

| Illustration du Terrain   | Nom du Terrain             | Coût Mvt  | Modif. Défensif | Artillerie Autorisée | ZDC ?   | Notes   |
|---|----------------------------|-----------|-----------------|----------------------|---------|---|
|    | Clair                      | 1         | -               | Oui                  | Oui     | Peut être sujet à une Attaque Obligatoire (12.5).   |
|    | Bois                       | 2 (A)     | -               | Non                  | Oui     | Peut autoriser une Retraite d'Urgence (11.5).   |
|    | Marais                     | 2         | -               | Oui                  | Oui     | Gettysburg seulement.   |
|    | Colline                    | AT (B)    | +1 (K)          | AT                   | Oui     | Les couleurs plus sombres indiquent le niveau supérieur. Peut autoriser une Retraite d'Urgence (11.5)                         |
|    | Côté d'hex de Pente        | -         | +1 (L)          | Non                  | Non     | Gettysburg seulement.   |
|    | Côté d'hex de Ruisseau     | +1        | -               | Oui                  | Oui     | -   |
|    | Côté d'hex de Rivière      | I         | I               | Non                  | Non     | Bull Run seulement.   |
|    | Côté d'hex de Pont         | +1 (C)    | +1 (L)          | AT                   | Non     | Bull Run seulement.   |
|    | Côté d'hex de Gué          | +1 (C)    | +1 (L)          | AT                   | Non     | Bull Run seulement.   |
|    | Talus                      | 1 (D)     | (M)             | Oui (M)              | Oui (O) | Gettysburg seulement. Pas de retraite si dans un hex de Talus et attaqué à travers un côté d'hex foncé.                       |
|   | Côté d'hex de Talus        | I         | +1 (L, N)       | Oui                  | Non     | Bull Run seulement.   |
|  | Côté d'hex de Chemin Creux | 1         | +1 (L)          | Oui                  | Oui (P) | Gettysburg seulement.   |
|  | Ville                      | 1 (E)     | -1              | Non                  | Non     | Seules Gettysburg et Centreville sont des Villes. Les défenseurs vaincus doivent reculer de trois hexagones (12.11.5).        |
|  | Route                      | AT (F, G) | -               | AT                   | AT      | Peut être utilisée pour entrer dans un Terrain Interdit en payant le coût normal en PM du terrain.                            |
|  | Devil's Den                | 2 (I)     | +1              | Non                  | Non     | Gettysburg seulement.   |
|  | Champ de blé               | 1         | -               | Oui                  | Oui     | Gettysburg seulement.   |
|  | Chemin de Fer inachevé     | AT        | -               | AT                   | AT      | Peut être sujet à une Attaque Obligatoire (12.5).   |
|  | Chemin de Fer              | AT        | -               | AT                   | AT      | Peut être sujet à une Attaque Obligatoire (12.5).   |
|  | Hex d'Entrée               | I (H)     | -               | Non                  | Non     | Empilement illimité pendant le placement. Les unités ne peuvent pas rester dans cet hexagone.                                 |
|  | Hex à PV                   | AT        | -               | AT                   | AT      | Peut être sujet à une Attaque Obligatoire (12.5).   |
|  | Big Round Top              | 2 (J)     | -               | Non                  | AT      | Doit commencer l'activation dans un hexagone adjacent pour y entrer depuis un hexagone qui n'est pas un hex de Big Round Top. |

Tous les effets de combat sont basés sur l'hex ou côté d'hex du défenseur. Toutes les restrictions d'Artillerie sont basées sur l'hex ou côté d'hex de la cible. Les modificateurs de combat se font par hex, pas par unité. **I** : Interdit **AT** : Les effets sont basés sur l'Autre Terrain dans l'hex.

### Notes sur le Mouvement :

- (A) La Cavalerie ne peut ni entrer ni sortir sauf par la route.
- (B) +1 pour entrer depuis un niveau inférieur.
- (C) S'applique même en utilisant une Route ou un Mouvement de marche de renfort.
- (D) Ne peut pas entrer ni sortir en passant par le bord foncé de l'hex.
- (E) Traité comme des hexs de routes connectés.
- (F) ¼ de PM par hex lors d'un Mouvement de marche de renfort (11.6).
- (G) 1 PM par hex lors de l'utilisation d'un mouvement de Route (11.7).
- (H) 0 pour placer des renforts dans l'hex. Interdit d'entrer depuis la carte.
- (I) Interdit à la Cavalerie.
- (J) Coûte *tous* les PM si entrée depuis un hexa qui n'est pas un Hex de Big Round Top.

### Notes sur le Combat et l'Artillerie :

- (K) Uniquement si les attaquants se trouvent à un niveau inférieur.
  - (L) Si *tous* les attaquants arrivent par ce côté d'hex.
  - (M) -1 si l'un des attaquants attaque un hex de Talus par un côté d'hex foncé. +1 si attaqué complètement par des hexs de Talus à travers des côtés d'hex foncés. Pas d'Artillerie dans ou hors d'un hex de Talus à travers un bord d'hex foncé.
  - (N) Uniquement si attaqué depuis le sud, le sud-est ou le nord-est.
- Notes sur les Zones de Contrôle :**
- (O) La ZdC s'étend dans, mais pas hors, d'un Talus à travers un côté d'hex foncé.
  - (P) La ZdC s'étend hors, mais pas dans, le Chemin Creux à travers un côté d'hex de Chemin Creux.

# Clash of Giants Civil War

BATTLES of SECOND BULL RUN and GETTYSBURG



## Table de résolution du combat



|                      |  | Rapport de forces |        |        |       |       |       |       |            |
|----------------------|--|-------------------|--------|--------|-------|-------|-------|-------|------------|
|                      |  | $\leq 1-3^*$      | 1-2    | 1-1    | 2-1   | 3-1   | 4-1   | 5-1   | $\geq 6-1$ |
| MJD :                |  | +2/N              | +1/-1  | 0/0    | -1/+1 | -2/+2 | -3/+3 | -3/+3 | N/+3       |
| Limite Pertes Att. : |  | Toutes            | Toutes | Toutes | 4     | 3     | 2     | 1     | Aucune     |

\* Seules les unités attaquantes doivent lancer le dé à un rapport de 1-3 ou moins – les unités en défense ne sont pas affectées. Toutes les unités attaquantes doivent lancer un dé et chacune doit appliquer un MJD de +2.

N ne lancez pas de dé pour les défenseurs à 1-3 ou moins ; ne lancez pas de dé pour l'attaquant à 6-1 ou plus.

Toutes toutes les unités attaquantes doivent lancer un dé de perte.

Note : Les jets modifiés  $> 6$  ou  $< 1$  sont toujours traités respectivement comme 6 et 1. Les résultats naturels de 1 et 6 ignorent les MJD.

## La Séquence de Jeu

### I. Phase Mutuelle de Renfort

(ECA joue en premier dans tous les cas)

- Tentative d'entrée anticipée des renforts
- Détermination du retard des renforts (selon la Bataille)
- Arrivée des renforts

### II. Phase de marqueurs d'Artillerie/ de Commandement Spécial

### III. Phase Opérationnelle

- 1<sup>ère</sup> Activation : Mouvement/Combat
- 2<sup>ème</sup> Activation : Mouvement/Combat etc.

### IV. Phase de Retraite

### V. Phase Nocturne

(uniquement durant les Tours Nocturnes)

- Reddition simultanée
- Remplacement pour les ECA
- Remplacement pour les EUA

### VI. Phase de fin de Tour de Jeu

## Attaque de Flanc

Si une unité est attaquée ...

- Par des unités ennemies depuis 4 hex ou +, ou
- Depuis 3 hexs, chacun d'entre eux n'étant pas adjacent, ou
- D'hexs sur les côtés opposés exacts de l'hex en défense

(les autres attaquants peuvent participer)  
... elle est considérée encerclée. Soustrayez 2 de la VET d'un défenseur encerclé (mais jamais en dessous de 1). **Exception :** Le(s) unité(s) en défense sur un niveau supérieur à toutes les unités en attaque ne sont pas encerclées et ainsi ne voient pas leur VET réduite.

## Procédure de Combat

- Retraite de la Cavalerie en défense ? :** Si les forces de l'attaquant ne contiennent aucune unité de Cavalerie, et que celles du défenseur en ont, alors le défenseur peut lancer une retraite de Cavalerie (voir section 14.3).
- Désignez les Unités :** Par ailleurs, l'attaquant désigne toutes les unités en attaque et l'hex en défense (toutes les unités ennemies dans l'hex doivent défendre ensemble).
- Engagez l'Artillerie :** L'attaquant, suivi par le défenseur, engage l'Artillerie (si disponible) dans l'attaque (voir section 13).
- Calcul du rapport de forces et des MJD :** Calculez les probabilités du combat, et vérifiez le tableau de Combat pour déterminer les MJD (s'il y en a) pour la résolution du combat.
- Résolvez le combat :** Chaque joueur lance le dé pour ses propres unités (le défenseur en premier), en utilisant les MJD (s'il y en a) obtenus par le calcul du Rapport de Forces.