

Règles spéciales et conditions de victoire.

Règles spéciales

Les confédérés ont un bateau qui arrive comme renfort.

Arrivée du bateau : lancer 2 D6 de couleurs différentes.

1er D6 : score inférieur ou égal au tour en cours : le bateau arrive

2me D6 : impair : entre par le bord Ouest; pair : entre par le bord Est

Le bateau peut virer de bord pour changer de direction. Prend un tour. Il bloque la ligne de vue et gêne les tirs. Il ne peut être détruit que par de l'artillerie (on considère les tirs d'infanterie inefficaces contre l'équipage qui se trouve à l'intérieur.)

Si le bateau sort de la table il ne peut plus revenir en jeu.

La rivière est large (presque un fleuve) et ne peut être franchie que par les ponts. Ceux-ci ne gênent pas la navigation.

Chaque camp possède soit un camp (camp militaire, camp de prisonniers, infirmerie au choix) soit un dépôt de munitions. Ce sont des objectifs pour le camp adverse. Ces éléments ne sont pas indiqués sur la carte du scénario mais sont placés pendant la phase de déploiement.

Victoire.

Le camp ayant remporté le plus de points de victoire (PV) remporte la partie.

Décompte des PV :

- ✓ Contrôle du carrefour A et des ponts B et C : 10 PV chaque
- ✓ Prise du camp/dépôt ennemi : 20 PV (10 PV pour un dépôt de munitions détruit)
- ✓ Chaque régiment détruit : 10 PV
- ✓ Chaque régiment réduit de 50% : 5 PV
- ✓ Par général de brigade tué : 10 PV
- ✓ Mort du général de division : 50 PV