

# A HOUSE DIVIDED

## *Une Demeure Divisée*

### La guerre civile américaine 1861-1865

#### Règles de base

#### Sommaire

1.0	Introduction
2.0	Installation du jeu
3.0	Déroulement du jeu
4.0	Mouvements
5.0	Batailles
6.0	Promotions
7.0	Recrutement
8.0	Mobilisation
9.0	Capture de villes
10.0	Durée de jeu
11.0	Conditions de victoire
12.0	Joueurs débutants
13.0	Jeu court

#### 1.0 INTRODUCTION

La Guerre Civile américaine, dite *Guerre de Sécession* s'est déroulée sur la double question de l'esclavage et des droits fédéraux.

La période de 1840 à 1861 a vu les tensions croître jusqu'à l'ébullition, et en 1861 la nation américaine était empêtrée dans une terrible guerre qui dura quatre longues années.

Ce jeu couvre la guerre entre le Nord et le Sud depuis la première bataille de Bull Run (ou Manassas Junction) jusqu'à la reddition de Lee à Appomattox (ou peut-être la reddition de Grant à Harrisburg...). Chaque joueur devient dirigeant de l'une de ces deux puissances et prend les décisions stratégiques qui vont déterminer l'issue finale de la guerre.

#### 1.1 Les Partis en présence

Deux partis ont combattu la Guerre de Sécession, deux partis jouent donc A House Divided. L'un des joueurs représente le Nord : l'Union des Etats-Unis d'Amérique. L'autre joueur représente le Sud, la Confédération rebelle. Tout au long du jeu, les termes *Nord* et *Union* sont utilisés indifféremment pour désigner la Fédération des Etats-Unis d'origine.

Les termes *Sud* et *Confédérés* sont utilisés pour désigner les Etats Confédérés d'Amérique.

#### 1.2 Le plateau de Jeu

Ce jeu se joue sur une carte en relief représentant une partie de l'Amérique du Nord, de la côte Atlantique à l'est aux états du Missouri, de l'Arkansas et de la Louisiane à l'Ouest.

Sur la carte, un certain nombre de cases représentent chacun une localité ou un site important de la guerre. Les cases sont connectés par des *lignes de transport*: rivières (bleues), routes (beige), et chemins de fer (noir). Les unités actives sur la carte sont placées dans les cases pour définir leurs positions. Elles se déplacent de case en case le long des lignes de transport au cours du jeu. Chaque case a un nom ; certaines contiennent des informations supplémentaires relatives aux combats (fortifications), aux mouvements (ports), ou au recrutement, ainsi qu'il est expliqué plus bas. Les autres figures sur la carte autre que les cases et les lignes de transport sont purement décoratives.

#### 1.3 Pièces de jeu

*A House Divided* inclue 160 pièces de jeu représentant les unités qui combattirent durant la guerre ou qui donnent des informations sur le jeu, ainsi que 3 pièces de soutien qui ne sont utilisées que dans la règle de jeu avancé.

Les unités de l'Union sont en bleu, les unités Confédérées sont en gris.



## 2.0 INSTALLATION

Ouvrez le plateau de jeu et placez-le sur une table. Placez le marqueur de bois sur la première case de la piste de temps qui entoure la surface de jeu : July, 1861.

Placez un marqueur de drapeau de l'Union sur la case 34 de la plus grande piste d'Armée dans le coin inférieur droit du plateau de jeu.

Placez un marqueur de drapeau Confédéré sur la case 29. Placez le dé et les règles de base près de plateau de jeu.

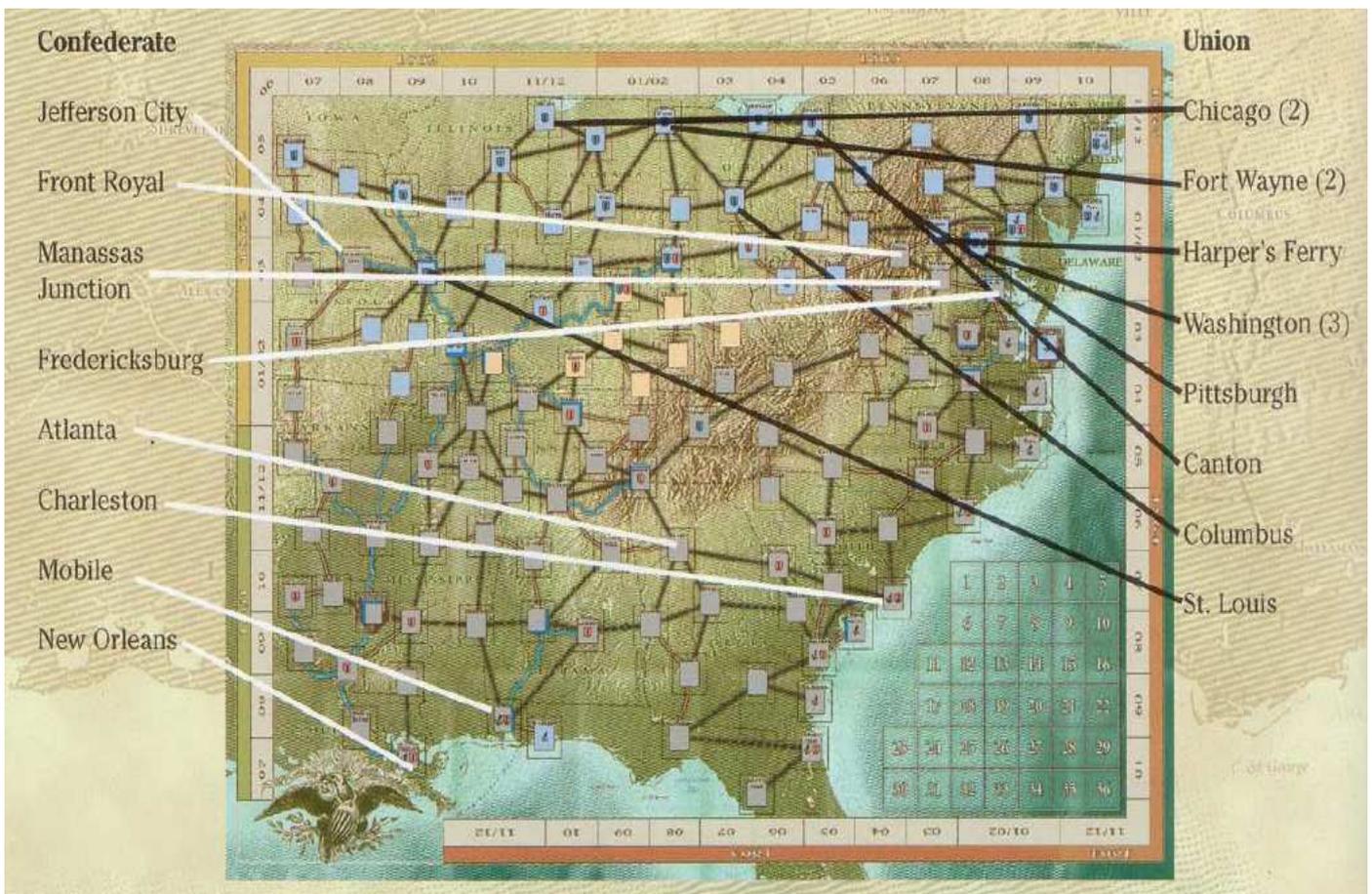
Les deux partis commencent seulement avec des milices d'infanterie sur le plateau. D'autres milices peuvent être recrutées. Des troupes peuvent être recrutées par promotion. Le Nord commence avec 12 unités de milice et le Sud avec 8 unités. Toutes les forces sont placées sur les cases suivantes du plateau.

### Union :

Trois unités à Washington (DC), deux unités à Chicago (Illinois), deux à Fort Wayne (Indiana), et une à Harper's Ferry (Viginia), Pittsburgh (Pennsylvania), Canton (Ohio), Columbus (Ohio), et St Louis (Missouri).

### Confédérés :

Une unité à Manassas Junction (Virginia), Fredericksburg (Virginia), Front Royal (Virginia), Charleston (South Carolina), Mobile (Alabama), Jefferson City (Missouri), Atlanta (Georgia), et New Orleans (Louisiana).



### Bureaux de recrutement

Le Nord comme le Sud ont des bureaux de recrutement desquels ils obtiennent de nouvelles recrues. Ces bureaux sont de petites piles de compteurs que l'on garde à côté du plateau de jeu.

Les 12 infanteries de milice de l'Union sont placées à part, et une cavalerie de milice de l'Union est placée dans le bureau de recrutement du Nord. La cavalerie de milice du Sud restante est placée dans le bureau de recrutement du Sud.

### 3.0 DEROULEMENT DU JEU

A House Divided se joue en une série de tours de jeu, chacun représentant un mois environ (ou deux mois en hiver). Chaque tour consiste en un demi-tour pour le Nord, à laquelle succède un demi-tour pour le Sud. La part de chaque joueur consiste en quatre phases se déroulant dans l'ordre suivant :

Un déplacement consiste à mouvoir une, plusieurs, ou toutes les unités se trouvant sur une même case, vers d'autres cases, le long des lignes de transport.

Des unités peuvent être déplacées vers des cases différentes en tant que parts d'un même mouvement, pourvu qu'elles se déplacent toutes à partir d'une même case.

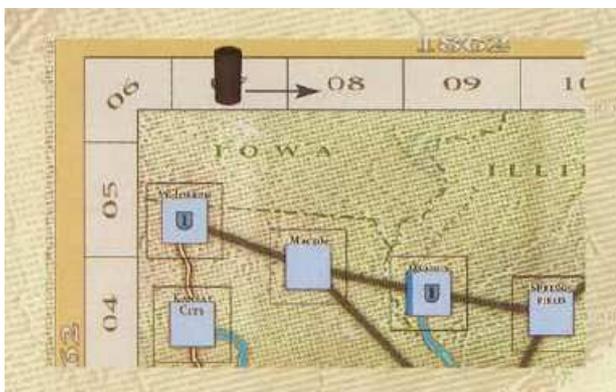
- 1. Mouvements
- 2. Combats
- 3. Promotions
- 4. Recrutement

Toutes les actions d'une phase doivent être terminées avant de commencer la suivante. Par exemple, le joueur de l'Union ne peut mouvoir aucune de ses unités après qu'il ait commencé une bataille : les mouvements viennent avant les combats.

Après que les deux joueurs ont achevé leur demi-tour de jeu, le tour suivant commence.

Exemple : Le premier tour de jeu en Juillet 1861.

Le demi-tour de jeu du Nord commence et consiste en quatre phases : le Nord se déplace, puis combat, puis promeut des unités, et finalement recrute de nouvelles unités. Quand les deux parts du Nord et du Sud sont achevées, le tour de Juillet (07) 1861 est terminé, et le tour suivant commence : Août (08) 1861.



### 4.0 MOUVEMENTS

Un joueur peut déplacer des unités durant la phase de mouvement de son demi-tour de jeu.

Afin de déplacer des unités, le joueur lance un dé à six faces. Le nombre obtenu indique le nombre de déplacements possibles, qui ne peut pas être inférieur à deux. Si le nombre obtenu au dé est 1, il peut toujours faire deux déplacements.

Un déplacement consiste à mouvoir une, plusieurs, ou toutes les unités se trouvant sur une même case, vers d'autres cases, le long des lignes de transport.

Des unités peuvent être déplacées vers des cases différentes en tant que parts d'un même mouvement, pourvu qu'elles se déplacent toutes à partir d'une même case.

La distance de déplacement possible pour une unité dépend de la ligne de transport qu'elle emprunte pour se déplacer. Les infanteries peuvent se déplacer d'une case le long d'une route ou d'un chemin de fer ennemi, ou de deux cases le long d'une rivière ou d'un chemin de fer ami. Un chemin de fer est ami lorsqu'il se trouve entre deux cases occupées par des unités amies. Un chemin de fer est ennemi dans tous les autres cas de figure.

Une unité d'infanterie ne peut pas se déplacer le long de deux différents types de lignes de transport comme part d'un même déplacement : par exemple, une unité ne pourrait pas aller d'une case sur un chemin de fer vers une case sur une rivière durant le même déplacement.

Les unités de cavalerie peuvent se déplacer de deux cases le long d'une route, d'un chemin de fer (ami ou ennemi), ou rivière. Elles peuvent combiner un mouvement le long des routes ou chemins de fer, mais pas le long des rivières ni d'un autre type de ligne.

**Table des mouvements :**

Unité	Ligne de transport	Mouvement
Infanterie	Route	1 case
Infanterie	Ch. de fer ennemi	1 case
Infanterie	Rivière	2 cases
Infanterie	Ch. de fer ami	2 cases
Cavalerie	Tous	2 cases

Le joueur qui se déplace peut distribuer ses déplacements comme il le souhaite. Cependant, aucune pièce ne peut participer à *plus de deux* mouvements dans un même tour.

Une unité peut se mouvoir vers une case contenant des unités ennemies, mais elle doit s'y arrêter. Cela cause une bataille.

Exemple : Le Nord a trois infanteries de milice à Evansville (Indiana) et peut effectuer un déplacement. Durant ce mouvement, le Nord pourrait déplacer une unité par la rivière par Paducah vers Cairo, une unité par chemin de fer ami par Bloomington vers Indianapolis, et une unité par Bloomington vers Louisville.

#### 4.1 Le premier tour de jeu

Les deux partis étaient très désorganisés quand la Guerre de Sécession a commencé. Pour simuler cette situation, aucun des joueurs ne lance le dé pour les mouvements du premier tour de jeu. Chaque joueur reçoit *automatiquement deux* déplacements.

#### 4.2 Règles spéciales de mouvement

##### 4.2.1 Déplacement de Cavalerie « par saut »

Les unités de cavalerie peuvent passer *par* une case contenant une unité ennemie ; ce mouvement est appelé *un saut*. Une unité de cavalerie ne peut faire qu'*un seul* saut par tour. Elle ne peut terminer un saut dans une case contenant une unité ennemie. Elle ne peut pas sauter par une case contenant une cavalerie ennemie. Elle ne peut pas faire de saut si elle se déplace par la rivière.

##### 4.2.2 Sauts par la rivière (Union)

Toute unité de l'Union (cavalerie incluse) peut faire un saut si elle descend une rivière vers l'aval. La direction vers l'aval est indiquée par des flèches blanches. La Confédération ne peut pas effectuer de saut de rivières ; l'Union ne peut pas faire de sauts en remontant une rivière. Les déplacements de rivière par saut ont les mêmes restrictions que les sauts de cavalerie excepté que les unités peuvent se déplacer par des cases contenant une unité de cavalerie ennemie.

#### 4.2.3 Déplacements de navires (Union)

Du fait de sa supériorité navale durant la guerre, le Nord peut effectuer des déplacements de navires. Chaque mouvement de navire compte pour un déplacement ; par exemple trois unités navales effectuant un mouvement comptent comme trois déplacements, même si elles se trouvaient toutes de la même case. Pour effectuer un mouvement de navire, une unité doit débiter le tour de jeu dans une case de port (les cases de port sont marquées par une ancre). L'unité peut se déplacer par la mer jusqu'à n'importe quelle case d'un port de l'Union. Une unité ayant effectué un déplacement naval ne peut effectuer aucun autre déplacement durant ce tour.

#### 4.2.4 Invasions navales

Au cas où le joueur du Nord obtient un 6 de déplacements au dé, il peut conduire une invasion navale durant ce tour. Une invasion navale est semblable à n'importe quel autre déplacement de navire, à ceci près que les unités doivent débiter le tour à Washington, et elles peuvent se déplacer vers n'importe quel port sudiste. Si le port est vide, le Nord en prend le contrôle. Si des unités sudistes se trouvent dans la case, il doit y avoir une bataille. Chaque unité déplacée au cours d'une invasion navale compte pour un déplacement. Le joueur de l'Union n'est pas obligé de conduire une invasion navale s'il a obtenu un 6, mais c'est une bonne occasion à saisir. S'il choisit de ne pas envahir, il ne peut pas sauvegarder cette occasion pour un autre tour.

#### 4.2.5 Retranchement

Au lieu de se déplacer, une unité peut utiliser son déplacement pour *se retrancher*. Les retranchements améliorent la capacité d'une unité à survivre dans une bataille. Une unité peut utiliser un déplacement pour se retrancher dans une ville de recrutement (n'importe quelle case contenant un nombre, peu importe qu'il soit bleu ou rouge). Une unité doit utiliser deux déplacements pour se retrancher dans n'importe quelle case. Les unités ne peuvent pas se retrancher dans une case contenant des unités ennemies.

Le même déplacement peut être utilisé pour déplacer certaines unités hors d'une case et pour y retrancher d'autres. Pour montrer que des unités sont retranchées, placer un *marqueur de retranchement* sur celles-ci. Des unités se déplaçant vers une case contenant des unités amies retranchées ne deviennent pas retranchées, et si une unité se déplace elle n'est plus retranchée.

#### 4.2.6 La rivière Potomac

Du fait de la présence des forces navales de l'Union, les unités Confédérées ne peuvent jamais se déplacer sur la rivière Potomac (qui relie Washington à Fredericksburg).

##### Exemple de mouvement :

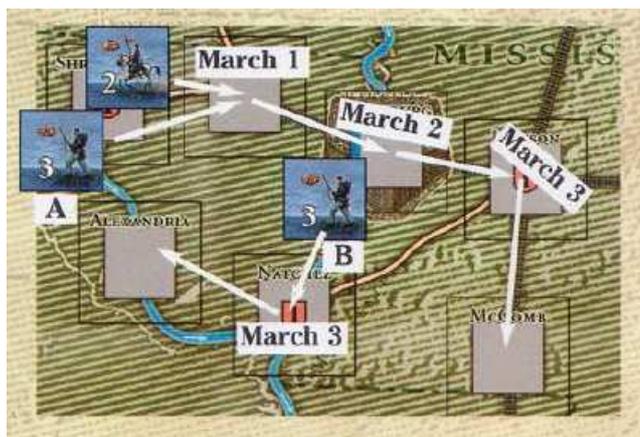
L'unité d'infanterie A et l'unité de cavalerie commencent à Shreveport; l'unité d'infanterie B commence à Vicksburg.

Trois déplacements sont utilisés dans cet exemple.

**1<sup>er</sup> déplacement :** L'infanterie A et la cavalerie se déplacent vers Shreveport. La cavalerie se déplace de deux cases, par route et chemin de fer, vers Vicksburg. L'infanterie A se déplace d'une case par la route (le maximum) vers Monroe.

**2<sup>e</sup> déplacement :** L'infanterie A se déplace d'une case par chemin de fer (elle pourrait s'être déplacée de deux cases) vers Vicksburg.

**3<sup>e</sup> déplacement :** L'infanterie B et la cavalerie se déplacent de Vicksburg. L'infanterie A ne peut pas bouger : elle a déjà effectué deux déplacements. L'infanterie B se déplace de deux cases par la rivière vers Alexandria. La cavalerie se déplace de deux cases par chemin de fer vers MacComb.



## 5.0 BATAILLES

Lorsque la phase de mouvement d'un joueur se termine, si une case contient des unités des deux partis, une bataille doit avoir lieu. Le joueur qui s'est déplacé vers la case est l'attaquant, et l'autre est le défenseur.

Les batailles ont lieu l'une après l'autre, dans l'ordre que souhaite l'attaquant. Une bataille doit être terminée avant que l'autre bataille ne commence. Les deux joueurs enlèvent leurs unités de la case et y placent le *marqueur de champ de bataille* pour se rappeler qu'elle est un lieu de bataille.

Les deux armées s'alignent face à face et se combattent en une série de rounds de bataille. Les deux joueurs tirent à chaque round, mais le défenseur tire en premier. Il se peut ainsi que le défenseur élimine certaines unités attaquantes avant qu'elles ne tirent. Les rounds de bataille se poursuivent jusqu'à ce qu'un joueur gagne la bataille, que ce soit par l'élimination totale de l'armée ennemie, ou bien en forçant celle-ci à la retraite.

### 5.1 Résolution des rounds de bataille

Au cours d'un round de bataille, chacune des unités du joueur peuvent tirer une fois. Chaque unité tire sur une unité ennemie au choix du joueur qui tire. Si le joueur qui tire a plus d'unités dans la bataille que l'ennemi, les unités en plus peuvent être utilisées pour attaquer en groupe les unités ennemies et réaliser des tirs additionnels sur ces dernières. Cependant, chaque unité ennemie doit être faire l'objet d'un tir par au moins une unité (si c'est possible).

Pour résoudre un tir, lancer un dé. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à la valeur de combat de l'unité qui tire, l'unité ennemie est touchée. Par exemple, si une unité de cavalerie vétérane tire, elle touche si le joueur obtient un 1 ou un 2 au dé. Quand une unité est touchée, elle est retournée sur son côté réduit (le côté imprimé en rouge). Si elle est touchée de nouveau, elle est éliminée. Les unités réduites ne diffèrent en rien d'autre des unités non réduites.

Au début du demi round de bataille d'un joueur, il doit annoncer les cibles de tous ses tirs avant qu'un dé soit lancé, et il ne peut modifier son annonce au cours du round. Exemple : Si trois milices sont annoncées tirant sur un seul vétérane et que le vétérane est éliminé après les deux premiers tirs, la milice restante ne peut changer de cible, mais elle doit tirer sur le vétérane déjà détruit.

## 5.2 Modificateurs

Les modificateurs suivants peuvent rendre les unités plus ou moins vulnérables.

### 5.2.1 Retranchements

Les unités retranchées sont protégées du feu ennemi. Quand on tire sur une unité retranchée, on soustrait *un* de la valeur de combat de la pièce qui fait feu ; par exemple si une unité d'infanterie vétéran tire sur une unité retranchée, sa valeur de combat sera de 2 et non de 3, et elle touchera sur un lancer de 1 ou 2. Notez que la cavalerie de milice ne peut toucher aucune unité retranchée.

### 5.2.2 Infanterie d'élite

En plus de sa valeur de combat de 3, une infanterie d'élite a une valeur défensive de 1. Cela signifie que les unités qui tirent sur une infanterie d'élite ont leur valeur de combat diminuée de 1 (même les infanteries d'élite sont réduites lorsqu'elles tirent sur une infanterie d'élite). Les unités qui tirent sur une infanterie d'élite ont leur valeur de combat diminuée de 2. Notez que la milice (infanterie ou cavalerie) et les vétérans de cavalerie ne peuvent pas toucher du tout une infanterie d'élite retranchée.

### 5.2.3 Rivières

Certaines cases ont un côté (ou deux) colorié en bleu. Cela indique que les unités qui attaquent ce côté de la case (c'est-à-dire, des unités qui se sont déplacées vers la case par une ligne de transport qui est connectée avec ce côté) doivent traverser la rivière pour attaquer et ce faisant, sont plus vulnérables au feu de l'ennemi. Durant les *deux* premiers rounds de bataille du défenseur (mais pas au cours des rounds suivants) ses unités ont leur valeur de combat augmentée de 1 lorsqu'elles tirent sur des unités attaquant à travers la rivière. Par exemple, une unité d'infanterie vétéran tirera avec une valeur de combat de 4 au lieu de 3, touchant sur un lancer de 1 à 4. Lorsqu'elle tire sur une infanterie d'élite traversant la rivière, une unité aura sa valeur de combat à la fois augmentée et diminuée de 1, et ces deux effets s'annuleront.

Les **invasions navales** sont considérées comme une attaque à travers une rivière.

## 5.2.4 Renforts

Au commencement du second round de bataille, les deux partis peuvent engager des renforts dans la bataille. Juste avant de tirer au cours du second round, chaque joueur peut renforcer ses troupes dans la bataille avec *une* unité depuis *chaque* case adjacente directement connectée.

Cependant, des unités faisant retraite d'une bataille ne peuvent pas renforcer dans une bataille en cours.

L'attaquant ne peut également pas renforcer ses troupes avec des unités provenant d'une case qui contient également des unités ennemies, ou avec des unités qui ont déjà combattu dans une bataille.

Le défenseur peut se renforcer depuis une case contenant des unités ennemies, mais il doit laisser autant d'unités dans cette case qu'il y a d'unités ennemies dedans. Un joueur ne peut pas renforcer si toutes ses unités impliquées dans la bataille sont déjà éliminées. La bataille est terminée.

### 5.2.5 Retraites

Lorsqu'il commence le second round de bataille, chaque joueur peut faire retraire son armée. Les retraitses sont décidées juste avant que le joueur ne tire. Toutes les unités du joueur se déplacent vers une case adjacente, et la bataille est terminée.

Toutes les unités doivent retraire vers la même case. Celle-ci ne doit contenir ni unité ennemie, ni non plus être une ville de recrutement de l'ennemi. Si aucune case de ce type n'est adjacente au champ de bataille, l'armée ne peut faire retraite. Si possible, la retraite doit avoir lieu vers une case amie, mais ce n'est pas obligatoire si c'est impossible. Une unité du joueur ne peut pas faire retraite vers une case à partir de laquelle des unités ennemies ont été engagées dans la bataille. Si une armée fait retraite, le parti opposé a gagné la bataille.

### 5.2.6 Repli de cavalerie

Si le joueur défenseur n'a que des unités de cavalerie dans une case, ces unités peuvent effectuer un repli avant n'importe quel round de bataille. Les cavaleries peuvent se replier vers n'importe quelle case adjacente excepté des villes de recrutement ennemies, des cases contenant des unités ennemies, ou des cases à partir desquelles des unités ennemies ont été engagées dans la bataille. Les cavaleries ne peuvent *pas* se replier si les unités attaquantes sont des cavaleries. Des cavaleries se repliant ne sont *pas* considérées comme perdant une bataille.

### 5.2.7 Récupération

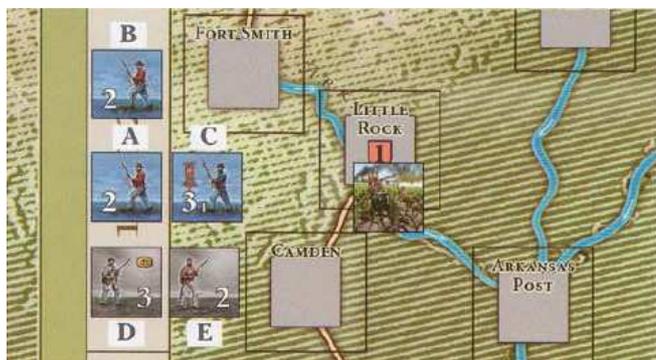
Une fois que la phase de combat d'un tour est terminée, toutes les unités qui étaient sur leur face réduite sont retournées sur leur face normale.

#### Exemple de combat :

Les trois unités de l'Union à Fort Smith ont fait mouvement par la rivière vers Little Rock pour attaquer deux unités Confédérées. Le marqueur de champ de bataille est placé à Little Rock.

Les armées s'alignent face à face pour commencer la bataille.

Puisque le Nord attaque, le Sud tire en premier. Le Sud décide que D tire sur A, et E sur C. D obtient un 4 et manque ; E (qui tire sur une infanterie d'élite) tire à -1 (et a donc besoin d'obtenir un 1 au dé, plutôt qu'un 1 ou 2 pour toucher), et obtient un 1. C est retourné sur sa face réduite. Le Nord décide que A et B vont tirer sur D, et C sur E. A et B doivent obtenir chacun un 2 au plus pour toucher. Ils obtiennent un 5 (manqué) et 1 (touché), et retournent D sur sa face réduite. C qui doit obtenir un 3 au plus pour toucher, obtient un 2 et touche E. Le premier round de combat est terminé.



## 6.0 PROMOTIONS

Les unités peuvent être promues après chaque bataille résolue, ainsi que durant la phase de promotion. Les milices peuvent être promues en vétérans, et les vétérans en élites.

Pour promouvoir une unité, retirez-la du plateau et remplacez-la par une unité de même type du niveau immédiatement supérieur.

Chaque fois qu'un joueur gagne une bataille (qu'il soit attaquant ou défenseur), il peut immédiatement promouvoir une des unités y ayant participé.

Au cours de la phase de promotion, le joueur dont c'est le tour peut promouvoir n'importe quelle autre unité.

## 7.0 RECRUTEMENT

Après que toutes les promotions soient terminées, le joueur dont c'est le tour peut recruter. Pour recruter, lancer un dé. Même si un 1 est obtenu, deux unités peuvent être recrutées. Le nombre obtenu indique le nombre d'unités de milice du bureau de recrutement (et aussi celles normalement en jeu, mais retirées du plateau après avoir été éliminées ou promues) qui peuvent retourner en jeu.

Aussi bien les infanteries que les cavaleries peuvent être recrutées. Une unité de milice recrutée peut être placée dans n'importe quelle ville de recrutement amie contrôlée par le joueur, dans la limite d'une unité par ville.

Une ville de recrutement est une case contenant un nombre dans un petit carré rouge ou bleu. L'union peut recruter dans les villes au carré bleu, les Confédérés dans les villes au carré rouge.

Un joueur ne peut pas recruter dans une ville qu'il ne possède pas (même dans une ville amie qu'il possédait au début du jeu). Certaines villes amies, si elles sont capturées, deviennent des villes de recrutement pour le parti opposé. Cairo, par exemple, est une ville de recrutement pour n'importe quel parti qui la possède. Voir aussi 9.0.

**Armée maximum :** Les nombres dans les villes de recrutement déterminent la taille maximum de l'armée d'un joueur. La somme de tous les nombres dans les carrés de la couleur correcte (bleu pour l'Union, rouge pour la Confédération) dans toutes les villes que possède le joueur représente le maximum d'armées autorisé. C'est le maximum d'unités qu'il est autorisé à posséder à ce moment. Un joueur ne peut pas recruter plus d'unités de milice que nécessaire pour l'amener à son *armée maximum* (même si plus sont disponibles). Cependant, si son armée dépasse son maximum à cause de la perte d'une ville, il n'est pas requis de retirer des unités.

L'armée maximum est indiquée par l'échelle numéraire qui se trouve sur le plateau. Placez un drapeau sur la case correspondant à l'armée maximum initiale du joueur (la somme des villes contrôlées : 29 pour la Confédération et 34 pour l'Union). Aussitôt qu'un joueur capture une ville de recrutement, déplacez le drapeau vers le haut de l'échelle. Dès qu'un joueur perd une ville, déplacez le drapeau vers le bas. Notez que si l'ennemi capture une ville que le joueur ne contrôlait pas (une ville sans propriétaire dans le Kentucky) l'armée maximum du joueur ne sera pas réduite.

## 8.0 MOBILISATION

L'Union débute avec 12 unités d'infanteries de milice ; 12 autre ne peuvent pas être obtenues au début du jeu et le joueur de l'Union ne peut pas les recruter. Elles n'entrent pas en jeu tant qu'elles ne sont pas appelées sous les drapeaux. Le joueur de l'Union obtient des milices en plus lors des trois mobilisations. Les mobilisations se produisent au mois d'avril (04) des tours de jeu 1862, 1863, et 1864. A chaque mobilisation, quatre unités d'infanterie de milice sont ajoutées aux unités de l'Union qui peuvent être recrutées.

Dès lors, après la première mobilisation, 16 unités d'infanterie de milice seront en jeu ou pourront être recrutées ; après la seconde mobilisation, elles seront 20, et 24 après la troisième.

## 9.0 CAPTURE DE VILLES

Au commencement du jeu, toutes les cases bleues appartiennent à l'Union, toutes les cases grises appartiennent à la Confédération ; les cases blanches n'appartiennent à aucun parti.

Un joueur capture une case en ayant au moins une unité à la fin du demi-tour de jeu de l'autre joueur (pas juste à la fin d'un déplacement). La case lui appartient alors jusqu'à ce que l'autre joueur la capture. Si le joueur capture une case blanche ou une case de la couleur ennemie, celle-ci doit être indiquée par un drapeau indiquant le contrôle de la case. Toute case ne comportant aucun drapeau est considérée comme contrôlée par le possesseur d'origine (les cases blanches sans drapeau ne sont contrôlées par personne).

Les unités de cavalerie isolées (sans unité d'infanterie) contrôlent une case *seulement lorsqu'elles l'occupent*.

Si elles la quittent au cours d'un tour suivant, l'indicateur de contrôle revient à la couleur d'origine, à moins qu'une unité d'infanterie amie ait été amenée (ou recrutée) dans cette case afin de la maintenir sous contrôle.

## 10.0 DUREE DE JEU

Une partie peut durer jusqu'à 40 tours de jeu, de juillet (07) 1861 jusqu'à juin (06) 1865. Les parties sont généralement plus courtes dès lors que l'un des joueurs gagne habituellement avant. Les tours de jeu sont indiqués sur la piste de tours, sur le plateau de jeu à la fin du demi-tour Confédéré ;

## 11.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur de l'Union gagne la partie s'il contrôle simultanément chaque ville de recrutement confédérée d'une valeur de recrutement de 2 ou 3. Ces villes sont New Orleans, Mobile, Atlanta, Memphis, Charleston, Wilmington, et Richmond. Lorsque le joueur de l'Union a pris le contrôle de ces villes, le jeu s'arrête immédiatement, et le joueur de l'Union a gagné.

Pour le joueur de la Confédération, il existe trois possibilités de gagner la partie :

1. Capturer Washington. S'il y parvient, le jeu s'arrête immédiatement, et le joueur de la Confédération a gagné.

2. Capturer suffisamment de villes de recrutement (et éviter d'en perdre autant) de telle sorte que son armée maximum soit supérieure à l'armée maximum de l'Union. S'il y parvient, le jeu s'arrête immédiatement, et le joueur de la Confédération a gagné. Par exemple, si l'armée maximum de la Confédération est de 31 et l'armée maximum de l'Union de 30, le joueur de la Confédération a gagné.

3. Eviter une victoire de l'Union jusqu'à la fin de la partie. Si le joueur de l'Union ne peut vaincre à la fin du tour 40, le joueur de la Confédération a automatiquement gagné.

## 12. JOUEUR DEBUTANT

Un joueur inexpérimenté jouant les forces de l'Union pourra trouver extrêmement difficile d'éviter la défaite durant les premiers moments de la partie. Cette variante est proposée pour équilibrer le jeu au cours des premières parties :

Pour gagner, le joueur de la Confédération doit satisfaire à ses conditions de victoires, non pas n'importe quand, mais à la fin du demi-tour de l'Union.

## 13 JEU COURT

Si le temps manque pour terminer le jeu, il est possible d'avoir recours à cette variante plus courte. Elle s'étend sur 10 tours de jeu, de juillet (07) 1861 à juin (06) 1862. Toutes les règles sont effectives, ainsi que toutes les conditions de victoire.

Cependant, à la fin des 10 tours, le joueur de l'Union gagne si son armée maximum est cinq fois plus importante que l'armée maximum Confédérée.

Si ce n'est pas le cas, le joueur Confédéré l'emporte.