

BULL RUN 1861



INTRODUCTION

Bull Run 1861 couvre la première campagne militaire de la guerre de Sécession américaine. Les forces fédérales nordistes doivent forcer le passage vers la capitale adverse, Richmond, en protégeant ses arrières. L'objectif de l'armée confédérée du Sud est d'empêcher la percée ennemie, tout en menaçant Washington, siège du gouvernement de Lincoln, si proche du front...

Bull Run 1861 se joue en 12 tours représentant chacun une journée entre le 13 et le 24 juillet 1861. Il met en scène deux joueurs, un Nordiste et un Sudiste au nord de la Virginie.

Les forces des deux camps sont homogènes, car toutes les troupes sont de fraîches dates et essentiellement composées d'infanterie.

- Les Nordistes disposent de plus de moyens, cependant leurs chefs sont plus novices.
- Les Sudistes quant à eux sont plus faibles en effectifs mais légèrement plus aguerris.

Les cartes événements vont permettre de renouveler les parties par un ensemble de fluctuations militaires, politiques ou économiques variées.

DURÉE DE JEU

Durée de jeu moyenne : 1h00

Camp favorisé : Aucun

Camp le plus difficile à jouer : Sudistes

Le jeu dure 12 tours (entre le 13 et le 24 juillet 1861), chaque tour étant équivalent à 1 journée.

Le joueur nordiste joue toujours avant le joueur sudiste.



FORCES

Le **joueur nordiste** contrôle les **unités fédérales (bleues)** et les **milices des Etats de l'Union (vertes)**.
Le **joueur sudiste** contrôle les **unités confédérées (grises)** et les **milices des états sudistes (beiges)**.

PLATEAU DE JEU

- Le **joueur nordiste** contrôle au départ du jeu le Maryland, Harpers'Ferry, Berlin, Charlestown, Licksville, Leesburg, Ashburn, Reston et la région Alexandria (VA).
- Le **sudiste** contrôle l'ensemble des autres régions.



VICTOIRE

LA VICTOIRE EST REMPORTEE IMMEDIATEMENT SI

- 1) Au moins cinq **unités ravitaillées nordistes** occupent Warrenton Junction à la fin d'un tour
- 2) Le **joueur sudiste** occupe Washington à la fin de son tour.
- 3) Un joueur atteint 20 PV.

Autrement, le joueur possédant le maximum de points de victoire à la fin du jeu l'emporte.
Au moins une **unité nordiste** contrôle Strasburg / Manassas : + 3 PV par région.
Au moins une **unité sudiste** contrôle Harper's Ferry / Alexandria : + 3 PV par région.

RÈGLES SPÉCIALES

LA GARNISON DE WASHINGTON

Les unités et généraux situés au départ dans la région de Washington constituent la garnison de Washington. Elles sont immobiles et ne peuvent être déplacées qu'avec le jeu d'une carte spécifique.

PHASE ECONOMIQUE

Elle se déroule tous les deux tours à partir du tour 1.

COÛT DES UNITÉS

- Milice, chariot de ravitaillement : 1\$.
- Unités d'élite « E » / Artillerie / Cavalerie / carte événement supplémentaire : 3\$.
- Toutes les autres unités : 2\$.

SOURCES DE RAVITAILLEMENT

Nord : Washington, Berlin.

Sud : Strasburg, Warrenton Junction.



LEURRES

Les pions **sudistes** "Leurres" du **joueur sudiste** sont placés dans ses piles au départ du jeu. Ils ne valent rien (ce sont des unités de support sans valeur), mais servent à tromper l'adversaire sur le nombre d'unités présentes dans une pile