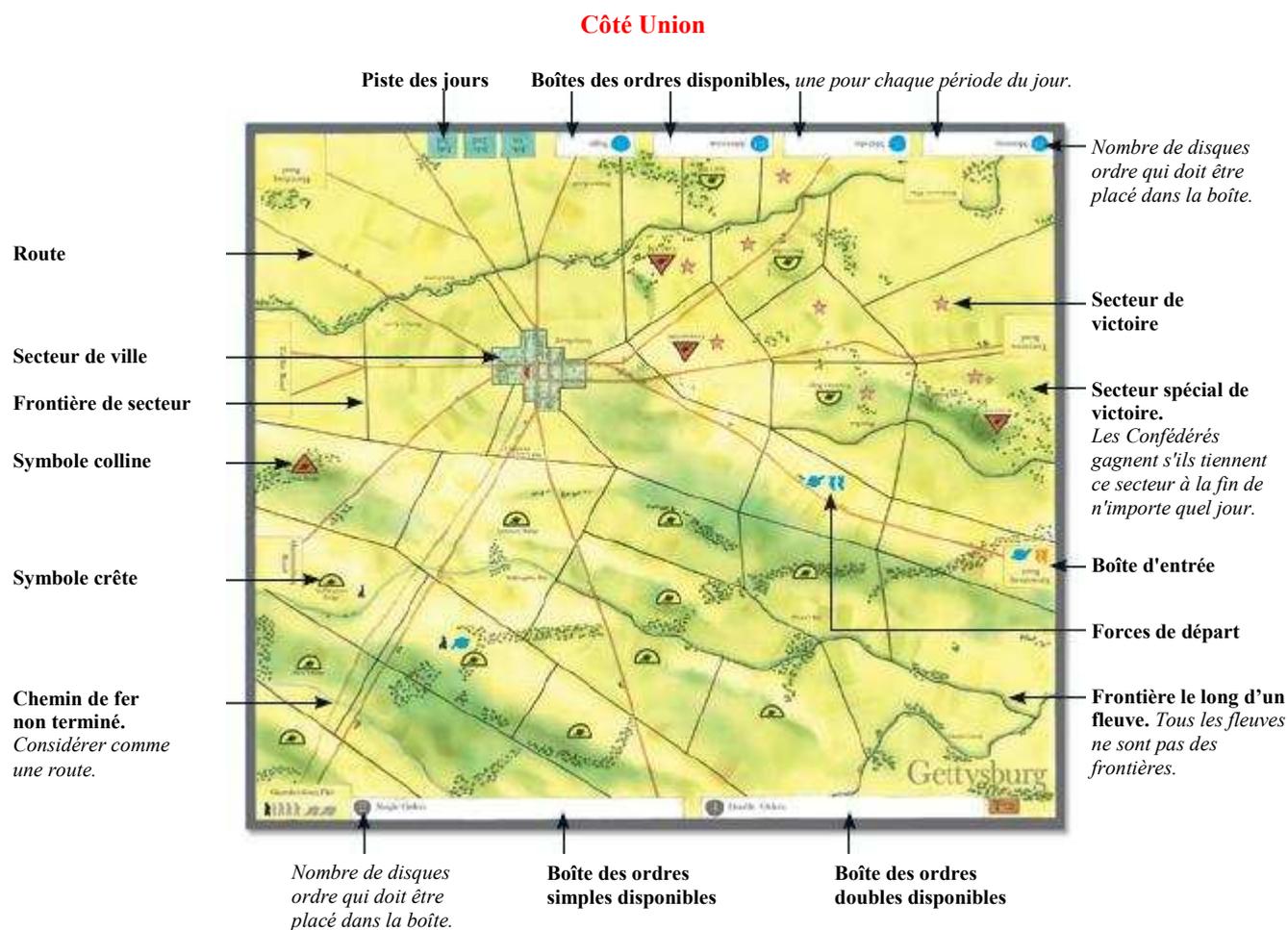
4 marqueurs de tir d’artillerie



1 marqueur de jour

# Gettysburg – Règles

## Le plateau de jeu



## Préparation de la partie

Les joueurs choisissent quel côté ils jouent et chacun prend l'ensemble de pièces correspondant.

Les pièces sont placées sur le plateau comme indiqué par les symboles pré-imprimés dans les secteurs. Chaque pièce doit être placée debout.

Placez la carte renfort à côté du plateau.

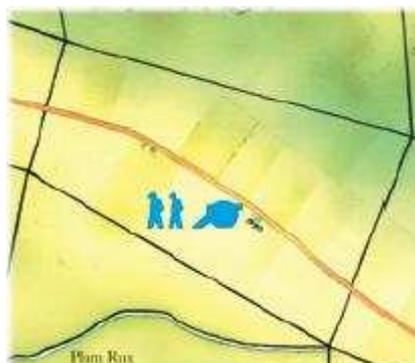
Les pièces restantes doivent être placées sur la carte, comme indiqué.

Placez le marqueur de jour dans la boîte 'July 1st [1er juillet]' sur la piste des jours.

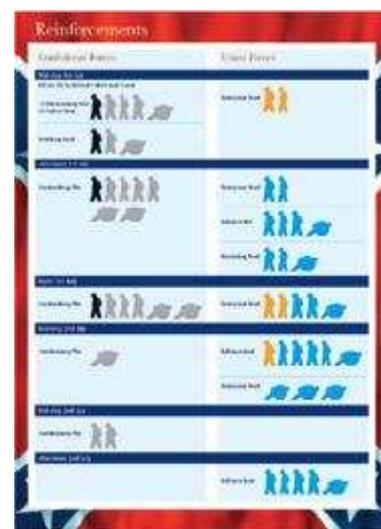
Chaque joueur doit placer ses blocs de commande devant lui de sorte que lui seul puisse voir leurs valeurs.

Les disques ordres, les cubes dommages et tous les autres marqueurs restants doivent être placés dans une réserve à côté du plateau.

**EXEMPLE :** Le joueur Union place deux pièces infanterie régulière et une pièce artillerie dans ce secteur.



**EXEMPLE :** Les pièces restantes doivent être placées sur la fiche renforts, comme indiqué ici.



## Déroulement de la partie

'Gettysburg' dure au maximum trois jours. Chaque jour est découpé en quatre périodes. Ces périodes sont : matin, midi, après-midi et nuit. Il est possible que la partie se termine avant que trois jours aient passé si le joueur Confédéré contrôle un certain nombre de secteurs de victoire ou décide de concéder la partie au joueur Union.

### Jours et Périodes

Chaque jour est découpé en quatre périodes comme précisé ci-dessus. Chaque période est divisée en un certain nombre de phases comme indiqué ci-dessous :

#### 1. Renforts

#### 2. Placement des disques ordre dans les boîtes des ordres disponibles

#### 3. Phase d'actions des joueurs - Le joueur Confédéré d'abord

#### 4. Fin du jour

Une période se termine quand le joueur Union a dépensé tous ses disques ordre et tous ses disques passe forcé.

A la fin de la période nuit, un nouveau jour commence. Le marqueur de jour doit être déplacé d'une case. La partie se terminera effectivement à la fin de la période après-midi du troisième jour si elle n'est pas terminée plus tôt.

## Phase un : Renforts

Les deux joueurs doivent vérifier la fiche renforts pour voir si des unités arrivent dans cette période. Chaque joueur doit prendre les pièces correspondantes et les placer dans les boîtes d'entrée indiquées.

### Limite de secteur

Certains secteurs contiennent des boîtes d'entrée. Les pièces arrivantes sont placées dans ces boîtes. Il n'y a aucune limite au nombre de pièces qui peuvent être placées dans une boîte d'entrée.

Vous pouvez déplacer des pièces de la boîte d'entrée quand vous le souhaitez pendant votre tour. Ceci ne compte pas comme une action et n'exige pas l'utilisation d'un disque ordre. Les pièces ne peuvent jamais retourner dans une boîte d'entrée. Si le secteur où se trouve la boîte d'entrée est dans un secteur occupé par des pièces ennemies, vous pouvez quand même déplacer des pièces dans le secteur. Ceci aura comme conséquence un combat. Encore une fois, ceci ne compte pas comme une action et n'exige pas de disque ordre. L'artillerie ne peut ni tirer depuis une boîte, ni tirer vers une boîte. Vous pouvez placer un bloc de commande dans une boîte si nécessaire.



Il y a un groupe de pièces Confédérés arrivant à midi le July 1st [1er juillet] qui entrera par la route de Mummasburg ou la route de Carlisle. Lancez un dé pour déterminer dans quelle boîte d'entrée ces pièces seront placées. Sur un lancer de un à trois, elles sont toutes placées dans la boîte d'entrée de la route de Mummasburg, sur un lancer de quatre ou plus, elles sont toutes placées dans la boîte d'entrée de la route de Carlisle.

## Phase deux : Prise des disques ordre

Chaque joueur commande son armée en donnant des ordres. Les ordres sont représentés par des disques en bois et chaque armée en a un certain nombre disponible au début de chaque période.

Le joueur Union a quatre boîtes d'ordres disponibles, une pour chaque période du jour.



Le joueur Union doit placer un certain nombre de disques ordre comme indiqué dans la boîte pour la période actuelle. S'il ne peut pas placer ce nombre, il complète la différence avec des disques passe forcé.

**EXEMPLE :** Le matin du premier jour, le joueur Union pourra placer dix disques ordre bleus dans la boîte d'ordres disponibles pour la période matin.



Plus tard pendant la journée, au début de la période après-midi, le joueur Union ne peut placer que huit disques ordre bleus dans la boîte 'Afternoon [après-midi]'.

Il doit encore placer deux disques passe forcé pour porter le total à dix disques.



Le joueur Confédéré doit également compléter le nombre d'ordres indiqué dans sa boîte d'ordres disponibles, qui est toujours douze.



Il complète également le nombre de disques dans la boîte d'ordres doubles disponibles à quatre disques. S'il a déjà atteint ou dépassé ce nombre de disques dans la boîte, il ajoute deux disques à la boîte. Il ne peut ajouter des disques à cette boîte que s'il a suffisamment de disques ordre disponibles, c'est-à-dire qu'il doit toujours remplir les besoins de la boîte d'ordres simples d'abord.



## Phase trois : Tours d'action des joueurs

Cette phase est la plus longue de chaque période. Pendant cette phase, chaque joueur peut donner des ordres à ses pièces, leur permettant de se déplacer, de combattre et d'effectuer d'autres actions.

Le joueur Confédéré est toujours le premier joueur à jouer une action au début d'une nouvelle période.

Quand c'est le tour d'un joueur de jouer une action, il doit effectuer une des actions suivantes :

- Placer un bloc de commande
- Retirer un bloc de commande
- Placer un disque ordre

Après qu'un joueur a effectué une action, l'autre joueur doit alors effectuer une action. Ce processus est répété jusqu'à ce que le joueur Union ait utilisé tous ses disques ordre disponibles et ses disques passe forcé. A ce stade, la phase se termine et la partie passe à la phase suivante.

# Gettysburg – Règles

## **ACTION** Placer un bloc de commande

Chaque joueur a un groupe de huit blocs de commande. Ceux-ci sont numérotés de '2' à '5', deux de chaque nombre dans le groupe. Ces blocs représentent la capacité de donner des ordres à un secteur. Les disques ordre ne peuvent être placés que dans des secteurs contenant des blocs de commande, la valeur sur le bloc limitant le nombre d'ordres qui peut être donné. Une fois qu'un disque ordre a été placé, il peut être utilisé pour donner des ordres à des pièces dans le même secteur ou dans un secteur adjacent.

Comme action, un joueur peut prendre un de ses blocs de commande disponibles et le placer dans un secteur sur le plateau. Le secteur ne peut contenir ni pièces ennemies, ni un autre bloc de commande, même appartenant au même joueur. Un bloc de commande peut être placé dans une boîte d'entrée. Sinon, un joueur peut placer son bloc dans n'importe quel secteur éligible. Il n'a à le placer ni dans un secteur contenant ses propres pièces ni dans un secteur adjacent à un secteur contenant ses propres pièces.

Si le bloc de commande qui vient d'être placé était le dernier disponible du joueur, il récupère tous les blocs de commande qu'il a placés de côté. Ce sont les blocs qui ont été retirés du plateau dans des actions précédentes. Ainsi, un joueur doit utiliser ses huit blocs de commande avant de pouvoir les réutiliser.

Chaque bloc de commande doit être placé debout afin que le joueur adverse ne puisse pas voir sa valeur.

## **ACTION** Retirer un bloc de commande

Comme action un joueur peut récupérer un de ses blocs de commande du plateau avec tous les disques ordre placés avec lui. Il place le bloc de côté. Il ne le place pas avec ses blocs de commande disponibles. Il ne pourra pas réutiliser ce bloc tant qu'il n'aura pas utilisé ses blocs de commande restants. Les disques ordre doivent être remis dans sa réserve. Peu importe le nombre d'ordres donnés, c'est-à-dire que vous n'êtes pas obligé d'attendre que la capacité d'un bloc de commande ait été utilisée en totalité avant de le retirer.



**EXEMPLE :** Nous pouvons voir ici les positions au début de la bataille. Le joueur Confédéré a choisi de placer deux pièces infanterie régulière et deux pièces artillerie dans le secteur relié à la boîte d'entrée de Chambersburg. Il est le premier joueur à effectuer une action et décide de placer un bloc de commande de valeur '3' dans le secteur indiqué. Notez comment il l'a placé près de ses forces ce qui augmentera son utilité.

## **ACTION** Donner un ordre

Chaque joueur a un certain nombre de disques ordre disponibles à donner. Comme action un joueur peut prendre un disque de sa boîte des ordres disponibles et le placer dans un secteur contenant un de ses blocs de commande. Il ne peut pas donner un ordre dans un secteur qui ne contient pas de bloc de commande. Il ne peut pas non plus donner un ordre dans un secteur où le nombre de disques est déjà égal à la valeur du bloc de commande.

Placer un disque ordre dans un secteur permet au joueur de donner un ordre. Un ordre ne peut normalement être donné qu'aux pièces dans un même secteur (l'exception étant le tir d'artillerie). Le secteur dont les pièces peuvent recevoir un ordre peut être celui où un disque ordre a été placé ou un secteur adjacent. Toutes les pièces affectées par l'ordre doivent exécuter le même ordre.

Le joueur Confédéré a le choix entre prendre un disque ordre de la boîte des ordres simples ou deux disques ordre de la boîte des ordres doubles. Il peut affecter ces derniers au même bloc de commande ou à des blocs de commande différents. Normalement il traitera chaque ordre comme un événement indépendant. Toutefois, si le joueur déplace des pièces pour assaillir un secteur, il peut utiliser les deux ordres pour permettre à quatre pièces de traverser une frontière vers ce secteur (vous ne pouvez normalement déplacer que deux pièces pour traverser une frontière si vous êtes l'assaillant).

Il y a huit types d'ordres qui peuvent être donnés par un joueur. Ce sont :

### Déplacement/Combat

### Tir d'artillerie

### Renforcement

### Tranchée

### Réorganisation

### Retirer un marqueur de tir d'artillerie

### Passé

### Passé forcé

Toutes les unités affectées par l'ordre doivent être dans un même secteur et doivent effectuer la même action.

## **ORDRE** Déplacement/Combat

L'ordre le plus commun à donner sera l'ordre de déplacement. Le combat se produit comme conséquence du déplacement c'est-à-dire que si des pièces entrent dans un secteur occupé par l'ennemi, un combat se produira après que le déplacement a été accompli. Les unités d'infanterie et d'artillerie ont un taux de déplacement de un ce qui signifie qu'elles peuvent entrer dans un secteur adjacent. Les unités de cavalerie ont un taux de déplacement de deux ce qui signifie qu'elles peuvent se déplacer de deux secteurs. Bien que seules les pièces d'un secteur unique puissent être déplacées par le même ordre, il n'est pas nécessaire pour elles de se déplacer vers le même secteur c'est-à-dire qu'elles peuvent être déplacées vers des secteurs éligibles différents. Normalement, le nombre maximum de pièces qui peuvent traverser une frontière est deux. Cependant, si la frontière est traversée par une route ET si le secteur d'arrivée ne contient aucune pièce ennemie, un joueur peut déplacer jusqu'à quatre pièces à travers cette frontière. Un chemin de fer non terminé est considéré comme une route en ce qui concerne les déplacements. Les pièces ne peuvent pas traverser un sommet.

Les routes sont le seul terrain qui exerce un effet sur le déplacement.

## Gettysburg – Règles

Les pièces d'infanterie et les pièces de cavalerie peuvent entrer dans un secteur contenant des pièces ennemies. La cavalerie entrant dans un tel secteur doit cesser son déplacement. L'artillerie ne peut pas entrer dans un secteur contenant des pièces ennemies.

### Limite de secteur

Un maximum de quatre pièces de combat appartenant au même côté peut être placé dans un secteur (une pièce de combat étant une pièce infanterie, cavalerie ou artillerie). Un joueur ne peut jamais déplacer des pièces si cette limite devait être dépassée à la fin d'un tour d'action. Il serait possible que le joueur Confédéré dépasse temporairement cette limite s'il avait joué deux disques ordre et utilise le second pour continuer de déplacer des pièces afin que la limite ne soit pas dépassée à la fin de son tour d'action.

Les blocs de commande, disques et autres marqueurs ne comptent pas dans cette limite de secteur. Quand des pièces se déplacent dans un secteur occupé par l'ennemi, les autres unités ne comptent pas dans cette limite de secteur, ainsi il est possible d'avoir temporairement jusqu'à huit unités de combat dans le même secteur. Cependant, le combat a toujours comme conséquence qu'un côté ou l'autre doive sortir du secteur, ainsi la limite de secteur sera observée à la fin du tour d'action.

La limite de secteur peut également être temporairement dépassée à cause de pièces devant battre en retraite en raison du combat. Cette situation est traitée dans le chapitre sur les retraites.

La limite de secteur ne s'applique pas aux boîtes d'entrée. Il n'y a aucune limite au nombre de pièces qui peuvent se trouver dans une boîte d'entrée.



**EXEMPLE :** A la suite du dernier exemple, le joueur Union a décidé de placer un bloc de commande de valeur '2' derrière sa ligne d'unités de cavalerie. Le joueur Confédéré a alors donné un ordre simple au secteur contenant son bloc de commande. Il a décidé de déplacer les quatre pièces du secteur adjacent. Comme le chemin de fer non terminé traverse la frontière, il peut déplacer chacune des quatre pièces. Notez qu'il a également déplacé les pièces restantes de la boîte d'entrée. Il n'y a aucun coût additionnel pour déplacer ces pièces de la boîte d'entrée.

Les pièces ne peuvent pas entrer dans un secteur occupé par l'ennemi au cours de la période nuit.

### Cubes dommages

Les pièces de combat subissent des dommages à cause des combats et des tirs d'artillerie. Les dommages sont représentés en utilisant les cubes en bois, un cube étant un point de dommage. A certains moments de la partie, un joueur doit assigner des cubes dommages aux pièces. Quand un joueur déplace des pièces d'un secteur contenant des cubes dommages, il doit assigner ces cubes à des pièces spécifiques. Si une pièce a des cubes dommages qui lui sont assignés et qu'elle se déplace, elle doit prendre ces cubes avec elle. Une pièce ne peut se voir assigner que des cubes dommages de sa couleur.

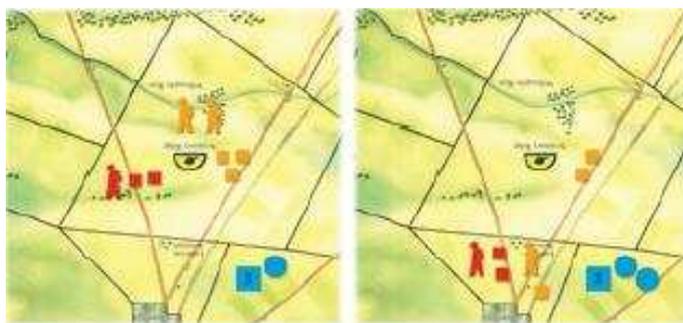
Une pièce infanterie peut se voir assigner jusqu'à cinq cubes dommages. Une pièce cavalerie peut se voir assigner jusqu'à trois cubes dommages. Les cubes dommages ne peuvent jamais être assignés aux pièces d'artillerie. La façon dont les cubes dommages sont assignés peut être changée dans les tours d'action ultérieurs, c'est-à-dire que si trois cubes dommages ont été assignés à une unité d'infanterie qui se déplace, cela ne signifie pas que cette unité doit avoir ces mêmes cubes assignés plus tard pendant la partie. Cependant, quand des cubes sont assignés à des pièces qui entrent dans un secteur occupé par l'ennemi, ils doivent rester assignés aux mêmes pièces pour la durée du combat.

On éliminera une pièce infanterie qui a six cubes dommages ou plus qui lui sont assignés. On éliminera une pièce cavalerie qui a quatre cubes dommages ou plus qui lui sont assignés. Un joueur ne peut pas délibérément assigner suffisamment de cubes à une pièce pour l'éliminer, à moins qu'il y soit obligé à cause du nombre de cubes dommages dans le secteur. Généralement, une pièce sera éliminée à cause des cubes additionnels qui lui seront assignés pendant un combat ou des tirs d'artillerie.

Quand des cubes dommages sont infligés et qu'il y a des cibles potentielles de différentes couleurs, il incombe au joueur qui possède ces pièces de décider la couleur des cubes dommages.

Quand des cubes dommages sont infligés pendant le combat, ils doivent être immédiatement assignés à une pièce spécifique et le cube doit correspondre à la couleur de la pièce. Le joueur doit également assigner les cubes de manière aussi répartie que possible.

Si un joueur ne peut pas assigner un cube dommages car il n'y en a aucun en réserve, il doit retirer une de ses pièces d'infanterie du plateau avec jusqu'à cinq cubes dommages correspondants du même secteur. Veuillez noter que les cubes dommages retirés de cette façon doivent être ceux qui manquent en réserve.



**EXEMPLE :** Le joueur Union donne un ordre. Il décide de déplacer certaines des pièces du secteur indiqué. Il doit assigner les deux cubes dommages rouges à la pièce infanterie d'élite. Il assigne alors un cube orange à une des pièces infanterie novice et les deux autres cubes à l'autre pièce infanterie novice. Il déplace alors l'unité d'élite et l'unité novice avec un cube dommage vers le secteur adjacent, comme indiqué.

# Gettysburg – Règles

## Combat

Le combat se produit comme conséquence du déplacement. Après que le joueur actif a terminé de déplacer tous ses pièces, toutes les situations exigeant un combat doivent être résolues. Le combat se produit quand le joueur actif a déplacé une ou plusieurs pièces dans un secteur contenant des pièces ennemies.

Il y a cinq étapes différentes dans un combat, comme indiqué ci-dessous :

### Etape un - L'artillerie de défense tire

### Etape deux - L'infanterie de défense tire

### Etape trois - L'attaquant fait un contrôle de moral

### Etape quatre - L'attaquant tire

### Etape cinq - Le défenseur fait un contrôle de moral

Si l'attaquant et le défenseur ont toujours des pièces dans le secteur, les étapes deux à cinq sont répétées. Ensuite, toutes les pièces attaquantes restantes doivent battre en retraite dans le secteur d'où elles ont attaqué.

### Etape un : L'artillerie de défense tire

Toutes les pièces artillerie du secteur assailli doivent maintenant tirer. Lancez un dé pour chaque pièce artillerie de défense et consultez la table de défense de tirs d'artillerie ci-dessous :

1. L'artillerie de défense tire						
	1	2	3	4	5	6
-	■	■	■	■	■	■
	<b>Modificateurs de dé</b> -1 si la pièce artillerie est endommagée					

Le résultat du lancer de dé détermine combien de cubes dommages doivent être infligés aux pièces attaquantes. Il y a un seul modificateur : Si l'unité artillerie est endommagée, c'est-à-dire couchée, soustrayez un du lancer de dé.

L'artillerie de défense ne reçoit pas de marqueur de tir d'artillerie pour avoir tiré.

### Etape deux - L'infanterie de défense tire

Le joueur défenseur doit maintenant assigner les cubes dommages qui étaient dans le secteur à l'origine aux pièces de défense. Une fois que ces cubes dommages ont été assignés, ils ne peuvent pas être réassignés plus tard pendant le même combat. Chaque pièce de défense doit maintenant tirer. Le joueur défenseur lance un dé pour chaque pièce infanterie.

2. L'infanterie de défense tire						
	1	2	3	4	5	6
-	M	■	■	■	■	■
	<b>Modificateurs de dé</b> -1 pour chaque 2 cubes dommages					

Pour chaque ensemble de deux cubes dommages assignés à une pièce, soustrayez un du résultat du dé. Le résultat final montre combien de cubes dommages sont infligés aux forces attaquantes. Il est important de se rappeler que les cubes dommages assignés aux pièces restent assignés en tant que tels jusqu'à la fin du combat.

Si un résultat 'M' est obtenu, l'attaquant doit faire un contrôle de moral pendant l'étape trois, même si aucun cube dommage n'a été infligé.

### Etape trois - L'attaquant fait un contrôle de moral

Si les pièces de défense, y compris l'artillerie, sont parvenues à infliger un ou plusieurs cubes dommages à l'attaquant ou si un résultat 'M' a été obtenu, toutes les pièces attaquantes doivent faire un contrôle de moral. Notez que l'attaquant et de défenseur utilisent des tables de moral différentes.

3. Table de contrôle de moral de l'infanterie attaquante						
	<0	1	2	3	4	5
1		R	R	E	E	E
2			R	R	E	E
3				R	R	E
4					R	E
5						R
6						

◀ 1 Unité d'élite

**R = retraite**  
**E = élimination**

L'attaquant lance un dé pour chaque pièce attaquante. Il fait correspondre le résultat du dé avec la colonne montrant le nombre de cubes dommages assignés à la pièce. Si la pièce concernée est une pièce infanterie d'élite, décalez d'une colonne vers la gauche.

Un résultat 'R' signifie que la pièce doit immédiatement battre en retraite dans le secteur d'où elle est venue, emmenant avec elle tous les cubes dommages qui lui ont été assignés.

Un résultat 'E' signifie qu'on élimine immédiatement la pièce. Elle doit être retirée du plateau avec tous les cubes dommages qui lui ont été assignés. Les cubes dommages sont remis dans le stock disponible.

### Etape quatre - L'attaquant tire

L'attaquant tire maintenant avec toutes ses pièces restantes. Il lance un dé pour chaque pièce. Il doit soustraire un du résultat du dé pour chaque ensemble de deux cubes dommages assignés à la pièce qui tiré.

Il doit également soustraire un du résultat du dé si les unités de défense sont retranchées. Voir plus tard pour des règles sur les tranchées.

Notez qu'il y a une table de tir pour le défenseur et une autre différente pour l'attaquant. Assurez-vous que vous utilisez la table adéquate.

La table montre combien de cubes dommages doivent être infligés aux

4. L'infanterie attaquante tire						
	1	2	3	4	5	6
-	D	D	■	■	■	■
	<b>Modificateurs de dé</b> -1 pour chaque 2 cubes dommages -1 contre une cible retranchée					
	<b>D = rupture</b>					

pièces de défense.

Si un résultat 'D' est obtenu, un marqueur de rupture doit être placé dans le secteur. Un seul marqueur peut être placé dans un secteur, ainsi tout résultat 'D' ultérieur n'a aucun autre effet que forcer le défenseur à effectuer un contrôle de moral.

# Gettysburg – Règles

## Etape cinq - Le défenseur fait un contrôle de moral

Si l'attaquant est parvenu à infliger au moins un cube dommage au défenseur ou a obtenu un résultat 'D', toutes les pièces de défense doivent faire un contrôle de moral. Ceci est fait de la même manière que quand l'attaquant a dû faire un contrôle de moral sauf qu'une table différente est utilisée, comme indiqué ci-dessous.

Décalage vers la droite			<0	1	2	3	4	5	Décalage vers la gauche	
Attaqué par le flanc*	2	▶	1	R	R	E	E	E	E	◀ 1 Colline ou crête
En ville	2	▶	2		D	R	E	E	E	◀ 1 Retranché
Rupture	1	▶	3			D	R	E	E	◀ 1 Elite
Novice	1	▶	4				D	R	E	
			5					R	R	
			6			C	C	C	R	

\* Vous ne gagnez pas le décalage pour être retranché.

Contre-attaque signifie qu'un attaquant doit battre en retraite immédiatement

R = retraite  
E = élimination  
D = rupture  
C = contre-attaque

Chacun des éléments suivants génère un décalage de colonne vers la gauche : La pièce est dans un secteur colline ou crête, la pièce est dans un secteur qui est entièrement retranché, la pièce est une unité d'élite.

Chacun des éléments suivants génère un décalage de deux colonnes vers la droite : La pièce est assaillie par son flanc (voir plus tard pour les règles sur les attaques par le flanc), la pièce est dans une ville (il n'y en a qu'une qui est Gettysburg).

Chacun des éléments suivants génère un décalage d'une colonne vers la droite : Il y a un marqueur rupture dans le secteur, la pièce est une pièce infanterie novice.

Tous les décalages au delà de la colonne '5' sont ignorés de même que les décalages au delà de la colonne '0'.

Un résultat 'R' signifie que la pièce doit battre en retraite immédiatement avec tous les cubes dommages qui lui sont assignés. Les règles pour de telles retraites sont traitées plus tard.

Un résultat 'D' signifie qu'un marqueur de rupture est placé dans le secteur, mais uniquement s'il n'y en a pas déjà un.

Un résultat 'E' signifie qu'on élimine la pièce. Retirez-la du plateau avec tous les cubes dommages qui lui sont assignés. Les cubes dommages sont remis dans le stock disponible.

Un résultat 'C' signifie que la pièce de défense lance une contre-attaque qui prend l'attaquant par surprise. L'attaquant doit faire battre en retraite immédiatement une pièce de son choix (avec tous les cubes dommages qui lui sont assignés). La pièce de défense reste dans le secteur.

S'il reste toujours des pièces attaquantes et des pièces de défense dans le secteur, répétez les étapes deux à cinq. Si ces étapes ont déjà été répétées, chaque pièce attaquante restante doit battre en retraite vers le secteur d'où elle est venue.

Si toutes les pièces de défense sont retirées du secteur, par élimination ou retraite, l'attaquant reste dans le secteur. Si ceci se produit, le marqueur de rupture et/ou les bâtons tranchée du secteur doivent être retirés.

## EXEMPLE DE COMBAT



A gauche la position initiale. Les forces de l'Union ont déjà reçu un marqueur de rupture dû à un tir d'artillerie plus tôt dans la période. Le joueur Confédéré prend deux disques ordre de la boîte des ordres doubles. Les deux disques ordre sont utilisés pour déplacer deux pièces infanterie en traversant la frontière vers le secteur occupé par l'ennemi. Le joueur Confédéré doit assigner les cubes dommages à ce moment-là.



La pièce artillerie de l'Union tire. Un résultat de '4' a comme conséquence qu'un cube dommage est infligé. Les dommages doivent être assignés de manière aussi répartie que possible, ainsi le cube doit être assigné à une des unités infanterie qui n'a pas encore de cube. Aucun marqueur de tir d'artillerie n'est placé dans le secteur parce qu'il ne s'agit pas d'un tir longue portée. L'infanterie de l'Union tire maintenant. A ce moment-là, le joueur de l'Union doit assigner les cubes dommages. Il obtient un '2' et deux '4' qui donnent un résultat de 'M' et deux cubes dommages. Le premier cube doit être assigné à l'infanterie intacte. Le deuxième cube doit être assigné à une des quatre pièces infanterie.

## Gettysburg – Règles



Le joueur Confédéré doit maintenant faire un lancer de contrôle de moral pour chaque pièce, même celles qui n'ont pas été endommagées par le tir ennemi. Les deux pièces régulières avec un seul cube dommages passent toutes les deux le contrôle avec succès. Un '1' est obtenu pour la pièce d'élite qui passe le contrôle avec succès car elle utilise la colonne '0' de la table. Un '2' est obtenu pour la dernière pièce qui doit battre en retraite dans le secteur d'où elle a attaqué, emmenant les deux cubes dommages avec elle.

Le joueur Confédéré tire maintenant. Il obtient un '6', un '5' et un '4'. Chaque lancer subit un modificateur de moins un car les unités de défense sont retranchées. Ceci a comme conséquence deux cubes dommages et un 'D'. Aucun marqueur de rupture n'est placé car il y a en déjà un dans le secteur. Un cube dommage doit être assigné à l'unité infanterie régulière intacte, puis l'autre peut être assigné à n'importe quelle unité de défense.



Le joueur Union décide d'assigner le deuxième cube à la pièce infanterie novice. Il doit alors faire un contrôle de moral pour chaque pièce. Il obtient un '2' et un '3' pour les pièces régulières. Les deux passent le contrôle avec succès car elles utilisent la colonne '0' (un décalage vers la droite pour le marqueur de rupture, un décalage vers la gauche pour être retranchée et un autre décalage vers la gauche pour être sur une colline). Il obtient alors un '2' pour la pièce novice. Ceci a comme conséquence que la pièce doit battre en retraite (début sur la colonne '2', deux décalages vers la droite pour être novice et avoir un marqueur de rupture, deux décalages vers la gauche pour être retranchée et sur une colline). La pièce peut battre en retraite car il y a un bloc de commandement à côté du secteur où elle choisit de battre en retraite. Le joueur Union a également l'option de faire battre en retraite sa pièce d'artillerie sans qu'elle subisse de dommages mais il ne choisit pas de le faire.

Comme il reste encore des pièces des deux côtés dans le secteur, le combat continue. Le défenseur tire à nouveau (notez que l'artillerie ne tire pas à nouveau). Ceci a comme conséquence que deux cubes dommages supplémentaires sont infligés.



Le joueur Confédéré décide de placer un cube sur une des pièces régulières et l'autre sur l'unité d'élite. Il doit maintenant faire un contrôle de moral. Les deux pièces passent le contrôle de moral avec succès. Il peut maintenant tirer sur les défenseurs. Ils subissent tous les deux un modificateur de moins un car ils ont chacun deux ou trois cubes dommages qui leur sont assignés. Le tir a comme conséquence qu'un cube dommages supplémentaire est infligé au défenseur. Il fait un contrôle de moral et une de ses pièces doit battre en retraite. Cependant, il lui reste une pièce infanterie dans le secteur et l'attaquant est maintenant obligé de battre en retraite.

Le joueur Confédéré fait battre en retraite ses pièces. Les cubes dommages ne sont plus assignés à des pièces spécifiques après qu'elles ont battu en retraite.

### Marqueurs de rupture

Un marqueur de rupture peut être placé dans un secteur à cause d'un tir d'artillerie longue portée ou d'un combat. Dans un combat, seul le défenseur peut subir un marqueur de rupture, ainsi s'il y a un marqueur dans le secteur, il n'affecte que les défenseurs.

Un seul marqueur de rupture peut être placé dans un secteur, ainsi tout autre résultat générant une rupture est presque sans signification (le seul effet est de forcer un contrôle de moral).

S'il y a un marqueur de rupture dans un secteur et qu'au moins une pièce se déplace hors du secteur, au moins une pièce infanterie ou une pièce cavalerie doit y être laissée.

Si toutes les pièces défendant un secteur sont forcées de battre en retraite, la dernière pièce à battre en retraite doit emmener le marqueur de rupture avec elle.

Un marqueur de rupture peut être retiré en donnant un ordre de réorganisation.

### Retraite

Une pièce infanterie ou une pièce cavalerie peut être forcée de battre en retraite à cause d'un combat. Une pièce cavalerie peut choisir de battre en retraite pour éviter de prendre un cube dommage ce qui peut se produire à cause d'un tir d'artillerie longue portée.

Si une pièce fait partie du côté attaquant dans un combat et qu'elle doit battre en retraite, elle doit battre en retraite dans le secteur d'où elle est venue. Elle emmène avec elle tous les cubes dommages qui lui ont été assignés.

Si une pièce fait partie du côté de défense dans un combat et qu'elle doit battre en retraite, elle doit battre en retraite dans un secteur qui contient un bloc de commandement du même côté ou dans un secteur adjacent à un secteur qui contient un bloc de commandement du même côté. Si elle ne peut pas battre en retraite dans un tel secteur, elle est éliminée à la place.

Autant que possible, le joueur qui contrôle la pièce doit éviter de dépasser la limite de quatre pièces par secteur. Cependant, s'il est impossible d'éviter de dépasser la limite dans un secteur, la pièce doit battre en retraite de deux secteurs à la place, la situation finale étant que a) la pièce a de la place dans le secteur final et b) le secteur final contient un bloc de commandement du même côté ou le secteur final est adjacent à un secteur qui contient un bloc de commandement du même côté. Si une des deux conditions ne peut pas être remplie, la pièce est éliminée.

## Gettysburg – Règles

Le premier secteur que la pièce qui bat en retraite traverse doit recevoir un marqueur de rupture. S'il contient déjà un marqueur de rupture, un cube dommage, correspondant à la couleur d'une des pièces dans le secteur, doit y être placé.

Si la pièce qui bat en retraite doit emmener un marqueur de rupture avec elle et termine sa retraite dans un secteur qui en contient déjà un, un des marqueurs de rupture est retiré. En outre, un cube dommage correspondant à la couleur d'une des pièces dans le secteur doit être ajouté au secteur.

### Cavalerie

Il n'y avait que quelques unités cavalerie à Gettysburg. La cavalerie a combattu comme infanterie mobile, évitant de charger réellement l'infanterie ennemie. Une pièce cavalerie combat comme une pièce infanterie. Une pièce cavalerie ne peut avoir que jusqu'à trois cubes dommages qui lui sont assignés, le quatrième l'éliminera. Si une pièce cavalerie subit un dommage pour n'importe quelle raison, le joueur qui la contrôle peut choisir de faire battre en retraite la pièce et d'ignorer un des cubes dommages. Toute artillerie dans le secteur peut également battre en retraite en même temps (elle est considérée comme étant de l'artillerie à cheval). L'artillerie qui bat en retraite de cette manière ne subit aucun dommage. Si une unité cavalerie bat en retraite, elle doit suivre les règles standard concernant les retraites.

### Artillerie

Si une pièce d'artillerie est laissée non accompagnée par des unités d'infanterie du même côté à cause de l'élimination de ces unités par un combat, elle est également éliminée.

Si toutes les pièces infanterie qui l'accompagnent doivent battre en retraite, l'artillerie doit également battre en retraite mais elle subit un dommage, c'est-à-dire qu'elle est placée sur le côté. Si elle est déjà endommagée, elle est éliminée.

Après le premier contrôle de moral du défenseur, le joueur de défense peut choisir de faire battre en retraite tout ou partie de ses pièces d'artillerie. La retraite à ce moment-là implique qu'aucune pièce d'artillerie ne subit de dommage.

Si l'artillerie n'est accompagnée que de pièces cavalerie et que ces pièces sont forcées de battre en retraite, chaque artillerie dans le secteur peut également battre en retraite sans subir de dommage.

L'artillerie, comme l'infanterie et la cavalerie, doit battre en retraite dans un secteur contenant un bloc de commandement du même côté ou dans un secteur adjacent à un secteur contenant un bloc de commandement du même côté.

### Blocs de commandement

Un bloc de commandement ne peut pas battre en retraite. Si des pièces ennemies entrent dans un secteur qui ne contient qu'un bloc de commandement, le bloc est retiré avec tous les disques ordre et placé avec les blocs de commandement utilisés. La même chose se produirait si, après un combat, un bloc de commandement se trouvait dans un secteur contenant seulement des pièces ennemies.

### Attaques par le flanc

Si le défenseur est dans un secteur qui contient un ou deux bâtons tranchés, il est vulnérable à une attaque par les flancs. Une fois placé, le bâton tranché doit être placé le long d'une frontière. Si le joueur ennemi entre dans le secteur par l'intermédiaire d'une frontière différente, le défenseur souffrira un décalage de deux colonnes vers la droite sur la table de contrôle de moral. En outre, les défenseurs ne gagnent pas de décalage vers la gauche comme s'ils étaient retranchés.



#### EXEMPLE D'UNE ATTAQUE PAR LE FLANC

Si les forces de l'Union sont attaquées depuis la direction A, elles tirent bénéfiquement des bâtons tranchés. Cependant, si elles sont attaquées depuis la direction B, elles sont soumises à une attaque par le flanc.

#### ORDRE Tir d'artillerie

Le placement d'un disque ordre dans un secteur permet au joueur de donner un ordre de tir d'artillerie à un ou deux secteurs. Ces secteurs doivent être adjacents au secteur où le disque ordre a été placé. Un des secteurs peut être celui dans lequel le disque ordre a été placé. Il s'agit d'un tir d'artillerie longue portée. La distance à laquelle une pièce d'artillerie peut tirer dépend du secteur d'où elle tire. Si elle est dans un secteur qui n'est ni une crête ni une colline, elle ne peut tirer que vers un secteur adjacent. Si elle est dans un secteur crête, elle peut tirer vers à une cible distante de un, deux ou trois secteurs. Si elle est dans un secteur colline, elle peut tirer vers à une cible distante de un, deux, trois ou quatre secteurs.



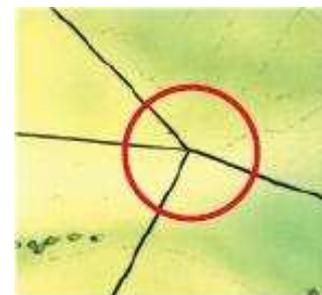
Symbole colline



Symbole crête

La distance à la cible peut être tracée par le sommet entre deux secteurs.

Un sommet est un endroit où un certain nombre de lignes se réunissent. Aux fins des tirs d'artillerie, chacun des quatre secteurs ci-contre est adjacent aux trois autres.



La pièce qui tire doit pouvoir tracer une ligne de vue claire vers sa cible. Une ligne de vue est bloquée par un secteur crête ou un secteur colline. Elle n'est pas bloquée par des pièces ennemies ou des pièces du même côté.

Le joueur qui tire doit déclarer quelle pièce infanterie, cavalerie ou artillerie chaque pièce qui tire cible. Il n'est possible de cibler l'artillerie que s'il y a un marqueur de tir d'artillerie dans le secteur cible. L'artillerie ne peut pas être ciblée s'il n'y a aucun marqueur de tir d'artillerie dans son secteur. Le joueur qui tire lance un dé pour chaque pièce d'artillerie qui tire et consulte la table longue portée de tir.

## Gettysburg – Règles

Il doit soustraire un du dé s'il tire dans un secteur avec deux bâtons tranchée. Il doit également soustraire un si la pièce qui tire est endommagée.

**Table du tir d'artillerie longue portée**

	1	2	3	4	5	6	-1 si la cible est retranchée -1 si la pièce qui tire est endommagée
				D	■	■	

**D** = indique que vous placez un marqueur de rupture.  
Ignorez ce résultat si le secteur en contient déjà un.

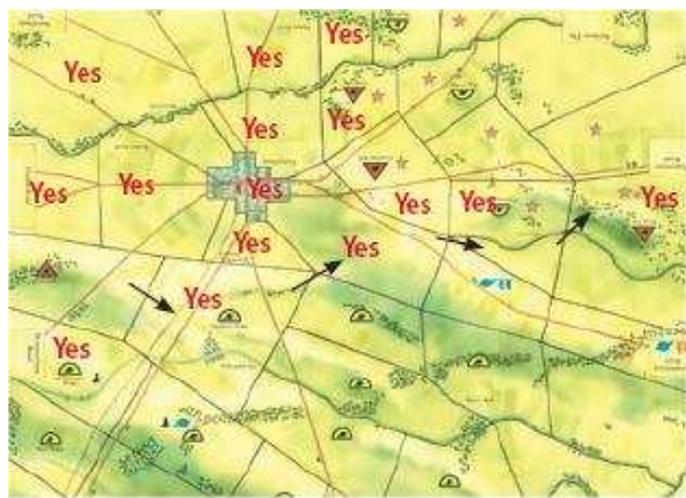
**Secteur crête** - portée trois

**Secteur colline** - portée quatre

Si la pièce qui tire essaye de frapper l'infanterie et/ou la cavalerie, les résultats possibles sont : Rien, marqueur de rupture, un cube dommage. Si le secteur contient déjà un marqueur de rupture, aucun marqueur additionnel n'est placé. Si un cube dommage est infligé, le joueur contrôlant les pièces visées décide quelle pièce reçoit le dommage c'est-à-dire que s'il est possible que plus d'une couleur de cube dommage soit prise, il choisit laquelle prendre. Les dommages doivent être assignés de manière aussi répartie que possible entre les pièces de différentes couleurs.

Si la pièce qui tire essaye de frapper une pièce d'artillerie et qu'il obtient le résultat d'un cube dommage, il endommage une pièce d'artillerie. Le joueur contrôlant les pièces visées décide quelle pièce d'artillerie reçoit le dommage. Quand une pièce d'artillerie est endommagée, elle est placée sur le côté. Elle ne peut pas inverser cet état. Si elle est encore endommagée, elle est retirée du plateau. Un résultat de marqueur de rupture n'a aucun effet contre l'artillerie.

Le joueur qui a tiré doit maintenant placer un marqueur de tir d'artillerie dans chaque secteur à partir duquel il a tiré avec l'artillerie. Il doit prendre ces derniers du stock disponible si possible. S'il n'y a pas assez de marqueurs en stock, il doit en prendre un d'un autre secteur de son choix. Ce marqueur indique que l'artillerie dans le secteur peut maintenant être ciblée par l'artillerie ennemie.



**EXEMPLE :** La pièce d'artillerie indiquée peut tirer sur les pièces ennemies dans les secteurs marqués 'Yes [Oui]'. Les flèches montrent comment il est possible qu'elle atteigne les cibles à Little Round Top. Gettysburg elle-même ne bloque pas la ligne de vue.

Un marqueur de tir d'artillerie est retiré si une ou plusieurs pièces d'artillerie sortent du secteur, quelle qu'en soit la raison (peut-être à cause d'une retraite) ou si un ordre Retirer un marqueur de tir d'artillerie est donné. Si une pièce d'artillerie entre dans un secteur contenant un marqueur de tir d'artillerie, le marqueur reste en place. Chaque marqueur de tir d'artillerie est retiré du plateau à la fin de chaque période.

Aucun tir d'artillerie longue portée ne peut être effectué au cours d'une période de nuit

### ORDRE Renforcement

Le joueur actif peut déplacer un cube dommage d'un secteur vers un secteur adjacent qui contient une pièce d'infanterie de la même couleur que le cube. Ceci peut être fait même si la pièce d'infanterie dans le secteur d'arrivée est éliminée. Le cube doit être déplacé vers un secteur où un disque ordre a été placé ou un secteur adjacent. Le secteur à partir duquel le cube est déplacé n'est pas nécessairement adjacent à un secteur où un disque ordre a été placé.

### ORDRE Réorganisation

Le joueur actif peut enlever un marqueur de rupture d'un secteur. Le secteur doit être celui où un disque ordre a été placé ou un secteur adjacent.

### ORDRE Tranchée

Le joueur actif peut placer un bâton tranchée dans un secteur. Le secteur doit être celui où un disque ordre a été placé ou un secteur adjacent.

Le premier bâton tranchée doit être placé contre une frontière afin que la direction des attaques contre lesquelles il défend soit claire. Les défenseurs ne gagneront aucun avantage d'un bâton tranchée, ce n'est qu'un chantier en cours. L'avantage défensif n'est gagné que quand un deuxième bâton est placé dans le secteur. Le deuxième bâton doit être placé parallèlement au premier bâton afin qu'ils soient tous deux parallèles à la frontière contre laquelle ils protègent. Un secteur ne peut contenir que deux bâtons tranchée.

Au lieu de placer un bâton tranchée, le joueur peut déplacer un bâton déjà dans le secteur vers une frontière différente. Si une attaque était faite à travers cette frontière, ce ne serait pas une attaque par le flanc mais les défenseurs ne gagneraient pas le décalage pour être retranchés.

Si une pièce du même côté entre dans un secteur avec un ou deux bâtons tranchée, un des bâtons doit être retiré.

Si toutes les pièces dans un secteur évacuent le secteur, tous les bâtons tranchée du secteur doivent être retirés.

Si un combat se produit dans un secteur et que l'attaquant gagne, tous les bâtons tranchée du secteur doivent être retirés.

Un joueur ne peut pas choisir de détruire volontairement une tranchée comme action de sa part.

### ORDRE Retirer un marqueur de tir d'artillerie

Le joueur actif peut retirer un marqueur de tir d'artillerie d'un secteur. Le secteur doit être celui où un disque ordre a été placé ou un secteur adjacent.

### ORDRE Passe

Dans les circonstances peu probables où un joueur ne souhaite rien faire, il peut simplement passer. Il doit enlever un disque ordre de sa boîte des ordres disponibles et le placer dans un secteur avec un bloc de commande.

Il n'est pas possible pour un joueur de passer sans placer un disque ordre.

# Gettysburg – Règles

## ORDRE Passe forcé

Le joueur Union peut terminer avec un ou plusieurs disques noirs dans sa boîte des ordres disponibles. La période ne se terminera que quand il n'y aura plus de disques dans cette boîte, donc le joueur Union doit les retirer. Ceci compte comme le placement d'un disque ordre. Cependant, le disque passe forcé est placé de côté et pas dans un secteur avec un bloc de commande.

## Phase quatre : Fin du jour

La phase d'action des joueurs se termine quand le joueur Union a retiré son dernier disque ordre ou disque passe forcé de sa boîte des ordres disponibles. Il accomplit l'ordre puis la phase se termine.

Chaque marqueur de tir d'artillerie doit être retiré du plateau.

La période suivante peut maintenant commencer.

Au cours de la période nuit, aucun combat n'est autorisé, ainsi aucune pièce ne peut jamais entrer dans un secteur occupé par l'ennemi. Personne ne peut déclencher de tir d'artillerie. Chaque marqueur de rupture doit être retiré à la fin de la période après-midi.

Le jour se termine à la fin de la période nuit. Le marqueur de jour doit être déplacé vers la prochaine case sur la piste. La partie continue avec la période matin.

La partie se termine à la fin de la période après-midi du troisième jour.

## Gagner la partie

Le joueur Confédéré gagne s'il contrôle deux secteurs de victoire ou plus (les secteurs qui contiennent une étoile simple ou double) à la fin d'une période.

Il gagne également s'il contrôle le secteur de victoire contenant une étoile double, Little Round Top and Round Top, à la fin de n'importe quelle période après-midi. Si le joueur Confédéré gagne, la partie se termine immédiatement.

Si le joueur Confédéré n'arrive pas à gagner avant la fin du troisième jour, le joueur Union gagne.

Le joueur Confédéré peut également concéder la partie au joueur Union s'il estime qu'il ne peut pas gagner.

## Notes du concepteur

Dans une certaine mesure, ce jeu est un frère de Waterloo. La raison de sa conception est semblable. Il n'y avait aucune nécessité pressante d'un autre jeu sur cette bataille, mais c'était un conflit facile pour que je recherche et recueille les informations nécessaires rapidement. J'ai également voulu produire un jeu qui pourrait être joué en un nombre d'heures raisonnable. Plus tôt, quand j'avais du temps pour jouer les wargames appropriés, un de mes favoris était le jeu de chez Victory Games "Across Five Aprils [A travers cinq avrils]". Le premier jour du scénario de Gettysburg était très amusant mais si aucune décision n'était rendue, la partie avait tendance à stagner. Je ne pense pas que sommes jamais arrivés à la fin du troisième jour. Le jeu que vous avez ici peut être joué en trois heures ou moins et il est possible pour le joueur Confédéré de gagner lors du troisième jour.

La dernière phrase devrait vous donner un indice comme quoi ce n'est pas une simulation précise de la bataille. C'est d'abord un jeu à apprécier, pas un qui offre un ordre de bataille précis ou une compréhension profonde des systèmes d'armement. Ce que j'ai choisi de privilégier sont les problèmes de commandement. Le système de bloc de commande a été conçu pour créer peu de 'bégaiements' dans le déplacement des forces de chaque côté. J'ai voulu recréer une situation où il ne pourrait pas être possible qu'un côté tire profit d'une faiblesse provisoire de position de son adversaire à cause de l'incapacité de ce dernier à donner un ordre au bon moment. Le système de bloc cache également le degré le potentiel à l'ennemi. Vous pouvez voir où sont ses forces mais vous ne savez pas avec quelle rapidité elles peuvent se déplacer.

Gettysburg fonctionne plutôt comme un jeu d'échecs comparé à Waterloo. Vous avez plus de contrôle sur les endroits où vous donnez vos ordres et pouvez mieux planifier. Ça peut également être votre démantèlement, particulièrement en tant que joueur Union, si vous ne veillez pas à avoir assez de disques ordre disponibles à la fin de chaque période.

Je ne peux pas vous donner de grandes lignes dans la façon de jouer excepté pour dire que comme dans la vraie bataille, il est payant pour le joueur Union de faire attention de ne pas se faire sortir de la partie le premier jour.

---

## Crédits

Jeu conçu par Martin Wallace

Traduction en français par Didier Duchon

Toutes les illustrations par Peter Dennis

Conception graphique Solid Colour

Testeurs Andy Ogden, Richard Spielsbury, Alan Montgomery, Andrew et diverses personnes aimables à la convention des Wargamers.

Remerciements à Julia Wallace et à James Hamilton.

Vous pouvez consulter les derniers jeux de Warfrog à :

**[www.warfroggames.com](http://www.warfroggames.com)**

Vous pouvez contacter Warfrog à : **[martin@warfroggames.com](mailto:martin@warfroggames.com)**

Les règles de 'Gettysburg' sont © Warfrog 2010.

Tout le design est © Warfrog.



# Renforts

## Forces des Confédérés

## Forces de l'Union

### Midi 1<sup>er</sup> Juillet

Lancer un dé pour déterminer quelle route est utilisée

1-3 Mummasburg Road  
4-6 Carlisle Road



Harrisburg Road



### Après-midi 1<sup>er</sup> Juillet

Chambersburg Pike



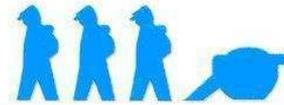
Taneytown Road



Taneytown Road



Baltimore Pike



Emmitsburg Road



### Nuit 1<sup>er</sup> Juillet

Chambersburg Pike



Taneytown Road



### Matin 2 Juillet

Chambersburg Pike



Baltimore Road



Taneytown Road



### Midi 2 Juillet

Chambersburg Pike



### Après-midi 2 Juillet

Baltimore Road



# Fiche d'aide de joueur

## Séquence journalière

1. Renforts
2. Placement des disques ordre dans les boîtes des ordres disponibles
3. Phase d'actions des joueurs - Le joueur Confédéré d'abord
4. Fin du jour

## Ordres

### Déplacement/Combat

Vous pouvez déplacer tout ou partie des pièces du secteur où le disque ordre a été placé ou d'un secteur adjacent. L'infanterie et l'artillerie peuvent se déplacer d'un secteur. La cavalerie peut se déplacer de deux secteurs. Vous ne pouvez déplacer qu'une ou deux pièces à travers une frontière si elle n'est pas traversée par une route ou si le secteur d'arrivée contient des pièces ennemies. Vous pouvez déplacer jusqu'à quatre pièces à travers une frontière si la frontière est traversée par une route et si le secteur d'arrivée ne contient aucune pièce ennemie. La limite de secteur est de quatre pièces. Vous ne pouvez pas dépasser la limite de secteur, sauf le joueur Confédéré quand il utilise une action double. Vous devez assigner les cubes dommages avant de déplacer des pièces d'un secteur.

### Tir d'artillerie

Vous pouvez tirer avec toutes les unités artillerie d'un ou deux secteurs qui sont adjacents au secteur où le disque ordre a été placé. Un des secteurs peut être celui dans lequel le disque ordre a été placé. Il s'agit d'un tir d'artillerie longue portée. La distance à laquelle vous pouvez tirer dépend de l'endroit où se trouve l'artillerie. La portée normale est d'un secteur. Si l'artillerie est sur une crête, elle peut tirer sur des pièces distantes de un à trois secteurs. Si l'artillerie est sur une colline, elle peut tirer sur des pièces distantes de un à quatre secteurs. Vous devez tracer l'itinéraire le plus court vers la cible. Dans le cas où il existe plusieurs itinéraires possibles, vous choisissez lequel utiliser. Votre itinéraire peut être tracé à travers des sommets. Vous ne pouvez pas tirer sur un secteur si vous avez déjà tracé votre ligne de vue par un secteur crête ou colline (identifié par un demi-cercle ou un triangle). Lancez un dé pour chaque pièce qui tire et appliquez la table ci-dessous. Appliquez tous les modificateurs au lancer de dé.

### Table du tir d'artillerie longue portée

	1	2	3	4	5	6	-1 si la cible est retranchée -1 si la pièce qui tire est endommagée
	D	■	■				

**D** = indique que vous placez un marqueur de rupture.  
Ignorez ce résultat si le secteur en contient déjà un.



**Secteur crête**  
- portée trois



**Secteur colline**  
- portée quatre

## Actions

- Placer un bloc de commande
- Retirer un bloc de commande
- Placer un disque ordre

### Renforcement

Déplacez un cube dommage d'un secteur vers un secteur contenant au moins une unité infanterie de la même couleur.

### Réorganisation

Retirez un marqueur de rupture d'un secteur.

### Passe

Ne faites rien. Vous devez néanmoins placer un disque ordre dans un secteur.

### Passe forcé

Joueur Union uniquement. Défaussez un disque noir de votre boîte des ordres disponibles.

### Tranchée

Placez un bâton tranchée dans un secteur. Le secteur est seulement entièrement retranché s'il y a deux bâtons. Vous devez clairement indiquer le long de quelle frontière la tranchée se trouve pour déterminer si vous avez été attaqué sur un de vos flancs.

### Retirer un marqueur de tir d'artillerie

Retirez un marqueur de tir d'artillerie d'un secteur.

# Fiche d'aide de joueur

## Unités-clés



Infanterie d'élite



Infanterie régulière



Infanterie novice



Cavalerie

## Etapes du combat

### 1. L'artillerie de défense tire



1 2 3 4 5 6

- ■ ■ ■ ■ ■ ■

**Modificateurs de dé**  
-1 si la pièce artillerie est endommagée

Si une unité cavalerie prend au moins un cube dommage, elle peut ignorer un cube et battre en retraite à la place. N'importe quelle artillerie avec l'unité peut également battre en retraite sans subir de dommage.

### 2. L'infanterie de défense tire



1 2 3 4 5 6

- M ■ ■ ■ ■ ■ ■

**Modificateurs de dé**  
-1 pour chaque 2 cubes dommages

Le défenseur assigne maintenant les cubes dommages. Aucun côté ne peut maintenant réassigner de cubes. Les cubes dommages infligés à partir de maintenant doivent être assignés de manière aussi répartie que possible.

**Retraite.** Une unité doit battre en retraite vers un secteur contenant un bloc de commande ou un secteur adjacent à un secteur contenant un bloc de commande. Sinon, l'unité qui bat en retraite est éliminée. Chaque joueur doit essayer de ne pas dépasser la limite de secteur. S'il ne le peut pas, un cube dommage est placé dans le secteur dans lequel l'unité bat en retraite. L'unité bat alors en retraite vers un nouveau secteur. Elle n'emmène que les cubes dommages qui lui avaient été assignés quand elle a commencé à battre en retraite la première fois.

### 3. Table de contrôle de moral de l'infanterie attaquante



<0 1 2 3 4 5

1		R	R	E	E	E	
2			R	R	E	E	
3				R	R	E	
4					R	E	
5						R	
6							

◀ 1 Unité d'élite

**R = retraite**  
**E = élimination**

### 4. L'infanterie attaquante tire



1 2 3 4 5 6

- D D ■ ■ ■ ■

**Modificateurs de dé**  
-1 pour chaque 2 cubes dommages  
-1 contre une cible retranchée

**D = rupture**

**Rupture.** Vous ne pouvez avoir qu'un marqueur de rupture dans un secteur. Ce résultat vous force également à faire un contrôle de moral.

### 5. Table de contrôle de moral de l'infanterie de défense

Décalage vers la droite



<0 1 2 3 4 5

Décalage vers la gauche

Attaqué par le flanc\* 2 ▶▶

1 R R E E E E

◀ 1 Colline ou crête

En ville 2 ▶▶

2 D R E E E E

◀ 1 Retranché

Rupture 1 ▶▶

3 D R E E E E

◀ 1 Elite

Novice 1 ▶▶

4 D R E E E E

**R = retraite**

\* Vous ne gagnez pas le décalage pour être retranché.

5 R R E E E E

**E = élimination**

6 C C C R

**D = rupture**

**C = contre-attaque**

Contre-attaque signifie qu'un attaquant doit battre en retraite immédiatement

S'il s'agit du premier tour de combat, le défenseur a la possibilité de faire battre en retraite au moins une de ses pièces artillerie sans souffrir de dommages.