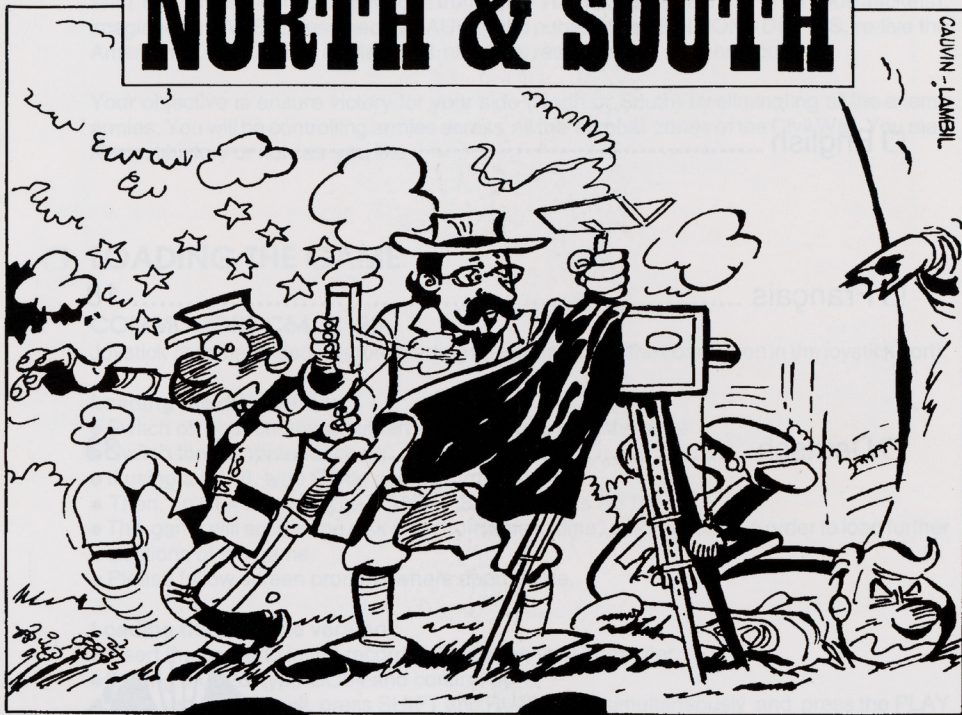


LES TUNIQUES BLEUES

NORTH & SOUTH

CAUVIN-LAMBL



CONTENTS

- English 4
- Français 18
- Deutsch 33



ENGLISH

With the famous comic strip heroes from "LES TUNIKES BLEUES" (The Blue Jackets), imagined by LAMBIL, designed by CAUVIN and published by EDITIONS DUPUIS, re-live the American Civil War with a little bit of historical realism and a lot of humour!

Your objective is ensure victory for your side (North or South) by eliminating all the enemy armies. You will be controlling armies across all the combat zones of the Civil War. You may respect history or not, as you like.

LOADING THE GAME

COMMODORE C64, C128

Joystick recommended. (Before starting the game, check the connection in the joystick port).

Loading the disk version :

- Switch off your computer. Insert the program disk in the drive.
- Switch the computer back on.
- If using a C128, type GO64 and confirm by Y.
- Then, on C64 as well, type LOAD"*",8,1 and press RETURN.
- The game will access the disk drive from time to time, automatically in order to load further sections of the game.
- Please follow screen prompts where appropriate.

Loading the cassette version :

- Insert the cassette in the recorder. Switch on your computer.
- If using a C128, type GO64 and confirm by Y.
- Then, on C64 as well, press SHIFT and RUN/STOP simultaneously and press the PLAY button on your recorder.

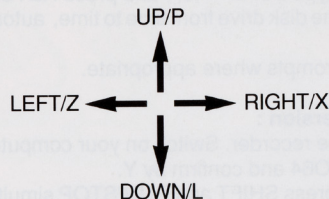
GLOSSARY OF GAME TERMS

- **SIDE:** The SOUTH (Confederacy) or the NORTH (Union).
- **TERRITORY:** Geographical representation of States on the strategic map.
- **CLICK:** Press the space bar or the fire button. This action is used to confirm according to cursor position.
- **CURSOR:** This is a screen pointer which you can move around on the strategic map using joystick or P,L,Z,X keys on the keyboard.
- **FIRE:** Press the space bar or fire button.
- **ARMY:** A force made up of a number of units represented by a soldier on the strategic map.
- **UNIT:** The basic element of an army. There are three types of units : Cavalry, Infantry and Artillery.

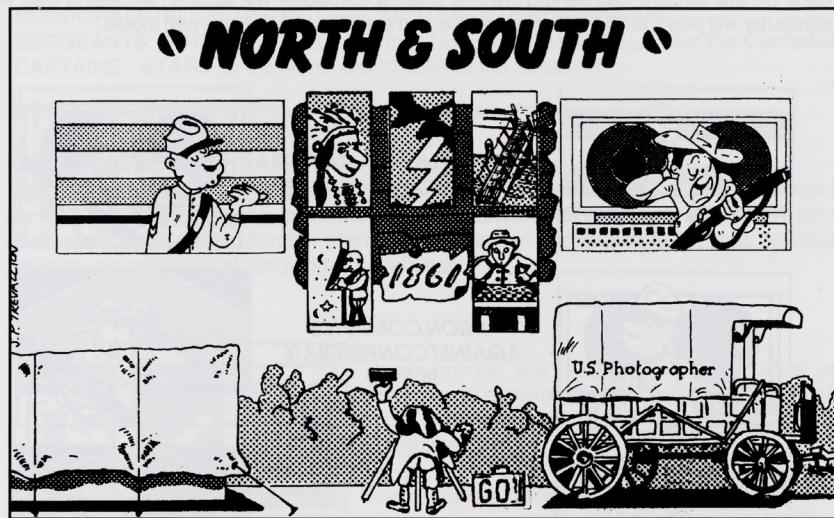
JOYSTICK OR KEYBOARD

When there are two players, both automatically use joystick.

If you're playing alone against the computer, you can select either keyboard or joystick by clicking on the joystick panel.

JOYSTICK/KEYBOARD:

Other keys: Press H to pause the game. Press the Commodore key to quit the computer mode (Computer playing against computer).

THE MENU

If you want to start playing immediately, use your cursor and click on the case marked "GO".

- You are playing at CAPTAIN level. You play Captain STARK against a Confederate Corporal played by the computer. The start year is 1861 and no catastrophe is activated. North plays first.

If you want to alter the current configuration, you may act on the following parameters :

- 1 or 2 players.
- Change difficulty level.
- Change start year.
- Activate (or not) all or some of the catastrophes and events.
- Play (or not) in strategic mode (no arcade) only.

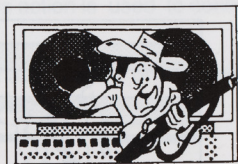
The order given here is only an example; you need not respect it.

1. SELECTING 1 OR 2 PLAYERS

Click on the window flag behind the character; a computer will appear, signalling that your computer will play that side. Reclick on the computer to switch to human mode.



**UNION PLAYER AGAINST
CONFEDERATE COMPUTER**



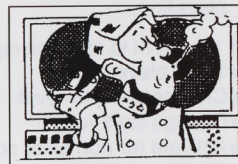
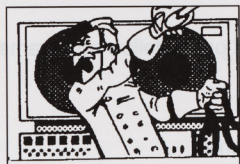
**UNION COMPUTER
AGAINST CONFEDERATE
PLAYER**



TWO HUMAN PLAYERS



COMPUTER AGAINST ITSELF!

**2. DIFFICULTY LEVEL**

Click on the character head in the window.

CORPORALS : BLUTCH for the Union, MATHIAS for the Confederacy.

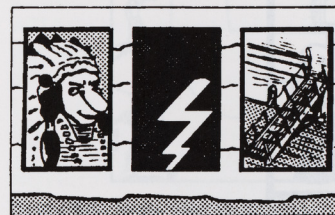
SERGEANTS : CHESTERFIELD for the Union and CANCRELAT for the Confederacy.

CAPTAINS : STARK for the North and PHILIP for the South.

CORPORAL is the most difficult, CAPTAIN the easiest game level.

3. CHANGE START YEAR

To choose the year when your game begins, click on the calendar to scroll the years from 1861 to 1864. 1865 is not available, since the situation was too unfavourable for the South. Each year corresponds to a certain number of armies and territories owned by each side; the situation reflects actual historical conditions for that year.

4. DISASTERS

These options are available in order to allow you to create some of the elements that fans of the comic book series know very well. These disasters will modify the strategic situation.

To activate a disaster, just click on it.

When in play, you will not be able to cancel the disaster.

a) - Indians :

They occasionally attack armies in neighbouring territories. When the Indians have spotted their prey, they send smoke signals before launching their attack.

The army thus attacked may lose only some of its units or could be completely wiped out.

-Mexicans :

If you have activated the Indian mode, the Mexican will also be present. Irritated at being so unceremoniously torn from a much needed snooze following a refreshing siesta, he will throw a bomb on the State of Texas, just to calm down whatever army happens to be there at the time. The poor army will lose some or all its units.

b) Storms :

A storm cloud travels around above the map. Any army under the cloud is unable to move until the cloud leaves the territory.

c) European Reinforcements :

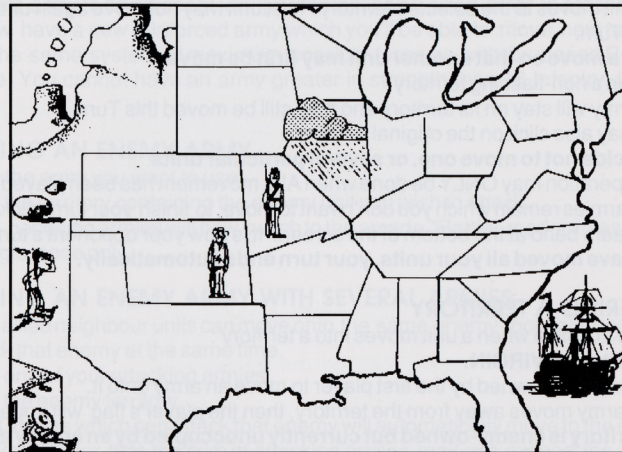
Both sides in the Civil War were diplomatically very active in Europe. The side who owns South Virginia will receive a ship containing reinforcements. Once on dry land, they will constitute an army (1 Cannon unit, 3 Cavalry units and 6 Infantry units) if there is no army currently in that territory; if there is already an army, then the newcomers from over the ocean will reinforce that army up to maximum limits (3 Cannon, 9 Cavalry and 18 Infantry). Any extras are lost.

5. STRATEGIC OR ARCADE MODE

Click on the Arcade icon to deactivate the Strategic mode and vice-versa. In the Arcade mode there are three challenges to face : the battle, the train and the fort.

In the Strategic mode, these three arcade challenges are replaced by an automatic system for determining the outcome of each challenge, using a random decision based on the respective strength of the opposing forces. This option caters for those players who prefer to concentrate on the purely strategic aspects of the simulation.

When you have decided on all the parameters above, in whatever order suits you, you can click on "GO" to start play.

□ THE GAME**STRATEGIC MAP AND GAME**

According to the start year chosen, the number and positions of armies vary. Here is a map of the States over which your armies will move.

What is an ARMY in the game ?

An army is made up of a number of units of Infantry, Cavalry and Cannon. According to the number of units in an army, the soldier who represents that army on the screen map has a greater or lesser number of cannon balls at his feet.

ARMY MOVEMENT

Play is organized into Game Turns. Players play one after the other. When each has played his turn, the Game Turn is then completed. During each of his turns a player may move some or all his armies; he may move each army from its current territory to a neighbouring territory (a territory sharing a border with it). Here are a few examples :

1. Moving to another territory

- < Click on the unit you want to move
- < The possible territories where your chosen unit may move will flash.
- < Click on the territory you wish the unit to move to.
- < The unit moves to the selected territory. That unit may not move again until the next GameTurn.

2. Cancel a move so that another unit may first be moved

- < Click on a non-flashing territory.
- < The army will stay on its territory and may still be moved this Turn.
- < You may also click on the original territory.

3. You decide not to move one, or several particular units

- < This operation may ONLY be done when ALL movement has been played. When one or more armies remain which you don't want to move, to finish your turn, click on the Months and Years band at the bottom of the screen. It is now your opponent's turn to play.

4. If you have moved all your units, your turn ends automatically.**CONQUERING A TERRITORY**

6 cases are possible when a unit moves into a territory :

1. The territory is VIRGIN.

- < The territory is owned by the first player to move an army onto it.
- < If the army moves away from the territory, then the player's flag will appear in it.

2. The territory is enemy-owned but currently unoccupied by an enemy army.

- < The new army conquers the territory and the enemy flag disappears.
- < When the new army leaves, the owning side's flag appears.

3. The territory is already occupied by an enemy unit.

- < In this case there will be a battle. If the attacker wins, then the territory will change sides.

4. The territory is already owned by the player. Nothing changes.**5. The territory has a town and is occupied by an enemy army.**

- < The enemy army must then be defeated in the battle or forced to retreat.
- < You must then win the fight in the fort.
- < If you win in the fort, your army may stay in the territory. If not, it will stay in its original territory.

6. The territory has a town and is enemy-owned but no enemy army is present.

- < You must win the fort game to conquer the territory.
- < If you fail, your attacking army will remain in its original territory.

FUSING TWO ARMIES TOGETHER

It can sometimes be a good idea to fuse two or more armies into one big force. This is done during movement :

- < Click on an army.
- < Move that army to an adjacent territory containing an allied army in order to be fused with.
- < You now have a new reinforced army which you'll be able to move next turn.

NOTE : The same system of maximum possible force as with European Reinforcement is used here. You cannot have an army greater in strength than 18 Infantry, 9 Cavalry and 3 Cannon.

ATTACKING AN ENEMY ARMY

- < Click on the army you want to use.
- < Click on the territory containing the enemy unit you wish to attack.
- < The two opposing armies will now switch to the arcade "Battle" mode, unless the players are in strategic mode only.

ATTACKING AN ENEMY ARMY WITH SEVERAL ARMIES

If several allied neighbour units can move onto the same enemy-occupied territory, then they may attack that enemy at the same time.

- < Click on one of your attacking armies.
- < Click on the enemy territory.
- < All allied armies which can attack that enemy will automatically move to the enemy territory.

NOTE : Remember that the sum of attacking armies may not exceed the maximum of 18 Infantry, 9 Cavalry and 3 Cannon. If, after this fusion, there are extra units, they will remain as an army in one of the original territories. The computer is supreme judge in tricky cases !

RETREATS

If the battle situation seems grave enough to suggest an orderly retreat, in arcade mode, the joystick/keyboard 1 player should press the E key; the joystick 2 player should press "

If you have taken the decision to retreat, there are two possible cases:

- < You are the attacker : your army moves to its territory of origin.
- < You are the defender and the computer moves your army back from the front line to one of your territories. In both cases the retreating army loses an artillery unit.
- < If none of your territories are available to move back to, then the retreat won't be possible and the retreat keys (E and ") will be inactive.

THE SUPPLY PHASE OR GETTING NEW ARMIES

At the end of each Game Turn, according to the number of territories you possess, you should receive a certain number of bags of gold.

You will only receive the gold, however, if two of your towns are connected by a railroad crossing only territories of your own.

*** Getting the gold**

If two towns are correctly connected, a train will travel at the end of your turn from one to the other.

The bags of gold will then be deposited in the player's central Bank.

*** Getting new armies**

When a player has 5 bags of gold in his bank, a new army is created in exchange for the 5 bags. The new army will flash at the bottom left of the map.

To move the new army into play, click on a flashing territory. The new army (6 Infantry, 3 Cavalry and 1 Cannon) can only move to a territory containing no other army and which lies on a railroad line that belongs entirely to the new army's player.

The available territories will flash.

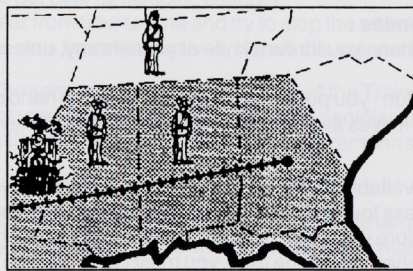
*** What happens if you cannot move a new army into play.**

If no appropriate territory is available, the bags of gold will remain in your Bank until you are able to move a new army onto the playing map.

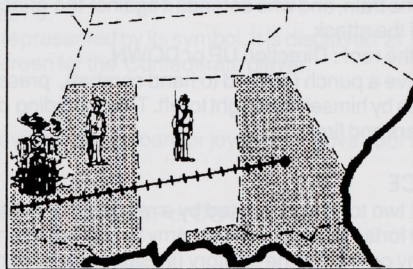
*** How to collect your enemy's taxes.**

- You must block the line between the two enemy towns by capturing one of the territories along the line.
 - No link between another two enemy towns must be possible (otherwise the train will always take the safest route, the one with no hostile army present).
 - Once and once only, the enemy train will try to get through (if no other possible line exists). You will then switch to the Train arcade sequence.
- If you win the arcade (or strategic) sequence, the enemy's taxes will arrive in your Bank.

A safe railroad link : The Grey player's convoy is not cut off by a Blue-owned territory.



Interception : A Blue army occupies a territory along the railroad line; the Blue army will attempt an Interception.

**THE TRAIN SEQUENCE : ARCADE MODE**

The character you control is on the ground. First you must climb up the back end of the passing wagons onto the roof of the train. If you fail to climb on, then your interception attempt is over.

	Keyboard		Joystick	
How to climb onto a wagon,	P		↑	
How to move on the wagon	Z	X	←	→
How to jump from one wagon to the next	P		↑	

Your objective is to reach the front of the train in order to stop it and overcome the driver.

1 - To defeat your enemies :

- Space bar or Fire button : you throw a knife at your enemy, unless you are in hand to hand combat.
- Space bar or Fire button : you punch your enemy in hand to hand combat.

NOTE : The number of knives available is limited by the difficulty level.

The race against time:

The amount of time available varies according to the difficulty level. Time is symbolized by a clock and your progress towards the locomotive is represented by a boot.

You must get there before your time runs out ; your boot must reach the right edge before the clock. If an enemy pushes you off the train, you must climb back on as fast as you can before the train gets away !

2-Player version :

The player who owns the train, and who defends it against the attacking player, can send men onto the roof to fight off the attack.

- To send a man up to the roof : Direction UP or DOWN.
- To throw a knife or give a punch (in hand to hand combat), press the Fire button.

NOTE : The man moves by himself from right to left. The defending player controls the moment when the soldier appears and fires.

THE FORT SEQUENCE

Possession of at least two towns connected by a railroad link is vital for both players. These towns are protected by forts. To capture an enemy territory containing a fort, the player must defeat any enemy army present in the territory (in Battle mode) and also win the fort game. If no enemy army currently occupies the territory, the attacking player will still have to take the fort in order to capture the territory. If the attack fails, then the attacking army stays where it was at the start of the turn. A failure has no other consequences.

The arcade game :

Time is limited; the more difficult the level, the less time you have.

Once again, a boot symbolizes your progress in the fort. Your objective is the enemy flag situated at the far end of the fort. If you get there in time, the enemy flag will come down, to be replaced by yours. You have captured the town.

You move and fight according to the same principle as in the Train sequence. Some of the obstacles can only be got over by climbing a ladder.

Guard-dogs will appear from time to time and try to stop the attacker.

If the attacker steps on a box of explosives, he will be stunned for several seconds.

2-Player version : The same commands are used as in the Train sequence.

NOTE : If the defender uses DOWN direction to bring on a soldier, he will arrive at ground level. Using UP direction will bring the soldier into play on the ramps.

THE PITCHED BATTLE

A battle is fought when two opposing armies occupy the same territory. The aim is to eliminate the enemy force or force it to retreat. The winner keeps the territory where the battle is fought.

Battle play :

1. Choose the unit which is to move or fire :

Player 1 : press RUN/STOP,

Player 2 : press F5.

The selected unit is represented by its symbol. It is displayed at top left screen for the Union player and top right screen for the Confederate player.

2. Moving the unit

Use the directions provided by keyboard or joystick to move your units.



Artillery moves only UP or DOWN.



Cavalry begins facing the enemy, either RIGHT or LEFT. Backward movement is impossible for horses; the most they can do is stay where they are.



Infantry can move in any direction.

3. Firing and Charging

● **Artillery** : 1 player : Press Fire or Space bar.

2 players : Fire button.

Keep the Space bar or Fire button pressed ; a gauge will display at the top of the screen. The fuller the gauge, the greater the range. When the gauge reaches the bottom, you reach the end of the enemy screen.

To fire, release the Space bar or Fire button. The cannon balls will land at a distance corresponding to the gauge level.

NOTE : The cannons possess only 9 cannon balls. When the artillery has exhausted its ammunition, it will automatically leave the field of battle.

● **Cavalry** : The same principle applies to commands. The first FIRE-press positions the charge, facing the enemy.

Further FIRE pressing is used for sabre-slashing the enemy troops. When the Cavalry reaches the opposite screen edge, it will go round the battle field and return to its original position, assuming of course that there are survivors !

Changing formation : To switch Cavalrymen to normal or to single-file formation, direct them once in the opposite direction to the direction of their charge (RIGHT or LEFT).

This particular manoeuvre is vital for crossing bridges and canyons !

● **Infantry** : The same command principle applies. The first press places the footsoldiers into firing position. Further pressing will make the firers shoot straight ahead.

Changing formation : To return to the original formation, just direct them once in the direction opposite to their marching direction (LEFT or RIGHT). If you continue taking that direction, the formation will move back.

SURROUNDING THE ENEMY

To capture a territory without fighting a battle, you can encircle it. When enemy territories with no armies stationed in them are encircled by several of your armies, those territories change sides.

You cannot "surround" a territory which has a town.

GENTLEMEN, DRAW SABRES !

FRANCAIS

Avec les fameux héros de B.D. que sont "LES TUNIQUES BLEUES", imaginés par LAMBIL, dessinés par CAUVIN et publiés par les EDITIONS DUPUIS, revivez la Guerre de Sécession avec un peu de réalisme historique et beaucoup d'humour !

Vous retrouvez dans ce jeu avec plaisir tous les personnages importants de la B.D. et aussi quelques intervenants habituels tels que Mexicains ou Indiens. Alors choisissez votre camp. Dans ce jeu, rien ne vous empêchera donc d'incarner le côté Sudiste et de renverser ainsi, peut-être, le cours de l'histoire !

☐ CHARGEMENT DU JEU

COMMODORE C64, C128

L'utilisation d'un joystick est conseillée. Avant de lancer le jeu vérifiez la connexion du port joystick.

Chargement de la version disquette :

- Eteignez votre ordinateur. Insérez la disquette de jeu dans le lecteur.
- Rallumez l'ordinateur.
- Sur C128, tapez GO64 et confirmez avec Y.
- Puis, sur C64 aussi, tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN.
- De temps en temps il y aura des accès disques automatiques pendant le jeu, notamment pour charger les différentes séquences.
- Suivez les instructions à l'écran.

Chargement de la version cassette :

- Insérez la cassette dans le lecteur. Allumez votre ordinateur.
- Sur C128, tapez GO64 et confirmez avec Y.
- Puis, sur C64 aussi, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP et enfoncez la touche PLAY sur le lecteur de cassettes.

GLOSSAIRE

- < CAMP ou ETAT Le SUD ou le NORD.
- < TERRITOIRE Découpage géographique des "états" des USA représenté sur la carte stratégique.
- < CLIQUER Appuyez sur la barre d'espace ou le bouton feu. Sert pour valider vos actions en fonction de l'endroit où se trouve votre curseur.
- < CURSEUR Pointeur déplacé par le joueur sur la carte stratégique à l'aide du joystick ou du clavier (touches P, L, Z, X).
- < FAIRE FEU Appuyez sur la barre d'espace ou le bouton feu du joystick.
- < ARMEE Élément constitué de plusieurs unités, représenté par un soldat sur la carte stratégique.
- < UNITE Élément de base d'une armée. Il y a 3 sortes d'unités, des unités de Cavalerie, Infanterie et Artillerie.

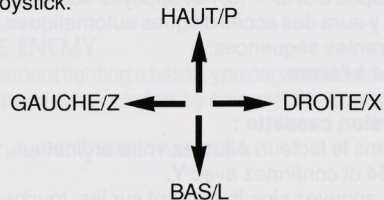
LE BUT DU JEU

A vous de faire gagner le Nord ou le Sud en éliminant toutes les armées adverses ! En tant que joueur vous contrôlez des armées sur l'ensemble des zones de combat qui ont eu lieu durant la guerre de Sécession. A vous, en fonction de vos goûts et de vos capacités de respecter l'histoire ou de changer son cours.

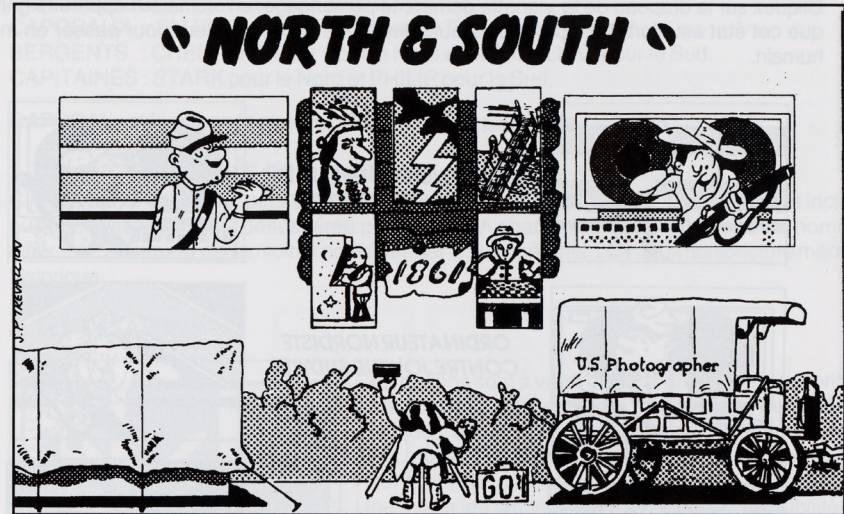
CONTROLE**JOYSTICK ou CLAVIER**

S'il y a deux joueurs, les deux devront utiliser un joystick.

Si vous jouez seul contre l'ordinateur, vous pouvez sélectionner soit le clavier soit le joystick en cliquant sur l'icône joystick.



Autres touches : Pause = Appuyez sur la touche H. Pour quitter le mode ordinateur contre ordinateur, appuyez sur la touche Commodore.

LE MENU

Si vous voulez jouer immédiatement, cliquez avec le curseur sur la valise marquée GO, pour accepter la configuration donnée.

- < Vous jouez au niveau Capitaine, vous êtes CAPITAINE STARK contre un CAPORAL Sudiste géré par l'ordinateur. L'année de départ est 1861 et aucune catastrophe n'est activée. Le Nord joue en premier.

Si vous voulez changer la configuration de départ, vous pouvez agir sur les paramètres suivants:

- < Sélection du mode 1 à 2 joueur.
- < Changer le niveau de difficulté.
- < Changer l'année de départ.
- < Activer ou non tout ou partie des désastres et événements.
- < Jouer uniquement en mode stratégique (sans combat d'arcade) ou non.

L'ordre qui est indiqué ici n'est qu'un exemple et le joueur n'est pas obligé de suivre le même.

1. SÉLECTION 1 OU 2 JOUEURS

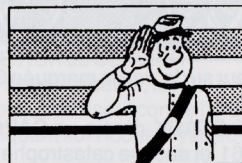
Cliquez sur le drapeau de la vignette derrière le personnage; un ordinateur apparaît signifiant que cet état est alors géré par ordinateur. Recliquez sur l'ordinateur pour passer en mode humain.



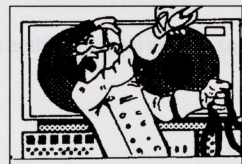
JOUEUR NORDISTE CONTRE ORDINATEUR SUDISTE



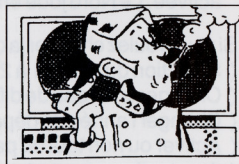
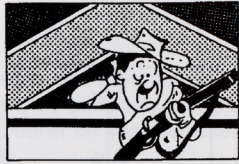
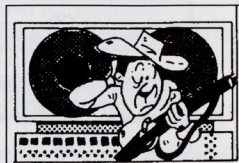
ORDINATEUR NORDISTE CONTRE JOUEUR SUDISTE



DEUX JOUEURS HUMAINS



L'ORDINATEUR CONTRE LUI-MEME!

**2. DEGRÉ DE DIFFICULTÉ**

Cliquez sur la tête du personnage dans la vignette.

CAPORAUX : BLUTCH pour le Nord, et MATHIAS pour le Sud.

SERGEANTS : CHESTERFIELD pour le Nord et CANCRELAT pour le Sud.

CAPITAINES : STARK pour le Nord et PHILIP pour le Sud.

CAPORAL est le niveau le plus dur, CAPITAINE le plus facile.

3. CHANGER L'ANNÉE DE DÉPART

Cliquez sur le calendrier pour faire défiler les années de 1861 à 1864. 1865 n'est pas incluse, puisque la situation était désespérée pour le Sud. A chaque année correspond un nombre différent d'armées et de territoires possédés par les belligérants, suivant la conjoncture militaire historique.

4. LES DÉSASTRES

Ces options sont à votre disposition afin de faire rentrer en jeu certains éléments que les amateurs de la BD les Tuniques Bleues connaissent bien. Vous modifierez ainsi à loisir les conditions stratégiques de la guerre. Pour activer un désastre, il vous suffit de cliquer dessus. Une fois le jeu lancé, vous n'avez plus la possibilité de l'annuler.

a) - Les indiens :

Ils lancent de temps en temps des attaques sur des armées se trouvant dans des territoires voisins. Lorsque les Indiens ont repéré une proie, ils envoient des signaux de fumée puis passent à l'attaque. L'armée attaquée perd alors des unités ou disparaît, complètement anéantie.

- Le mexicain :

Si vous avez activé le mode Indien, il y a de fortes chances qu'il se réveille. Après une petite sieste, le mexicain jette une bombe sur l'état du Texas afin de calmer l'armée qui se situe dessus. Là aussi, cette dernière souffre de pertes dans ses unités ou disparaît complètement.

b) Les orages :

Un nuage orageux se promène sur la carte. Si une armée se trouve sous le nuage, elle ne peut plus se déplacer tant que le nuage reste sur son territoire.

c) Les renforts d'Europe :

Les activités diplomatiques du Nord et du Sud se sont révélées fructueuses en Europe. Le camp qui possède le territoire de la VIRGINIE du SUD verra arriver un bateau contenant des renforts. Ceux-ci débarquent et constituent une armée (1 canon, 3 cavaliers, 6 fantassins), si il n'y en a pas déjà, ou renforcent une armée existante jusqu'à concurrence du maximum autorisé (3 canons, 18 fantassins, 9 cavaliers). Les unités en excès sont définitivement perdues.

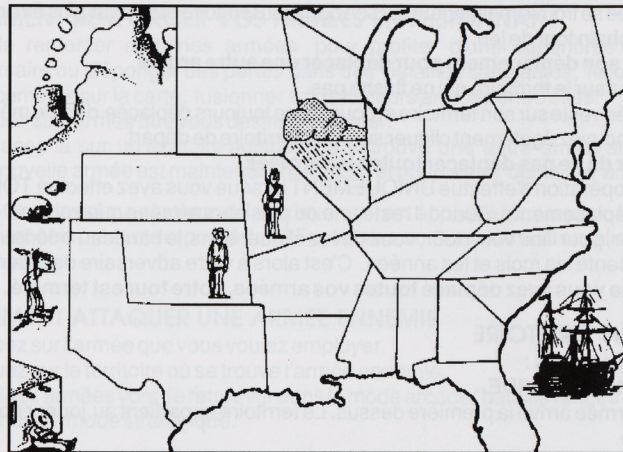
5. LE MODE STRATÉGIQUE OU ARCADE

En cliquant sur l'icône Arcade, l'option stratégique est désactivée et vice-versa. Dans le mode arcade il y a 3 épreuves à réussir : la bataille, le train et le fort.

Si le mode stratégique est sélectionné, l'issue de ces 3 épreuves est calculée par l'ordinateur en fonction des forces en présence et un facteur aléatoire (facteur de chance), pour déterminer le vainqueur de chaque épreuve.

Cette option permet ainsi aux amateurs de pur jeu stratégique de se concentrer uniquement sur la partie réflexion du jeu.

Lorsque vous avez terminé la sélection de ces paramètres (dans un ordre quelconque), cliquez sur la valise marquée GO pour que la partie commence.

LE JEU**CARTE ET PARTIE STRATEGIQUE**

En fonction de l'année sélectionnée, le nombre d'armées et leurs emplacements varient. Voici la carte des états sur laquelle vont se déplacer vos armées.

*** Qu'est ce qu'une armée ?**

Une armée est constituée de plusieurs unités d'Infanterie, d'Artillerie et de Cavalerie. Suivant le nombre d'unités possédées, le soldat représentant l'armée sur la carte a plus ou moins des boulets à ses pieds.

DEPLACEMENT DES ARMEES

Les joueurs jouent à tour de rôle. A chaque tour de jeu, le joueur en question peut déplacer toutes ou seulement une partie de ses armées. Il peut déplacer chaque armée du territoire de départ à un territoire voisin, c'est à dire qui a des frontières communes avec le territoire de départ. Voici quelques exemples :

1. Se déplacer dans un autre territoire

- ⟨ Cliquez sur l'armée que vous voulez déplacer.
- ⟨ Les territoires, vers lesquels elle peut se déplacer, se mettent à clignoter.
- ⟨ Cliquez sur le territoire où vous désirez aller.
- ⟨ L'armée se trouve maintenant sur son nouveau territoire et ne peut plus être déplacée avant le prochain tour de jeu.

2. Annuler son déplacement pour déplacer une autre armée

- ⟨ Cliquez sur le territoire qui ne flashe pas.
- ⟨ L'armée reste sur son territoire et pourra être toujours déplacée dans le même tour de jeu.
- ⟨ Vous pouvez également cliquer sur votre territoire de départ.

3. Décider de ne pas déplacer toutes les armées

- ⟨ Cette opération s'effectue UNIQUEMENT lorsque vous avez effectué TOUT le reste de vos déplacements. Quand il reste une ou plusieurs armées que vous ne désirez pas bouger, pour finir votre tour, vous devez cliquer dans le bandeau inférieur de l'écran qui représente les mois et les années. C'est alors à votre adversaire de jouer.

4. Lorsque vous avez déplacé toutes vos armées, votre tour est terminé.**PRISE D'UN TERRITOIRE**

6 cas sont possibles :

1. Le territoire est VIDE.

- ⟨ Une armée arrive la première dessus. Le territoire appartient au joueur possédant cette armée.
- ⟨ Si l'armée se déplace du territoire, le drapeau correspondant s'affiche.

2. Le territoire appartient à l'ENNEMI, mais aucune unité ne s'y trouve.

- ⟨ La nouvelle armée s'installe dessus et le drapeau ennemi disparaît.
- ⟨ Lorsque la nouvelle armée s'en va, le drapeau correspondant s'affiche.

3. Une armée ennemie est stationnée sur le territoire.

- ⟨ Dans ce cas, il y a bataille. Ce n'est que dans l'hypothèse où l'attaquant gagne, que les couleurs du drapeau changeront.

4. Le territoire appartient déjà au joueur. Dans ce cas, rien n'est changé.**5. Le territoire a une ville et est occupé par une armée ennemie.**

- ⟨ Il faut d'abord vaincre ou faire reculer l'armée ennemie.
- ⟨ Puis vaincre dans le jeu du Fort.
- ⟨ Si votre armée est victorieuse, elle peut rester sur le territoire, sinon, elle retourne à son territoire de départ.

6. Le territoire ennemi a une ville, mais pas d'armée sur son sol.

- ⟨ Il faut remporter le jeu du Fort impérativement pour s'emparer du territoire.
- ⟨ En cas d'échec, l'armée attaquante reste sur le territoire de départ.

COMMENT RENFORCER VOS ARMEES EN FUSIONNANT

Afin de renforcer certaines armées pour profiter d'une supériorité numérique face à l'adversaire ou d'éponger des pertes dans des batailles sanglantes, le joueur peut, lors des déplacements sur la carte, fusionner 1 ou plusieurs armées entre elles.

- ⟨ Cliquez sur l'armée que vous désirez renforcer.
- ⟨ Déplacez-la sur un territoire adjacent où se trouve une autre armée alliée.
- ⟨ La nouvelle armée est maintenant renforcée et pourra être déplacée au prochain tour.

N.B. : C'est le même système de maximum qui est appliqué ici que pour les renforts. Si une armée est déjà présente et possède 18 Fantassins ou 3 canons ou 9 cavaliers, la fusion ne sera pas possible.

COMMENT ATTAQUER UNE ARMEE ENNEMIE

- ⟨ Cliquez sur l'armée que vous voulez employer.
- ⟨ Cliquez sur le territoire où se trouve l'armée ennemie.
- ⟨ Les deux armées vont se retrouver dans la mode arcade "bataille rangée", sauf si les joueurs ont choisi le mode stratégique.

COMMENT ATTAQUER A PLUSIEURS UNE ARMEE ENNEMIE

- ⟨ Regardez si plusieurs de vos armées voisines entre elles peuvent se déplacer dans le même tour de jeu jusqu'à l'armée ennemie.
- ⟨ Si oui, cliquez alors sur une de vos armées.
- ⟨ Cliquez sur le territoire de l'armée ennemie.
- ⟨ Automatiquement les armées pouvant atteindre l'armée ennemie se dirigent aussi vers le territoire.

N.B. : Rappelez-vous que cette attaque à plusieurs ne peut excéder un nombre maximum de 18 fantassins, 3 canons ou 9 cavaliers; le surplus reste dans une armée sur un des territoires de départ.

L'ordinateur sera juge suprême dans des cas litigieux.

RETRAITE

Lors d'une bataille, si un adversaire pense qu'il est en mauvaise posture et qu'il vaut mieux effectuer un recul stratégique, il peut exécuter une retraite. En mode arcade, le joueur n°1 (joystick/clavier) doit appuyer sur la touche E le joueur n°2 (joystick) sur la touche (en mode arcade).

Si vous faites retraite, 2 cas se présentent :

- ⟨ Vous êtes l'attaquant, vous revenez à votre état de départ.
 - ⟨ Vous êtes le défenseur, l'ordinateur vous fait reculer par rapport à la ligne de front, dans un territoire vous appartenant. Si aucun territoire vous appartenant en arrière du front n'est disponible, les touches E et " seront inopérantes.
- En tout cas l'armée qui se retire perd une unité d'artillerie.

TOUR DE RAVITAILLEMENT : OU COMMENT RECEVOIR DES ARMEES NOUVELLES

A la fin de chaque tour de jeu, suivant le nombre de territoires possédés par le joueur, un certain nombre de sacs d'or peut lui être attribué. Pour que le joueur reçoive effectivement ces sacs d'or, il faut que deux villes, qu'il possède, soient reliées entre elles par une ligne de chemin de fer ne traversant que des territoires de son camp.

*** Perception des sacs d'or :**

Si deux villes sont correctement reliées entre elles, un train partira de l'une d'elle pour arriver à l'autre. Les sacs d'or seront alors entreposés dans la Banque centrale du joueur.

*** Perception de nouvelles armées :**

Lorsque le joueur a 5 sacs d'Or dans sa Banque, une nouvelle armée se crée pour le prix de cet argent. L'armée nouvelle clignote dans la carte, en bas, à gauche. Pour faire rentrer cette armée en jeu, cliquez sur un territoire qui clignote. La nouvelle armée (6 fantassins, 3 cavaliers, 1 canon) ne peut se poser que sur un de vos territoires n'ayant pas d'armée et à condition qu'il soit situé sur une ligne de chemin de fer vous appartenant entièrement. Dans ce cas les territoires possibles se mettent à clignoter.

*** Si la pose d'une nouvelle armée est impossible :**

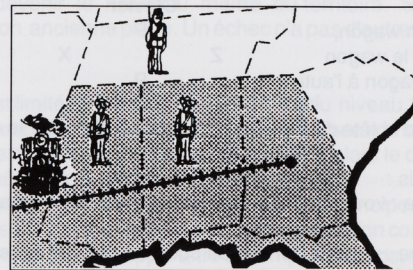
Les sacs d'or restent dans la Banque jusqu'à ce que le joueur puisse poser une nouvelle armée.

*** Comment collecter les impôts de son ennemi :**

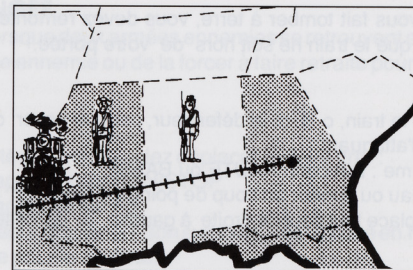
- ⟨ Vous devez couper la liaison ferroviaire en vous emparant d'un territoire entre les deux villes ennemies.

- ⟨ Une fois et une seule fois, le train va tenter de passer (s'il n'y a pas d'autre chemin possible). Vous rentrez alors dans le jeu d'arcade. Si ce jeu en arcade ou en stratégique (aléatoire) est réussi, vous collectez dans votre propre banque les impôts ennemis.

Passage réussi : Le convoi du joueur gris n'est pas coupé par un territoire appartenant aux bleus.



Interception lancée : L'armée bleue se trouvant sur un territoire traversé par le train tente une interception du convoi.



LE JEU DU TRAIN : MODE ARCADE

Vous retrouvez au sol le personnage que vous contrôlez. Vous devrez d'abord monter sur le toit du train en grimpant à l'arrière des wagons qui défilent et uniquement à cet endroit. Si vous loupez votre montée et que les wagons vous passent devant, le jeu est terminé, votre interception est loupée.

	Clavier		Joystick	
Comment monter sur un wagon,	P		↑	
Comment se diriger sur le wagon	Z	X	←	→
Comment sauter d'un wagon à l'autre	P		↑	

Votre but est d'atteindre la tête du train pour l'arrêter et maîtriser le conducteur.

Pour abattre les ennemis :

- Barre d'espace ou Fire : vous lancez un couteau sur votre adversaire si vous n'êtes pas au corps à corps.
- Barre d'espace ou Fire : vous lui donnez un coup de poing si vous êtes au corps à corps. Attention, le nombre de couteaux est limité par niveau de difficulté.

*** La lutte contre le temps**

A chaque niveau correspond un maximum de temps alloué. Le temps est symbolisé par un réveil et votre progression jusqu'à la locomotive par une chaussure ranger.

Vous devez arriver au bout avant la fin du temps, donc que votre chaussure arrive au bord droit avant le réveil.

Lorsqu'un adversaire vous fait tomber à terre, vous devez remonter sur un wagon le plus rapidement et ce avant que le train ne soit hors de votre portée.

Version 2 joueurs :

Le joueur qui possède le train, c. à. d. le défenseur, peut envoyer des hommes sur le toit du train pour contrecarrer l'attaquant.

- Pour envoyer un homme : Direction HAUTE ou BASSE.
- Pour lancer un couteau ou donner un coup de poing en corps en corps, appuyez sur FIRE.

N.B : L'homme se déplace tout seul de droite à gauche, le défenseur contrôle le moment de son apparition et le tir.

LE JEU DU FORT

La possession d'au moins 2 villes reliées entre elles par chemin de fer est vitale pour chaque joueur. Ces villes ont des forts qui les protègent.

Si l'on veut prendre un territoire ennemi, il faut vaincre l'armée éventuellement présente, dans le mode bataille rangée, mais aussi réussir le jeu du fort.

Si aucune unité ennemie ne se trouve sur le territoire, le joueur devra quand même réussir le jeu du fort pour devenir le nouveau maître du territoire. Si le joueur échoue, l'armée attaquante reste à son ancienne place. Un échec n'a pas d'autres conséquences.

Le jeu d'arcade :

Là aussi le temps est limité en fonction de la difficulté du niveau. La chaussure vous indique votre progression dans le fort. Votre but est d'arriver au bout de ce fort où se trouve le drapeau ennemi. Si vous y arrivez à temps, vous descendrez alors le drapeau ennemi et vous le remplacerez par le vôtre, signe de la reddition de la ville.

Vous vous déplacez et combattez suivant les mêmes principes que dans le jeu du train. Certains obstacles sont infranchissables et la seule solution consiste à monter les échelles. De même, des chiens-loups vont apparaître de temps en temps, se jetant sur l'attaquant. Et si l'attaquant marche sur des caisses d'explosif, il sera assommé pour quelques instants.

Mode 2 joueurs : Utilisez les mêmes commandes que dans le jeu du Train.

ATTENTION : Si le défenseur prend la direction basse pour faire apparaître un de ces hommes, il apparaîtra au niveau du sol. Si c'est la direction haute, il apparaîtra sur les remparts.

LA BATAILLE RANGEE

Elle se déclenche lorsque deux armées ennemies se retrouvent sur le même territoire. Le but est d'éliminer l'armée ennemie ou de la forcer à faire retraite pour conserver le territoire où se déroule la bataille.

Comment jouer :

1. Sélectionnez l'unité que vous voulez déplacer ou faire tirer :

Joueur 1 appuyez sur RUN/STOP

Joueur 2 appuyez sur F5.

L'unité sélectionnée est indiquée par son symbole. Il est affiché en haut à gauche de l'écran pour le Nordiste et à droite pour le Sudiste.

2. Pour déplacer l'unité

Utiliser les directions données par le clavier ou le joystick pour déplacer vos unités.



L'artillerie ne se déplace vers le haut ou le bas.



La cavalerie démarre avec la direction est face à l'ennemi, c. à d vers la droite ou la gauche. La marche arrière est impossible pour les chevaux. On ne peut au mieux que les faire piétiner sur place.



Les fantassins se déplacent dans toutes les directions.

3. Pour tirer ou charger

⟨ **Artillerie** : 1 joueur : Appuyez sur Fire ou la barre d'espace. 2 joueurs : bouton Fire. Appuyez sans relâcher la pression, une jauge apparaîtra en haut de l'écran. Plus la jauge est remplie, plus le tir des canons va loin. Lorsque la jauge atteint le fond, vous atteindrez le bout de l'écran ennemi.

Pour tirer relâchez la pression. Les boulets de canon atterriront plus ou moins loin suivant le niveau de la jauge.

Attention : Le nombre de boulets des canons est limité à 9. Lorsque l'artillerie n'a plus de munitions, elle se retire automatiquement du champ de bataille.

⟨ **Cavalerie** : même principe au niveau des commandes. Le premier appui sur un bouton feu met en position de charge les cavaliers, c'est à dire face à leurs adversaires. Avec de nouveaux appuis sur le bouton feu, les cavaliers donnent des coups de sabre. Lorsque la cavalerie atteint le bord de l'écran opposé, elle fait le tour du champ de bataille et revient se positionner à sa position de départ. S'il y a des survivants, n'est ce pas capitaine STARK !!

Changement de formation : Pour faire revenir les cavaliers en position normale ou en file indienne, donnez une seule fois la direction opposée à leur charge (droite ou gauche).

ATTENTION : La maîtrise de cette manoeuvre est vitale pour faire passer les ponts et les canyons. Sinon vos cavaliers vont durement chuter !

⟨ **L'infanterie** : même principe au niveau des commandes. Le premier appui sur feu met en position de tir les fantassins, face à leur adversaire. D'autres appuis les font tirer droit devant eux.

Changement de formation : pour revenir en position de départ, il faut prendre une seule fois la direction opposée à la marche (droite ou gauche). Si vous continuez de prendre cette direction, vous reculerez avec la même formation.

LA NOTION D'ENCERCLEMENT

Pour récupérer rapidement des territoires sans avoir à combattre des armées ennemies, le joueur peut appliquer la tactique d'encercllement. Lorsque des territoires ennemis ne possèdent aucune armée et se retrouvent encerclés par plusieurs de vos armées, les territoires changent de camp et passent à la couleur de votre drapeau.

L'encercllement n'est pas possible pour les territoires possédant une ville.

MESSIEURS, A VOS SABRES !!!



**PROFITEZ DES AVANTAGES OFFERTS
AUX MEMBRES DU CLUB INFOGRAMMES,**

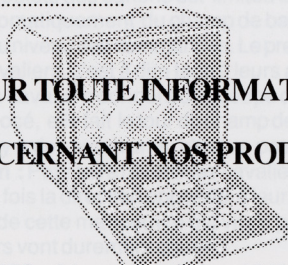
OUI, Je désire recevoir une documentation gratuite sur le CLUB INFOGRAMMES.

NOM: Prénom:

Adresse:

Votre Ordinateur:

**POUR TOUTE INFORMATION
CONCERNANT NOS PRODUITS,**



Bulletin à renvoyer à : **INFOGRAMMES** - 84, rue du 1^{er} Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX-

DEUTSCH

EINLEITUNG

Mit den famosen Comic-Helden, den "Blauen Boys" (von LAMBIL erfunden und von CAUVIN gezeichnet, erschienen bei Editions DUPUIS), erleben Sie den Sezessionskrieg mit einer Prise historischen Realismus und einem Haufen Humor!

In diesem Spiel begegnen Sie allen wichtigen Figuren des Comics und unter anderen Störenfrieden wie Indianern und Mexikanern. Also dann, wählen Sie Ihr Lager! Nichts hindert Sie, für die Südstaaten zu kämpfen; werden Sie etwa den Lauf der Geschichte ändern?

LADEN UND STARTEN

COMMODORE C64, C128

Joystick empfohlen. Vor Starten des Spiels den Anschluß im Joystick-Port überprüfen.

Diskettenversion:

- < Computer ausschalten. Programmdiskette einlegen.
- < Computer wieder einschalten.
- < Auf C128 GO 64 eingeben und mit Y bestätigen.
- < Dann - auch auf C64 - LOAD"*",8,1 eintippen und RETURN-Taste drücken.
- < Das Spiel wird von Zeit zu Zeit gewisse Spielsequenzen nachladen.
- < Befolgen Sie bitte die entsprechenden Anweisungen am Bildschirm.

Kassettenversion:

- < Kassette in den Recorder einlegen.
- < Auf C128 GO 64 eingeben und mit Y bestätigen.
- < Dann - auch auf C64 - die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken.
- < PLAY-Taste auf dem Recorder drücken.

GLOSSAR

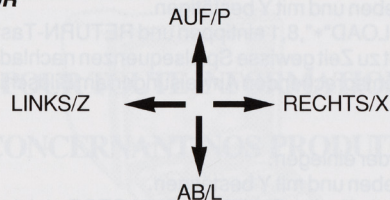
- < LAGER oder STAAT: SÜDEN oder NORDEN.
- < TERRITORIUM: geographische Darstellung der USA-Staaten auf der strategischen Karte.
- < KLICKEN: Leertaste oder Feuerknopf drücken, um gewisse Funktionen (je nach Standpunkt des Cursors) anzuwählen.
- < CURSOR: Kleines Zeichen, das zum Zeigen dient und das der Spieler mit Hilfe des Joysticks oder der Tasten P, L, Z, X auf der Karte verschieben kann.
- < FEUER: Feuerknopf oder Leertaste drücken.
- < ARMEE: ein aus mehreren Einheiten bestehendes Element, das durch einen Soldaten auf der Karte dargestellt wird.
- < EINHEIT: Es gibt 3 verschiedene Einheiten: Kavallerie, Infanterie und Artillerie.

ZIEL DES SPIELS

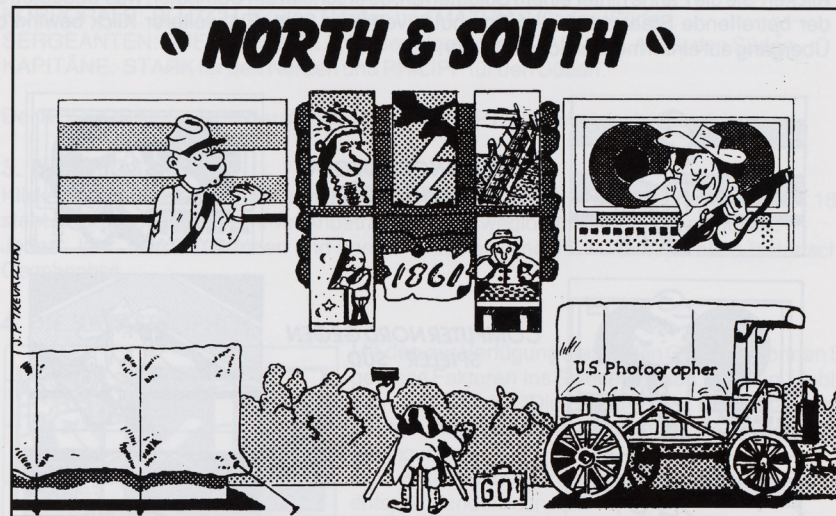
Sie müssen für die Nord- bzw. Südstaaten siegen, indem Sie alle gegnerischen Armeen vernichten. Sie befehligen die Armeen auf den Kampfschauplätzen des Sezessionskriegs. Sie können nach Belieben den Lauf der Geschichte berücksichtigen oder ändern.

JOYSTICK ODER TASTATUR

Wenn Sie zu zweit spielen wollen, müssen beide Spieler einen Joystick verwenden. Wenn Sie allein gegen den Computer spielen, können Sie entweder Tastatur oder Joystick wählen, indem Sie auf das Joystick-Zeichen klicken.

JOYSTICK/TASTATUR

Andere Tasten: Pause = Taste H drücken. Zum Verlassen des Modus "Computer gegen Computer" Commodore-Taste drücken.

☐ DAS MENÜ

Wenn Sie gleich mit der gegebenen Konfiguration spielen möchten, klicken Sie auf den Koffer (GO). Dann spielen Sie als Kapitän STARK gegen einen Südstaaten-Korporal. Das Ausgangsjahr ist 1861, und es besteht keine Katastrophe bevor. Nord beginnt.

Wenn Sie hingegen die Konfiguration ändern wollen, können Sie folgende Parameter einstellen:

- < 1 oder 2 Spieler
- < Schwierigkeitsgrad
- < Einstiegsjahr
- < Katastrophen oder Ereignisse
- < Strategie- oder Arcademodus

Der Spieler kann die Parameter in beliebiger Reihenfolge festlegen.

1. 1 ODER 2 SPIELER

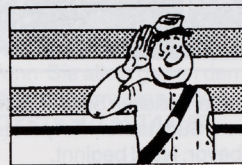
Klicken Sie die Fahne hinter einem Soldaten an, es erscheint ein Computer, was bedeutet, daß der betreffende Staat durch den Computer vertreten wird. Ein weiterer Klick bewirkt den Übergang auf einen menschlichen Spieler.



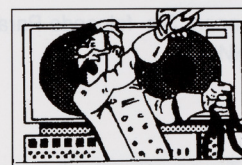
**SPIELER NORD GEGEN
COMPUTER SÜD**



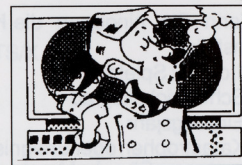
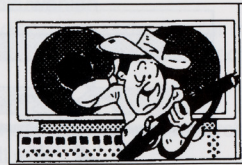
**COMPUTER NORD GEGEN
SPIELER SÜD**



2 MENSCHLICHE SPIELER



**DER COMPUTER GEGEN
SICH SELBST**

**2. SCHWIERIGKEITSGRAD**

Klicken Sie auf den Kopf der Figur im Fenster.

KORPORALE: BLUTCH für den Norden und MATHIAS für den Süden;

SERGEANTEN: CHERSTERFIELD für den Norden und CANCRELAT für den Süden,

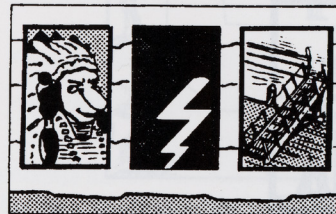
KAPITÄNE: STARK für den Norden und PHILIPP für den Süden.

Der KORPORAL-Level ist der schwierigste, der CAPTAIN-Level der leichteste.

3. EINSTIEGSJAHR

Klicken Sie auf den Kalender, um die Jahre von 1861 bis 1864 durchlaufen zu lassen. 1865 steht nicht auf dem Programm in Anbetracht der ausweglosen Situation des Südens.

Jedes Jahr werden Armeen und besetzte Gebiete anders verteilt je nach historischer Gegebenheit.

4. DIE KATASTROPHEN

Mit den zur Verfügung stehenden Optionen können Sie gewisse Faktoren ins Spiel einbauen, die den Liebhabern des Comics "Die Blauen Boys" wohlbekannt sein dürften. Auf diese Weise ändern Sie die strategischen Bedingungen:

Um Katastrophen zu aktivieren, klicken Sie die entsprechenden Icons an.

Wenn das Spiel einmal gestartet ist, können Sie sie nicht mehr aufhalten.

a) - Die Indianer

Sie überfallen von Zeit zu Zeit Armeen auf den Nachbarterritorien. Wenn die Indianer ein Opfer entdeckt haben, schicken sie Rauchsignale und gehen dann zum Angriff über.

Die überfallene Armee verliert Einheiten oder oder wird vollkommen vernichtet.

- Der Mexikaner

Wenn Sie die Indianer eingeschaltet haben, ist auch der Mexikaner nicht untätig. Nach einer erholsamen Siesta wirft der Mexikaner auf den Staat Texas eine Bombe, um die dort stationierte Armee zu "beruhigen", die gleichfalls geschwächt wird oder ganz verschwindet.

b) Gewitter

Eine Gewitterwolke wandert über die Karte. Eine Armee ist lahmgelegt, solange die Wolke über ihrem Territorium hängt.

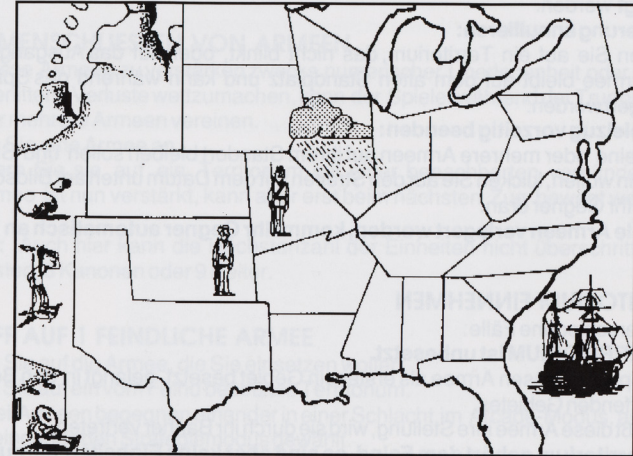
c) Verstärkung aus Europa

Die diplomatischen Verhandlungen des Nordens und des Südens mit Europa sind fruchtbringend. Ein Schiff bringt Verstärkung für das Lager, das Südvirginia besetzt. Sobald die Truppen an Land gehen, bilden sie eine Armee (1 Kanone, 3 Reiter und 6 Infanteristen) oder verstärken eine bereits vorhandene Armee bis zum erlaubten Maximum (3 Kanonen, 18 Infanteristen, 9 Reiter). Die überzähligen Einheiten gehen verloren.

5. STRATEGIE- ODER ARCADEMODUS

Wenn Sie das Arcade-Icon (Konsole) anwählen, wird die Strategie-Option ausgeschaltet und umgekehrt. Im Arcade-Modus müssen Sie 3 Prüfungen bestehen: Schlacht, Zugüberfall und Fort. Im Strategie-Modus wird der Sieger aus den 3 Prüfungen durch den Computer errechnet anhand der Kräfteverhältnisse und eines Zufallsfaktors. Auf diese Weise können sich die Liebhaber reiner Strategie voll und ganz auf den Überlegungspart konzentrieren.

Wenn Sie mit der Auswahl der Parameter (in beliebiger Reihenfolge) fertig sind, klicken Sie auf GO, um die Partie zu beginnen.

□ DAS EIGENTLICHE SPIEL**KARTE UND STRATEGISCHER TEIL**

Je nach gewähltem Jahr ändern sich die Anzahl der Armeen und ihre Stationierungen. Hier die Karte, auf der Sie Ihre Truppen verlagern können:

◁ Eine Armee besteht aus mehreren Infanterie-, Artillerie- und Kavallerieeinheiten. Dem Soldaten, der die Armee darstellt, liegen mehr oder weniger Kanonenkugeln zu Füßen je nach Anzahl der unterstehenden Einheiten.

TRUPPENBEWEGUNGEN

Die Spieler kommen abwechselnd an die Reihe. Bei jedem Spielzug kann jeder Spieler einen Teil oder all seine Armeen versetzen. Jede Armee kann von ihrem Standort auf ein benachbartes Territorium (d. h. mit gemeinsamer Grenze) verlagert werden. Einige Beispiele:

1. Armee in ein anderes Territorium verlagern:

- < Klicken Sie die betreffende Armee an.
- < Die möglichen Bestimmungsgebiete fangen zu blinken an.
- < Die Armee bezieht die neue Stellung und kann vor dem nächsten Spielzug nicht mehr bewegt werden.

2. Verlagerung annullieren:

- < Klicken Sie auf ein Territorium, das nicht blinkt, oder auf das Ausgangsterritorium.
- < Die Armee bleibt auf dem alten Standplatz und kann während des Spielzuges noch verlagert werden.

3. Den Spielzug vorzeitig beenden:

Wenn eine oder mehrere Armeen auf ihrem Standort bleiben sollen und Sie Ihren Zug beenden wollen, klicken Sie auf den Streifen mit dem Datum unten am Bildschirm. Dann kommt Ihr Gegner dran.

4. Sind alle Armeen verlagert worden, kommt Ihr Gegner automatisch an die Reihe.**EIN TERRITORIUM EINNEHMEN**

Es gibt 6 verschiedene Fälle:

1. Das TERRITORIUM ist unbesetzt.

- < Der Spieler, dessen Armee als erster ein Gebiet besetzt, gelangt in den Besitz des betreffenden Gebietes.
- < Verläßt diese Armee ihre Stellung, wird sie durch ihr Banner vertreten.

2. Das Territorium gehört dem Feind, es sind aber keine Einheiten darauf stationiert.

- < Die einfallende Armee nimmt das Gebiet ein, die feindliche Fahne verschwindet.
- < Wenn die neue Armee ihre Stellung wechselt, erscheint ihre Fahne.

3. Das Territorium wird von einer gegnerischen Einheit besetzt.

- < In diesem Fall kommt es zur Schlacht. Wenn der Angreifer siegt, wechselt das Territorium den Besitzer.

4. Das Territorium gehört bereits dem Spieler am Zug. In diesem Fall ändert sich nichts.**5. Das Territorium besitzt eine Stadt und ist vom Gegner besetzt:**

- < Sie müssen zuerst die Schlacht gewinnen bzw. die feindliche Armee zum Rückzug zwingen.
- < Dann gilt es, im Fort-Spiel zu siegen.
- < Sind Sie erfolgreich, darf Ihre Armee auf dem Territorium bleiben, ansonsten geht sie ins Ausgangsterritorium zurück.

6. Es befindet sich eine Stadt im feindlichen Territorium, es ist jedoch keine Armee stationiert:

- < Um das Gebiet einzunehmen, müssen Sie unbedingt im Fortspiel siegen, ansonsten bleibt Ihre, d. h. die angreifende Armee in ihrem Ausgangsterritorium.

ZUSAMMENSCHLIESSEN VON ARMEEN

Um gewisse Armeen zu verstärken zwecks numerischer Überlegenheit oder schwere, durch Kämpfe erlittene Verluste wettzumachen, kann der Spieler während der Truppenbewegungen zwei oder mehrere Armeen vereinen.

- < Klicken Sie eine Armee an.
- < Verlagern Sie sie auf ein Territorium mit einer benachbarten, verbündeten Armee.
- < Die Armee ist nun verstärkt, kann aber erst beim nächsten Zug bewegt werden.

Hinweis: Auch hier kann die Höchstanzahl der Einheiten nicht überschritten werden: 18 Infanteristen, 3 Kanonen oder 9 Reiter.

ANGRIFF AUF 1 FEINDLICHE ARMEE

- < Klicken Sie auf die Armee, die Sie einsetzen wollen.
- < Klicken Sie auf ein vom Feind besetztes Territorium.
- < Die zwei Armeen begegnen einander in einer Schlacht im Arcade-Modus, außer die Spieler haben eingangs den Strategiemodus gewählt.

VERBÜNDETE ARMEEN GREIFEN GEMEINSAM EINE FEINDLICHE ARMEE AN

Überprüfen Sie, ob mehrere Ihrer Armeen, die untereinander benachbart sind, im selben Spielzug dieselbe feindliche Armee angreifen können.

- < Wenn ja, klicken Sie eine Ihrer Armeen an.
- < Klicken Sie auf das feindliche Territorium.
- < Die Armeen, die an das betreffende Gebiet angrenzen, begeben sich automatisch dorthin.

HINWEIS: Die gemeinsam angreifenden Armeen können das bereits erwähnte Limit (18 Infanteristen, 3 Kanonen oder 9 Reiter) nicht übersteigen. Die überzähligen Einheiten bleiben in einer Armee auf einem der Ausgangsterritorien.

RÜCKZUG

Erscheint die Situation während einer Schlacht ausweglos, kann der Spieler sich zum Rückzug entschließen. Im Arcade-Modus drückt Spieler 1 dazu die Taste E, Spieler 2 die Taste ".

Für die strategischen Folgen eines Rückzugs bieten sich 2 Möglichkeiten:

- < Wenn Sie der Angreifer sind, kehren Sie zum Ausgangspunkt zurück.
- < Wenn Sie der Verteidiger sind, ziehen Sie sich bezüglich der Front, um ein Feld zurück, das Ihnen gehören oder leer sein muß.
- < Wenn dies nicht möglich ist, so kann sich Ihre Armee nicht zurückziehen (Tasten E und " wirkungslos).

In beiden Fällen verliert die sich zurückziehende Armee eine Artillerie-Einheit.

VERSORGUNG UND AUFSTELLEN NEUER ARMEEN

Nach jedem Spielzug wird jedem Spieler je nach Anzahl der Territorien, die ihm gehören, eine gewisse Anzahl von Goldsäckchen zugesprochen. Damit der Spieler sie auch wirklich erhält, müssen zwei seiner Städte durch eine Eisenbahnlinie verbunden sein, die ausschließlich durch demselben Spieler gehörende Gebiete führt.

* Goldsäckchen erhalten:

Wenn 2 Städte richtig miteinander verbunden sind, fährt nach den Truppenbewegungen ein Zug von der einen zur anderen. Die Goldsäckchen kommen sodann in die Zentralbank des Spielers.

* Eine neue Armee aufstellen:

Wenn der Spieler über 5 Goldsäckchen in seiner Bank verfügt, wird um diesen Preis eine neue Armee aufgestellt, die auf der Karte, links unten blinkt.

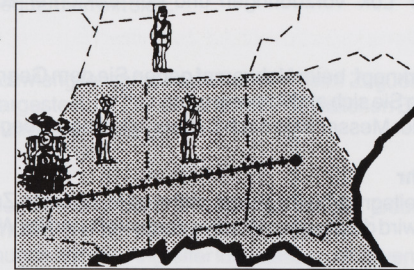
Um diese ins Spiel zu bringen, klicken Sie ein blinkendes Territorium an. Die neue Armee (6 Infanteristen, 3 Reiter, 1 Kanone) kann sich nur auf ein Territorium ohne Armee stellen und dann nur, wenn es sich an einer Eisenbahnlinie befindet, die voll und ganz Ihnen gehört. Die geeigneten Territorien blinken.

Wenn das Aufstellen einer neuen Armee nicht möglich ist, bleibt das Gold in der Bank, bis sich dem Spieler eine Gelegenheit bietet.

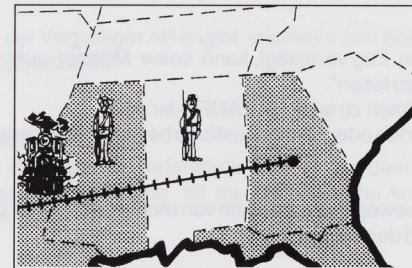
* Wie ergattert man die Steuergelder des Feindes?

- Es darf keine Verbindung zwischen zwei Städten möglich sein. (Der Zug fährt prinzipiell immer die sicherste Strecke, ohne feindliches Gebiet zu durchqueren.) Sie können eine Verbindung unterbrechen, indem Sie ein Territorium zwischen 2 feindlichen Städten erobern.
- Ein einziges Mal wird der Zug trotzdem versuchen, das Gebiet zu durchqueren, wenn kein anderer Weg möglich ist. Dann kommt es im Arcade-Modus zum Zugüberfall. Wenn Sie siegen, erhält Ihre Bank die feindlichen Steuergelder.

Gelungene Durchfahrt: Der Konvoi des "grauen" Spielers wird nicht durch ein "blaues" Territorium unterbrochen.



Überfall: Die blaue Armee befindet sich auf einem Territorium, das vom Zug durchquert wird, und versucht, diesen aufzuhalten.



ZUGÜBERFALL: ARCADE-MODUS

Die Figur, die Sie steuern, steht zu ebener Erde und soll an einem Waggonende auf das Dach klettern. Wenn Ihnen das Aufsteigen nicht gelingt und die Waggons vorbeifahren, ist der Überfall ist gescheitert.

	Tastatur		Joystick	
Auf einen Waggon aufsteigen,	P		"	
Auf dem Dach laufen	Z	X	↻	◆
Von einem Waggon zum anderen springen	P		"	

Ihr Ziel ist es, bis zur Lok vorzudringen und den Lokführer zu überwältigen.

Kämpfen:

⟨ Leertaste oder Feuerknopf: beim Nahkampf geben Sie dem Gegner eins vor die Nase, ansonsten versuchen Sie sich als Messerwerfer.

Achtung: die Anzahl der Messer ist je nach Schwierigkeitsgrad begrenzt.

Wettlauf gegen die Uhr

Je nach Schwierigkeitsgrad bleibt Ihnen mehr oder weniger Zeit, bis zur Lokomotive vorzudringen. Die Zeit wird durch einen Wecker dargestellt und Ihr Weiterkommen durch einen Schuh.

Ihr Schuh muß den rechten Bildschirmrand vor dem Wecker erreichen.

Wenn Sie ein Gegner zu Fall bringt, müssen Sie schnell wieder aufsteigen, bevor Ihnen der Zug davonfährt.

Zwei-Spieler-Version:

Der Spieler, der seinen Zug verteidigt, kann seine Männer aufs Dach schicken, um dem Angreifer die "Levithen zu lesen".

⟨ Um einen Mann aufs Dach zu schicken: AUF oder AB.

⟨ Um ein Messer zu werfen oder einen Fausthieb beim Nahkampf zu geben, drücken Sie den Feuerknopf.

HINWEIS: Der Soldat bewegt sich von allein von rechts nach links, der Verteidiger kontrolliert nur sein Erscheinen und den Kampf.

DAS FORT

Der Besitz von mindestens zwei, durch Eisenbahn verbundenen Städte ist für jeden Spieler "lebensnotwendig". Diese Städte werden von Forts beschützt.

Will man ein solches Gebiet erobern, muß man zunächst eine eventuell anwesende Einheit in einer Schlacht besiegen und im Fortspiel gewinnen.

Wenn keine Armee auf dem Territorium anwesend ist, gibt es keine Schlacht. Das Fort muß aber trotzdem erobert werden.

Scheitert der Angreifer, bleibt seine Armee am alten Standort, ansonsten zieht der Fehlschlag keine weiteren Konsequenzen mit sich.

Das Arcade-Spiel:

Die Zeit ist je nach Schwierigkeitsgrad begrenzt. Wie beim Zugüberfall wird Ihr Weiterkommen durch einen Schuh dargestellt. Ihr Ziel ist es, bis zum feindlichen Banner (rechts) vorzudringen. Wenn Sie gewinnen, wird Ihre Fahne gehißt.

Das Arcade

Die Steuerung ist dieselbe wie beim Zugüberfall. Es gibt jedoch Hindernisse, die Sie nur umgehen können, indem Sie an den Leitern hochklettern.

Auch werden Wolfshunde auf den Angreifer losgelassen, und wenn dieser mit Munitionskisten in Berührung kommt, wird er kurzfristig betäubt.

Zwei-Spieler-Version: Die Steuerung ist dieselbe wie beim Zugüberfall.

ACHTUNG: Wenn der Verteidiger AB angibt, erscheint sein Soldat zu ebener Erde; bei AUF erscheint er auf der Schutzwehr.

FORMATIONSSCHLACHT

Sie wird ausgelöst, wenn sich 2 verfeindete Armeen auf demselben Territorium befinden. Zweck dieser Auseinandersetzung ist es, die feindliche Armee zu vernichten oder zum Rückzug zu zwingen.

Steuerung:**1. Wählen Sie die Einheit, die Sie steuern wollen:**

Spieler 1: auf RUN/STOP drücken.

Spieler 2: auf F5 drücken.

Die gewählte Einheit wird durch ein Symbol dargestellt. Für den Norden befindet es sich links oben am Bildschirm, für den Süden rechts.

2. Truppenbewegungen:

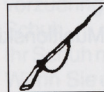
Verwenden Sie die Richtungstasten oder den Joystick.



Die **Artillerie** kann sich nur auf- oder abwärts bewegen.



Die **Kavallerie** stürmt auf den Feind zu (links oder rechts). Sie kann nicht wenden. Die Pferde können sich höchstens aufbäumen.



Die **Infanteristen** können sich in alle Richtungen bewegen.

3. Schießen oder zum Angriff übergehen:

- ⟨ **Artillerie:** 1 Spieler: Feuerknopf oder Leertaste.
2 Spieler: Feuerknopf

Drücken Sie anhaltend auf FEUER; eine Leiste erscheint am oberen Bildschirmrand. Je voller die Leiste, desto größer die Schußweite. Erreicht die Leiste das Maximum, erreicht die Kanonenkugel den gegenüberliegenden Bildschirmrand. Um den Schuß zu lösen, lassen Sie die Leertaste bzw. den Feuerknopf los.

ACHTUNG: Die Kanonen verfügen über je 9 Kugeln. Wenn der Artillerie die Munition ausgeht, zieht sich sie vom Kampf zurück.

⟨ **Kavallerie:** gleiches Steuerungsprinzip. Der erste Druck auf FEUER läßt die Reiter gegen den Feind anstürmen. Bei jedem weiteren Druck auf FEUER setzen die Reiter ihre Säbel ein. Erreicht die Kavallerie die Seite gegenüber, dreht sie eine Runde um das Schlachtfeld, um wieder auf ihrer Startposition aufzutauchen.

Formationsänderung: damit die Reiter die Ausgangsformation wieder einnehmen oder hintereinander anstürmen, geben Sie kurz die Rückwärts-Richtung an (links bzw. rechts).

ACHTUNG: Dieses Steuerungsprinzip sollten Sie tadellos beherrschen, um Brücken und Canyons zu bewältigen, sonst kommen ihre Reiter zu Fall!

⟨ **Infanterie:** gleiches Steuerungsprinzip. Durch den ersten Druck auf FEUER treten die Infanteristen an; nachher schießen sie.

Formationsänderung: um die ursprüngliche Formation einzunehmen, müssen Sie RÜCKWÄRTS angeben, aber nur kurz, außer Sie wollen tatsächlich nach rückwärts gehen.

EINKREISUNGSMANÖVER

Um schneller Territorien zu erobern, ohne gegen feindliche Armeen zu kämpfen, kann ein Spieler seinen Gegner einkreisen: Wenn feindliche Territorien ohne Truppen von Ihren Armeen eingekreist sind, gelangen sie in Ihren Besitz. Ein Territorium mit Stadt kann jedoch nicht eingekreist werden.



CREDITS

Principal program and organisation : Stéphane BAUDET

Strategy program : Vincent BELLARD

Arcade games : Alain NAKACHE & S. BAUDET

Graphics, animations and gags : Didier CHANFRAY

Scenario : P. AGRIPNIDIS, S. BAUDET, V. BELLARD, D. CHANFRAY.

Music, sound FX and anthems : C. CALLET

Animated sequences program : A. CHARBONNIER

Roughs, Artwork, Manual : S. TREVALLION

Commodore C64 Programming : Probe Software Ltd.

Our thanks to the authors LAMBIL & CAUVIN and to les Editions DUPUIS

◆ Vous venez d'acquérir un de nos logiciels et nous vous en félicitons. Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :

- de ranger le support dans un étui après son utilisation ;
- de ne pas le stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champs magnétique d'un haut parleur ou d'un poste de télévision.

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie et retournez le produit dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à votre revendeur qui vous l'échangera.

◆ You have just purchased a program. Thank you ! We make the following suggestions to give a long life to our high quality program :

- store the program in its original box,
- do not expose the program to a source of heat or magnetic fields (loud speakers and TV sets).

If in spite of the care taken in its design and manufacture, this software product should prove unusable due to defect, please fill in this guarantee form and return this product (in its original package and with its directions for use) to your dealer, who will exchange it.

◆ Sie haben soeben eines unserer Programme erworben, wir möchten Sie dazu beglückwünschen. Damit Sie die Eigenschaften dieses Produktes bestens nutzen können, raten wir Ihnen :

- den Datenträger weder neben einer zu starken Wärmequelle, noch im Magnetfeld eines Lautsprechers oder Fernsehers zu lagern,
- den Datenträger nach Gebrauch stets in der dazugehörigen Verpackung aufzubewahren.

Sollte dieses Programm, ungeachtet der großen Sorgfalt, die wir bei der Entwicklung und Herstellung haben walten lassen, mit schwerwiegenden Fehlern behaftet sein, bringen Sie es bitte zum Umtausch in der Originalverpackung zusammen mit der ausgefüllten Garantiekarte zurück zu Ihrem Händler.

INFOGRAMES - 84 rue du 1er Mars 1943 - 69625 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE



GARANTIE / GUARANTEE

NOM / NAME : _____

Adresse / Address / Adresse : _____

Code postal / Post code / Postleitzahl : _____

Ville / Town / Stadt : _____

Marque de votre ordinateur /

Mark of your computer / Ihr Computer: _____

Magnétophone utilisé /

Cassette player used / Ihr Kassettenrecorder : _____

Nom du logiciel /

Name of software product / Name des Programmes : _____

Date d'acquisition /

Date of purchase / Kaufdatum : _____

Problème rencontré /

Problem encountered / Problembeschreibung : _____

Date / Datum :/...../.....

Cachet du revendeur /

Dealer's stamp /

Händlerstempel :

