

« Bull Run/Manassas », 1861 (de 2 à 4/5 joueurs)



Table de 9 x 12 UD. Chaque joueur fait un schéma succinct du placement de ses troupes dans les secteurs indiqués, avant déploiement simultané.

Camp Sudiste :

Commandement « médiocre » (Johnston, Contrôle 0, LsA 0, LsD 0)

- 1 unités d'infanterie à VC3 (Evans)
- 2 unités d'infanterie à VC4 (Bartow + Bee)
- 1 unité d'infanterie à VC4 (Jackson, contrôle 1, LSA 1, LSD 1)
- 1 unité d'artillerie lisse à VC2

Renforts :

Commandement « médiocre » (Beauregard, Contrôle + 1, LsA 0, LsD 0)
2 unités d'infanterie à VC4 (Early + Cocke)
1 unité d'infanterie à VC3 (Elzey)
1 unité de cavalerie à VC1 (Stuart)
1 unité d'artillerie lisse à VC2

Renforts additionnels, scénario long :

1 unité d'infanterie à VC4 (Ewell)
1 unité d'infanterie à VC3 (Holmes)

Les renforts entrent en fin de tour en bord de table à l'emplacement indiqué sur la carte (dans les limites de la place disponible). Tirer 1d6 pour chaque unité, dans l'ordre au choix du joueur, et déployer l'unité si un « 1 » est obtenu au 1er tour, un « 2 » au second, etc. Renouveler la procédure en cas d'intervention des renforts additionnels.

Camp Nordiste :

Commandement « médiocre » (Tyler, Contrôle 0, LsA 0, LsD 0)

- 2 unités d'infanterie à VC3 (Keyes + Schenk)
- 1 unité d'infanterie à VC4 (Sherman, Contrôle 1, LsA + 1, LsD + 1)
- 1 unité d'artillerie lisse à VC2

Marche de flanc :

Commandement « médiocre » (Mc Dowell, contrôle 1, LsA 0, LsD 0)

- 1 unité d'infanterie à VC4 (Porter)
- 1 unité d'infanterie à VC3 (Burnside)
- 1 unité de cavalerie à VC1 (U.S. Cav.)
- 1 unité d'artillerie rayée à VC2

Renforts :

- 2 unités d'infanterie à VC3 (Franklin + Willcox)
- 1 unité d'infanterie à VC4 (Howard)
- 1 unité d'artillerie rayée à VC2

Les renforts rentrent à partir de la fin du 1er tour, dans l'ordre au gré du joueur à l'emplacement indiqué sur la carte (dans les limites de la place disponible).

Règles spéciales :

- Les deux grandes collines (Matthew's Hill et Henry Hill) sont considérées comme « hauteurs dominantes » pour le calcul des points de commandement.
- A l'exception de l'artillerie, la rivière peut être traversée aux gués indiqués sur la carte, en étant considérée comme « terrain linéaire difficile ».
- Toutes les unités d'artillerie lisse sont considérées comme « artillerie légère » (mouvement 2 UD et portée réduite d'un cran).
- Pour avantager le joueur Nordiste, tirer 1d6 pour chaque unité d'infanterie Sudiste avant de débiter le scénario ; sur 3 ou moins, l'unité est considérée comme majoritairement équipée de fusils lisses (SBM).
- Pour avantager le joueur Sudiste, traiter de surcroît toutes les unités d'infanterie Nordistes à VC3 comme « miliciens » (prendre des d8 pour les tirs).

Le joueur qui contrôle les deux hauteurs à l'issue du 8^{ème} tour (12^{ème} tour en cas de scénario long) est déclaré vainqueur ; dans tous les autres cas, c'est un match nul.