GETTYSBURG

Retour présentation

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu (voir fin de page) **(cliquez ici pour télécharger le fichier jpg du plateau de jeu à imprimer)**

2 Dés à 10 faces

2 fiches "Ordre d'entré en jeu"
indiquant le tour ou les différentes unités entrent en jeu. **(cliquez ici pour télécharger les fiches)**

88 Pions d'unité imprimés recto verso **(cliquez ici pour télécharger le fichier jpg des pions à imprimer)**

Face avant Face arrière

RÈGLE DU JEU:

Traduction de Michel Richard

1) Description du matériel de jeu

1a) Le plateau de jeu

Il représente le champ de bataille de Gettysburg, les différent type de terrain sont identifiés dans le tableau de légende sur le bord du plateau de jeu. Seul les élément de terrain les plus important sont représentés. Chacun des hexagones représente environ 700 yards et permet de définir les mouvements et le positionnement des troupes. Chaque hexagone (hex) est identifié par un code composé d'une lettre et d'un nombre et est défini par le type de terrain qui le compose. (Un hexagone peut contenir un ou plusieurs types de terrain) Dans certains hex apparaissent également des chiffres dans un petit carré rouge, ce sont des hex d'objectif servant à déterminer le gagnant. Les noms de lieux tel que " Wheat Field " ne joue aucun rôle dans le jeu, ils ne sont là que pour la représentation historique. Les deux partie du plateau de jeu doivent être assemblé comme ci-contre.

1b) Les pions du jeu

Avant la première partie, détachez délicatement les pions de jeu de leur planche. Ces pions sont imprimés sur les deux faces (le dos des pions possède un bandeau blanc, la face avant en est dépourvue). La face avant décrit les capacités normales de l'unité, le dos décrit ses capacités réduites. Les nombres, les symboles, et les couleur (bleu pour l'Union, gris pour les confédérés) présents sur les pions, donnent des information de jeu, comme décrit ci dessous.

1b1) Unités de combat: Les pions d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie sont appelés "unités de combat" Ils représentes les principales forces de combat présente lors de la bataille.

TYPES D'UNITES

Division d'infanterie Union Confédérétion

Brigade de cavalerie Union Confédérétion

Brigade ou battaillon d'artillerie

1b2) Unité de général: Les pions de généraux sont appelés "Unité de général". Seul les généraux et officiers les plus importants, présents à la bataille de Gettysburg, sont représentés. Note: deux " unités de général " (Newton et Birney) ne figure pas dans la feuille "ordre d'entré en jeu". Ils ne sont utilisés que dans la règle optionnel 10d du manuel de combat.

Marqueur de tour:
il sert à noter le nombre de tours.

Marqueur de réorganisation:
Son rôle est décrit dans les règles optionnels 10c2.

Recto Verso

Marqueur d'initiative:
Son rôle est décrit dans les règles optionnels 10e.

1c) Les dés: Les deux dés sont numérotés de 1 à 0. Le 0 doit être interprété comme un 10.

1e) Le manuel de combat: Il contient des exemples, permettant de clarifier les règles, des scénarios et des règles optionnels.

2) Règles générales.

2a) Mise en place

Les joueurs se mettent d'accord sur le choix des forces qu'ils commanderons et choisissent un scénario. Ils suivent ensuite les instructions du paragraphe 6a du manuel de combat (informations générales pour tous les scénarios). Et enfin procèdent à la mise en place du scénario choisit. Le premier scénario est destiné (voir chapitre 6a du manuel de combat) est recommandé aux joueurs débutants.

2b) Tour de jeu: Le jeu se déroule en plusieurs tours. Chaque tour comprend deux phases. Pendant un tour, le joueur commandant les forces confédérés joue toujours en premier. Il déplace ses unités et résout tous les combats résultant de ses déplacements. C'est ensuite au joueur commandant les forces de l'Union de joué. Il déplace ses unités et résout tous les combats résultant de ses déplacements. Le joueur qui est en train de déplacer ses unités est appelé l'attaquant, l'autre le défenseur. Lorsque le joueur commandant les forces de l'Union a fini de jouer, le tour est terminé et l'on avance d'une case le marqueur de tour sur la piste de marque. Un jeu ce termine après le nombre de tours exigés par le scénario.

2c) Zone d'influence:

chaque unité a une zone d'influence dans la quelle s'applique ses facteurs de combat. La zone d'influence couvre tous les hexagones adjacents à un unité comme indiqué ci-contre.

2d) Unité de général:

Les unités de généraux n'ont aucune force de combat, il ne servent qu'à " commander " les unités de combat. La ou les unités de combat peuvent être influencées par la présence d'un général dans leur hexagone (voir chapitre 2e et 3b2).
Les unités de général sont éliminés:
- si toutes les unités de combat de leur hexagone sont éliminées.
- si, lorsqu'ils ne sont pas avec des unités de combat, ils se trouvent dans la zone d'influence de l'ennemi. (Une unité de combat n'a pas besoin de s'arrêter lorsqu'elle passe dans la zone d'influence d'une unité de général ennemi).

2e) Plus d'une unité par hexagone

Normalement il ne peut y avoir qu'une seule unité de combat par hexagone. Deux unités de combat amis ne peuvent terminer leur mouvement dans le même hexagone que si une unité de général est également présente. Par contre une unité de combat peut traverser un hexagone occupé par un unité ami du moment qu'elle n'arrête pas son déplacement dans cette case. Une unité ne peut jamais être déplacée sur un hexagone, ni même traversé un hexagone, occupé par un unité adverse.

2f) Tour de nuit.

La plus part des tour de jeu représentent deux heures de jour, mais les tours 8, 16 et 24 sont des "tour de nuit" et représente approximativement dix heures de nuit. Durant la nuit, les troupes combattaient peut, et des règles spéciales s'appliquent pour ce tour de nuit. Durant un tour de nuit, les unités n'ont pas le droit de pénétrer dans la zone d'influence d'une unité ennemi les unités se trouvant dans une telle zone doivent en sortir si possible. Durant un tour de nuit Il ne peut y avoir de combat qu'avec les troupes ne pouvant pas sortir d'une zone d'influence ennemi.

3) Comment se déplacer

Les dés ne sont pas utilisé pour le mouvement (ils ne sont utilisés que pour la résolution des combats). Pendant qu'un joueur déplace ses unités, l'autre joueur ne peut pas intervenir. Il n'y a pas d'obligation dans le mouvement des unités. Les joueurs peuvent déplacer les unités de leur choix en respectant les règles suivantes.

3a) Mouvement

Une unité peut être déplacée d'hexagone en hexagone dans n'importe quelle direction ou combinaisons de direction. Aucuns hexagones ne peut être omis ou sautés. Lorsqu'une unité à été déplacé et lâché, sont mouvement normal est terminé pour ce tour (elle pourra encore retraiter ou occuper un hexagone après combat, voir chapitre 4d et 4f).

3b) Distance de déplacement

Le nombre d'hexagone que l'unité peut parcourir pendant son déplacement est indiqué sur chaque unité. Pénétrer dans un hexagone vide coûte un point de mouvement. Une unité peut effectué un déplacement partiel ou total, mais ne peut jamais dépasser sa capacité de mouvement.

Modificateur de mouvement:

3b1) Les routes:

Se déplacer d'un hexagone à un autre hexagone relié par une route ne coûte qu'un demie point de mouvement (quel que soit le terrain de l'hexagone). La ville de Gettysburg (hex: O7) et la ligne de train sont considérés comme des routes.

3b2) Unité de général

L'unité, ou les unités, de combat accompagnées par une unité de général pendant tous leur déplacement ont un bonus de 1 point de mouvement.

3b3) Forêt

Pénétrer dans un hexagone de forêt coûte un point de mouvement supplémentaire (sauf en cas d'utilisation d'une route, voir paragraphe 3b1)

3b4) Colline rocailleuse

Pénétré dans un hexagone de colline rocailleuse (E6, F5 et F6) coûte un point de mouvement supplémentaire. L'artillerie ne peut jamais pénétrer sur les hexagones E6 ou F5 (qui sont des hexagones de forêt + colline rocailleuse) que ce soit pendant son mouvement normal, de retraite ou d'occupation.

3b5) Traverser de rivière

Pénétrer dans un hexagone en traversant une rivière coût un point de mouvement supplémentaire sauf si l'on franchit la rivière en utilisant une route, dans ce cas voir paragraphe 3b1.

3b6) Zone d'influence ennemi

Pénétrer dans un hexagone sous l'influence de l'ennemi coûte un point de mouvement supplémentaire. Pendant le mouvement normal (pas les mouvements de retrait ni les mouvements d'occupation), une unité se trouvant dans une zone d'influence ennemi ne peut pas se déplacer directement vers une zone contrôlée par une autre unité ennemi. Mais elle peut se déplacer d'un tel hexagone vers un hexagone qui n'est pas sous le contrôle de l'ennemi puis vers un autre hexagone qui se trouve sous le contrôle de l'ennemi. Une unité qui se trouve dans un hexagone sous le contrôle de l'ennemi et qui serait obligée pour se déplacer de pénétrer dans un autre hexagone sous le contrôle de l'ennemi, ne put pas bouger.
Note: Les coût de déplacement supplémentaire des paragraphe 3b3 à 3b6 sont cumulatif. Par exemple, une unité entrant dans un hexagone comprenant de la forêt et des collines caillouteuses, dépense un point de mouvement pour entrer dans un hexagone, un point de mouvement pour la forêt et un point de mouvement pour la colline caillouteuse. Soit au total trois points de mouvement.

3c) Entré sur le plateau de jeu

La plus part des unités ne sont pas présentes sur la plateau de jeu lors du début de la partie. Les unités entrent au cours du jeu par le numéro d'hexagone indiqué sur la feuille "ordre d'entré en jeu". Par exemple l'unité confédéré Heth entre par l'hexagone S1 au tour 2. Ces unités peuvent enter en jeu au tour indiqué ou à n'importe quel tour suivant. Les unités entrantes sont déplacées en même temps que les autre unités du joueur, l'hexagone par le quel elle doivent pénétrer est compté comme premier mouvement. Si l'hexagone d'entré est occupé par une troupe ennemi ou s'il est sous la zone d'influence d'une troupe ennemi, la troupe entrante peut pénétrer sur le plateau de jeu par l'hexagone libre (ni occupé par une troupe ennemi, ni sous influence) le plus proche. Si

l'hexagone d'entré comporte une route sortant du plateau de jeu on considère que ce premier mouvement ce fait d'un hexagone à un autre hexagone relié par une route (voir paragraphe 3b1)

3d) Sortir du plateau de jeu

Pour une troupe se trouvant sur un hexagone en bordure du plateau de jeu, il suffit de dépenser un point de mouvement, au cours de son mouvement normal, pour sortir du plateau. Une unité sortie du plateau est hors jeu, elle ne pourra plus revenir, toutefois elle n'est pas considérée comme éliminée.
Voir le paragraphe 8a du manuel de combat pour des exemples de déplacements.

4) Comment combattre

Les combats ont lieu entre des unités ennemies adjacentes, après que l'attaquant est fini ses déplacements. Les combats sont résolus deux fois par tour, après le déplacement des troupes confédérés puis après le déplacement des troupes de l'Union.

4a) Résolution des combats

Les combats se résolve comme une suite de batailles individuelles, grâce à un lancé de dés. Le joueur attaquant indique pour chacune de ses unités, quelle unité il attaque, en respectant les règles suivantes.
4a1) Une unité ne peut être utilisée que pour une seule bataille durant la phase de chaque joueur.
4a2) Une unité ne peut combattre que contre une unité adverse qui se trouve dans sa zone d'influence
4a3) Toutes les unités en défense ayant une unité attaquante dans leur zone d'influence et toutes les unités attaquantes ayant une unité en défense dans leur zone d'influence doivent engager le combat.
4a4) Deux unités se trouvant dans le même hexagone doivent combattre ensemble, dans la même bataille.

4a5) Une unité ne peut attaquer qu'une, ou des unités, ennemis se trouvant dans sa zone d'influence. Plusieurs unités ou groupes d'unités se trouvant sur différent hexagones peuvent attaquer un hexagones ou se trouve une ou plusieurs unités ennemis. Plusieurs unités se trouvant sur un même hexagone peuvent attaquer des unités ou des groupes d'unité se trouvant sur des hexagones différents. Mais des unités se trouvant sur différents hexagones ne peuvent pas attaquer des unités ennemis se trouvant également sur différents hexagones.
Exemple: Même dans le schéma ci-contre où les unités Confédérés sont attaquantes, Heth et Pickett ne peuvent pas combattre Hays et Crawford en une seule bataille, il faut résoudre ce combat en deux bataille distinctes (cercles bleus)

4b) Modificateurs de combat.

Les modificateur de combat sont ajoutés ou retranché du lancé de dé pour résoudre les batailles individuelles. Ces modificateurs proviennent des facteurs de combats de l'unité et de l'hexagone de terrain qu'elle occupe. Ces modificateurs sont cumulatifs et totalisé lors de leur application.

4b1) Facteurs de combat

Le facteur de combat d'une unité est fonction, de ses caractéristique historique, d'armement, de moral, de taille et d'organisation… Additionner tout les facteurs de combat imprimés sur les unités de chaque camp impliquées dans la bataille. Ses nombres sont des modificateurs positifs pour chaque camp.

4b2) Colline

Si une unité en défense se trouve sur une colline ou sur une colline rocailleuse et qu'aucune unité attaquante ne se trouve dans un hexagone de colline connecté, elle bénéficie d'un bonus de +2.

4b3) Forêt

Si une unité en défense se trouve en forêt et qu'aucune unité attaquante ne se trouve dans un hexagone de forêt connecté, elle bénéficie d'un bonus de +1.
Remarque: Attention ce n'est pas parce que deux hexagones de forets sont séparé par une rivière que ces deux hexagones de forêt ne sont pas connectés.

4b4) Ville

Si une unité en défense se trouve dans la ville de Gettysburg (hexagone O7), elle bénéficie d'un bonus de +1.

4b5) Limite des modificateurs

Toutefois le total des point de bonification ne peut pas dépasser +10. Ainsi même si un des camps a 13 points de bonification, son modificateur pour la bataille ne sera que de +10.

4c) Résolution des combats

Le joueur attaquant peut résoudre les batailles dans l'ordre de son choix.

4c1) Pour chaque bataille les deux camps lance un dé. Chaque camps additionne ses modificateurs de combats au résultat de son dé afin de connaître son résultat de combat.
Exemple: Si le dé de l'Union fait 6 et que les modificateurs de combat sont de +3, le résultat de combat de l'Union est 9.

4c2) Comparaison des 2 résultats de combat et résultat
Le défenseur gagne: si le résultat de combat du défenseur est égale ou supérieur au résultat de combat de l'attaquant, le

défenseur l'emporte et toutes les troupes de l'attaquant doivent retraitées.
L'attaquant gagne: si le résultat de combat de l'attaquant est supérieur au résultat de combat du défenseur, l'attaquant l'emporte et toutes les troupes du défenseur doivent retraitées.
Dommages: En plus du retrait, si le résultat de combat du vainqueur excède de 3, 4 ou 5, le résultat de combat du perdant, celui-ci prend un point de dommage, si le résultat de combat du vainqueur excède de 6 ou plus, le résultat de combat du perdant celui-ci prend 2 points de dommage.

4d) Mouvement de retraite

Les mouvements de retraite ne consomme pas de points de mouvement. Un joueur dont les unités doivent retraiter, peut les déplacer dans l'ordre désiré, vers n'importe quel hexagone adjacent en respectant le règle suivante.
4d1) Retrait vers un ou des hexagones qui ne sont pas dans une zone d'influence de l'ennemi.
4d2) Les unités peuvent retraiter vers un ou des hexagones sous influence de l'ennemi si il n'y a pas d'autre possibilité. Mais les unités ne peuvent pas retraiter une ou plusieurs unités ennemis.
4d3) Les unités qui étaient sur un même hexagone doivent retraiter ensemble vers le même hexagone.
4d4) Si l'hexagone de retraite contient une ou plusieurs unités ami, la ou les unités qui retraites doivent immédiatement retraiter vers un autre hexagone, etc… Jusqu'à un hexagone libre ou la sortie du plateau.
4d5) Si tous les hexagones adjacents comportent des unités ennemis, il n'y a pas de retraite possible. Dans ce cas la ou les unités restent sur place et prennent un point de dommage supplémentaire.
4d6) Si tous les hexagones adjacents comportent des unités ennemis, ou le bord de plateau, la ou les unités peuvent retraiter en dehors du plateau de jeu ou rester sur place et prendre un point de dommage supplémentaire.

4e) Marquer les points de dommage

Les unités de combat ont une face avant et une face arrière marquée d'un bandeau blanc. Une unité de combat avec sa face avant visible possède ses capacités normales, alors qu'une unité avec sa face arrière visible a prit un point de dommage, même si le facteur de combat figurant sur les deux faces est le même. Une unité de combat avec sa face arrière visible est utilisée normalement, en employant les informations figurant sur cette face. Certaines unités de combat portent la mention " Elim " sur leur face arrière,. Ces unités sont éliminées du plateau de jeu après un point de dommage.

4e1) Un point de dommage est indiqué en retournant une unité de combat, de sa face avant vers sa face arrière, en éliminant (en retirant du plateau de jeu) une unité de combat déjà retourné face arrière, ou en éliminant une unité de combat portant l'inscription " Elim " sur sa face arrière.

4e2) Lors du marquage des dommages, le joueur perdant peut le faire comme il le souhaite,.sur n'importe quels unités ayant pris part au combat. Par exemple si trois unités de combat, face avant visible, (aucune ne portant la mention " Elim " au dos) prennent 2 points de dommage au combat, le joueur peut soit en retourner deux face arrière visible, soit éliminé complètement du plateau de jeu une unité, en laissant les deux autres face avant visible.

4f) Mouvement d'occupation

Les mouvements d'occupation ne consomme pas de points de mouvement. Immédiatement après qu'un attaquant est remporté un combat, le joueur gagnant peut , s'il le désire, déplacer tout ou parti des unités ayant pris part au combat vers l'hexagone précédemment occupé par les unités ennemis retraitantes ou éliminées. Un défenseur qui remporte un combat ne peut jamais effectuer de mouvement d'occupation.

5) Fin du tour

Le marqueur de tour est avancé d'une case sur la piste de compte tour. Après la fin d'un tour de nuit, (tours 8, 16 et 24), regardez qui l'emporte en suivant les instructions du scénario joué.

MANUEL DE COMBAT

6) Les scénarios

Chaque scénario est un jeu séparé avec sa propre mise en place et ses conditions de victoire. Les différents scénarios permettent aux joueurs de refaire entièrement la bataille de Gettysburg ou seulement des moments choisis. Pour démarrer la partie choisissez le scénarios que vous voulez jouer (voir paragraphe 6b, 6c, 6d et 6f)

6a) Informations générales pour tous les scénarios.

6a1) Plateau de jeu: Placez le plateau de jeu entre les deux joueurs.
6a2) Marqueur de tour: Placez le marqueur de tour sur la première case de la piste de compte du scénario choisit.
6a3) Feuille "Ordre d'entré en jeu": Chacun des joueur prend la Feuille " Ordre d'entré en jeu " qui le concerne et place les unités (face avant visible) nécessaires au scénario sur leur dessin correspondant.
6a4) Les unités du plateau: Prenez de la feuille " Ordre d'entré en jeu " les unités déjà présente sur le plateau de jeu en début de scénario et placez les sur les hexagones indiqués dans le tableau de présentation du scénario, avec la face visible indiquée (certaines unités commencent certains scénario avec des capacités réduites). La liste des unités éliminés indique les unités qui ont été éliminé avant le début du scénario. Mettez ces unités de coté afin de les comptabiliser plus tard pour déterminer les points de victoire.
6a5) Points de victoire: A la fin du tour de nuit les points de victoire sont comptabilisé pour déterminé le gagnant. Les points de

victoire sont attribués à chaque camp comme suit :
Les points de victoire d'objectif: Les hexagones d'objectif (voir paragraphe 1a) rapporte au camp qui les contrôles les points indiqué (chiffre blanc dans carré rouge). Un camp contrôle un tel hexagone s'il y possède une ou plusieurs unités ou s'il à été le dernier à y faire entrer une unité. Au début de chaque scénario, ont considère que ce sont les forces de l'Union qui contrôle ces hexagones. Additionnez les points des hexagones pour chaque camp (ex: Si les forces confédérés contrôle 2 hexagones à Cemetery Hill (1 point chacun) et Culp's Hill (3 points), les forces confédérés ont 5 point de victoire d'objectif.
Les points de victoire de dommage: Chaque camp reçoit des points de victoire pour les dommages infligé à l'adversaire comme suit:
- Unité de combat éliminée: Une unité de combat éliminée rapporte un nombre de points de victoire égale à sa force de combat normale (face avant).
- Unité de combat retournée: Une unité de combat encore présente sur le plateau mais face arrière visible (capacité réduite) rapporte 1 point de victoire.
Note: Ils faut comptabiliser toutes les unités, y compris celle retourné ou éliminé dès le début du scénario. Une unité de général éliminé ne rapporte pas de points de victoire.

Total des points de victoire: Pour calculer ses points de victoire total, chaque camps additionne ses points de victoire d'objectif et ses points de victoire de dommage. Lisez ensuite le paragraphe comment gagner à la fin de la présentation de chaque scénario pour déterminé le vainqueur.

1er Juillet 1863

1	2	3	4	5	6	7	8
6h -8h	8h -10h	10h -12h	12h -14h	14h -16h	16h -18h	18h -20h	nuit

6b) Scénario n°1:
Les batailles du premier jour. C'est le scénario qui comprend le moins d'unités, il est idéal pour les nouveau joueurs afin d'apprendre le jeu.
6b1) Tour de départ: Le scénario démarre au tour 1
6b2) Unités nécessaires: Toutes les unités indiquées sur la feuille "Ordre d'entré en jeu" du tour 1 au tour 8

Configuration des forces de l'Union:
Sur le plateau de jeu: (ce sont les même information que celle figurant sur la feuille "Ordre d'entré en jeu"

	Nom	Type	Hex	Face visible
I	Reynolds	général	D3	avant
	Wadsworth	Infanterie	D3	avant
C	Buford	général	O5	avant
	Gamble	Cavalerie	O5	avant
	Devin	Cavalerie	Q7	avant
Unités éliminées: aucune				

Configuration des forces Confédérés:
Sur le plateau de jeu: aucune
Unités éliminées: aucune
6b3) Comment gagner: Le scénario dure 8 tour et se termine après le tour 8. Les forces Confédérés l'emportent si elles ont au moins deux fois plus de points de victoire que les forces de l'Union. Les forces de l'Union, l'emportent si les Confédérés n'ont pas atteint leur objectif de victoire.

2 Juillet 1863

9	10	11	12	13	14	15	16
6h -8h	8h -10h	10h -12h	12h -14h	14h -16h	16h -18h	18h -20h	nuit

6b) Scénario n°2:
Les batailles du deuxième jour. Ce scénario présente les forces en présence au matin du 2ème jour.
6b1) Tour de départ: Le scénario démarre au tour 9
6b2) Unités nécessaires: Toutes les unités indiquées sur la feuille "Ordre d'entré en jeu" jusqu'au tour 16

Configuration des forces de l'Union:

Sur le plateau de jeu:

	Nom	Type	Hex	Face visible
.	Meade	Général	I8	Avant
I	Reynolds*	Général	L6	Avant
	Wadsworth	Infanterie	M8	Arrière
	Doubleday	Infanterie	L6	Arrière
	Wainwright	Artillerie	K6	Arrière
II	Hancock	Général	H7	Avant
	Calwell	Infanterie	H7	Avant
	Gibbon	Infanterie	J7	Avant
	Hays	Infanterie	G8	Avant
	Hazard	Artillerie	H7	Avant
III	Sickles	Général	E8	Avant
	Birney	Infanterie	E8	Avant
	Humphreys	Infanterie	D7	Avant
	Randolph	Artillerie	C8	Avant
V	Sykes	Général	J10	Avant
	Barnes	Infanterie	I11	Avant
	Ayres	Infanterie	J10	Avant
	Martin	Artillerie	J10	Avant

	Nom	Type	Hex	Face visible
XI	Howard	Général	M7	Avant
	Steinwehr	Infanterie	M7	Avant
	Osborne	Artillerie	M7	Avant
XII	Slocum	Général	M9	Avant
	Williams	Infanterie	M9	Avant
	Geary	Infanterie	F7	Avant
	Muhlenburg	Artillerie	M9	Avant
C	Buford	Général	C5	Avant
	Gamble	Cavalerie	C5	Avant
	Devin	Cavalerie	C5	Avant
AR	Ransom	Artillerie	B7	Avant
	Fitzhugh	Artillerie	A8	Avant

Unités éliminées:
Robinson (infanterie), Barlow (infanterie), Schurz (Infanterie)

* Si vous jouez avec l'option 10d, remplacez Reynolds par Newton

Configuration des forces Confédérés:
Sur le plateau de jeu:

	Nom	Type	Hex	Face visible
.	R. E. Lee	Général	S2	Avant
I	Longstreet	Général	P3	Avant
	McLaws	Infanterie	S2	Avant
	Hood	Infanterie	P3	Avant
II	Ewell	Général	O9	Avant
	Early	Infanterie	O9	Avant
	Rodes	Infanterie	O7	Arrière
	Johnson	Infanterie	O10	Avant
	Dance	Artillerie	O6	Avant
	Nelson	Artillerie	O8	Avant

	Nom	Type	Hex	Face visible
III	A.P. Hill	Général	M5	Avant
	Anderson	Infanterie	I2	Avant
	Heth*	Infanterie	O2	Arrière
	Pender	Infanterie	M5	Arrière
	McIntosh	Artillerie	N5	Avant
	Pegram	Artillerie	L4	Arrière
C	Jenkins	Cavalerie	Q11	Avant

Unités éliminées: Aucune
* Si vous jouez avec l'option 10c2, placez un marqueur de réorganisation

6b3) Comment gagner:Comment gagner: Le scénario dure 8 tour et se termine après le tour 16. Les forces Confédérés l'emportent si elles ont au moins 15 points de victoire de plus que forces de l'Union. Les forces de l'Union, l'emportent si les Confédérés n'ont pas atteint leur objectif de victoire.

3 Juillet 1863

17	18	19	20	21	22	23	24
6h -8h	8h -10h	10h -12h	12h -14h	14h -16h	16h -18h	18h -20h	nuit

6b) Scénario n°3:

Les batailles du troisième jour. Ce scénario présente les forces en présence au matin du 3ème jour.
6b1) Tour de départ: Le scénario démarre au tour 17
6b2) Unités nécessaires: Toutes les unités indiquées sur la feuille "Ordre d'entré en jeu" jusqu'au tour 24

Configuration des forces de l'Union:
Sur le plateau de jeu:

Nom	Type	Hex	Face visible

Nom	Type	Hex	Face visible

.	Meade	Général	I8	Avant
I	Reynolds*	Général	K6	Avant
	Doubleday	Infanterie	K6	Arrière
	Wainwright	Artillerie	K6	Arrière
II	Hancock	Général	J6	Avant
	Calwell	Infanterie	H6	Arrière
	Gibbon	Infanterie	I6	Avant
	Hays	Infanterie	J6	Avant
	Hazard	Artillerie	J6	Avant
III	Sickles*	Général	J7	Avant
	Humphreys	Infanterie	J7	Arrière
	Randolph	Artillerie	J7	Arrière
V	Sykes	Général	F6	Avant
	Barnes	Infanterie	E6	Arrière
	Ayres	Infanterie	F6	Arrière
	Crawford	Infanterie	G6	Avant
	Martin	Artillerie	F6	Avant
VI	Sedgewick	Général	C8	Avant
	Wright	Infanterie	C6	Avant
	Howe	Infanterie	C8	Avant
	Newton	Infanterie	J9	Avant
	Tompkins	Artillerie	E7	Avant
XI	Howard	Général	M7	Avant
	Steinwehr	Infanterie	M7	Avant
	Osborne	Artillerie	M7	Avant
XII	Slocum	Général	L8	Avant
	Williams	Infanterie	L8	Avant
	Geary	Infanterie	L8	Avant
	Muhlenburg	Artillerie	L7	Avant
C	Pleasonton	Général	I11	Avant
	Buford	Général	A7	Avant
	Gamble	Cavalerie	A7	Avant
	Devin	Cavalerie	A7	Avant
	Gregg	Général	J10	Avant
	McIntosh	Cavalerie	J10	Avant
	Gregg	Cavalerie	J10	Avant
	Huey	Cavalerie	I10	Avant
	Kilpatrick	Général	A5	Avant
	Farnsworth	Cavalerie	A5	Avant
	Custer	Cavalerie	K11	Avant
	Robertson	Artillerie	J11	Avant
	Tidball	Artillerie	B7	Avant
AR	Tyler	Général	H8	Avant
	McGilvery	Artillerie	H7	Avant
	Taft	Artillerie	L6	Avant
	Huntington	Artillerie	H8	Avant
	Fitzhugh	Artillerie	H8	Avant

Unités éliminées:
Robinson (infanterie), Barlow (infanterie), Schurz (Infanterie), Wadworth (infanterie), Birney (infanterie), Ransom (artillerie)
* Si vous jouez avec l'option 10d, remplacez Reynolds par Newton et Sickles
par Birney

Configuration des forces Confédérés:
Sur le plateau de jeu:

	Nom	Type	Hex	Face visible
.	R. E. Lee	Général	O2	Avant
I	Longstreet	Général	G4	Avant
	McLaws	Infanterie	H4	Arrière
	Pickett	Infanterie	Q4	Avant
	Hood	Infanterie	F4	Arrière
	Alexander	Artillerie	G4	Avant
	Eshelman	Artillerie	I4	Avant
II	Ewell	Général	O7	Avant
	Early	Infanterie	O7	Arrière
	Rodes	Infanterie	O6	Arrière
	Johnson	Infanterie	N9	Avant
	Dance	Artillerie	O9	Avant
	Nelson	Artillerie	O8	Avant
III	A.P. Hill	Général	J3	Avant
	Anderson	Infanterie	J3	Avant
	Heth	Infanterie	O2	Avant
	Pender	Infanterie	M5	Arrière
	McIntosh	Artillerie	K4	Avant
	Pegram	Artillerie	L4	Arrière
C	Jeb Stuart	Général	S11	Avant
	Hampton	Cavalerie	S11	Avant
	F. Lee	Cavalerie	R10	Avant
	Chambliss	Cavalerie	Q10	Avant
	Jenkins	Cavalerie	P9	Avant
	Beckham	Artillerie	Q9	Avant

Unités éliminées: Aucune

6b3) Comment gagner: Le scénario dure 8 tour et se termine après le tour 24. Le camps avec le plus de points de victoire l'emporte. Si les deux camps possèdent le même nombre de points de victoire il y a égalité.

Remarque: Ont peut évidemment jouer la bataille de Gettysburg en entier en commençant par le scénario n°1 et en continuant jusqu'à la fin du troisième jours. (sans tenir compte bien entendu de la mise en place des unités au début de la 2ème et 3ème journée).

7) Information historique

Non traduit :-<>

8) Exemple de jeu: ces exemples sont destinés à éclaircir certains points de règle.

8a) Exemple de déplacement: au commencement de la phase de déplacement de l'Union, l'unité d'infanterie de Wadsworth, avec un facteur de mouvement de 5, se trouve dans l'hexagone D3, avec le général Reynolds a son contacte. Parmi les nombreux déplacements possibles en voici quelques uns:

1) de l'hex D4 à l'hex E5 puis à l'hex F4 pour un total de 6 points de mouvements. Chacun de ses hexagones comporte de la forêt en ne sont pas connectés par des routes, entré dans un hexagone coûte donc un point de mouvement plus un point de mouvement supplémentaire pour la forêt (voir paragraphe 3b3), l'unité d'infanterie de Wadsworth peut utiliser 6 points de mouvement si elle est accompagnée par le général Reynolds au cours de son déplacement.

2) Aller jusqu'à l'hex O6 en passant par E3, F3, G4, H4, I5, J5, K6, L6, M7, N6, O7 ne consomme au total que 6 points de mouvement (même si les unités se déplace de 12 hexagones, car tout ses hexagones sont reliés par des routes et l'entré dans chaque hexagone ne consomme donc qu'un demi point de mouvement. La forêt présent dans certain de ses hexagones (E3, F3 et H4) ne consomme pas de points de mouvement supplémentaire car les hexagones sont reliés par des routes.

3) ***Attention dans le livret de règle anglaise il y a une erreur le schéma ainsi que le texte sont faux pour cet exemple, voici la bonne version ;-)) note du traducteur***
Allé de l'hex D3 à l'hex E3 coûte un demi point de mouvement a cause de la route qui les relie. Pénétré dans l'hex F2 coûte 2 points de mouvement à cause de la forêt, même si il existe une route dans l'hexagonne, celle ci n'est pas connectée à l'hex E3. Puis vers l'hex F1 un demi point de mouvement grâce à la route qui les connecte. Puis vers l'hex G1 trois point de mouvement, un pour entré dans l'hexagone (chapitre 3b), plus un pour franchir la rivière (chapitre 3b5), plus un car l'hexagone se trouve sous l'influence de l'ennemi (chapitre 3b6). Encore une fois 6 points de mouvement sont nécessaire pour ce déplacement ce qui n'ai possible que si le général accompagne l'unité, pendant tout son déplacement.

8b) Exemple de combat

8b1) Exemple de combat simple

Exemple A

Exemple B

L'unité de l'Union Barlow attaque l'unité Anderson qui se défend. L'unité Barlow à un modificateur de combat de 2 (+2 au dé), et l'unité Anderson un modificateur de combat de 5 (+5 au dé). Dans l'exemple "A" l'unité en défense (Anderson), est dans un hexagone où se trouve une forêt non reliée à la forêt se trouvant dans l'hexagone de l'unité attaquante (Barlow). L'unité en défense bénéficie donc d'un bonus de +1 à son modificateur de combat (soit 6 au total). Dans l'exemple "B" les deux unités se trouvent dans la même forêt (la forêt se trouvant dans chacun des hexagones est reliée), le défenseur ne bénéficie donc pas du +1 de bonus. (voir paragraphe 4b3)

8b2) Exemple de combat avec retraite et occupation.

Au début de la phase de mouvement de troupes Confédérés, les unités de l'Union Gamble et Devin se trouvent toutes les deux dans l'hex P3 avec le générale Buford. Ces troupes peuvent se trouver dans le même hexagone grâce à la présence du général (voir paragraphe 2e). L'unité d'infanterie Confédéré Heth et l'unité d'artillerie Pegram entrent toutes les deux à se tour par l'hex S1.
Mouvement:
1) Heth entre (voir paragraphe 3c) en S1, puis se déplace S2, R2, R3. Tous ses mouvements se font le long de routes connectées (la voie ferré est considéré comme une routes, voir paragraphe 3b1) et ne coûte qu'un demi point de mouvement pas hexagone. L'entré dans l'hexagone Q4 coûte 2 points de mouvement puisque celui-ci se trouve dans la zone de contrôle de l'ennemi. Le déplacement de Heth coûte au total 4 points de mouvement.
2) Pergam entre sur le plateau de jeu par l'hex S1, puis va en R1 et R2 (hexagones connectés par des routes) Pergam termine son mouvement en Q3 (l'entré en Q3 coûte 2 points de mouvement car les troupes de l'Union contrôle cet hexagone). Le déplacement de Pergam coûte au total 4,5 points de mouvement.

Résolution du combat :
Comme Devin et Gamble se trouve dans le même hexagone ils doivent combattre dans la même bataille (voir chapitre 4a4). Le modificateur de combat des troupes de l'Union est 2 (on additionne leur modificateur de combat individuel (voir paragraphe 4b1). +2 de bonus pour être sur une colline non connectée (voir paragraphe 4b2) et +1 de bonus pour être dans une forêt non connectée (voir paragraphe 4b3). Leur modificateur de combat total est de +5. Les modificateur de combat combiné des troupes Confédérés est de +7. Voici des possibilités de résultat de combat:

A) Si les après avoir additionné le résultat du dé à leur modificateur de combat, les Confédérés et les Unionistes obtiennent le même résultat, le défendeur (les unités de l'union) remporte la bataille et les unités Confédérés doivent retraités, sans pertes d'aucun coté. Par exemple: les troupes de l'Union obtiennent 7 au dé, avec le +5 de modificateur, cela fait 12 au résultat de combat. Les troupes Confédérés obtiennent 5 au dés, avec le +7 de modificateur, cela fait 12 au résultat du combat. Le résultat serait le même si les unités Confédérés obtenaient un résultat de combat de 1 ou 2 points inférieur au résultat de combat des unités de l'Union.
B) Par contre si le résultat de combat de l'un des partis excède le résultat de combat de l'autre de 3, 4 ou 5 points, le parti perdant devrait retraiter et prendrait 1 point de dommage. Exemple: Les unités de l'Union obtiennent un 2 au dé, avec le +5 de modificateur cela fait 7 au résultat du combat. Les unités Confédérés obtiennent un 3 au dé avec le +7 de modificateur cela fait 10 au résultat du combat. 10 - 7 = 3, les forces de l'Union doivent donc retraiter et prennent 1 point de dommage (retournez l'une des unités de cavalerie de l'Union et retraitez) (voir paragraphe 4e).
C) Par ailleurs, si le résultat de combat de l'un des partis excède le résultat de combat de l'autre de 6 points ou plus, le parti perdant devrait retraiter et prendrait 2 points de dommage. Exemple: Les forces de l'union obtiennent un 9 au dé, avec le + 5 de modificateur, cela fait 14 au résultat de combat. Les forces Confédérés obtiennent un 1 au dé, avec le +7 de modificateur, cela fait 8 au résultat de combat. 14 - 8 = 6, les unités confédérés doivent donc retraiter et prennent 2 points de dommage. (retournez les deux unités confédérés, ou éliminez l'une d'entre elles) (voir paragraphe 4e).

Mouvement de retraite:
Si les unités de l'Union doivent retraiter elles doivent retraiter avec le général vers le même hexagone (voir paragraphe 4d3). Les unités de l'Union pourraient retraiter vers les hexagones O3 ou O4, au choix du joueur de l'Union, car ses hexagones ne sont pas dans une zone d'influence de l'ennemi (voir paragraphe 4d1). Si les unité Confédérés doivent retraiter, Heth peut aller en Q5, R4 ou R3 et Pegram peut aller en Q2, R2 ou R3, au choix du joueur Confédéré. Car ses hexagones ne sont pas sous l'influence des unités de l'Union. Les unités ne peuvent toutefois pas retraiter toutes les deux vers l'hex R3, car elle ne peuvent pas terminer leur déplacement dans le même hexagone en l'absence de général (voir paragraphe 2e).

Occupation des hexagones par les unités victorieuses:
Si les unités de l'Union qui étaient en défense doivent reculer, le joueur Confédéré, peut s'il le souhaite, déplacer une de ses unités vers hex P3. (voir paragraphe 4f). Dans ce cas, les deux unités Confédéré ne peuvent pas occuper l'hex P3, car il n'y a pas de général avec eux, et elles n'ont pas le droit de terminer leur déplacement dans le même hexagone (voir paragraphe 2e).

8b3) Exemple de combat multiple.

Le joueur confédéré vient de terminer son déplacement, il est l'attaquant pour ce combat.
A cause des zones d'influence, toutes les unités doivent être engagé dans le combat, à l'exception de l'unité d'artillerie Huntington (voir paragraphe 4a3). Conformément à la règle du paragraphe 4a le joueur Confédéré choisit comment il organise les batailles et l'ordre dans le quel il les résout. Ce graphique ne représente qu'un exemple de groupement, les groupes de batailles aurait pu être différents.

1) Jenkis contre Ayres et McGilvery:
L'unité Confédéré Jenkins à un modificateur de combat de +1 a cause du facteur de combat de l'unité. Les unités de l'Union Ayres et McGilvery ont un modificateur de combat de +4 pour leur facteur de combat combinés, + 2 de bonus pour défense depuis une colline non connectée (Ayres), +1 pour McGilvery qui se trouve dans une forêt non connectée, soit un total +7 de modificateur. Le joueur confédéré est r)tès chanceux et fait un 8 au dé (8+1 = 9 de résultat de combat). Le joueur de l'union obtient un 1 au dé (1+8 = 9 au résultat de combat) . 9-8 = 1 en faveur des confédérés. Les unités de l'Union ne prennent pas de pertes, mais doivent retraiter. Le joueur choisit de faire retraiter Ayres en K7 (cela aurait pu être K8), et McGilvery en L9 (cela aurait pu être M10 ou N9). Le joueur Confédéré peut maintenant, s'il le souhaite, déplacer Jenkins en L7 ou M9 pour occuper l'un des hexagones. (il décide d'occuper L7).

2) Pender, Heth et McIntosh contre Crawford et Martin:
Les unités Confédérés Pender, Heth (retourné coté capacité réduite de 3 points de facteur de combat) et McIntosh ont un modificateur de combat total de +9. Les unités de l'Union Crawford et Martin ont un modificateur de combat total de +3. Les unités en défense de l'union n'ont pas le bonus de +2 du à la colline car certaines des troupes Confédérés (Heth et Pender) se trouve dans un hexagone contenant une colline reliée à la colline du défenseur. Les hexagones L6 et M7 font partie de la même colline. Le joueur confédéré fait un 6 au dé (6+9 = 15 points au résultat de combat). Le joueur de l'Union fait un 5 au dé (5+3 = 8 points au résultat de combat). 15-8 = 7 en faveur des Confédérés, les unités de l'Union prennent deux pertes et doivent retraiter. Le joueur de l'Union décide d'encaisser les deux pertes sur l'unité Martin qui est éliminé du jeu. Crawford et Sykes doivent maintenant retraiter. Il n'y a pas d'hexagone adjacent à l'hex L6 ne contenant pas d'unité Confédéré ou n'étant pas sous leur influence. La retraite doit donc se faire vers une zone sous influence (voir paragraphe 4d2); les possibilités sont M6 K6 ou K7. Le joueur de l'union décide de retraiter vers l'hex K7 contenant déjà une unité après le retrait du 1er combat, le retrait doir continuer jusqu'à un hexagone libre (voir paragraphe 4d4). Pour cela les choix sont J6 et J7, ce sont les seules hexagones adjacents qui ne soient pas sous le contrôle des Confédérés. Le joueur de l'Union décide de retraiter en J7. La retraite vers J6, qui contient également une unité, aurait impliqué un mouvement de retrait supplémentaire. Le joueur Confédéré doit maintenant décider s'il envois une ou plusieurs de ses unité sur l'hexagone vacantIL6. Il décide d'occuper l'hex L6 avec A.P. Hill, Pender et McIntosh. La présence du général permet (la présence de l'unité de général permet à une ou plusieurs troupes de terminer leur mouvement dans le même Hexagone).

3) Hood et McLaws contre Barnes et Hays:
Les unités Confédérés Hood et McLaws ont un facteur de combat combiné de 11 points, mais ce total est ramené à un modificateur de combat de 10, valeur maximale autorisée (voir paragraphe4b5). Les unités de l'Union ont un facteur de combat combiné de 4, +2 de bonus car Hays est sur un hexagone de colline non relié., ce qui fait un modificateur de combat total de 6. Le joueur confédéré fait un 7 au dé ce qui fait 10+7 = 17 points au résultat de combat. Le joueur de l'Union fait un 8 au dé ce qui fait 6+8 = 14 points au résultat de combat. 17-14 = 3 en faveur des Confédérés, les unités de l'union prennent donc une perte et doivent retraiter. Les pertes peuvent être encaissées par Hays ou Barnes, mais une perte sur Hays qui est déjà retourné coté capacité réduite, signifierait son élimination ainsi que celle du général (l'unité de général est automatiquement éliminée si toutes les unités se trouvant dans son hexagone sont éliminées, voir paragraphe 2d), la perte sera donc supporté par Barnes, qui est retourné coté capacité réduite. Hays et Hancock doivent retraiter vers l'hex J6, seul hexagone qui n'est pas sous la zone d'influence Confédéré (voir paragraphe 4d1) Comme il y a déjà une unité dans cet hexagone, Hays et Hancock doivent retraiter d'un hexagone de plus (le joueur décide de les mettre dans l'hex I6. Le joueur décide de faire retraiter l'unité Barnes vers l'hex I5 il aurait pu également choisir l'hex I5 ou J6. Le joueur Confédéré peut maintenant choisir de déplacer certaines ou toutes ses unités

ayant participé à la bataille vers les hexagones libérés. Le joueur confédéré décide d'occuper l'hex K6 avec Longstreet et McLaws et l'hex J5 avec Hood.

9) Conseil de jeu

non traduit ;-)

10) Règles optionnelles

Les joueurs expérimenté pourrons choisir d'utiliser certaines ou toutes les règles ci-dessous afin d'apporter encore d'avantage de réalisme au jeu.

10a) Commandement général

Quand cette règle est utilisé, les joueurs ne peuvent plus commander n'importe quelle unité avec n'importe quel général. Ainsi pour que les unités bénéficient des avantage liés au général, 1 un point de mouvement lors du déplacement (voir paragraphe 3b2) et autorisation pour plusieurs unités de se trouver dans le même hexagone (voir paragraphe 2e) il faut qu'elles soient accompagné par le "bon" général.

10a1) Les généraux d'armé: Les unités de généraux Lee et Mead peuvent être utilisés pour commander n'importe qu'elles unités de leur armé. Ces unités peuvent appartenir au même corps/division/brigade ou à des corps/divisions/brigades différentes.

10a2) Les autres généraux: Ils ne peuvent être utilisés que pour diriger des unités de leur propre corps ou division. Ces noms de corps ou division sont inscrits sur les unités de combat ainsi que sur les marqueurs de généraux.
- Les commandants de corps:
Un Commandant de corps ne pourra diriger que les unité de son corps. Par exemple, le général Slocum commandant du 12ème corps ne pourra commander que des unités appartenant au 12ème corps (les divisions d'infanteries Williams et Geary, et la brigade d'artillerie Muhlenburg). Le général Tyler ne pourra commander que les brigade d'artillerie de réserve de l'union (Huntington, McGilvery et Ransom), etc…
- Les commandants de corps de la cavalerie de l'union:
Le général Pleasonton (commandant le corps de cavalerie de l'union) pourra être utilisé pour commander n'importe quelles unités de cavalerie de l'union. Mais les généraux de division de cavalerie, Kilpatrick, Gregg et Buford, ne pourrons commander que les unités de cavalerie de leur propre corps. Par exemple le général Bufford ne pourra commandé que les unités de cavalerie du 1er corps (Devin, Gamble, Merritt).

10a3) Les commandants d'escadre:
Comme il y avait un grand nombre de corps dans l'armée de l'union, un certain nombre de commandants aguerris étaient nommés de façon officieuse commandant d'escadre et pouvaient à ce titre commander d'autres unités en plus des leurs. Si les joueurs utilisent cette option, les commandants d'escadre peuvent être utilisés pour commander n'importe quelles unités assignées à cette escadre. Historiquement, les armées du Potomac étaient divisées en escadre comme suit:
Escadre de Reynolds: 1er, 3ème et 11ème corps, plus la 1ère division de cavalerie " 1C "
Escadre de Slocum: 5ème et 12ème corps, plus la 3ème division de cavalerie " 3C "
Escadre de Sedgewick: 2ème et 6ème corps, plus la 2ème division de cavalerie " 2C "
Hancock en éclaireur: Le général Meade envoya le général Hancock en éclaireur à Gettysburg le 1er juillet, en attendant que lui même puisse rejoindre la zone des combats. Le général Hancock peut être utiliser pour commander n'importe quelle unité pendant tous les tours du 1er juillet.

10b) Double portée pour l'artillerie

(Attention ce chapitre n'est pas la traduction exacte du manuel de comnbat, il a été légèrement modifié avec des idées glanées sur le net, rendant le combat plus réaliste note du traducteur)
Dans certain cas, l'artillerie peut être utilisée pour combattre des unités se trouvant à deux hexagones.

10b1) Ligne de visé:
Une unité d'artillerie ne peut pas être utilisé pour attaquer ou défendre si la totalité de son angle de tir est bloqué par des unités ou des éléments de terrain. Exemple L'unité d'artillerie qui se trouve dans l'hex R4 ne peut pas tirer en S6 et R6 il y a des collines dans son champs de tir. Elle ne peut pas non plus tirer en Q6 car son champ de tire est bloqué par les collines R5 et la forêt Q5. Elle peut tirer en P4 car même si il y a une forêt en Q5, l'hex Q4 est libre de tout obstacle. L'unité d'infanterie bloque également une partie de son champs de tir.

10b2) Attaquer avec l'artillerie à double portée.
Vous ne pouvez attaquez avec l'artillerie à double portée que si cette unité d'artillerie ne se trouve pas engagée dans une bataille normal. L'attaquant peut résoudre les attaques d'artillerie double portée dans l'ordre de son choix, mais elles doivent toutes être

résolue avant les batailles normales. Une attaque d'artillerie à double portée est résolue en déterminant les facteurs de combat de façon standard (voir paragraphe 4b), simplement le défenseur ne peut pas bénéficier pas du bonus de la colline. Chaque camp lance un dé et l'additionne à leur modificateur de combat. Si le résultat de l'attaquant excède de 4 points ou plus le résultat du défenseur, le défenseur prend une perte et peut retraiter s'il le souhaite, ce n'est pas une obligation.
Précision:
- Si le résultat est en défaveur de l'attaquant cela est sans conséquence (l'attaquant ne peut ni subir de perte ni retraiter).
- Quelques soit la différence entre les résultats le défenseur ne peut pas prendre plus d'une perte.
- Des unités d'artillerie à porté de tir peuvent soit combiner leurs forces en une seule attaque ou attaquer individuellement.

10b3) Défense avec de l'artillerie à double portée.
Vous ne pouvez vous défendre avec l'artillerie à double portée que si cette unité d'artillerie ne se trouve pas engagée dans une bataille normal et quelle n'a pas été attaqué par une unité d'artillerie attaquant à double portée. En cas de défense avec de l'artillerie à double portée, vous ajoutez simplement les facteurs de combat de l'artillerie aux facteurs de combat des autres unités.

Exemple: Ci contre les unités de l'Union attaque les unités Confédérés. Le joueur de l'Union a deux possibilité
- soit il attaque avec son unité d'artillerie Muhlenburg l'unité d'artillerie confédéré Alexander et résout le combat infanterie Geary + Williams contre infanterie Pickett. Dans ce cas l'unité confédéré Alexander ne pourra pas venir en soutient de le combat d'infanterie car elle à été attaqué par l'unité Muhlenburg.
- soit il attaque l'unité d'infanterie Confédéré Pickett avec ses trois unité Williams, Geary et Muhlenburg. Dans ce cas l'unité d'artillerie Alexander pourra soutenir la défense de l'unité Pickett.
Note: L'unité d'artillerie de l'Union Muhlenburg, n'est pas obligé d'intervenir dans le combat, puisqu'elle ne se trouve pas dans la zone d'influence de l'ennemi.

10b4) Règles optionnelles pour l'artillerie *(ce paragraphe ne se trouve pas dans la règle de base il a été glaner sur internet)*
- Une unité d'artillerie ne peut pas se déplacer pour occuper un hexagone après une attaque victorieuse
- Une unité d'artillerie ne peut pas se déplacer et tirer dans le même tour
- Si vous jouer avec les règles d'artillerie de double portée, les facteurs de combat de base de l'artillerie sont doublés en cas de combat à courte portée (1 hexagone). Les bonus de forêt et de ville ne sont doublés.

10c) Réorganisation de nuit
Durant le tour 8, 16 et 24 (tour de nuit) les joueurs peuvent réorganiser leur troupes comme suit:
10c1) Remplacement de généraux éliminés
Tous les généraux qui ont été éliminés, peuvent être remplacés. (cela représente la promotion d'un officier subalterne au rand de général) en prenant chaque pion de général éliminé et en le replaçant prêt d'une troupe qu'il peut commander (voir paragraphe 10a) Si il n'y a plus sur le plateau de jeu de troupe placé sous son commandement, il reste éliminé.
10c2) Réorganisation des unités de combat.
Un marqueur de réorganisation peut être placé sur une unité aux capacités réduites (retourné coté capacités réduites). Chaque camp peut utiliser jusqu'à deux marqueurs par tour de nuit. Un marqueur de réorganisation sera retiré du plateau de jeu si durant le jour suivant l'unité combat ou est déplacée pendant le jour suivant. Si à la nuit suivante le marqueur de réorganisation se trouve toujours sur l'unité, le marqueur peut être retiré et l'unité est retourné coté capacité normal.

10d) Unités de généraux supplémentaire.
Historiquement le général Reynolds du 1er corps de l'Union fut tué durant la première bataille du premier jour et le général Sickles du 3ème corps de l'Union fut gravement blessé au cours du 2 juillet. Si vous le désirez vous pouvez donc remplacer le général Reynolds par le général Newton pour les scénario du 2ème et 3ème jour. Et remplacer le général Sickles par le général Birney pour le scénario du 3ème jour. Sinon ces deux généraux ne sont pas utilisés.

10e) Marqueur d'initiative
Si cette option est utilisée, tout les scénarios commencent avec le marqueur d'initiative coté Confédéré. Ce marqueur d'initiative peut être utilisé par le joueur qui le possède pour relancer son dé lors d'un combat. Après un premier lancé, si le jouer qui possède le marqueur d'initiative, n'est pas satisfait du résultat il peut dire qu'il " J'utilise mon marqueur ", dans ce cas il relance le dé et garde cette nouvelle valeur pour la résolution du combat. Après son utilisation le marqueur de combat est transmit à l'autre joueur, qui le gardera jusqu'à ce qu'il souhaite l'utiliser. Il le repassera ensuite à l'autre joueur et ainsi de suite…

10f) Jeu en solitaire
Comme la plus part des jeux à deux, Gettysburg peut aisément être pratiqué en solitaire. En jouant tour à tour les deux camps. Cela peut être un moyen intéressant pour apprendre les règles et essayer différentes stratégies.

10g) Variantes glanées sur le net:
10g1) Artillerie et rivière
Les unités d'artillerie ne peuvent franchir les rivières que en passant sur un pont (cf. en utilisant une route)

10g2) Malus des rivière en attaque
Une unité attaquant une unité situé de l'autre coté d'une rivière reçoit un -1 au modificateur de combat

10g3) Sous le feu
Une unité ne bénéficie pas, lors de son déplacement, du bonus de route lorsqu'elle se trouve à 2 hexagone ou moins d'une unité d'artillerie ennemi. Cette option est à utiliser conjointement avec l'artillerie longue portée.

10g4) Bonus des généraux de corps
Le général de corps donne un bonus de +1 aux unités de son corps se trouvant dans le même hexagone que lui
exemple: Le général Hancock donne un bonus de +1 à Caldwell et le général Longstreet donne +1 de bonus à Hood.

10g5) Bonus du général d'armée
Les généraux d'armée donne un bonus de +1 au combat à toutes les unités se trouvant à moins de 5 hexagone d'eux.
Exemple: Le général R.E. Lee donne un bonus de +1 aux trois unités de son camps (Mclaws, Hood et PickettMc). Le général Meade donne le même bonus aux unités de son camps (Hays, Gibbon et Caldwell)

Remarque: Sur la photo ci-contre optionnelles 10g4 et 10g5 sont cumulées.

11) Précision sur le plateau de jeu

Le plateau de jeu de l'édition 1988 est l'un des plus jolie, malheureusement cela le rend parfois difficilement déchiffrable, notamment lorsqu'il s'agit de savoir si deux hexagones sont connectés ou non. Les quelques exemples données dans la règles n'aide pas beaucoup. C'est pourquoi vous trouverez ci-dessous le liste indiquant les connections entre hexagones. Cette liste n'est pas très convivial mais au moins elle règles les cas litigieux.

hexagones non connectés			Hexagones connectés				
A7-A8	E4-E5	I8-J7	B3-B4	D5-C5	E6-E7	G6-F5	J3-J2
A8-B8	E4-F3	I9-J8	B4-A5	D5-D4	E6-F5	G6-H6	J3-K2
B7-A7	E5-D4	J9-I9	B4-B5	D5-E6	E7-D6	G7-H6	J7-I7
B7-B6	F3-F4	K8-K9	B4-C4	D6-C6	F3-E3	H2-G3	J7-J8
C5-B4	F4-E4	K9-J8	B5-A5	D6-D5	F4-E5	H3-H2	J8-K8
C5-B5	G5-H5	K9-J9	B5-A6	D6-E6	F4-F5	H5-G6	K2-J2
C5-C6	G6-G5	L8-K8	B5-B6	E3-E4	F5-G5	H6-I6	K2-L2
C7-B7	G7-G6	P2-O2	B5-C5	E4-D3	G3-F2	H7-G7	K4-J3
C8-C7	H3-H4	R2-S2	C4-B3	E5-D5	G3-F3	I3-H3	K8-J7
D3-C4	H5-H4	U10-U11	C5-C4	E5-E6	G3-H3	I6-H5	L4-K4
D4-D3	H7-G8		D3-E3	E5-F5	G5-F4	I7-H7	M4-L4
D4-E4	I8-H7		D4-C5	E6-D6	G5-H4	J3-I3	M5-M4
C7-D6 (au choix des joueurs)							

Plateau de jeu (taille réelle = 56 x 35 cm)

XiTi

Retour présentation