

GIVE US VICTORIES

The Chancellorsville Campaign, Virginia, 1863

REGOLE Gioco principale
Consigli di gioco
Bibliografia
Strategico
Tattico
Solitario



INDICE			
1	INTRODUZIONE, p2	11	PONTONI, p7
2	CONDIZIONI DI VITTORIA, p2	12	BOMBARDAMENTO, p7
3	COMPONENTI, p2	13	SCHERMAGLIATORI, p8
4	PREPARAZIONE, p3	14	COMBATTIMENTO, p8
5	AMMASSAMENTO, p4	15	RIFORNIMENTO, p11
6	SEQUENZA DI GIOCO, p4	16	RECUPERO, p11
7	PIOGGIA, p4	17	EVENTI, p11
8	ATTIVAZIONE, p4	18	GIOCO CAMPAGNA, p12
9	MOVIMENTO, p5	19	SCENARI, p12
10	FIUMI E GUADI, p7	20	VARIANTI, p13

CREDITS

Design, Maps&counters: Sergio Schiavi

Ricerca storica: Fred Gilligan, Jack Greene

Sviluppo: Alessandro Barbero, Giovanni Maccioni, Giacomo Fusetti
Giorgio Pariani, Giuseppe Tamba

Play test: Alessandro Barbero, Giovanni Maccioni, Giacomo Fusetti
Alberto Fugazza, Marco Antonio Facchini, Andrea Magno, Marco Ferrari
Giorgio Pariani, Massimiliano Pino

Sistema di combattimento: Alessandro Barbero

A Perfect Plan: Giovanni Maccioni

Il Dado Rosso del Coraggio: Giuseppe Tamba

Hurrah for Old Joe: Giacomo Fusetti

Figure: Pier Giorgio Lovera

Traduzione: Giuseppe Tamba, Fred Gilligan

Video KickStarter: Carlo Riccobono

Impaginazione Libretto Solitario: Paola Franconeri

Foto di copertina

Fotografia di A.J. Russell raffigurante i soldati dell'Unione della divisione del generale Brooks appartenente al VI Corpo di Sedgwick, trincerata lungo la sponda occidentale del fiume Rappahannock a Fredericksburg, appena prima della battaglia del 3 maggio 1863:

https://en.wikipedia.org/wiki/Second_Battle_of_Fredericksburg

Abbreviazioni

AoP: Armata del Potomac, Unione.

ANV: Armata della Virginia Settentrionale, Confederazione.

1 - INTRODUZIONE

Dopo la sconfitta dell'Unione a Fredericksburg nel dicembre precedente, il presidente Lincoln sollevò il generale Ambrose Burnside e lo sostituì con il popolare generale Joseph Hooker. Lincoln aveva piena fiducia nel fatto che Hooker potesse chiamare a raccolta le truppe demoralizzate e portarle a una vittoria dell'Unione. Nella primavera del 1863, l'Armata del Potomac (Unione), eseguì con successo una manovra audace per aggirare l'Armata della Virginia del Nord (Confederata), comandata dal generale Robert E. Lee.

Vi erano grandi speranze per le forze dell'Unione. Il resto è storia...

Give Us Victories, che è una frase tratta dalla lettera con la quale il presidente Lincoln nomina il generale Hooker al comando dell'Armata del Potomac, permette di simulare questa campagna, provando a cambiare il corso della storia; i giocatori, assumendo il ruolo di Lee e Hooker, muovono le loro forze sulla mappa, cercando di ingaggiare le forze dell'avversario, sconfiggerle e guadagnare così la vittoria (e la gloria!).

2 - CONDIZIONI DI VITTORIA DEL GIOCO CAMPAGNA

Vittoria automatica

Un giocatore ottiene la vittoria automatica alla fine del turno in cui la differenza tra la somma dei punti di combattimento delle unità avversarie eliminate permanentemente e la somma dei punti di combattimento delle proprie unità eliminate permanentemente è pari o superiore a 24. Il giocatore Confederato ottiene la vittoria automatica alla fine del turno 14 se occupa con unità rifornite gli esagoni di Chancellorsville e Marye's Heights.

Vittoria ai punti

Alla fine del turno 25, se non è intervenuta una vittoria automatica, si determina la vittoria in base ai punti vittoria (PV) ottenuti dal giocatore dell'Unione:

Con più di 16 punti Vittoria dell'UNIONE
Tra 9 e 15 punti Parità
Uguali o inferiori a 8 punti Vittoria della CONFEDERAZIONE

Punti per l'eliminazione di unità

(da registrare mano a mano sulla Traccia registrazione generale con segnalino punti vittoria Unione - Confederato).

1 PV per ogni punto combattimento di differenza tra la somma dei punti di combattimento delle unità Confederate eliminate e la somma dei punti di combattimento delle unità dell'Unione eliminate; questo valore può essere negativo nel caso la somma dei punti combattimento delle unità dell'Unione eliminate sia maggiore della somma di quelle delle unità Confederate.

Nel conteggio non si considerano le unità di schermagliatori.

Punti per il controllo di località al venticinquesimo turno

(per avere il controllo di una località bisogna occupare l'esagono con una propria unità rifornita):

- ★ Chancellorsville: 10 punti vittoria.
- ★ Marye's Heights: 10 punti vittoria.
- ★ Spotsylvania: 10 punti vittoria.
- ★ Falmouth: 5 punti vittoria.

Punti per l'uscita di unità dal bordo sud della mappa

10 PV per il giocatore dell'Unione se muove fuori mappa, attraverso le strade sul bordo inferiore della mappa contrassegnate dalla bandiera confederata, sue unità con almeno 35 livelli di forza di fanteria/artiglieria e riesce a tracciare una linea di rifornimento alla fine del Turno 25 fino alle strade di uscita di quelle unità; il giocatore Confederato può annullare questi 10 PV se a sua volta muove fuori mappa, sempre usando le strade contrassegnate dalla bandiera confederata, proprie unità con almeno 15 livelli di forza di fanteria/artiglieria.

3 - COMPONENTI

Mappa

La mappa rappresenta l'area in cui gli opposti eserciti manovrarono e si diedero battaglia. Su di essa è sovrapposta una griglia esagonale che serve a regolare piazzamenti e movimenti delle unità.

Ogni esagono rappresenta circa 1000 metri di terreno reale. Gli esagoni contengono terreni di natura diversa, sia artificiale che naturale, in grado di influenzare in modo diverso i movimenti e i combattimenti.

Sulla mappa sono stampate tabelle e tracce il cui uso serve a registrare e regolare alcune funzioni di gioco.

In particolare:

Calendario di gioco (Turn Record Track)

Su questa tabella viene registrata la progressione del gioco attraverso l'avanzamento dei turni. Ogni turno di gioco rappresenta quattro ore di tempo reale nei turni diurni, tutta la notte in quelli notturni. Su ogni casella è riportata la quantità di punti attivazione disponibile ad ogni giocatore per quel turno e la possibilità di pioggia.



Caselle Comandanti Superiori (Commanders holding box)

In queste caselle vengono riposte le pedine di comando delle formazioni attivate da Hooker, Lee, Jackson e Longstreet.

Casella delle perdite (Losses)

Qui vengono posizionate le unità eliminate durante il corso del gioco.

Traccia registrazione generale (General Record Track)

Serve per tenere traccia dei punti vittoria e dei bonus di combattimento durante il corso del gioco.

Casella degli Schermagliatori Disponibili (Skirmishers Available)

Qui vengono posizionati gli schermagliatori disponibili durante i turni diurni.

Tabella dell'Artiglieria (Artillery Table)

Serve a risolvere i bombardamenti delle artiglierie.

Pedine

La maggior parte delle pedine presenti nel gioco rappresenta unità militari dell'unione (su sfondo azzurro) e confederate (su sfondo grigio o butternut) di diversa dimensione: reggimenti di cavalleria, battaglioni e brigate di artiglieria, brigate di fanteria e cavalleria, il cui organico varia da 400 a 3000 uomini. Quasi tutte hanno bande colorate che indicano a quale formazione appartengono.

Sulle pedine sono riportati alcuni coefficienti numerici che rappresentano i punti di combattimento, ossia l'efficienza in combattimento, e la capacità di movimento. Unità che hanno punti di combattimento superiori ad 1 hanno due livelli di forza; il retro della pedina riproduce l'unità con una capacità di combattimento ridotta a causa delle perdite subite.

Quando queste unità subiscono una perdita vengono girate dal lato ridotto, quando subiscono una seconda perdita sono eliminate. Unità con 1 solo punto di combattimento hanno invece un solo livello di forza e sono eliminate quando subiscono una perdita.

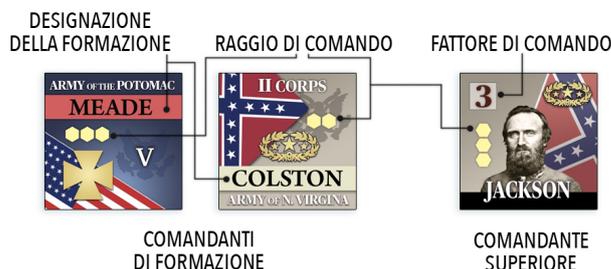
Sono inoltre presenti altri numeri, nomi, simboli e colori che ne identificano tipo, designazione storica ed eventuali bonus di combattimento.



Nota: nel gioco sono presenti due fogli di pedine, uno con le immagini dei soldati, l'altro con i simboli NATO. La scelta su quale tipo di pedine utilizzare è lasciata ai giocatori.

Le pedine dei comandi rappresentano i Comandanti Superiori ed i Comandanti delle formazioni, Corpi per l'Unione e Divisioni per la

Confederazione. Su queste ultime è riportato il raggio di comando espresso in esagoni, il nome dell'ufficiale e una banda con colore distintivo della formazione ai loro ordini. I Comandanti Superiori, Hooker per il giocatore unionista, Lee, Jackson e Longstreet per il giocatore confederato, non hanno la banda colorata, possono comandare qualunque formazione del loro esercito e hanno un valore numerico che rappresenta il numero di formazioni che possono comandare contemporaneamente.



Il retro delle pedine di comando è uguale per tutti; i giocatori sono incoraggiati a tenere le loro pedine di comando sempre girate sul retro, in modo da nascondere al nemico quali formazioni siano effettivamente in procinto di essere attivate.

Unità senza designazione di comando (Indipendenti)

Alcune unità (cavalleria dell'Unione, artiglierie della riserva o altro) non hanno bande colorate identificative e non appartengono a nessuna formazione; sono denominate 'Indipendenti' e possono essere attivate indifferentemente da qualsiasi comando secondo le modalità descritte più avanti.

Altri segnalini

Sono presenti nel gioco altri segnalini che servono ad identificare quelle unità che si trovano in situazioni particolari come disorganizzazione, demoralizzazione, distacco, fuori rifornimento, marcia forzata, fired; oppure rappresentano altre funzioni del gioco come ripari, dummy, pontoni, eventi; il loro utilizzo è spiegato nelle apposite sezioni.

Tabella Effetti del Terreno

La tabella riporta i vari costi che le unità devono pagare per entrare in un particolare esagono o attraversare un lato di esagono e gli eventuali benefici per le unità che lo difendono.

Carte degli Schieramenti

Le carte riportano la zona di schieramento delle unità di entrambi gli eserciti all'inizio del gioco campagna e dei vari scenari disponibili.

Dadi

I dadi colorati vengono utilizzati per risolvere i combattimenti e altre azioni di gioco.

Mappa dello schieramento strategico

Usata solo per la variante del gioco campagna con schieramento iniziale ipotetico.

Materiali per altri giochi

All'interno della confezione sono presenti anche tre giochi aggiuntivi, 'A perfect plan', 'Il dado rosso del coraggio' e 'Hurrah for Old Joe'.

I materiali per l'utilizzo di questi giochi sono presentati nelle sezioni a loro dedicate di questo manuale.

4 - PREPARAZIONE

I giocatori scelgono con quale esercito giocare e piazzano le unità corrispondenti sulla mappa seguendo le indicazioni riportate sulla Carta degli Schieramenti. Il primo a schierarsi è il giocatore Confederato; la pedina del turno viene posta sulla casella 1 del Calendario di Gioco.

Se l'opzione 'Eventi' è in gioco entrambi i giocatori piazzano i loro eventi in due contenitori diversi, una per ciascun giocatore, mescolano e

pescano tre segnalini evento, senza rivelarli all'avversario, che potranno giocare a partire dal primo turno.

5 - AMMASSAMENTO

Unità amiche e nemiche non possono mai occupare lo stesso esagono. È possibile ammassare fino a quattro unità amiche di qualsiasi tipo (fanteria, cavalleria, artiglieria, schermagliatori, dummy) nello stesso esagono a patto che il totale dei loro punti di combattimento non ecceda i 16 punti; questo controllo viene fatto dopo il movimento e prima del combattimento. Se un esagono ha più unità di quelle ammissibili allora le unità in eccesso vengono spostate in un esagono adiacente dal proprietario, a patto che esse non siano adiacenti al nemico, altrimenti le unità in eccesso devono essere eliminate. Gli ammassamenti possono essere formati o sciolti in qualsiasi momento durante il movimento. Comandi, Ripari e altri segnalini non sono unità e pertanto non influiscono sugli ammassamenti.

6 - SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno di gioco prevede un insieme di attività da parte di entrambi i giocatori, tipicamente muovere le forze e combattere. Quando tutte le attività previste sono state eseguite, il turno termina e si passa al successivo; il segnalino del turno viene fatto avanzare di una casella sul Calendario di Gioco.

Quando tutti i turni del gioco campagna o di uno scenario sono conclusi, il gioco termina e vengono controllate le condizioni di vittoria. Il gioco può concludersi prima, se vengono a crearsi le condizioni particolari della vittoria automatica.

In dettaglio le operazioni che devono essere svolte dai giocatori in ogni turno, rispettando la sequenza, sono:

A - I giocatori verificano la possibilità di pioggia se il turno lo richiede e scelgono le formazioni da attivare in base alla disponibilità di punti attivazione per quel turno e pongono i segnalini di comando in un unico contenitore.

B - Attivazioni:

- ◆ 1 - **Estrazione** della pedina di comando e collocazione sulla mappa.
- ◆ 2 - **Movimento** della formazione attivata (Generazione degli schermagliatori).
- ◆ 3 - **Bombardamento** di artiglieria della formazione attivata (Posizionamento dei ripari e dei segnalini 'Fired').
- ◆ 4 - **Combattimento** della formazione attivata (Posizionamento dei ripari e degli schermagliatori).

I passi 1, 2, 3 e 4 si ripetono fino a quando non vi sono più pedine comando da estrarre dal contenitore.

C - Fine del turno, vengono tolti dalla mappa i segnalini 'Distaccamento', 'Marcia Forzata', 'Fired' e tutte le pedine comando; la pedina 'Turno' viene fatta avanzare di una casella sul Calendario di Gioco e si ricomincia la sequenza dall'operazione A.

Turni Notturmi

Nei turni notturni sono previste alcune operazioni aggiuntive: vengono controllati i rifornimenti e possono essere rimossi i segnalini 'Fuori Rifornimento'; le unità possono recuperare livelli di forza se vengono rispettate alcune condizioni, gli schermagliatori di entrambi gli eserciti, se eliminati possono rientrare in gioco e se sono in mappa possono essere tolti per essere utilizzati nei turni seguenti; entrambi i giocatori rimuovono permanentemente uno schermagliatore usato per soddisfare una perdita durante il turno appena trascorso; si tolgono i segnalini 'Disorganizzazione' mentre i segnalini 'Demoralizzazione' vengono trasformati in 'Disorganizzazione'; entrambi i giocatori pescano un segnalino evento se è applicata la regola opzionale 'Eventi'.

In dettaglio la sequenza precisa delle attività nei turni notturni è la seguente:

- ◆ 1 - Attivazione delle formazioni.
- ◆ 2 - Rimozione dalla mappa dei segnalini 'Distaccamento' e di tutte le pedine schermagliatori presenti, che vengono posizionate nella casella 'schermagliatori disponibili' e recupero delle pedine schermagliatori eliminate, ad eccezione di una, che viene rimossa permanentemente dal gioco.
- ◆ 3 - Controllo dello stato del rifornimento delle unità e piazzamento dei segnalini 'Fuori Rifornimento' ed eventualmente dei segnalini 'Disorganizzazione' e 'Demoralizzazione'.
- ◆ 4 - Rimozione dei segnalini 'Disorganizzazione' da unità non fuori rifornimento, poi i segnalini 'Demoralizzazione' di unità non fuori rifornimento si girano sul lato 'Disorganizzazione'.
- ◆ 5 - Una unità per formazione e una qualsiasi unità indipendente ritornano a forza piena se non sono fuori rifornimento, disorganizzate, demoralizzate o adiacenti a unità avversarie (non valido per unità già eliminate se non per effetto dello specifico evento).
- ◆ 6 - Entrambi i giocatori estraggono un segnalino evento (regola opzionale).

Durante i turni notturni non possono esserci combattimenti o bombardamenti. Le unità che muovono durante la notte non possono entrare in esagoni adiacenti al nemico. Un'eccezione a queste regole è costituita dall'evento: 'Attacco notturno'. Durante la notte possono essere costruiti e smantellati pontoni, anche da unità adiacenti al nemico.

7 - PIOGGIA

Alcuni turni, riportati sul calendario di gioco, prevedono la possibilità di pioggia. All'inizio di ogni turno in cui ciò potrebbe accadere, i giocatori tirano un dado; se il risultato è inferiore o uguale al numero indicato per quel turno allora piove e vengono applicate le seguenti regole:

- ★ Attraversare un torrente richiede 1 punto movimento in più se non su strada.
- ★ I fiumi minori (fiumi Po e Ny) diventano impassabili se non attraverso i ponti o i pontoni
- ★ Non è possibile attraversare i guadi sul Rapidan e sul Rappahannock se non è presente un pontone.

8 - ATTIVAZIONE

Per poter muovere e combattere le unità devono fare parte di una formazione attivata e trovarsi entro il raggio di comando del loro Comandante di formazione o di un Comandante Superiore.

Punti di attivazione

Rappresentano una stima teorica della capacità di muovere e combattere dei due eserciti. Come si può notare sul Calendario di Gioco, la disponibilità di punti varia a seconda dell'esercito e del turno di gioco. I punti di attivazione possono essere usati solo nel turno in cui sono assegnati, non possono essere accumulati per essere usati nei turni seguenti. Ogni punto non utilizzato è perso.

Procedura

All'inizio del turno entrambi i giocatori controllano la quantità di punti attivazione disponibili sul Calendario di Gioco; ciascun punto consente di attivare una formazione ovvero una Divisione per il giocatore Confederato o un Corpo per il giocatore dell'Unione.

Eccezione: I Corpi dell'Unione I° (Reynolds), III° (Sikles) e VI° (Sedgwick) possono essere attivati al costo di 1 punto attivazione solo se tutte le loro unità sono a nord del Rappahannock; non appena muovono con una o più unità a sud del Rappahannock (in altre parole se muovono in territorio confederato) i punti attivazione necessari per attivarli diventano due.

I giocatori decidono segretamente e separatamente quali formazioni attivare, selezionando le apposite pedine comando, aggiungendo ad esse la pedina 'Independent' e ponendole tutte dentro uno stesso contenitore (tipo una tazza, la stessa per entrambi) dove possano essere mescolate insieme ed estratte alternativamente nel corso del turno.

I giocatori si alternano come credono nell'estrazione delle pedine comando dal contenitore. Quando viene estratta una formazione, il giocatore a cui appartiene può attivarla o passare. Se passa, la formazione in questione non può più essere attivata nel corso del turno.

Esempio: turno 3, il giocatore confederato dispone di 3 punti di attivazione; decide di attivare le divisioni di Anderson, Stuart e McLaws: prende le tre pedine comando corrispondenti e le pone nel contenitore insieme alla pedina 'Independent'. Il giocatore dell'Unione dispone invece di 4 punti di attivazione: decide di attivare i Corpi III - XI - XII e V; prende le pedine di comando corrispondenti e le pone nel medesimo contenitore, anche lui insieme alla sua pedina 'Independent'; notare che l'attivazione del III Corpo costa solo 1 punto poiché questo Corpo al momento non ha unità a sud del Rappahannock.

Notare che i Comandanti di formazione possono attivare solo unità militari appartenenti alla loro stessa formazione, che non abbiano una designazione specifica (indipendenti) o che siano sotto la pedina 'distaccoamento'

Esempio: Couch potrà comandare solo unità del II corpo, distinte dalla banda di colore verde, oltre ad una unità unionista che non appartenga ad una specifica formazione e che sia entro il suo raggio di comando. Potrà inoltre comandare tutte le unità sotto il segnalino 'distaccoamento'. Anderson potrà comandare unità della sua divisione, contraddistinte dalla banda rossa, oltre a una unità confederata che non appartenga ad una specifica formazione e che sia entro il suo raggio di comando. Potrà inoltre comandare tutte le unità sotto il segnalino 'distaccoamento'.

Attivazione della formazione

La pedina comando estratta viene posta sulla mappa nelle vicinanze, accanto o sopra ad una unità della sua formazione. Può essere posizionata anche adiacente a unità nemiche. Tutte le unità della sua formazione che rientrano nel suo raggio di comando, espresso in esagoni, sono attivabili, ovvero possono *muovere, bombardare e/o combattere*.

Il raggio di comando non può attraversare unità nemiche o terreno vietato.

Assieme alle unità della formazione, può inoltre essere attivata una unità indipendente entro il raggio di comando, a patto che per il turno in corso non venga più attivata. Possono essere attivate, insieme alla formazione, anche quelle unità che si trovano sotto il segnalino distaccoamento. La pedina comando rimane sulla mappa fino alla fine del turno.

I Comandanti superiori confederati possono attivare, al posto di una unità indipendente, una qualsiasi unità di cavalleria della divisione di Stuart.

Distaccoamento (Detach)



Entrambi i giocatori dispongono di un segnalino 'Distaccoamento' che consente di attivare, una volta per turno, insieme all'attivazione di una formazione, unità amiche di una formazione diversa o indipendenti che siano entro il raggio di comando del Comandante della formazione o del Comandante Superiore appena attivato.

Il segnalino 'Distaccoamento' può essere utilizzato nel momento stesso in cui serve, posizionandolo in un esagono sulla mappa; da quel momento le unità sotto il segnalino possono muovere e combattere insieme alle unità della formazione attivata. Una volta utilizzato, il segnalino 'Distaccoamento' rimane in mappa e viene tolto a fine turno.

Unità o ammassamenti che sono già stati attivati in quel turno non possono essere distaccati. Inoltre, anche se la formazione cui appartengono viene attivata durante lo stesso turno, le unità distaccate in precedenza sono considerate non attive.

Comandanti Superiori

I giocatori, oltre alle pedine dei Comandanti di formazione, dispongono anche di alcune pedine che rappresentano i Comandanti Superiori:

Hooker per il giocatore dell'Unione, Lee, Jackson e Longstreet per la Confederazione.

Queste pedine permettono di attivare e coordinare più formazioni contemporaneamente. Notare che possiedono un raggio di comando, espresso in esagoni, più ampio rispetto alle pedine che rappresentano i rispettivi Comandanti di Divisione e di Corpo. Il numero sulla pedina è invece il Fattore di Comando e indica il massimo numero di formazioni che possono essere attivate da quel Comandante Superiore in un turno. I Comandanti superiori possono inoltre attivare tutte le unità indipendenti che si trovano entro il loro raggio di comando.

Quando un giocatore decide di utilizzare un Comandante Superiore, seleziona le formazioni che desidera attivare contemporaneamente, spendendo i necessari punti di attivazione e ponendo le loro pedine comando nell'apposita Casella del Comandante Superiore sulla mappa; al loro posto, nel contenitore, pone la pedina del Comandante Superiore. Quando il Comandante Superiore viene estratto, viene posto sulla mappa come i Comandanti di Formazione: tutte le unità appartenenti alle formazioni il cui segnalino di comando è nella casella del Comandante Superiore, insieme alle unità indipendenti e le unità sotto il segnalino 'distaccoamento' entro il suo raggio di comando sono automaticamente attivate, da quel momento muovono e combattono come se fossero un'unica formazione. I Comandanti Superiori possono essere utilizzati solo a turni alterni. Non è richiesto alcun punto comando aggiuntivo per la loro attivazione.

Esempio: il turno 3 il giocatore dell'Unione dispone di 4 punti di attivazione; seleziona i segnalini del XI e del XII Corpo piazzandoli nella 'Casella del Comandante Superiore' sulla mappa; al loro posto nel contenitore da cui vengono estratti i segnalini pone la pedina Hooker; inoltre, dato che dispone ancora di due punti di attivazione, seleziona il V e il II Corpo e ponendo gli appositi segnalini nel medesimo contenitore, insieme al suo segnalino 'Independent'. Il giocatore dell'Unione potrà utilizzare nuovamente Hooker dal turno 5. Il giocatore non guadagna punti di attivazione extra usando il segnalino del Comandante Superiore. Ciò che guadagna è un'azione coordinata: tutte le unità attivate del XI e del XII corpo si muovono e combattono insieme sotto Hooker, mentre nella solita estrazione dei segnalini comando le formazioni non vengono attivate con un ordine garantito.

Attivazione indipendente

Ad ogni turno, notti comprese, i giocatori hanno la possibilità di attivare alcune unità indipendentemente dall'attivazione delle formazioni. Una volta estratto il segnalino 'Independent', lo si pone sulla mappa accanto alle unità designate, a patto che non siano già state attivate in quel turno. Il raggio di comando in questo caso è di un esagono. Le unità attivabili in questo modo possono essere al massimo 3; non è necessario che appartengano alla stessa formazione. Queste unità non potranno più essere attivate durante il turno in corso. Il segnalino 'Independent' non costa punti di attivazione.

9 - MOVIMENTO

Una volta attivata una formazione, le unità in comando che ne fanno parte possono muovere singolarmente o come ammassamento. Il movimento è volontario, un giocatore può muovere tutte, una parte o nessuna delle sue unità. Le unità non sono obbligate a spendere l'intera disponibilità di punti movimento. Il movimento di unità o di un ammassamento deve essere completato prima di iniziarne un altro. Il numero di esagoni che un'unità può percorrere è dato dal suo fattore di movimento; l'unità deve sempre poter disporre dei punti movimento necessari per poter entrare in ciascun esagono in cui muove o lato di esagono che attraversa (in altre parole non è previsto il movimento minimo di un esagono indipendentemente dal costo del terreno); il numero di punti movimento che spende dipende dal tipo di esagono (o lato), come indicato nella Tabella Effetti del Terreno. Non è possibile entrare o attraversare esagoni occupati da unità avversarie.

Movimento a contatto di unità nemiche

Entrare in un esagono non di bosco adiacente ad un'unità nemica costa 1 punto movimento aggiuntivo. Le unità nemiche che vengono in contatto

con l'unità in movimento possono muovere a loro volta (vedere la regola 'Romper il contatto'). Sono considerate adiacenti anche le unità avversarie che si trovano sul lato opposto dei fiumi Rappahannock e Rapidan.

Romper il contatto con il nemico

Qualsiasi unità di fanteria, artiglieria a cavallo, schermagliatori (o ammassamento) può ritirarsi di un esagono se il nemico muove in un esagono ad essa adiacente. Nel compiere questa azione l'unità (o l'ammassamento) non può muovere adiacente ad altre unità nemiche, a meno che l'esagono in questione non sia già occupato da unità amiche. Se un ammassamento decide di romper il contatto, allora tutte le unità che lo compongono devono muovere, anche in esagoni diversi; l'esagono di partenza deve essere lasciato vuoto. Se non può rispettare questa condizione allora non può romper il contatto. Questa opzione deve essere esercitata immediatamente. Non vi è limite al numero di volte che quest'azione può essere eseguita dalla stessa unità o dallo stesso ammassamento.

Romper il contatto interrompe solo temporaneamente il movimento dell'unità che ha provocato questo effetto: può riprendere se ha ancora punti movimento disponibili.

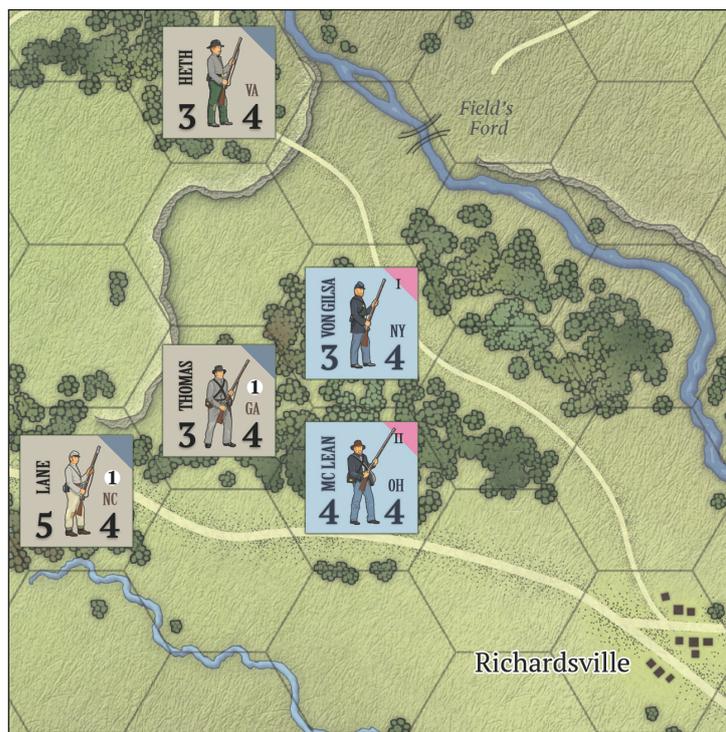
La cavalleria può romper il contatto con il nemico muovendo di due esagoni, sempre se non termina il movimento adiacente ad unità avversarie.

Non è concesso romper il contatto durante i turni notturni.

Movimento su strada

Le strade negano i costi del terreno; inoltre, le strade maggiori facilitano il movimento delle unità, come indicato nella Tabella Effetti del Terreno.

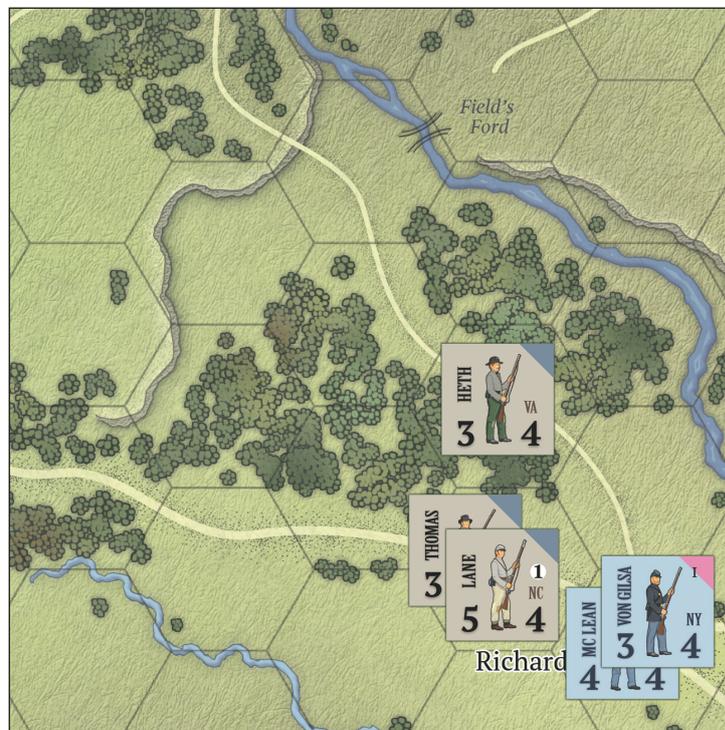
Unità che muovono interamente su strada aggiungono 1 punto movimento alla loro disponibilità totale.



Esempio: il giocatore confederato muove la brigata Heth lungo la strada, verso la brigata nordista Von Gilsa, pagando 1 punto movimento a cui aggiunge un altro punto perché entrato in un esagono adiacente al nemico muovendo in terreno aperto. Von Gilsa decide di romper il contatto e muove di un esagono lungo la strada in direzione di Richardsville. Heth, a cui rimangono 2 punti movimento disponibili, continua a muovere lungo la strada arrivando nuovamente adiacente a Von Gilsa e ad un'altra brigata nordista, Mc Lean, pagando, in questo caso, solo un altro punto movimento perché anche se è adiacente al nemico, sta muovendo nel bosco.

Von Gilsa e Mc Lean rompono nuovamente il contatto muovendo entrambi di un esagono in direzione di Richardsville. Heth prosegue il

movimento nel bosco di un altro esagono esaurendo così la sua disponibilità di movimento e tallonando le brigate nordiste che, preoccupate, rompono ancora una volta il contatto spostandosi dentro Richardsville. La brigata Thomas muove dentro il bosco, paga 2 punti movimento; poi, muove lungo la strada maggiore in direzione di Richardsville (e paga mezzo punto movimento) arrivando in terreno aperto adiacente alle brigate nordiste (e aggiunge un altro punto movimento). La brigata Lane compie tutto il suo movimento percorrendo la strada maggiore in direzione di Richardsville (1,5 punti movimento) arrivando anche lui in terreno aperto adiacente al nemico (un punto movimento aggiuntivo).



Movimento per uscire dalla mappa

I giocatori possono far uscire dalla mappa le proprie unità come specificato nelle condizioni di vittoria.

Quando un giocatore vuole avvalersi di tali condizioni semplicemente mette le pedine uscite da parte, il loro valore in livelli di forza verrà calcolato alla fine del gioco. Uscire da un esagono di strada costa 1 punto movimento. Non è possibile far rientrare in gioco le unità uscite dalla mappa.

Marcia Forzata



Le formazioni, una volta attivate, al massimo una formazione per ciascun turno di gioco, hanno la possibilità di compiere una marcia forzata. Tale movimento raddoppia i punti movimento disponibili alle unità nel raggio di comando della pedina comando della formazione attivata, inclusa l'eventuale unità indipendente e le unità con il segnalino 'distaccamento'.

Un apposito segnalino viene posto sulla pedina di comando della formazione che sta utilizzando la marcia forzata.

Per poter utilizzare questo tipo di movimento le unità possono partire a contatto con unità nemiche ma non possono mai entrare in esagoni adiacenti al nemico. Nessuna unità della formazione che esegue la marcia forzata può attaccare o bombardare in quel turno, tuttavia possono però essere attaccate; se attaccate durante lo stesso turno in cui hanno utilizzato la marcia forzata applicano un modificatore di -1 ad un loro tiro di dado per ciascun combattimento in cui sono coinvolte.

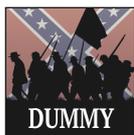
Alla fine del movimento viene tirato un dado per la formazione che ha compiuto la marcia forzata: con 1-2 viene rimosso un livello di perdite da una qualsiasi unità appartenente alla formazione in questione.

Unità fuori rifornimento, disorganizzate o demoralizzate non possono eseguire questo tipo di movimento.

Visibilità delle unità nemiche

È possibile ispezionare ammassamenti nemici solo se unità amiche sono adiacenti ad esso.

Segnalini Dummy [OPZIONALE]



Entrambi i giocatori dispongono di pedine 'Dummy' che rappresentano unità fittizie e che possono essere utilizzate per nascondere ammassamenti di unità e confondere l'avversario circa la reale composizione delle formazioni.

Le pedine Dummy possono essere utilizzate sempre e solo in combinazione con unità vere, senza superare il numero consentito di unità per ammassamento (4 unità per esagono).

I giocatori possono posizionare le proprie pedine Dummy all'inizio di ciascun turno sopra le proprie unità, anche schermagliatori soli in un esagono, e rimuoverli in qualsiasi momento.

I Dummy non possono mai muovere da soli ma devono sempre accompagnare il movimento, anche per rompere il contatto, e la ritirata o l'avanzata delle unità reali con cui sono ammassati.

Le pedine Dummy non possono essere utilizzate per assorbire livelli di perdita.

10 - FIUMI E GUADI

Il Rappahannock e il Rapidan sono i due maggiori fiumi che attraversano il campo di battaglia; fanteria, cavalleria e artiglieria possono attraversare il Rappahannock solo attraverso pontoni costruiti sui guadi.

Le unità avversarie che si trovano sul lato opposto dei fiumi Rappahannock e Rapidan sono considerate adiacenti, anche se non possono combattersi.

I guadi sul Rapidan, identificati da un apposito simbolo, possono essere invece attraversati, se non piove, senza ricorrere a pontoni, pagando un costo aggiuntivo di 2 punti movimento.

La linea di rifornimento non può passare attraverso un guado del Rappahannock senza un pontone; è sempre possibile rifornirsi attraversando i guadi del Rapidan, anche senza la presenza di un pontone, quando non piove.

I fiumi minori Po e Ny, se non piove, possono sempre essere attraversati con un costo aggiuntivo di 2 punti movimento.

11 - PONTONI

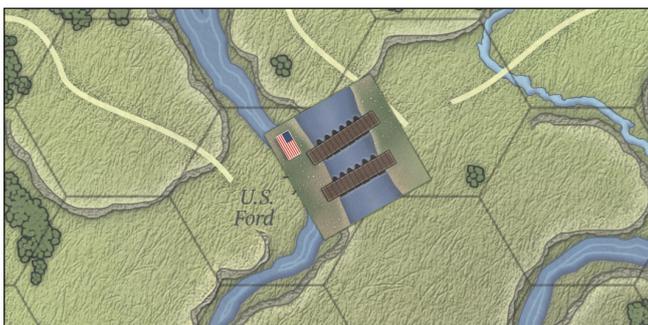
I giocatori possono gettare pontoni attraverso un fiume, maggiore o minore. Il giocatore dell'Unione dispone di 6 pontoni, mentre il giocatore Confederato ha un solo pontone, che può entrare in gioco tramite un evento speciale.

I pontoni non possiedono un fattore di combattimento. Non possono essere usati per assorbire perdite.

Ai fini del rifornimento, i pontoni possono connettere due esagoni adiacenti che contengono strade non connesse tra loro e separate da un fiume.

Costruzione dei pontoni

Per costruire un pontone, il giocatore deve avere un'unità di fanteria attiva (non schermagliatori) e in comando che non abbia mosso in quel turno, nello stesso esagono di un guado nel caso di un fiume maggiore o in qualsiasi esagono adiacente al fiume nel caso di fiumi minori.



Se queste condizioni sono rispettate allora viene posizionato il pontone sul lato di esagono del guado.

Da quel momento tutte le unità amiche possono attraversarlo pagando 1 punto movimento aggiuntivo.

Se un'unità nemica è adiacente ad un pontone in costruzione, il giocatore deve lanciare un dado: la costruzione avviene con un risultato di 4, 5 o 6, altrimenti viene impedita. Può essere ritentata nei turni successivi.

Ogni unità di fanteria può eseguire un solo tentativo di costruzione di un pontone per turno. L'unità che ha costruito o tentato di costruire il pontone non può muovere o attaccare in quello stesso turno.

Smantellare i pontoni

Il giocatore dell'Unione, durante il suo turno, può smantellare un pontone semplicemente dichiarandolo e rimuovendolo dalla mappa; non è necessario che vi siano unità amiche adiacenti; dal turno successivo può essere riutilizzato. Se un'unità nemica è adiacente al pontone, il giocatore deve lanciare un dado: la rimozione avviene con un risultato di 4,5 o 6, altrimenti viene impedita. Un pontone può essere smantellato anche dalle forze in ritirata, nel momento in cui lo attraversano: la rimozione avviene con un tiro di 4-5-6. Il giocatore Confederato non può mai smantellare pontoni per costruirli in un altro luogo.

Distruzione e cattura dei pontoni

Un'unità di fanteria che muove o si trova adiacente ad un pontone e non vi sono unità nemiche adiacenti al pontone stesso, può distruggerlo semplicemente dichiarandolo e rimuovendolo dal gioco, spendendo 2 punti movimento. In alternativa può decidere invece di catturare il pontone per utilizzarlo, sempre spendendo 2 punti movimento. Un pontone può essere catturato più volte nel corso del gioco, fino a quando non viene distrutto.

I ponti già presenti in mappa sui fiumi minori (Po e Ny) non possono mai essere distrutti.

Pontone confederato

Il giocatore confederato, durante il corso del gioco, può impadronirsi di pontoni dell'Unione oppure gettare un proprio pontone in seguito ad un evento speciale. Quando questo accade le forze confederate possono utilizzare un pontone per attraversare Rappahannock e Rapidan esattamente come le forze dell'Unione.

12 - BOMBARDAMENTO

Le unità di artiglieria, una volta attivate, possono combattere oppure bombardare unità o ammassamenti nemici distanti al massimo due esagoni; unità di artiglieria non possono partecipare al combattimento nello stesso turno in cui bombardano. Per tenere conto di tale distinzione sulle artiglierie che bombardano viene posto il segnalino 'Fired', da rimuovere a fine turno.

Il bombardamento avviene alla fine del movimento dell'unità e prima del combattimento. Il fattore di combattimento di una unità di artiglieria non può essere suddiviso tra più esagoni bersaglio.

Unità di artiglieria che sparano ad uno stesso esagono nello stesso momento devono sommare i loro fattori di combattimento, utilizzando sempre e solo un unico dado. Un esagono può essere bombardato una sola volta per ogni attivazione.

Ostacoli al bombardamento

Il bombardamento è sempre possibile nell'esagono adiacente. Se invece il bersaglio dista due esagoni e tutti gli esagoni interposti tra artiglieria e bersaglio contengono boschi o città il bombardamento non è possibile.

Procedura

Il giocatore attivo indica quali unità di artiglieria bombardano e quale è l'esagono bersaglio. Se il bersaglio è un ammassamento che contiene sia artiglieria che fanteria/cavalleria deve dichiarare quale tipo di unità è bombardata: sarà una unità di quel tipo a ricevere eventuali danni derivanti dal bombardamento. Il difensore può piazzare un riparo se vuole; dopo, il giocatore attivo somma il fattore di combattimento delle unità che stanno bombardando, individuando così sulla tabella

dell'artiglieria la riga appropriata; lancia un dado, applica i modificatori al bombardamento e individua sulla tabella il risultato.

Spiegazione dei risultati

- ◆ **DIS:** una unità a scelta del difensore del tipo indicato come bersaglio diventa disorganizzata; se già disorganizzata diventa demoralizzata.
- ◆ **1:** una unità a scelta del difensore del tipo indicato come bersaglio perde un livello di forza.
- ◆ **1DIS:** una unità a scelta del difensore del tipo indicato come bersaglio perde un livello di forza ed è disorganizzata; se già disorganizzata diventa demoralizzata.

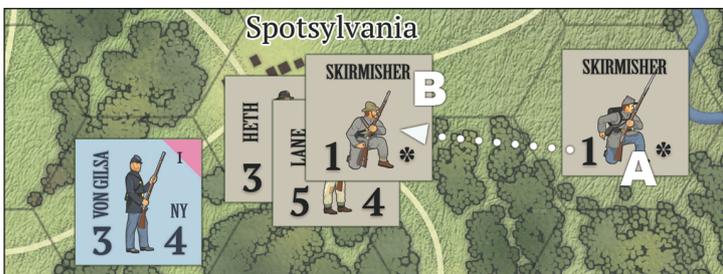
Esempio: Le artiglierie Walker e Nelson, attive, bombardano la brigata Von Gilsa che si trova in terreno aperto; quest'ultima decide di usare i ripari; il fattore di combattimento combinato delle unità che bombardano è 4; il giocatore sudista lancia un dado e ottiene 5; dato che l'unità bersaglio è in terreno aperto il dado dovrebbe essere aumentato di +1 ma, per effetto dei ripari (-1 al dado) il risultato rimane invariato, dando come effetto finale, 1 che comporta, per la brigata Von Gilsa, la perdita di un livello di forza.

13 - SCHERMAGLIATORI



Gli schermagliatori sono unità con un valore di combattimento pari a 1, non possiedono capacità di movimento.

All'inizio del gioco il loro numero è fissato in dieci per la Confederazione e sei per l'Unione; con il trascorrere dei turni il loro numero diminuisce costantemente. Possono essere generati durante il corso del gioco da brigate di fanteria all'inizio, durante o al termine del loro movimento, prima di attaccare oppure dal difensore in un esagono impegnato in combattimento. Sono posizionati insieme all'unità che li ha generati, anche a contatto con il nemico, o da soli, in un esagono adiacente, a patto che non sia a contatto con il nemico.



Esempio: l'ammassamento muove; genera uno schermagliatore nell'esagono appena lasciato (A); muove di un altro esagono, arrivando adiacente al nemico e genera un altro schermagliatore (B).

In un esagono possono essere ammassate più unità di schermagliatori, rispettando però i normali limiti. Una volta posizionati sulla mappa possono essere rimossi solo per risultati del combattimento o per il sopraggiungere di un turno notturno: tutti gli schermagliatori presenti in mappa possono essere rimossi durante il turno notturno.

Una brigata di fanteria può generare al massimo una pedina schermagliatori per attivazione.

Gli schermagliatori se da soli non possono muovere o rompere il contatto, per farlo devono essere ammassati con brigate di fanteria.

Possono solo attaccare se insieme ad altre unità. Possono avanzare o ritirarsi per i risultati del combattimento. Uno schermagliatore che difende un esagono da solo, perché è l'unico occupante, può tirare al massimo un unico dado. Gli schermagliatori possono essere utilizzati per assorbire perdite. Una volta eliminati vengono rimossi dalla mappa e messi nella Casella delle Perdite. Gli schermagliatori eliminati vengono spostati dalla Casella delle Perdite alla Casella Schermagliatori Disponibili nei turni di notte e sono nuovamente disponibili all'inizio del primo turno diurno successivo, tranne uno, che viene tolto permanentemente dal

gioco. Questa procedura si ripete per ogni turno di notte. In pratica ogni giorno, a partire dal secondo giorno della campagna, una pedina di schermagliatori tra quelli utilizzati per assorbire perdite viene eliminata permanentemente. Gli schermagliatori possono essere bombardati ma non sono soggetti al risultato di Disorganizzazione o Demoralizzazione. Non possono costruire Ripari.

Gli schermagliatori sono sempre riforniti.

Schermagliatori extra [OPZIONALE]

Sono forniti alcuni schermagliatori aggiuntivi, in particolare per il giocatore del Nord, distinguibili per la scritta EXTRA sulla pedina; possono essere utilizzati per favorire i giocatori meno esperti. La scelta se utilizzarli e in quale numero è lasciata ai giocatori.

14 - COMBATTIMENTO

Dopo il movimento e il bombardamento e generalmente solo durante i turni diurni, le unità attive possono attaccare unità nemiche adiacenti.

Il combattimento è volontario, non si è mai obbligati ad attaccare; se una pedina o un ammassamento decide di combattere deve impegnare tutte le unità nemiche adiacenti a meno che esse non siano già attaccate da altre unità o ammassamenti oppure l'attaccante non sia in un esagono di bosco; in tal caso l'attaccante può decidere quale (o quali) esagoni attaccare.

Un ammassamento può dividere i suoi attacchi assegnando ad ogni unità un diverso combattimento.

Esempio: un ammassamento in terreno aperto è adiacente a tre esagoni occupati dal nemico; se vuole attaccare, dato che è in terreno aperto, ha l'obbligo di attaccarli tutti e tre o facendo un unico combattimento (sommando i difensori nei tre esagoni) oppure con tre combattimenti separati. Entrambe le possibilità sono valide. Se i tre esagoni occupati dal difensore hanno terreni con effetti diversi, è il difensore a scegliere quale modificatore applicare al combattimento.

Una o più unità possono essere attaccate contemporaneamente da tutti gli esagoni che le circondano; semplicemente, tutte le unità che attaccano un esagono e tutte quelle che lo difendono sommano i rispettivi fattori di combattimento e risolvono il combattimento.

L'attaccante decide l'ordine dei vari combattimenti; un combattimento deve essere risolto applicandone i risultati prima di passare al successivo.

Procedura

Per ogni combattimento si calcola il fattore di attacco complessivo sommando i punti combattimento di tutte le unità attaccanti e lo si divide per la somma dei punti combattimento dei difensori, ottenendo così un rapporto di forze, che, se necessario, viene arrotondato per difetto. Questo rapporto indica il numero di dadi che, rispettivamente attaccante e difensore, dovranno tirare per risolvere il combattimento. Ad esso vengono sempre aggiunti due dadi, uno per l'attaccante e uno per il difensore.

Esempio: un rapporto di 3 a 1 indica che l'attaccante tirerà 4 dadi e il difensore 2.

L'attaccante lancia per primo i suoi dadi e applica gli eventuali modificatori; ogni risultato di 5 o più elimina un livello di forze avversarie. Dopo l'attaccante anche il difensore tira i suoi dadi, con le stesse modalità. Gli effetti del combattimento si applicano immediatamente alle unità coinvolte prima di passare al combattimento successivo.

Più in dettaglio lo schema delle azioni durante il combattimento:

- ◆ A) Individuazione delle unità che attaccano, dell'esagono attaccato e delle unità che lo difendono.
- ◆ B) Il difensore può schierare uno schermagliatore.
- ◆ C) Il difensore decide se piazzare o meno un riparo, se non già presente nell'esagono.
- ◆ D) Calcolo del rapporto di forza e del numero dei dadi per attaccante e difensore. Il numero di dadi da lanciare viene aumentato di 1 per entrambi ed ulteriormente modificato per effetto di ripari e fortificazioni.

- ◆ E) Entrambi i giocatori decidono come distribuire i bonus (prima l'attaccante e poi il difensore).
- ◆ F) Tiro dei dadi e applicazione dei risultati (prima il difensore e poi l'attaccante). Vengono anche applicati gli effetti di ripari e fortificazioni (perdita di un livello di forza dell'attaccante se prima non è stato tolto un dado in meno all'attaccante). La prima perdita, dopo quelle eventualmente attribuite agli skirmisher, deve sempre essere assorbita dalla fanteria, se presente.
- ◆ G) Vengono effettuate le ritirate

Modificatori del combattimento

Indipendentemente dai modificatori utilizzati, il numero di dadi che difensore e attaccante hanno a disposizione durante un combattimento non può mai scendere sotto uno; in altre parole possono sempre tirare almeno un dado.

Terreno

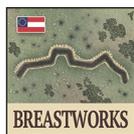
Quando il difensore occupa alcuni tipi di terreno o l'attaccante deve attraversare alcuni particolari lati di esagono, si applicano limiti al numero dei dadi da utilizzare e modificatori positivi o negativi al tiro dei dadi, come indicato sulla Tabella Effetti del Terreno. Questi effetti si applicano solo se tutte le unità attaccanti devono attraversare quel particolare lato di esagono. Questi modificatori non sono cumulabili ed è il difensore a scegliere quale applicare.

In ogni caso il numero di dadi da tirare non può mai eccedere il limite stabilito dalla Tabella Effetti del Terreno per quel particolare esagono in cui si trova il difensore.

Accerchiamento

Se un'unità o un ammassamento è attaccato da unità in esagoni opposti o da unità in tre esagoni diversi separati da esagoni vuoti, l'attaccante beneficia di un dado in più.

Ripari (Breastworks)



I Ripari in combattimento causano automaticamente un livello di perdite all'attaccante oppure riducono di uno la sua disponibilità di dadi per il combattimento, a scelta del difensore. I Ripari vengono posizionati automaticamente sopra un'unità o un ammassamento obiettivo di un attacco (o di un bombardamento) se il difensore lo desidera, prima del calcolo dei rapporti di forza. Non è possibile posizionare su di un singolo esagono più di un segnalino Ripari. Non possono essere posizionati su esagoni di fortificazione o di Fredericksburg. I Ripari vengono rimossi quando nell'esagono non sono più presenti unità dell'esercito che li ha costruiti oppure di notte. Le unità di schermagliatori non contano ai fini di questa regola (ovvero non possono essere gli unici occupanti di un esagono con Ripari).

Se il difensore decide di ritirarsi da un esagono con Ripari a causa di un risultato di combattimento, diventa immediatamente Disorganizzato e viene posto su di esso l'apposito segnalino. Se era già Disorganizzato allora diventa Demoralizzato (il segnalino Disorganizzato viene sostituito dal segnalino Demoralizzato).

Se un esagono con un segnalino Riparo adiacente al nemico viene abbandonato durante un turno diurno da tutte le unità in seguito a movimento, il segnalino stesso viene rimosso e tutte le unità dell'ammassamento che lo occupavano diventano Disorganizzate o, se lo erano già, diventano Demoralizzate (per evitare questo effetto è sufficiente ritirare solo una parte delle unità). Gli schermagliatori non contano ai fini di questa regola (ovvero se restano gli unici occupanti di quell'esagono il segnalino Ripari viene rimosso e le altre unità che hanno mosso diventano Disorganizzate o, se del caso, Demoralizzate). L'attaccante che avanza dopo il combattimento ed abbandona un proprio Riparo non diventa Disorganizzato o Demoralizzato.

Fortificazioni

Nella zona di Fredericksburg esistono delle fortificazioni permanenti, sotto il controllo del giocatore confederato. Se vengono attaccate causano automaticamente un livello di perdite all'attaccante e aumentano di un dado la disponibilità di dadi per la difesa. Non è possibile rimuovere le fortificazioni dal gioco. Un bordo rosso tratteggiato

indica quali sono i lati attraverso i quali le fortificazioni sono orientate. Se vengono attaccate da lati diversi rispetto a quelli verso cui sono orientate perdono leggermente di efficacia e vengono trattate come Ripari ai fini del combattimento.

Se vengono abbandonate mentre il nemico è adiacente il loro effetto è da considerarsi uguale ai Ripari.

Modificatori delle unità di élite

Alcune unità presentano un numero inserito in un cerchio bianco. Questo numero rappresenta la maggior efficacia di quell'unità (bonus di combattimento) e può essere aggiunto o sottratto ai dadi quando l'unità è impegnata in combattimento, sia in attacco che in difesa. I punti possono essere assegnati ai dadi come i giocatori preferiscono, tutti quelli disponibili possono influenzare un singolo tiro oppure essere suddivisi su tiri diversi. Il giocatore deve specificare, prima di tirare il dado, quanti punti userà per influenzare quel tiro. Per ciascun esagono impegnato in combattimento, sia in attacco che in difesa, possono essere utilizzati al massimo 2 modificatori: uno per l'artiglieria e uno per la fanteria/cavalleria.

Eventi

Alcuni eventi possono avere modificatori utilizzabili nel combattimento; il loro uso è specificato nella descrizione dell'evento stesso.

Risultati di Combattimento

Ogni tiro di ogni singolo dado con risultato uguale o maggiore di 5 elimina un livello di forza all'avversario. Chi subisce le perdite determina come distribuirle tra le forze coinvolte con i seguenti effetti:

- ◆ Un'unità che possiede un unico livello di forza, o un'unità ridotta, viene eliminata dal gioco se subisce una perdita.
- ◆ Un'unità che possiede due livelli di forza viene girata a mostrare il lato ridotto quando subisce una perdita, viene eliminata se subisce due perdite.

La prima perdita, dopo quelle eventualmente attribuite agli skirmisher, deve sempre essere assorbita dalla fanteria, se presente.

Dopo il primo livello di forze perduto, il difensore può ridurre le perdite subite di un livello di forza (e di uno solo) ritirando di un esagono tutte le sue unità.

Regola del 6 [OPZIONALE]

Ogni qualvolta l'attaccante, tirando i dadi per il combattimento, ottiene un 6 non modificato dai bonus, ha il diritto di scegliere quale unità nemica subirà la perdita (anche artiglieria); in alternativa può utilizzare questo risultato per obbligare il difensore alla ritirata; questa scelta deve essere fatta immediatamente, prima che vengano assegnate ulteriori perdite. Nel caso di 6 multipli, non è possibile assegnare alla stessa unità più di un livello di perdita, a meno che non vi siano più altre unità cui assegnare le perdite. Se l'attaccante obbliga il difensore alla ritirata, quest'ultimo non può più decidere di ritirarsi per ridurre le sue perdite. Anche il difensore, se ottiene un 6 non modificato, può decidere a quale unità attaccante attribuire la perdita. In alternativa, può utilizzare il risultato per annullare la ritirata obbligatoria imposta dal 6 avversario.

Esempio: l'attaccante tira tre dadi con 1 bonus di combattimento che aggiunge al primo dado: con risultati rispettivamente di '4', che diventa '5' per il bonus, '6' e '2' infligge due perdite al nemico e può scegliere a quale unità avversaria attribuire la prima perdita (in questo caso la seconda perdita è scelta dal difensore, a meno che questi non decida di sostituirla con una ritirata) oppure imporre la ritirata (in questo caso il difensore sceglie a quale sua unità attribuire la perdita). Sempre nello stesso combattimento, il difensore tira due dadi ed ottiene '3' e '6': può scegliere quale unità attaccante deve perdere un livello di forza oppure annullare l'obbligo di ritirata eventualmente deciso dall'attaccante.

Ritirata in seguito a risultato di combattimento

Nel caso di ritirata in seguito al combattimento, sia imposta dall'attaccante a seguito di un '6' e sia scelta dal difensore per annullare

una perdita, la ritirata riguarda tutte le unità del difensore anche se piazzate in più esagoni, purché coinvolte nello stesso combattimento.

La ritirata consente di muoversi di un esagono verso le proprie linee e i centri di rifornimento, se possibile privilegiando gli esagoni vuoti ed evitando di passare accanto a unità nemiche. Se l'unità in ritirata finisce in un esagono già occupato dal limite massimo di unità deve continuare la ritirata fino al primo esagono permesso.

È ammesso terminare la ritirata adiacenti al nemico.

Non è possibile ritirarsi fuori dalla mappa di gioco o attraverso unità nemiche o terreno proibito. Se la ritirata non è possibile le unità sono eliminate.

Se durante la ritirata si abbandona un Riparo o una Fortificazione tutte le unità ritirate diventano disorganizzate. Se erano già disorganizzate diventano demoralizzate.

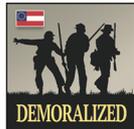
Effetti della disorganizzazione



Unità disorganizzate non possono attaccare o bombardare, ma si difendono normalmente e mantengono la loro capacità di movimento ma non possono eseguire marce forzate. Il segnalino può essere rimosso alla fine di una attivazione se l'unità è stata attivata senza muovere oppure durante un turno notturno, a patto che l'unità non abbia un segnalino 'Fuori Rifornimento' (OOS).

Unità o ammassamenti attaccanti non sono obbligati ad attaccare unità o ammassamenti disorganizzati.

Effetti della demoralizzazione



Unità demoralizzate non possono mai restare o entrare in un esagono adiacente al nemico e non possono attaccare o bombardare, mantengono la loro capacità di movimento ma non possono eseguire marce forzate.

Se il nemico muove adiacente ad esse, devono ritirarsi obbligatoriamente di un esagono, seguendo le regole della ritirata in seguito al combattimento.

Unità che diventano demoralizzate adiacenti al nemico devono ritirarsi immediatamente; se non possono farlo sono eliminate.

Durante un turno notturno tutti i segnalini Demoralizzazione vengono rimossi e al loro posto viene posizionato un segnalino Disorganizzazione, a patto che l'unità non abbia un segnalino 'Fuori Rifornimento' (OOS).

Avanzata

L'attaccante può avanzare nell'esagono lasciato libero dal difensore con alcune o tutte le unità che hanno partecipato all'attacco, rispettando i normali limiti di ammassamento.



Esempio: La divisione confederata Hill è attiva: muove adiacente ad alcune unità del XII Corpo nordista di Howard e attacca. Le brigate Pender, Thomas, Lane insieme alle artiglierie Walker, Nelson e lo schermagliatore nell'esagono di Pender attaccheranno Von Gilsa, mentre Heth e lo schermagliatore presente nello stesso esagono attaccheranno Buschbeck. La brigata Mc Gowan, ammassata con un altro

schermagliatore, dato che è in terreno scoperto, se vuole attaccare, dovrà attaccare simultaneamente le tre unità nordiste adiacenti (Barlow, Mc Lean e Schirmer). Primo combattimento: Von Gilsa piazza i ripari e uno schermagliatore; questo porta la sua forza di combattimento a 4. Gli attaccanti hanno un totale di punti di combattimento di 16; questo darebbe un rapporto di combattimento di 4:1 però Von Gilsa è accerchiato da Nelson e Pender quindi l'attaccante dispone di un dado in più. Inoltre le brigate attaccanti hanno un bonus totale di combattimento di +4. Il totale dei dadi che il giocatore confederato può tirare è dunque di 6 (4+1+1), mentre per il giocatore dell'Unione il totale di dadi è 2 (1+1).

Von Gilsa però usa l'effetto dei ripari per togliere un dado di combattimento al giocatore sudista, annullando così l'effetto dell'accerchiamento. Il giocatore sudista dichiara che due punti di bonus andranno sul primo tiro di dado e gli altri due sul secondo, mentre gli ultimi tre tiri non avranno modificatori e lancia i dadi in successione, ottenendo 3-4-4-5-1; i tiri vengono modificati dai bonus, quindi i risultati sono i seguenti: 5-6-4-5-1. Questo significa che il giocatore sudista infligge perdite per ben tre livelli di forza all'avversario (ogni risultato di 5 o più ottenuto con il dado); anche il giocatore nordista tira i suoi due dadi e ottiene 5-1, causando un livello di perdite al giocatore confederato. Da notare che il 6 ottenuto dall'attaccante è risultato dall'aggiunta del bonus per cui non è considerato un '6' senza modificatori.

Per soddisfare il risultato di combattimento il giocatore nordista elimina lo schermagliatore e gira la pedina di Von Gilsa sul lato ridotto, dopodiché elimina i ripari e si ritira, disorganizzandosi, nell'esagono di Richardsville. Il giocatore sudista elimina uno schermagliatore soddisfacendo così il risultato di combattimento e avanza nell'esagono lasciato libero con Thomas, Lane e Walker.

Adesso è il turno di Heth che attacca Buschbeck: il rapporto è 1:1 quindi entrambi tirano due dadi a testa; notare che Buschbeck non piazza Ripari o schermagliatori e attribuisce il bonus al suo primo dado. Heth ottiene 4-2 che equivale a un nulla di fatto; Buschbeck tira 5-3 che, modificato dal suo bonus, diventa un 6 e infligge così un livello di perdite al giocatore confederato il quale, per soddisfare la perdita, elimina lo schermagliatore. Mc Gowan, visto l'esito tutto sommato positivo dei combattimenti precedenti, decide di attaccare. Dato che è in campo aperto è obbligato però ad attaccare tutte le unità nemiche adiacenti che non sono già impegnate; la sua forza di combattimento sommata allo schermagliatore è 5, mentre il totale della forza di combattimento di Barlow, McLean e Schirmer è 10; il rapporto di combattimento è dunque di 1 a 2; il giocatore confederato tirerà 2 dadi e il giocatore del nord 3; all'ultimo tiro aggungerà il bonus dell'artiglieria di Schirmer, +1. I risultati per il confederato sono 6-2, ed infligge così un livello di perdite all'avversario, scegliendo inoltre a quale unità attribuirlo. I tiri per il giocatore nordista sono 6-6-3, quindi anche in questo caso il giocatore elimina due livelli di forza all'avversario potendo scegliere quali unità nemiche assorbiranno le perdite. Il 3 viene modificato dal +1 di bonus ovvero un 4, nulla di fatto; il giocatore confederato sceglie di eliminare un livello di forza all'artiglieria di Schirmer, la cui pedina viene girata, mentre il giocatore dell'unione infligge un livello di perdite a Mc Gowan e uno agli schermagliatori, eliminandoli.



Combattimento Notturno [OPZIONALE]

Un apposito evento prevede la possibilità, per una formazione, di muovere adiacente al nemico e di combattere in un turno notturno. Ripari e schermagliatori non possono essere creati durante la notte. Se già presenti, possono aggiungere i loro effetti al combattimento. Entrare in esagoni di terreno aperto adiacenti al nemico in questo caso costa solo 1 punto movimento.

15 - RIFORNIMENTO

Per poter muovere e combattere a piena efficienza, le unità devono essere rifornite. Lo stato di rifornimento di ogni unità di fanteria e artiglieria viene controllato durante i turni notturni, segnalati sul Calendario di Gioco.

Le unità sono rifornite se sono entro 6 punti movimento da una strada connessa ininterrottamente ad un centro di rifornimento amico e questo percorso non è interrotto da unità nemiche che occupano o sono adiacenti ad un qualsiasi esagono parte del percorso non occupato da unità amiche. Il percorso di rifornimento non può attraversare guadi sul Rappahannock senza pontoni. Può attraversare invece, se non piove, guadi sul Rapidan transitabili senza pontone e fiumi minori. Ai fini del rifornimento, allestire un pontone può servire a connettere due tratti di strada separati da un fiume maggiore.

I centri di rifornimento sono gli esagoni sul bordo mappa contrassegnati dai rispettivi simboli con i colori dei due eserciti.

Un centro di rifornimento amico può essere occupato da unità nemiche. Se ciò avviene, quel centro di rifornimento non è più valido ai fini del rifornimento finché rimane occupato.

La cavalleria e gli schermagliatori si considerano sempre riforniti.

Effetti dell'essere fuori rifornimento

- ◆ Le unità fuori rifornimento ricevono un segnalino 'Fuori rifornimento' (Out of Supply - OOS).
- ◆ Unità che hanno già un segnalino 'Fuori rifornimento' e sono ancora fuori rifornimento diventano anche disorganizzate.
- ◆ Unità che hanno già un segnalino 'Fuori rifornimento' e sono disorganizzate diventano anche demoralizzate.
- ◆ Unità che sono fuori rifornimento e sono demoralizzate perdono un livello di forza.
- ◆ Unità fuori rifornimento in combattimento applicano una penalità di meno uno (-1) ad ogni dado. Questa penalità si applica anche se unità fuori rifornimento combattono insieme a unità amiche rifornite.

16 - RECUPERO

Durante i turni di notte le unità che hanno subito perdite, se non sono adiacenti ad unità nemiche e sono rifornite, possono recuperare un livello di forza. È possibile recuperare una sola unità per ogni formazione per ciascun turno di notte. Può essere recuperata anche, con le stesse modalità, un livello di forza di una qualsiasi unità indipendente. Il recupero avviene riportando a piena forza un'unità ridotta, rigirando la pedina.

Le unità che si trovano fuori mappa o che sono state eliminate non possono mai essere recuperate, tranne che per effetto di eventi.

17 - EVENTI [OPZIONALE]

Sono pedine speciali che possono in qualche misura influenzare il corso del gioco. Ogni giocatore mette i suoi segnalini evento in un contenitore personale. All'inizio del gioco ogni giocatore ne pesca tre; successivamente, durante ciascun turno notturno ne pesca uno. Inoltre, durante il corso del gioco, quando viene estratta la pedina di comando di una formazione o la pedina 'Independent', il proprietario può rinunciare ad attivare la formazione corrispondente e pescare al suo posto un segnalino evento.

Gli eventi possono essere giocati durante il corso del gioco, in un qualsiasi turno, a scelta del giocatore. Alcuni eventi possono (o devono) restare in

gioco per i loro effetti; altri sono rimossi dal gioco, altri ancora sono rimessi nel contenitore degli eventi dopo il loro uso. Ciascun giocatore può giocare al massimo due eventi per turno.

Spiegazione degli eventi**CONFEDERAZIONE****Night Attack!**

Una formazione attivata può muovere adiacente al nemico e attaccare. Ritorna nel contenitore dopo l'uso.

Supply Depot

Posizionare la pedina sulla mappa durante il controllo dei rifornimenti: tutte le unità entro 4 esagoni dalla pedina si considerano rifornite. Ritorna nel contenitore dopo l'uso.

Brigade Regroup

Una unità distrutta e fuori mappa può essere rimessa in gioco mostrando il lato più debole. L'unità può essere posizionata accanto alle unità della sua divisione a patto che non sia adiacente al nemico. Questo evento può essere giocato solo una volta.

Demons out of the earth - Demoni sorti dalla terra

Posizionare l'evento sulla mappa; tutte le unità attive sotto o adiacenti al segnalino possono attaccare nuovamente, anche se hanno già attaccato durante il turno. Ritorna nel contenitore dopo l'uso.

Rebel Yell

Aggiungi un dado d'attacco e un modificatore di +1 in un combattimento in quel turno. Ritorna nel contenitore dopo l'uso.

Unknown Paths

Tutte le unità di una formazione possono pagare il transito attraverso esagoni di foresta come se fossero Terreno aperto (1 PM). Ritorna nel contenitore dopo l'uso.

Alexander's Artillery

Tutte le unità di artiglieria confederate in un esagono e adiacenti che bombardano nel turno in cui viene giocato il segnalino guadagnano un modificatore di +1. Ritorna nel contenitore dopo l'uso.

Jackson Attacks

Nel turno in cui viene giocato, tutte le unità comandate da Jackson guadagnano tre punti movimento in più e un dado d'attacco per ogni combattimento.

Tira un dado: con 5-6 Jackson viene ferito ed esce dal gioco.

Questo evento può essere giocato solo una volta.

CSA Bridge

Il pontone confederato può entrare in gioco; può essere piazzato, una volta sola nel corso della partita, seguendo le normali regole per i pontoni. Questo evento può essere giocato solo una volta.

General Retreat

Piazzare il segnalino sulla mappa: Tutte le unità entro 5 esagoni dalla pedina possono muovere verso i loro centri di rifornimento di 7 punti movimento; tutte le unità diventano disorganizzate alla fine del movimento. Tirare un dado per ogni unità: con 1-2 l'unità è anche demoralizzata. Se già disorganizzata o demoralizzata non ci sono effetti aggiuntivi. Questo evento può essere giocato solo una volta.

UNIONE**Night Attack!**

Una formazione attivata può muovere adiacente al nemico e attaccare. Ritorna nel contenitore dopo l'uso.

Supply wagons

Posizionare la pedina sulla mappa durante il controllo dei rifornimenti: tutte le unità entro 4 esagoni dalla pedina si considerano rifornite. Una volta usata deve essere rimessa nel contenitore degli eventi. Ritorna nel contenitore dopo l'uso.

Brigade Regroup

Una unità distrutta e fuori mappa può essere rimessa in gioco mostrando il lato più debole. L'unità può essere posizionata accanto alle unità della sua divisione a patto che non sia adiacente al nemico. Questo evento può essere giocato solo una volta.

Good General

Nel turno in cui viene giocato, il giocatore dell'Unione può attivare una formazione a scelta in più. Deve essere giocato nella fase di designazione delle formazioni da attivare e l'evento deve essere messo nel contenitore insieme alle pedine comando scelte per quel turno. La scelta della formazione da attivare viene fatta nel momento in cui il segnalino viene estratto. Ritorna nel contenitore dopo l'uso.

Last effort

Posizionare la pedina in mappa: tutte le unità adiacenti rimuovono il segnalino 'Disorganizzato' e i segnalini 'Demoralizzato' vengono cambiati con il segnalino 'Disorganizzato'. Ritorna nel contenitore dopo l'uso.

Steady defense

Aggiungi un dado in difesa e un modificatore di +1 in un combattimento in quel turno. Ritorna nel contenitore dopo l'uso.

Yankee Veterans!

Aggiungi un dado d'attacco oppure un dado in difesa e un modificatore di +1 in un combattimento in quel turno. Ritorna nel contenitore dopo l'uso.

General Retreat

Piazzare il segnalino sulla mappa: Tutte le unità entro 5 esagoni dalla pedina possono muovere verso i loro centri di rifornimento di 7 punti movimento; tutte le unità diventano disorganizzate alla fine del movimento. Tirare un dado per ogni unità: con 1-2 l'unità è anche demoralizzata. Se già disorganizzata o demoralizzata non ci sono effetti aggiuntivi. Questo evento può essere giocato solo una volta.

Great Offensive

Hooker può essere utilizzato per due turni consecutivi. Questo evento si può giocare solo una volta.

Corps released

Il I o il VI corpo possono essere attivati quando viene giocato il segnalino. In alternativa l'evento può essere giocato per permettere alla cavalleria di rinforzo US che entra il turno 11 di oltrepassare il Rapidan o il Rappahannock verso sud. Questo evento può essere giocato solo una volta.

18 - GIOCO CAMPAGNA

Per il posizionamento delle forze seguire la carta degli schieramenti.

Durata: il gioco inizia dal turno 1 e termina il turno 25.

Condizioni di vittoria: quelle del gioco campagna

Regole speciali

Segnalini fortificazione



Le teste di ponte del I e del VI Corpo (Unione) dispongono di due segnalini Fortificazione, che danno al difensore gli stessi vantaggi e producono gli stessi effetti delle fortificazioni stampate sulla mappa. Non possono essere mai rimosse e/o utilizzate in altri punti della mappa.

Attivazione del I e del VI Corpo (Unione)

Questi due Corpi hanno alcune limitazioni: il I Corpo non può essere attivato fino al turno 6, mentre il VI Corpo, insieme alla divisione Gibbon del III Corpo (brigate Owen, Sully, Hall), non può essere attivato fino al turno 14.

Queste limitazioni decadono non appena una qualsiasi unità di queste formazioni viene bombardata o attaccata: dal turno successivo entrambi i Corpi e la divisione Gibbon possono essere attivate normalmente.

Per rilasciare uno dei due Corpi può anche essere giocato l'apposito evento; Con il VI Corpo viene rilasciata anche la divisione Gibbon.

Limitazioni delle Riserve dell'Unione

Le artiglierie e la fanteria dell'Unione indipendenti non possono mai superare il fiume Rappahannock o il fiume Rapidan.

Stuart: limiti della cavalleria confederata:

il giocatore confederato non può mai oltrepassare i fiumi Rappahannock e Rapidan con la cavalleria di Stuart se non vi sono almeno 10 livelli di forza di fanteria e artiglieria confederata oltre uno qualsiasi dei due fiumi.

Rinforzi Unione

Le brigate di cavalleria US Davis, Sargent e McIntosh entrano in gioco il turno 11, partendo da qualsiasi strada del bordo ovest della mappa ovest, tra il Rappahannock e il Rapidan; queste brigate non possono mai oltrepassare i due fiumi a sud per spingersi in territorio confederato, a meno che il giocatore dell'Unione non giochi l'evento 'Corps Released'. La loro attivazione può avvenire soltanto con il segnalino Independent o Detach.

19 - SCENARI

Gli scenari permettono di ricreare alcuni episodi della campagna e consentono ai giocatori di impratichirsi con il sistema di gioco. Area di gioco e forze necessarie sono specificate nelle apposite carte di schieramento.

LEE MUOVE

Le prime forze confederate vengono spinte contro le punte avanzate dell'armata del Potomac, il cui grosso è in fase di concentrazione a Chancellorsville.

Durata: dal T6 al T8; schiera per primo il giocatore ANV

Punti attivazione (AoP/ANV): T6 1/2, T7 2/3, T8 2/3

Segnalini Comando

ANV: Jackson, Anderson, Rodes, McLaws, Independent

AoP: Meade, Slocum, Couch, Independent

Skirmisher: ANV 5, AoP 2

Regole speciali

Entrambi i giocatori possono utilizzare il segnalino Detach.

Il II° Corpo AoP (Couch) può essere attivato solo dal turno successivo a quello in cui una sua unità viene attaccata o bombardata.

Il giocatore confederato ha in suo possesso l'evento 'Rebel Yell'; può utilizzarlo una sola volta.

Tutte le unità sono sempre considerate rifornite.

Condizioni di vittoria: vince il giocatore che al termine del T8 occupa con almeno una sua unità l'esagono di Zoan Church.

L'ATTACCO DI JACKSON

Il generale Jackson, dopo una lunga marcia aggirante, coglie completamente di sorpresa l'ala destra dell'Armata del Potomac.

Durata tre turni: dal T13 al T15; schiera per primo il giocatore AoP

Punti attivazione (AoP/ANV): T13 1/3, T14 2/3, T15 1/1

Segnalini Comando

ANV: Jackson, Hill, Rodes, Colston, Independent

AoP: Howard, Sickles, Slocum, Independent

Skirmisher: ANV 5, AoP 2

Regole speciali

Entrambi i giocatori possono utilizzare il segnalino Detach.

Il giocatore confederato inizia lo scenario con l'attivazione di Jackson e solo una volta completata la sua attivazione si procede con l'estrazione delle altre pedine comando; Jackson può essere attivato di nuovo anche nel turno T14.

Il giocatore confederato ha in suo possesso gli eventi 'Jackson attacks', 'Demons out of the earth', 'Night attack!', 'Rebel Yell'; può utilizzarli una sola volta.

Tutte le unità sono sempre considerate rifornite.

Condizioni di vittoria: lo scenario è vinto dal giocatore confederato se al termine del T15 occupa con almeno una sua unità l'esagono di Chancellorsville. Se questa condizione non viene raggiunta allora vince il giocatore che elimina il maggior numero di unità avversarie.

CHANCELLORSVILLE

L'armata della Virginia Settentrionale, in completa inferiorità numerica, nuovamente all'attacco.

Durata: dal T16 al T18; schiera per primo il giocatore AoP

Punti attivazione (AoP/ANV): T16 2/4, T17 2/4, T18 2/4

Segnalini Comando

ANV: Lee, Hill, Rodes, Colston, Anderson, McLaws, Independent

AoP: Meade, Reynolds, Howard, Couch, Slocum, Sickles, Independent

Skirmisher: ANV 4, AoP 2

Regole speciali

Entrambi i giocatori possono utilizzare il segnalino Detach.

Il giocatore confederato ha in suo possesso gli eventi 'Demons out of the earth' e 'Rebel Yell'; può utilizzarli una sola volta.

Tutte le unità sono sempre considerate rifornite.

Condizioni di vittoria: lo scenario è vinto dal giocatore confederato non appena occupa gli esagoni di Fairview e Chancellorsville; se entro il termine del T18 non riesce ad occupare le due località allora la vittoria spetta al giocatore dell'Unione.

SALEM CHURCH

Il VI Corpo, il più numeroso tra quelli che compongono l'Armata del Potomac, muove all'attacco delle alture di Marye's Heights, cercando di aprirsi la strada verso il resto dell'Armata a Chancellorsville.

Durata: dal T16 al T19; schiera le sue pedine prima il giocatore ANV e poi il giocatore AoP

Punti attivazione (AoP/ANV): T16 1/1, T17 1/1, T18 1/1, T19 1/1

Segnalini Comando

ANV: Early, McLaws, Independent

AoP: Sedgwick, Independent

Skirmisher: ANV 2, AoP 3

Regole speciali

Entrambi i giocatori possono utilizzare il segnalino Detach.

Il giocatore AoP ha a disposizione un pontone.

Le brigate confederate di Mahone e Wilcox appartenenti alla divisione di Anderson sono considerate come unità indipendenti.

Il giocatore confederato ha in suo possesso gli eventi 'Rebel Yell' utilizzabile una sola volta; il giocatore dell'Unione ha in suo possesso gli eventi 'Yankee veterans' e 'Last effort' utilizzabili una sola volta.

La disponibilità dei rinforzi confederati è verificata a partire dal T17; all'inizio del turno e prima della scelta delle formazioni da attivare, il giocatore confederato tira un dado: tutte le unità di rinforzo sono posizionate in mappa con risultato del dado di 5-6 nel T17, con risultato di 4-5-6 nel T18 ed automaticamente nel T19.

Tutte le unità sono sempre considerate rifornite.

Condizioni di vittoria: lo scenario è vinto dal giocatore dell'Unione non appena fa uscire almeno tre brigate dal bordo ovest dell'area di gioco; il giocatore confederato vince se al termine del T19 il giocatore dell'Unione non ha soddisfatto le sue condizioni di vittoria.

20 - VARIANTI [OPZIONALE]

Schieramento iniziale ipotetico

Prima di iniziare la partita entrambi i giocatori piazzano alternativamente, sulla Mappa di Piazzamento Variabile, le loro pedine comando girate sul retro, in modo da nasconderle all'avversario, rispettando i limiti indicati per ciascun box sulla mappa.

Esempio: min 2 max 3 significa che il giocatore dell'Unione è obbligato a posizionare nel box almeno 2 pedine comando e al massimo 3).

Quando le pedine comando sono tutte posizionate sui box vengono girate simultaneamente da entrambi i giocatori, rivelando il lato che identifica il comandante e la formazione.

Successivamente tutte le forze corrispondenti ad ogni pedina comando presente sulla Mappa di Piazzamento Variabile vengono schierate sulla

mappa di gioco, rispettando le note di schieramento presenti sulla mappa stessa. Le unità indipendenti seguono le regole di piazzamento, e le restrizioni, del gioco campagna. I Corpi I e VI non hanno restrizioni.

Quando tutte le forze dei giocatori sono state posizionate sulla mappa di gioco, la campagna può avere inizio secondo le normali modalità.



Esempio: sul box il giocatore nordista ha piazzato i Corpi II e XII; quando dovrà schierare sulla mappa di gioco le forze di questi due Corpi potrà posizionarle entro due esagoni da Ely's o Germanna Ford.

Le forze che non parteciparono

Alcune forze di entrambi gli eserciti non parteciparono alla campagna perché impegnate in missioni lontane dal teatro. Questa variante permette di indagare cosa sarebbe successo se queste forze avessero potuto intervenire. Per equilibrare il gioco si consiglia di utilizzare sia il Corpo di Stoneman per l'Unione che le divisioni di Longstreet per la Confederazione.

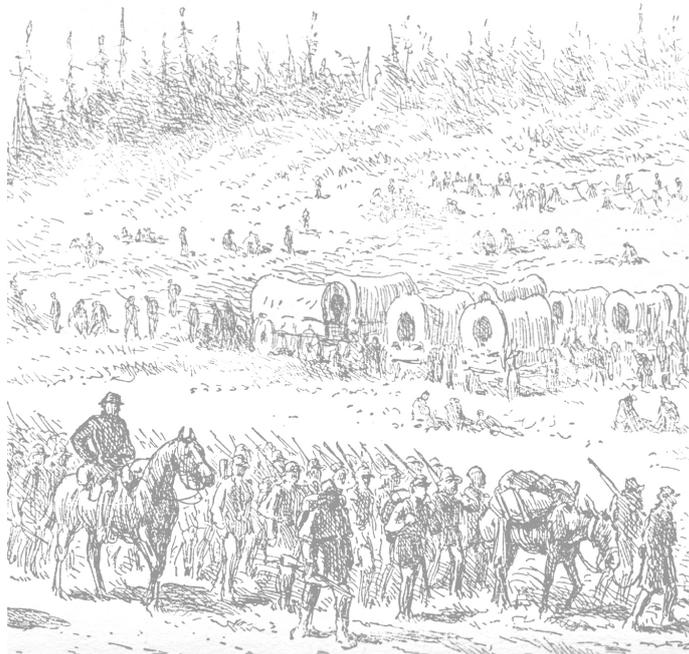
Corpo di cavalleria di Stoneman

Il corpo di cavalleria del generale Stoneman può essere piazzato dal primo turno di gioco entro un esagono da Kelly's Ford. Da quel momento può essere attivato come una normale formazione Nordista.

Divisioni di Longstreet

Dal turno 6 possono arrivare i rinforzi sudisti: tirare un dado per ogni brigata della divisione Hood all'inizio dei turni 6, 11, 16 e 21: con 4-6 la brigata arriva a Hamilton's Crossing o in un qualsiasi esagono di un centro di rifornimento del bordo sud della mappa. Hood è disponibile non appena entra una brigata. Quando la divisione Hood è entrata al completo può iniziare ad arrivare la divisione Pickett: dal turno successivo ripetere la medesima procedura con le brigate della divisione Pickett. Il generale Longstreet è disponibile dallo stesso turno in cui una qualsiasi brigata di Hood entra in gioco.

Se i nordisti controllano Fredericksburg aggiungere +1 al dado. Se controllano anche Spotsylvania aggiungere +2.



CONSIGLI DI GIOCO

I generali della Guerra Civile sognavano la battaglia decisiva, in cui un intero esercito nemico veniva circondato e annientato.

Il piano di Joe Hooker era proprio questo: intrappolare le divisioni di Lee in una gigantesca tenaglia.

Sognare non è proibito, però non ci riuscirete, a meno che il vostro avversario non sia molto inesperto. Se siete Hooker, datevi come obiettivo principale quello di portare il vostro esercito intatto al di là del Rappahannock, e di occupare incroci strategici come Chancellorsville e Spotsylvania, senza mai scoprire i vostri preziosi ponti, ma allo stesso tempo minacciando di uscire in direzione di Richmond.

Non abbiate paura di dividere le vostre forze e di muovervi in direzioni diverse: se il nemico concentra le forze contro una delle vostre colonne potete sempre rifiutare il combattimento e approfittarne per guadagnare terreno altrove.

Se siete Lee, al contrario, tutto sta nel mantenere il più possibile unite le vostre forze, per approfittare fino in fondo della loro superiore mobilità e capacità di comando, colpendo duramente ogni volta che se ne presenta l'occasione con il massimo delle forze: *'fustest with the mostest'*, come diceva, sgrammaticato ma efficace, Nathan Bedford Forrest.

Evitate di farvi schiacciare contro il fiume, mantenete la vostra libertà d'azione e attaccate con forze preponderanti quando il nemico si allunga un po' troppo. Alla fine, per entrambi l'essenziale sta nell'essere sempre in grado di riunire le proprie forze al momento decisivo.

Sfruttate le strade principali, che consentono di muoversi molto velocemente: se usate bene, permettono di concentrare forze che in apparenza sembravano disperse e che hanno indotto il nemico a disperdere le sue.

Il fattore morale è importantissimo: mantenete l'iniziativa e fate in modo che il vostro avversario abbia paura di voi, altrimenti alla lunga potreste trovarvi nei guai.

Sul piano tattico, il meccanismo del combattimento è studiato perché, come avveniva nella realtà, combatta soltanto chi ha deciso di farlo. Se decidete di fermarvi ad attendere l'attacco nemico, il terreno diventa importante.

La mappa è quasi interamente coperta di boschi, evitate le radure: il nemico nei boschi vi vede e voi non vedete lui, e l'artiglieria colpisce molto più duramente chi si trova allo scoperto.

Attaccare è sempre costoso: fatelo soltanto in condizioni di netta superiorità, quando avete buone probabilità di infliggere perdite superiori a quelle che sicuramente subirete.

Se il nemico, dopo essere stato agganciato, comincia ad arretrare invece di accettare il combattimento, incalzatelo: state cominciando ad acquistare la superiorità morale che porta alla vittoria.

Alessandro Barbero

BIBLIOGRAFIA

The War of the Rebellion: a Compilation of the Official Records of the Union and Confederate Armies; Series I, Volume XXV, Part 1, U.S. War Department, U.S. Government Printing Office, 1880–1901

Chancellorsville
Stephen W. Sears, Boston: Houghton Mifflin, 1996

Storia della Guerra civile americana, 1861-1865
Raimondo Luraghi, Torino, Einaudi, 1966

The Campaign of Chancellorsville, a strategic and tactical study
John Bigelow, New haven, Yale University Press, 1910

Chancellorsville's Forgotten Front
C. Mackowski, K. D. White, Savas Beatie, California, 2013

Offensive infantry tactics during the battle of Chancellorsville, may 1863
David J. Bongj, Kean College of New Jersey, Union, New Jersey, 1982 - Fort Leavenworth, Kansas, 1993

The Bureau Of Military Intelligence In The Chancellorsville Campaign
Christopher Delew, M.A., American Military University, Charles Town, West Virginia, 2017

The Chancellorsville Campaign, january-may 1863
Bradfor Wineman, Center of Military History, United States Army Washington, D.C., 2013

Historic Resource Along The Rappahannock and Rapidan Rivers
City of Fredericksburg, Virginia, 1997

Guide to the Battles of Chancellorsville & Fredericksburg
J.Luvaas & H. W. Nelson, the U.S. Army War College, 1989

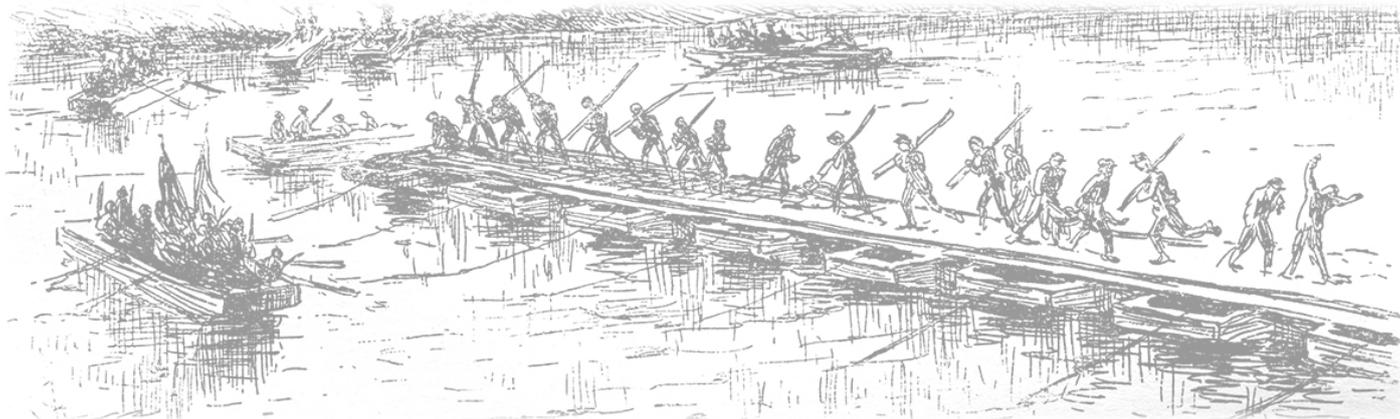
Battle in the Civil War
Paddy Griffith, Fieldbooks, Surrey 1986

1400 Days, The US Civil War Day by Day
C. Bishop, I. Drury, T. Gibbons - Parkgate books, London, 1997

Atlas of the Civil War
N. Kagan, S. G. Hyslop, National Geographic, Washington D.C., 2009

La Guerra civile americana
Bruce Levine, Torino, Einaudi, 2015

Chancellorsville Staff Ride - Briefing Book
U.S. Army Center of Military History



GIOCO STRATEGICO

A Perfect Plan

The Chancellorsville Campaign 1863

Un gioco di Giovanni Maccioni

Introduzione

A Perfect Plan è un gioco sulla campagna di Chancellorsville combattuta nella primavera del 1863 durante la Guerra Civile Americana.

Il gioco ha regole di facile apprendimento, con l'obiettivo di essere introduttivo a wargames più complessi.

Come si vince

La vittoria viene assegnata al giocatore che al termine della partita controlla entrambe le aree di Chancellorsville e di Fredericksburg; il controllo di una sola di queste due aree determina un risultato di parità.

Componenti

1 mappa strategica formato A3 suddivisa in 27 aree.

44 pedine così suddivise:

- ♣ **AoP**: 8 formazioni (Corpi I, II, III, V, VI, XI, XII e la divisione di Stonemann), 1 Comandante (Hooker), 6 unità minori, 5 trincee.
- ♣ **ANV**: 9 formazioni (Divisioni Anderson, McLaws, Hill, Colston, Early, Rodes, Stuart, Hood e Pickett), 3 Comandanti (Lee, Jackson e Longstreet), 4 unità minori, 6 trincee.

1 segnalino Turno, 1 segnalino Impulso.

È richiesto l'uso di un dado a 6 facce.

Definizioni e concetti principali

Ammassamento: il limite massimo di ammassamento consentito in ogni singola area è di quattro unità dello stesso esercito. Nella fase di movimento le unità dei due eserciti possono coesistere nella stessa area, con il limite di quattro unità per ognuno. Al termine dei combattimenti devono rimanere in ogni area le unità di un solo esercito. I segnalini trincea non contano ai fini dell'ammassamento.

Army of Potomac (abbreviato in **AoP**): è l'esercito dell'Unione comandato dal generale Joseph Hooker.

Army of Northern Virginia (abbreviato in **ANV**): è l'esercito Confederato comandato dal generale Robert E. Lee.

Comandanti: nel gioco sono rappresentati i comandanti superiori che presero parte alla battaglia: Hooker per l'AoP e Lee, Jackson e Longstreet per l'ANV. Tutti e quattro i comandanti hanno la capacità di aggiungere +1 al risultato del tiro del dado nel combattimento delle proprie unità presenti nella stessa loro area ma, mentre Hooker può modificare il tiro del dado di una sola sua unità, a scelta del giocatore, Lee, Jackson e Longstreet possono modificare il tiro del dado di tutte le unità dell'ANV presenti nella loro stessa area. I Comandanti possono essere eliminati come conseguenza del combattimento.

Combattimento: avviene durante la fase di movimento o nella fase del combattimento quando nella stessa area sono presenti unità dei due eserciti. Il combattimento è risolto utilizzando la procedura descritta più avanti.

Controllo di un'area: ogni area è sempre sotto il controllo di uno dei due eserciti. All'inizio del gioco, AoP controlla le aree contrassegnate dal

simbolo della bandiera dell'Unione e ANV controlla le aree contrassegnate dal simbolo della bandiera Confederata. Un esercito ottiene il controllo di un'area appartenente inizialmente all'esercito avversario quando nell'area sono presenti solo sue unità. Se l'area non è occupata da nessuna unità il controllo spetta al giocatore che ne aveva il controllo iniziale. Il controllo di un'area può quindi cambiare durante la fase di movimento o al termine della fase di combattimento. *(Nota per i giocatori: per mantenere il controllo di un'area inizialmente appartenente all'avversario occorre tenerla occupata con almeno una propria unità, anche una unità minore).*

Formazione: le truppe sono organizzate in formazioni costituite per l'Unione da Corpi e per i Confederati da Divisioni. Queste formazioni sono rappresentate nel gioco dalle pedine che riportano il nome del comandante di Corpo o Divisione.

Iniziativa: nel primo turno l'iniziativa è assegnata al giocatore che assume il comando dell'AoP. Dal secondo turno in poi l'iniziativa è invece assegnata al giocatore che controlla l'area di Chancellorsville.

Mappa: la mappa rappresenta l'area in cui si è combattuta la battaglia di Chancellorsville ed è suddivisa in 27 aree contrassegnate dalla bandiera di controllo iniziale. Sulla mappa sono riportate anche le tracce dei turni e degli impulsi e la casella delle unità eliminate.

Movimento: la fase del movimento è suddivisa in quattro impulsi, nei quali i due giocatori possono spostare le proprie unità, sempre prima il giocatore con l'iniziativa e dopo il giocatore senza iniziativa, secondo la procedura descritta più avanti.

Trincee: i giocatori possono piazzare un segnalino di trincea solo in aree dove sono già presenti altre loro unità. Questa azione è sostitutiva del movimento di una unità. In un'area può essere presente una sola trincea per esercito. Il segnalino trincea ha l'effetto di assorbire un risultato di eliminazione per combattimento. Una volta utilizzato per assorbire una perdita, il segnalino trincea è scartato e tolto dal gioco. Così pure è tolto dal gioco nel momento in cui, per un qualsiasi motivo, rimane da solo in un'area senza altre unità del suo esercito. Nel corso della partita il giocatore dell'AoP può costruire fino a 5 trincee e il giocatore dell'ANV fino a 6 trincee di cui 1 inizialmente piazzata a Fredericksburg.



Unità: sono così definite tutte le pedine che rappresentano le formazioni, le unità minori ed i comandanti dei due eserciti. Ognuna di esse presenta su di un lato (fronte) l'identificazione dell'unità e sull'altro (retro) il colore e la bandiera dell'esercito di appartenenza. In tutte le fasi del gioco, ad eccezione della fase di risoluzione dei combattimenti, le pedine sono poste sulla mappa girate sul retro, in modo da nascondere la propria identità all'avversario. Ogni giocatore può ispezionare solo le proprie unità, ad eccezione nel momento della risoluzione dei combattimenti. *(Nota per i giocatori: poiché le pedine sono posizionate in mappa girate sul lato che mostra il simbolo dell'esercito, è possibile confondere l'avversario sulla reale identità delle proprie unità fino al momento della risoluzione dei combattimenti).*



Unità eliminate: le unità eliminate per il risultato di un combattimento sono poste immediatamente sulla casella delle unità eliminate. I giocatori possono recuperare ogni turno fino a tre delle proprie unità eliminate secondo la procedura descritta più avanti. Eccezione: i Comandanti (Hooker, Lee, Jackson e Longstreet) se eliminati non possono essere recuperati.

Unità minori: sono così definiti i reparti composti da qualche centinaio di uomini che ai fini del gioco possono essere utilizzati per mantenere il controllo di un'area, assorbire le perdite in combattimento, ingannare l'avversario sulla forza degli ammassamenti o per svolgere azioni di disturbo.



Questi reparti sono rappresentati nel gioco dalle apposite pedine che recano l'indicazione di 'small unit'.

Schieramento iniziale o set up (solo all'inizio della partita)

Dopo aver scelto chi vuol rappresentare l'esercito dell'Unione (AoP) e chi l'esercito Confederato (ANV) e messo da parte le unità di rinforzo più avanti elencate, i due giocatori piazzano le proprie rimanenti pedine sulla mappa, prima il giocatore dell'ANV e poi il giocatore dell'AoP.

Il giocatore dell'Unione dispone di 14 pedine iniziali (Hooker, Corpi I, II, III, V, VI, XI, XII e 6 unità minori) e ne piazza fino a 3 a sua scelta in ognuna delle seguenti aree: Germanna Ford, Ely's Ford, Bank's Ford, Falmouth e Franklin's Crossing.

Il giocatore Confederato dispone di 13 pedine iniziali (Lee, Jackson, Divisioni Anderson, McLaws, Hill, Colston, Early, Rodes, Stuart e 4 unità minori) e ne piazza 2 a sua scelta nell'area di Salem Church e fino a 3 a sua scelta nelle aree di Fredericksburg, Hamilton's Crossing, Guiney's Station e Bowling Green. Inoltre piazza un suo segnalino trincea nell'area di Fredericksburg.

Il segnalino del Turno è collocato sulla prima casella della Traccia dei Turni ed il segnalino degli Impulsi nella prima casella dell'apposita traccia. La partita si svolge in 6 turni.

Sequenza di gioco

- attività da ripetere ogni turno, nell'ordine indicato -

1 - Assegnazione dell'iniziativa

Nel primo turno l'iniziativa è assegnata al giocatore che rappresenta l'AoP. Dal secondo turno in poi l'iniziativa è invece assegnata al giocatore che controlla l'area di Chancellorsville.

2 - Schieramento delle unità di rinforzo (solo nel quarto turno)

All'inizio del quarto turno il giocatore dell'Unione piazza la pedina di Stonemann nell'area di Mine Run ed il giocatore Confederato piazza le pedine di Longstreet, Hood e Pickett nell'area di Bowling Green. Nel caso non si possa rispettare il limite di ammassamento, l'entrata dei rinforzi è rinviata al turno successivo.

3 - Recupero delle unità eliminate

A partire dal secondo turno, entrambi i giocatori possono recuperare ogni turno fino a tre proprie unità (formazioni e unità minori ma non i Comandanti) tra quelle che si trovano nella casella delle unità eliminate, prima il giocatore senza iniziativa e poi il giocatore con l'iniziativa. I giocatori possono recuperare una unità in ognuna delle due proprie aree dedicate (Falmouth e Ely's Ford per il giocatore dell'AoP, Spotsylvania e Bowling Green per il giocatore dell'ANV), nel rispetto del limite di ammassamento e se sotto il loro controllo. Inoltre il giocatore che all'inizio del turno ha il controllo dell'area di Chancellorsville vi può recuperare una sua terza unità eliminata. Le unità eliminate che non è possibile recuperare restano nella apposita casella ed il loro recupero è rinviato ad un turno successivo. Il recupero delle unità eliminate non è considerato movimento.

(Nota per i giocatori: è importante mantenere il controllo delle proprie aree dedicate al recupero delle unità eliminate e non occuparle al limite massimo di ammassamento; il controllo di Chancellorsville consente in genere di recuperare una unità in più rispetto all'avversario).

4 - Movimento

La fase del movimento si svolge in quattro impulsi, in ognuno dei quali i due giocatori, iniziando con il giocatore con l'iniziativa in quel turno,

muovono le loro unità. Nel primo impulso i giocatori possono muovere fino a 3 proprie unità, nel secondo impulso fino a 4 unità, nel terzo fino a 3 e nel quarto impulso fino a 2 unità. Una unità può muovere però in tutti e quattro gli impulsi, ma solo di un'area per volta e per impulso.

Il movimento è sempre volontario ed il giocatore può quindi scegliere di muovere nessuna, alcune o tutte le unità fino al massimo consentito per impulso. Il movimento avviene spostando una unità in un'area adiacente a quella di partenza. I movimenti non effettuati in un impulso non possono essere recuperati negli impulsi successivi. Il segnalino degli Impulsi serve a registrare sull'apposita traccia la successione degli impulsi.

Limitazioni:

- ◆ Le unità possono muovere solo di un'area per impulso e solo tra aree confinanti e collegate tra loro.
- ◆ Il movimento tra due aree separate da un fiume è consentito solo se quel tratto di fiume è contrassegnato dalle frecce.
- ◆ In un'area non possono mai esserci nello stesso momento più di quattro unità ed una trincea dello stesso esercito.
- ◆ È possibile muovere in un'area che contiene unità avversarie rispettando il limite di quattro unità ed una trincea del proprio esercito.
- ◆ Una unità che si trova in un'area assieme ad unità avversarie può muovere solo in un'altra area adiacente controllata dal proprio esercito o dove sono già presenti altre unità del proprio esercito.

Movimenti speciali:

- ★ È possibile sostituire il movimento di una unità con il piazzamento di un segnalino di trincea in un'area dove sia già presente almeno un'altra propria unità.
- ★ È possibile scambiare la posizione di due pedine tra due aree adiacenti; questa mossa può essere ripetuta più volte nello stesso impulso e vale come il movimento di una unità
- ★ Durante un impulso i giocatori possono effettuare il combattimento in un'area dove sono presenti unità dei due eserciti in sostituzione del movimento di 2 proprie unità.

5 - Combattimento

Durante un impulso di movimento o comunque al termine della fase del movimento, nelle aree dove sono presenti assieme unità dei due eserciti si svolgono i combattimenti che si risolvono con questa procedura:

- 1) - Il giocatore con l'iniziativa individua il combattimento da risolvere.
- 2) - Entrambi i giocatori rivelano le pedine presenti nell'area del combattimento girandole sul lato frontale.
- 3) - Entrambi i giocatori lanciano un dado per ogni loro formazione o unità minore presente nell'area (non si tirano dadi per le unità dei Comandanti). Nel caso nell'area siano presenti solo Comandanti dei due eserciti, non si effettua il combattimento e si spostano i Comandanti nell'area più vicina occupata da unità del loro esercito, a scelta dei giocatori in caso di più possibilità.
- 4) - I Comandanti presenti nell'area del combattimento aggiungono +1 al risultato del dado delle loro unità ma mentre Lee, Jackson e Longstreet modificano il lancio del dado di tutte le unità Confederate presenti nell'area (anche delle unità minori), Hooker modifica il lancio del dado di una sola formazione o unità minore dell'Unione.
- 5) - Effettuati tutti i lanci di dado previsti, si applicano gli effetti:

- ◆ Per ogni dado di una formazione con risultato modificato pari a 4 o più e di una unità minore con risultato modificato pari a 6 o più una unità avversaria a scelta del giocatore avversario è eliminata e posta nella casella delle unità eliminate; l'assegnazione delle proprie perdite è effettuata prima dall'attaccante e poi dal difensore.
- ◆ È possibile attribuire un risultato di eliminazione al proprio segnalino trincea presente nell'area del combattimento invece che a una propria unità; il segnalino trincea è così definitivamente tolto dal gioco. *(Nota per i giocatori: per ridurre le perdite causate dai combattimenti è opportuno schierare nell'area del combattimento un segnalino trincea, ma attenzione, ne avete disponibili solo pochi per tutta la partita!).*
- ◆ È possibile attribuire un risultato di eliminazione ad un proprio Comandante che non può però più essere recuperato.

6) - Il combattimento è vinto dall'esercito che ottiene più risultati di eliminazione di unità avversarie oppure resta il solo occupante dell'area; in caso di parità si continua il combattimento, ripetendo la procedura prima descritta, fino alla determinazione del vincitore.

Le unità dell'esercito vincitore rimangono nell'area del combattimento e ne hanno il controllo, mentre le unità dell'esercito sconfitto devono spostarsi in un'area confinante.

Questo spostamento deve essere effettuato in un'area senza combattimenti ancora da risolvere, non controllata dall'avversario e senza superare il limite di ammassamento. Le unità che non riescono ad effettuare lo spostamento rispettando queste condizioni sono considerate eliminate e poste nella casella delle unità eliminate. *(Nota per i giocatori: per poter effettuare la ritirata occorre avere il controllo di almeno un'area adiacente, al caso mantenendo una propria unità se l'area era all'inizio del gioco sotto il controllo avversario).*

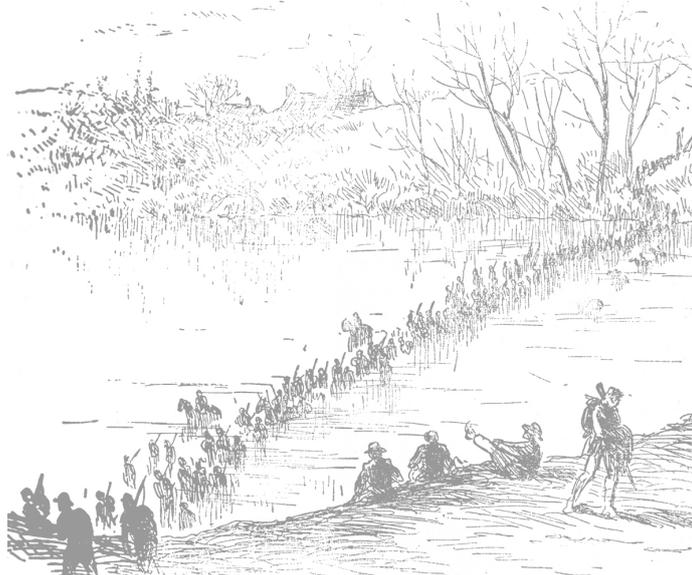
7) - Entrambi i giocatori rigirano sul retro le proprie unità.

6 - Avanzamento del turno

Risolti tutti i combattimenti, il segnalino del turno viene avanzato di una casella sulla traccia dei turni.

7 - Controllo condizioni di vittoria

Al termine del sesto turno la vittoria viene assegnata al giocatore che controlla entrambe le aree di Chancellorsville e di Fredericksburg; il controllo di una sola di queste due aree determina un risultato di parità.



GIOCO TATTICO

Il Dado Rosso Del Coraggio

Un sistema di schermaglie tra soldati coraggiosi, gentiluomini d'altri tempi e giocatori fortunati

Un gioco di Giuseppe Tamba

IL DADO ROSSO DEL CORAGGIO è un semplice sistema skirmish per riprodurre in maniera veloce, facile e divertente piccoli scontri durante la Guerra Civile Americana. Il sistema è un toolbox aperto: dopo qualche partita, i giocatori potranno divertirsi a modificare le regole per adattarle al proprio modo di giocare, e alla propria idea di schermaglia. Per giocare sono necessari, oltre ai soldatini di carta contenuti in GIVE US VICTORIES, un metro a nastro in centimetri, una manciata di dadi dello stesso colore, ed alcuni dadi di colore diverso, possibilmente rossi, per ciascun giocatore.

L'intera meccanica è basata sul rischio calcolato: più dadi si decide di tirare, maggiore è la probabilità di successo, ma più alto è il rischio di un fiasco disastroso.

Quindi, i **principi base** sono questi:

1. Per ogni attivazione puoi tirare quanti dadi vuoi! Minimo se ne tirano due, non c'è un massimo. Ma più se ne tirano, più è probabile andare incontro al disastro.
2. "4-5-6" al dado rappresentano un successo (vedi la tavola dei successi). **Ogni successo oltre il primo aumenta il livello di successo di un livello**, ad esempio, due successi sono un successo discreto, cinque successi sono un successo magnifico.
3. Tirare due "1" al dado è un fiasco, l'attivazione fallisce, indipendentemente da quanti successi si siano ottenuti. L'iniziativa passa all'avversario.
4. Tre o più "1" al dado sono un disastro, l'attivazione fallisce, l'iniziativa passa all'avversario, bisogna tirare 1d6 sulla tabella dei disastri, ed aggiungere 2 dadi coraggio (preferibilmente di colore rosso) al proprio pool di dadi attivazione.
5. Se una regola, un modificatore, o una voce di una tabella non vi convincono, cambiatela: i giochi skirmish sono parenti dei giochi di ruolo e sono suscettibili di modifiche.

TABELLA SUCCESSI/QUALITÀ/MOVIMENTO

Tipologia di successo	Qualità della truppa	Numero di successi	Movimento in centimetri
Epico	-	7+	-
Strepitoso	-	6	-
Magnifico	Truppe di Elite	5	-
Ottimo	Veterani	4	40
Buono	Regolari	3	30
Discreto	Milizia	2	20
Banale	Marmaglia	1	10

[1.0] Set up: i giocatori decidono come allestire il campo di battaglia, tenendo a mente queste linee guida: a) il campo di battaglia deve essere almeno di 120 x 80 cm, se più grande, meglio; b) mettere quanti più ostacoli, steccati, muretti, alberi ed elementi di terreno sia possibile, in un

gioco di schermaglie il terreno e le coperture sono importanti; c) utilizzare almeno una ventina di soldati per parte. Non è necessario avere lo stesso numero di squadre.

[1.1] Unità: i soldati sono divisi in squadre, guidati da un caposquadra che scegliete. Il numero di soldati per ogni squadra è da due a 10, per praticità. Un singolo soldato può muovere e agire indipendente come fosse una squadra formata da un singolo uomo (ma è poco pratico). Ad ogni squadra viene assegnato arbitrariamente un livello di esperienza. Per iniziare, i soldati sono tutti Regolari (livello 3, vedi tabella qualità e successi). Divertitevi a provare varie combinazioni. I soldati della stessa squadra devono avere tutti lo stesso livello di esperienza. Per considerarsi unità, i soldati devono stare entro 3 cm l'uno dall'altro, in qualsiasi formazione (a nuvola, in catena, in linea, ecc....)

[2.0] Iniziativa: Il giocatore Confederato inizia il gioco con l'iniziativa, sceglie un'unità, e la attiva lanciando il numero di dadi che ritiene opportuno. Poi, ogni volta che escono due o più "1" "sul tiro di attivazione, l'iniziativa passa all'avversario. Il gioco non ha turni veri e propri: l'iniziativa passa da una parte all'altra fino a che la partita non ha termine. Una stessa squadra può essere attivata consecutivamente fino a che la sua fazione non perde l'iniziativa; tuttavia, ogni azione consecutiva dello stesso tipo fa aggiungere un dado al pool di attivazione.

[3.0] Attivazione: il giocatore dichiara di attivare un'unità per eseguire una delle azioni possibili e decide quanti dadi vuole tirare. Il minimo è due, ma non c'è un massimo. Il numero di dadi non dipende dal numero dei soldati della squadra, ma rappresenta la propensione al rischio. Ai dadi che si sceglie di tirare vanno aggiunti obbligatoriamente i dadi rossi del coraggio, via via che si accumulano. All'inizio il giocatore non ne ha nessuno, poi li accumulerà a seguito dei risultati del combattimento. I **dadi rossi** rappresentano l'attrito della battaglia ed il suo impatto sul morale delle truppe. Se escono due "1", è un fiasco, l'attivazione fallisce e l'Iniziativa passa all'avversario. Se escono 3 o più "1", è un disastro, l'attivazione fallisce, l'iniziativa passa all'avversario e si devono aggiungere due dadi rossi nel pool di attivazione. Va inoltre tirato 1d6 sulla **Tabella Disastri**.

TABELLA DISASTRI

1	Confusione - l'unità rimane ferma e senza agire per una attivazione (cioè viene attivata, ma non esegue azioni, segnalino Pinned)
2	Cauta - l'unità si ritira di 20 cm verso il riparo più vicino e si dispone a difesa
3	Dubbiosa – il leader è in crisi, -2 successi sulla prossima attivazione. L'attivazione in corso può essere portata a termine
4	Timorosa - aggiungi 2 dadi rossi al tuo pool di attivazione
5	Impaurita - l'unità si ritira di 30 cm verso le proprie linee e 1d6 soldati scappano (rimuoverli dal tavolo – possono rientrare)
6	Si salvi chi può! - L'unità si sbanda, tutti i suoi soldati scappano e se si trovano ad oltre 30 cm dal nemico vengono rimossi dal tavolo (segnalino Rout), se invece entro 30 cm dal nemico tutti si arrendono.

I **dadi rossi** vengono accumulati da ciascun giocatore, ed aumentano col progredire dello scontro. Ogni giocatore avrà il proprio pool di dadi rossi, che aggiunge al lancio di dadi per l'attivazione. I dadi rossi possono essere gestiti tramite l'azione speciale Serrate i Ranghi! [3.4]. I dadi rossi, lanciati insieme ai dadi attivazione, hanno i seguenti effetti (per ogni dado): con 1 e 2, rimuovere un proprio soldato (scappa, ne ha abbastanza, torna

indietro con un pretesto), con 3 e 4 non succede nulla, con "5" si può rimuovere 1 dado rosso, con un 6 si tira 1d6 sulla **Tabella Eroica**.

TABELLA EROICA (max 1 volta per attivazione)

1	Intraprendente - l'unità può muovere gratuitamente 20 cm senza tirare i dadi
2	Rinfrancata - l'unità può rimuovere 2 dadi coraggio rossi
3	Fuoco a volontà - l'unità può effettuare immediatamente una nuova azione di fuoco, con + 1 successo
4	Recupero - L'unità recupera 1d6 feriti leggeri
5	All'assalto! - Metà dei soldati avanza di 20 cm per assaltare l'unità nemica più vicina. La squadra si divide
6	Carica!! - Tutta l'unità avanza di 30 cm per assaltare l'unità nemica più vicina, aggiungendo + 2 successi.

Quando viene attivata, un unità può fare una delle seguenti azioni: Muovere [3.1], Sparare [3.2], Assaltare [3.3], Serrare i ranghi [3.4].

[3.1] Movimento: il giocatore dichiara l'unità che intende muovere e dove vuole andare, misurando la distanza tra il leader della squadra ed il punto di arrivo. Poi forma il suo pool di dadi (sempre da due in su). Per muovere di 10 cm serve almeno un successo (cioè 4/5/6). Ogni successo dopo il primo aumenta il movimento di 10 cm, come si vede dalla tabella Successi. Ogni ostacolo lineare (steccati, muretti, ruscelli, trincee) toglie 5 cm al movimento. Muoversi in un terreno difficile (bosco, acquitrino, terreno sassoso ecc.) toglie 10 cm al movimento. Non si può muovere più di 40 cm in una attivazione.

Esempio: Giovanni vuole muovere in terreno aperto la sua squadra di 10 soldati verso il bosco. Il bosco dista 30 centimetri dal caposquadra. Non vuole rischiare, per muovere 30 cm deve ottenere 3 successi, (un successo è 4/5/6 al dado), quindi tira sei dadi. Ottiene 1,3,4,5,5,6. Un tiro fortunato. Sono 4 successi. Può muovere al massimo 40 cm, più che sufficienti a raggiungere il bosco. Se avesse ottenuto 1,1,3,5,5,6 il tiro sarebbe stato un fiasco (ci sono due "1"), non avrebbe mosso e l'iniziativa sarebbe passata all'avversario.

[3.2] Fuoco: Per sparare l'unità deve vedere il bersaglio. Questa è la cosa che suscita le maggiori discussioni in un gioco skirmish. Qui la regola aurea è: siate ragionevoli. Come regola generale, se la metà più uno dei soldati che sparano vede la metà più uno dei soldati bersaglio, allora c'è una linea di tiro e si può sparare. Altrimenti manovrate e mettetevi in posizione migliore. Muretti, staccionate, filari di alberi consentono la linea di tiro, ma danno un riparo a chi ci sta dietro. Boschi fitti, case, rocce, ecc. bloccano la linea di tiro.

I fattori che influenzano il fuoco sono: la qualità della truppa che riceve il fuoco, la distanza e la copertura.

Per colpire, l'unità che spara deve, oltre a vedere il bersaglio, lanciare la quantità di dadi che vuole e deve ottenere un numero di successi pari o superiore al livello qualitativo dell'unità bersaglio, per colpire un soldato. Un numero di successi superiore al livello del bersaglio, causa ulteriori perdite. I soldati colpiti devono tirare per vedere gli effetti del colpo ricevuto. Il difensore assegna le perdite, che non si possono assegnare ai feriti a meno che nell'unità non siano già tutti feriti, o i feriti siano gli unici in vista dell'attaccante.

TABELLA PERDITE DA FUOCO

1,2	Morto o fuori combattimento. Il soldato è rimosso dal tavolo. Aggiungere 1 dado rosso al pool dadi attivazione.
3,4	Ferito grave. Il soldato muove a mezza velocità e non si difende più. Va accompagnato alle retrovie da un soldato sano, che muoverà insieme a lui a mezza velocità, o abbandonato sul posto. Non va all'assalto. Ogni soldato ferito nell'unità toglie un successo tra quelli ottenuti dal lancio effettuato dalla sua unità. Va segnalato con l'apposito segnalino di ferito grave. Aggiungere 1 dado rosso al pool attivazione.
5,6	Ferito leggero. Coricare il soldato su un lato, per una attivazione rimarrà prono e sotto shock, poi potrà rialzarsi ma muoverà a mezza velocità. Mentre è coricato se attaccato in mischia viene automaticamente eliminato, ma non può essere colpito dal fuoco. Va segnalato con l'apposito segnalino di ferito leggero.

In caso di colpi successivi, due ferite leggere = ferita grave; due ferite gravi o ferita grave + ferita leggera = morto. È il difensore che assegna i colpi alla propria unità, iniziando dai soldati più allo scoperto rispetto al fuoco. Il leader è sempre l'ultimo a cadere (This is Hollywood, baby!).

[3.2.1] Modificatori al fuoco:

ARMI, DISTANZA E SUCCESSI

	Breve: 0-30cm	Media: 31-60cm	Lunga: 61-120 cm
Fucile rigato	+ 1 successo	0	-1 successo
Fucile	+1 successo	0	Fuori portata
Pistola	0	Fuori portata	Fuori portata
Volley	+2 successi	+1 successo	Fuori portata

COPERTURA

Leggera: steccati, siepi, alberi, boscaglia	-1 successo
Robusta: rocce, trincee, edifici	-2 successi

I modificatori non sono cumulativi, utilizzare sempre quello più alto. +1 successo significa che il risultato finale del lancio dei dadi è aumentato di 1 livello, -1 successo che è diminuito di 1 livello.

[3.2.2] Volley fire: Il leader di un'unità può disporre i suoi uomini in linea, purché almeno 6, a contatto l'uno con l'altro e formare una linea di fuoco, in modo da sparare più efficacemente: l'unità schierata che spara a volley, in base alla distanza dal bersaglio, ottiene automaticamente uno o due successi ulteriori rispetto a quelli ottenuti dal lancio dei dadi (ma gli "1" valgono sempre, se ne escono due o più l'azione è un fiasco comunque). Se l'unità intende muovere in linea per usufruire del volley, muove a mezza velocità.

Esempio: Giacomo intende sparare con la sua unità regolarmente armata di fucili ad Alberto, la cui unità di Veterani dista 50 cm ed è al riparo di uno steccato. I veterani sono livello 4, entro la portata di 60 cm dei fucili, quindi servirebbero 4 successi, ma sono al riparo di uno steccato, copertura leggera, che cancella un successo al tiro dell'attaccante. Giacomo ha bisogno di almeno 5 successi per fare una perdita, tira 9 dadi e legge il risultato: 1,2,2,3,4,5,5,5,6. Cinque successi! Alberto ha un soldato colpito, tira un dado sulla tabella perdite da fuoco: 4! Uno dei suoi veterani è ferito gravemente. Ci mette vicino l'apposito segnalino e si

prende un dado rosso, che userà quando effettuerà una attivazione. Giacomo, imbalanzito dall'esito dello scontro, attiva nuovamente la stessa unità e spara di nuovo, lanciando ben 10 dadi! Ma la fortuna gira, ed ottiene 1,1,1,2,3,4,4,4,6,6. I 5 successi, teoricamente sufficienti, sono annullati dal triplo "1". Disastro! Giacomo prende 2 dadi rossi che aggiungerà alla sua prossima attivazione, dato che ora l'iniziativa passa al sorridente Alberto. Ma non è tutto! Deve anche tirare un dado sulla tabella disastri. Il risultato è 2, l'unità si ritira di 20 cm verso il riparo più vicino e si dispone a difesa. Evidentemente, la seconda salva non ha impensierito i Veterani di Alberto, ed i soldati di Giacomo hanno pensato bene di ritirarsi in copertura...

[3.3] Assalto. Un unità che veda un'unità nemica entro 40 cm può tentare di compiere un assalto ed entrare in mischia con essa. Tenere in considerazione le penalità del terreno ai fini del movimento. Il leader di un'unità può ordinare un assalto a tutti i soldati entro 20 cm da lui (portata di voce), non solo a quelli della sua unità. Il difensore, a meno che non sia preso alle spalle (verificate con fair play questo concetto: alle spalle è quando la carica parte da dietro il fronte dell'unità nemica, ma siate giudiziosi; nel dubbio, lanciare dado: 1-3, è alle spalle, 4-6, no) può tentare un fuoco difensivo con -1 successo per l'effetto sorpresa. Dopodiché, a meno che gli attaccanti non vengano tutti eliminati dal fuoco, si arriva alla mischia.

[3.3.1] Procedura di mischia. Appaiare i soldati per quanto possibile, i soldati in soprannumero si aggiungono solo dopo che tutti gli appaiamenti sono stati fatti. Attaccante e difensore tirano i propri dadi simultaneamente. Ogni soldato tira tanti dadi quanti è il suo livello di esperienza, aggiunge + 1 successo per ogni commilitone in supporto. Chi ottiene più successi è il vincitore, lo sconfitto deve tirare 1d6 sulla Tabella Perdite da Mischia.

L'unità che ha subito complessivamente più perdite perde la mischia e fugge di 30 cm verso il riparo più vicino, cercando di attestarsi a difesa. Se sono rimasti solo 3 o meno soldati, e i vincitori sono almeno il doppio, l'unità si arrende. I feriti sono fatti automaticamente prigionieri. (È vietato uccidere i prigionieri, questo è un gioco per gentiluomini).

TABELLA PERDITE DA MISCHIA

1,2,3	Morto o fuori combattimento. Il soldato è rimosso dal tavolo. Aggiungere 1 dado rosso al pool dadi attivazione.
4,5	Ferito grave. Il soldato muove a mezza velocità e non si difende più. Va accompagnato alle retrovie da un soldato sano, che muoverà insieme a lui a mezza velocità, o abbandonato sul posto. Non va all'assalto. Ogni soldato ferito nell'unità toglie un successo tra quelli ottenuti dal lancio effettuato dalla sua unità. Va segnalato con l'apposito segnalino di ferito grave. Aggiungere 1 dado rosso al pool attivazione.
6	Ferito leggero. Coricare il soldato su un lato, per una attivazione rimarrà prono e sotto shock, poi potrà rialzarsi ma muoverà a mezza velocità. Mentre è coricato se attaccato in mischia viene automaticamente eliminato, ma non può essere colpito dal fuoco. Va segnalato con l'apposito segnalino di ferito leggero.

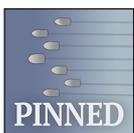
[3.4] Serrare i ranghi! Un'unità può tentare di serrare i ranghi e rimuovere dadi rossi coraggio dal proprio pool. L'unità tira tanti dadi quanti sono i soldati rimasti (non quanti dadi si vuole), e conta i successi. Per ogni successo, un dado rosso viene rimosso dal pool. Per ogni "6" ottenuto, oltre a rimuovere un dado è possibile far rientrare un soldato tra quelli scappati (non dalle squadre fuggite con un segnalino Rout e non dai morti!). Restano validi i risultati di doppio "1" e triplo "1", cioè azione

fallita e disastro. Dopo questa azione, l'iniziativa passa automaticamente all'avversario, indipendentemente dal numero di "1" ottenuti.

[4.0] Prigionieri. I prigionieri, per considerarsi tali, vanno scortati nelle proprie retrovie nell'ordine di un soldato di scorta ogni 5 prigionieri. I prigionieri, dato che si considerano disarmati, non fuggono (almeno con queste regole, ma siate liberi di inventarvene di vostre).

[5.0] Obiettivi e Vittoria. I giocatori si accordano in precedenza cosa possa essere obiettivo di vittoria: la conquista di una posizione, l'eliminazione di nemici, la cattura di un certo numero di prigionieri per essere interrogati, ecc. Queste sono le linee guida: per un obiettivo geografico significativo: 5 punti; per ogni soldato nemico eliminato: 1 punto; per ogni prigioniero: 2 punti; per ogni leader eliminato/catturato: 3 punti.

Buon Divertimento!



GIOCO SOLITARIO

Hurrah For Old Joe

Give Us Victories Solitaire

Un gioco di Giacomo Fusetti

A. INTRODUZIONE

Hurrah for Old Joe! è il sistema in solitario di Give Us Victories, e permette al giocatore di prendere le parti confederate durante la campagna di Chancellorsville. Questo regolamento fornisce una linea guida per il Comportamento dell'Automa, **ma sarà alle volte compito del giocatore identificarne il miglior modo di agire.** Data la grande libertà della mappa, non sarà raro trovarsi in situazioni di dubbio: in questo caso, prova ad agevolare l'Automa cercando di mostrare un poco più determinazione di quanto non abbia fatto il buon Hooker.

La conoscenza del gioco base è assolutamente necessaria per la comprensione di questo regolamento. Detto questo, consigliamo di seguire queste pagine tenendo il gioco piazzato sul tavolo, considerando che questo manualetto cerca di mantenere una forma procedurale che possa accompagnare il giocatore attraverso la sua prima partita.

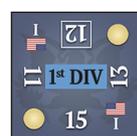
In questo regolamento trovi la versione standard del solitario.

Le regole della versione avanzata sono disponibili in download sul sito www.dsimula.com

B. PREPARAZIONE E PRIMO SGUARDO AL GIOCO

Stendi sul tavolo la mappa e segui le indicazioni di setup in B.1 (non utilizzare i segnalini Garrison e **non mettere in mappa la divisione di Stuart**, che potrai utilizzare solo nel gioco avanzato).

Diamo ora un'occhiata ai componenti.



Come avrai notato, le **pedine** dell'Automa sono diverse da quelle del gioco standard: sono a livello di divisione (solitamente tre o quattro brigate) e assorbono i danni ruotando in senso orario. Il loro valore di combattimento è sempre quello in basso; alcuni valori sono in un riquadro per identificare uno step che, quando raggiunto, assegna un PV ai confederati. Presta attenzione: **le pedine divisionali IA non possono mai formare un ammassamento a fine movimento** (attraversano invece senza problemi esagoni occupati da unità amiche mentre si spostano).

Da qui in avanti un gruppo di pedine IA dello stesso colore sarà indifferentemente chiamato formazione o Corpo.

Il **Display IA** è diviso in varie sezioni: la mappa strategica (C.2), la ruota di Chancellorsville (G.0), il tracciato attivazione (C.0) e il tracciato artiglieria (I.0). Vi è poi un altro tracciato (rifornimento) che useremo solo nella versione avanzata del solitario.

La **mappa strategica** non è altro che una versione semplificata della mappa standard, e serve a dare una visione d'insieme dei movimenti dell'Unione. Ogni **pedina strategica** qui rappresenta un Corpo. Su questa mappa verranno anche posizionati gli obiettivi dell'Automa (ma se ti trovi più comodo puoi anche scegliere di posizionarli direttamente sulla mappa di gioco).

Infine il **libretto Choices** viene utilizzato per un duplice scopo: determinare il Comportamento dell'IA e dare una progressione narrativa alle sue azioni. Vedremo più avanti come funziona.

Il gioco in solitario si svolge quasi completamente a sud del fiume: se lo spazio sul tavolo non è tanto, puoi tranquillamente posizionare display e mappa strategica sopra la parte alta della mappa.

B1. Setup

1. Posiziona il Display IA dove più comodo a fianco della mappa.
2. Dividi i Segnalini Obiettivo per formazione e mettili in una riserva vicino al Display IA.
3. Disponi le Pedine Strategiche sulla Mappa Strategica in questo modo, includendo dove segnalato i segnalini Combat:

- ★ XI e XII Corps: Germana Ford [011] +1 Combat (uno per formazione)
- ★ V Corps: Ely's Ford [012] +1 Combat
- ★ II Corps: Banks' Ford [014]
- ★ II Corps (Gibbon): Falmouth [015]
- ★ III Corps: [015]
- ★ I e VI Corps: [018]

4. Disponi le Pedine Comando sul Tracciato Attivazione come segue:

- ◆ V, XI e XII Corps nelle prime tre posizioni (a faccia in giù);
- ◆ II e III Corps a caso e a faccia in giù sul Tracciato, sotto a quelle posizionate precedentemente;

5. Colloca la pedina di Hooker sul secondo spazio del tracciato di destra.

7. Posiziona le seguenti pedine sul Tracciato dei Turni:

- ➔ I e VI Corps rispettivamente all'inizio del secondo e terzo giorno;
- ➔ la pedina Independent AoP sul turno 3 del primo giorno;
- ➔ l'obiettivo X all'inizio del quarto giorno.

8. Gira il Segnalino Atteggimento sul lato AGG e tenerlo in vista;

9. Posiziona la pedina PV sul valore 12 del tracciato in mappa.

10. Fai riferimento alle istruzioni di scenario e posiziona tutte le pedine in mappa.

Tieni a portata di mano il resto del materiale (Libretto, Regolo e Segnalini Modifica Combat).

C. INIZIARE: ATTIVARE UNA FORMAZIONE IA

In fase di setup hai posizionato le Pedine Comando IA (PC) sul tracciato attivazione. Il primo turno di gioco l'Automa ha tre attivazioni: prendi le prime tre pedine in alto sul tracciato e, senza guardarle, mettile nel contenitore. Fai poi scalare in alto le due rimanenti.

In generale, questo è il funzionamento del tracciato attivazione: le pedine IA che pescherai dal contenitore andranno coperte sulla prima posizione disponibile del tracciato e, all'inizio di ogni turno, entreranno quelle in alto a seconda del numero di attivazioni programmato, scalando poi le rimanenti verso l'alto.

Come avrai notato alcune PC dell'Automa si trovano sul tracciato dei turni: la pedina Independent entrerà in gioco inderogabilmente al terzo turno, mentre il I e il VI Corpo più avanti (a meno che tu non scelga di attaccarli - v. N.5).

Una volta scelte e inserite le tue PC confederate nel contenitore, sei pronto a iniziare la partita pescando la prima pedina.

Una formazione IA attivata segue questa procedura:

- ◆ **determina il Comportamento;**
- ◆ **acquisisce un obiettivo (se non ne ha già uno);**
- ◆ **muove, bombarda e combatte.**

Quando estrai una PC IA, questa ne attiva tutta la formazione: il raggio di comando non viene utilizzato, e la PC non è posta in mappa. Dopo la fase di combattimento rimettila semplicemente in fondo al tracciato attivazione, coperta.

*Attenzione: a differenza del gioco base, nel solitario il costo di attivazione di **qualsunque** Corpo dell'Unione è sempre di 1 punto attivazione.*

C.1 COMPORTAMENTO

La prima cosa da fare quando si attiva una formazione IA è controllarne il Comportamento: tira tre dadi (due del medesimo colore) e prendi Libretto e Regolo.

La somma dei due dadi dello stesso colore indica la pagina del Libretto da consultare. Il bordo di ogni pagina del Libretto comprende uno spazio con una sequenza di valori. I primi tre in alto corrispondono al risultato del terzo dado: affiancando la freccia sul Regolo a questo valore si ottengono tutte le corrispondenze necessarie per questo turno.

Molto probabilmente, durante il primo turno, l'unico valore che ti servirà è il primo in alto (quello associato al risultato del terzo dado). Segui semplicemente le indicazioni sulla legenda del Libretto: solitamente questo risultato crea uno Skirmisher IA, aggiunge modificatori o consente alle due formazioni non attive (I e VI) di spostarsi sul tracciato dei turni.

I due valori seguenti sono il valore di prossimità e di bombardamento, di cui parleremo più avanti (H.1 e I.1). Ignora completamente, per ora, i risultati Independent e Activation: non si applicano al Comportamento della formazione attiva e sono usati in altri momenti del gioco (L.1 e N.1).

*Attenzione: **non determinare il Comportamento per le formazioni che si trovano a nord del fiume con tutte le loro unità. Passa direttamente all'acquisizione dell'obiettivo o alla fase di movimento.***

C.2 OBIETTIVI

All'inizio del gioco nessuna Formazione IA ha un obiettivo. A questo punto (e ogni volta che un Corpo è privo di obiettivo) devi consultare il paragrafo luogo sul Libretto.

Guarda la mappa strategica: la pedina della formazione attivata si trova in un'area con un numero. Questo è il paragrafo del libretto da leggere.

Ad esempio, una volta attivato il XII Corpo all'inizio del gioco, noterai che si trova a Germana Ford, il cui paragrafo relativo è il [011]. Come quasi tutti i paragrafi luogo, ti verrà chiesto di tirare due dadi di diverso colore e seguirne le indicazioni per il risultato.

Il paragrafo assegnerà ora un obiettivo al Corpo. Prendi il segnalino obiettivo del valore indicato e ponilo sulla mappa strategica, nell'area indicata. A questo punto gira la pedina strategica della formazione sull'altro lato, ad indicare che sta procedendo verso un obiettivo: **finché non lo raggiunge, questa formazione non dovrà più consultare un nuovo paragrafo luogo.**

Le pedine strategiche non saranno più mosse dall'area in cui si trovano fino al raggiungimento di un nuovo obiettivo: il loro unico scopo è indicare che la formazione è in movimento verso l'obiettivo. Quando lo raggiungono, ricordati di spostarle nell'area di arrivo.

Nota bene: un obiettivo può essere raggiunto anche a causa di un'avanzata a seguito di un combattimento. In questo caso, leggi il paragrafo relativo anche se nel tuo turno.

D. MUOVERE

Ora che la formazione IA ha un obiettivo, può finalmente muovere.

Il movimento non è regolato da indicazioni specifiche sulla direzione da prendere: si affida invece al buonsenso del giocatore, almeno quando le formazioni dell'Automa sono lontane dal nemico e in fase di spostamento verso un obiettivo. Questo non è più vero quando vi sono unità confederate nelle vicinanze: ne parleremo nel capitolo H, introducendo il concetto di Prossimità.

Le unità IA hanno, come nel gioco base, 4 punti movimento. Non utilizzano mai il movimento strategico ma si servono del bonus delle strade (non dimenticartene). Quando muovi unità IA, cerca di seguire queste regole:

- ◆ mantieni il movimento quanto più possibile su strada e non rompere la formazione;

- ◆ tieni le unità in colonna;
- ◆ scegli il percorso più diretto verso l'obiettivo (privilegiando le strade principali).

La procedura per muovere le unità IA è questa: conta i punti movimento e sposta solo l'unità di testa (quella più vicina all'obiettivo). Fatto questo, trasferisci semplicemente le altre unità dietro di lei, anche se non avrebbero abbastanza punti movimento per raggiungere l'esagono di destinazione.

Quando almeno un'unità della formazione si sposta nell'esagono dell'obiettivo, questo è considerato raggiunto.

NOTA: un obiettivo comune a più formazioni (come Chancellorsville) è raggiunto anche quando una delle unità IA si muove adiacente a un'unità di un'altra formazione che, a sua volta, ha già raggiunto l'obiettivo.

Appena raggiunto un obiettivo, interrompi per un momento il flusso di gioco e completa questa procedura:

- ◆ assegna i PV;
- ◆ sposta la pedina strategica nella nuova zona;
- ◆ leggi il paragrafo luogo dell'area attuale.

Se, una volta effettuato il movimento, la formazione IA non si trova adiacente al nemico o su un obiettivo, il suo turno è concluso. Posiziona la PC coperta nel primo posto libero del tracciato attivazione ed estrai la prossima. In caso contrario, leggi il capitolo H: 'A contatto col nemico'.

Una nota anche sul movimento delle tue unità: **non puoi MAI spostarti a nord del fiume**, anche se conquisti un ponte dell'Unione. Il gioco in solitario si svolge interamente nella parte sud della mappa.

E. VITTORIA E SCONFITTA

Dato che abbiamo menzionato i Punti Vittoria, vediamo ora come sono valutate vittoria e sconfitta nel gioco in solitario.

Lo scopo del gioco è ottenere il maggior numero di PV. In fase di setup hai posizionato la pedina dei PV sullo spazio 12 del tracciato in mappa, numerato da 0 a 25. Ora, tu ottieni punti infliggendo perdite alle unità avversarie (osserva la tabella più avanti); l'Automa invece **te ne fa perdere** eliminando le tue unità, raggiungendo obiettivi e conquistando alcuni luoghi.

In pratica dovrai muovere il segnalino dei PV verso destra quando fai punti, e verso sinistra quando è l'Unione ad ottenerne.

La prima volta che una pedina confederata **con un valore di forza di 4 o più** è eliminata, ponila sullo spazio 0 del tracciato, la seguente sullo spazio 1 e così via. Hai la possibilità di fare lo stesso per le pedine divisione IA eliminate dal gioco, ma partendo dallo spazio 25 a discendere (se scegli di non metterla sul tracciato ottieni un ultimo PV).

Quando il segnalino dei PV raggiunge una delle estremità del tracciato (**o una pedina su di esso**), la partita termina immediatamente con una vittoria strategica: questa è confederata se il segnalino è sullo spazio 25 **o su una pedina unionista**, e viceversa dell'Automa se il segnalino è sullo spazio 0 **o su una tua pedina**.

Perdi immediatamente la partita anche se, in qualunque momento del gioco, 15 pedine confederate sono state eliminate.

1-10	vittoria minore dell'Unione
11-18	pareggio
19-24	vittoria minore confederata

Punti Vittoria del giocatore:

- 1 PV ogni volta che una pedina divisione IA è ruotata su un valore nel riquadro (una volta eliminata, puoi scegliere se guadagnare un ultimo PV eliminandola dal gioco, oppure metterla in fondo al tracciato senza fare punti)

Punti Vittoria dell'Automa:

- 1 PV quando una pedina confederata **di forza 2 o 3** è eliminata (**non** metterla sul tracciato);
 - 1 PV quando una pedina confederata **di forza 4 o più** è eliminata (mettila poi sul tracciato);
 - 0-2 PV per gli obiettivi assegnati dal Libretto;
 - PV Vittoria secondo il paragrafo **[001]** del Libretto.

La partita termina in ogni caso **alla fine del ventesimo turno**, e in questo caso la tua prestazione è valutata con questi parametri, a seconda dello spazio occupato dal segnalino:

*Prima di continuare leggi i paragrafi **[001]** e **[002]**: ti daranno un'idea dei punti per il controllo di alcuni luoghi (non dimenticare di calcolarli alla fine della giornata!).*

F. HOOKER E ATTEGGIAMENTO

Avrai ormai notato che il tracciato attivazione è composto anche da una colonna di destra di cui non abbiamo ancora parlato. Questa colonna ha due funzioni: stabilire l'Atteggiamento dell'Automa per il turno, e determinare se e quali formazioni IA vengono attivate dal Comandante Superiore Hooker.

F.1 ATTEGGIAMENTO



Nel corso della partita, l'Unione può trovarsi in due stati che ne determinano un Atteggiamento più o meno combattivo: Aggressivo (A) o Cautivo (C). Tieni sempre d'occhio dove è posizionata la pedina di Hooker quando, nel corso del gioco, viene fatto riferimento a questa condizione (puoi inoltre utilizzare come reminder il segnalino dedicato, utile quando la pedina di Hooker viene spostata sul tracciato dei turni).

F.2 HOOKER

La pedina di Hooker decide anche se due formazioni IA vengono attivate contemporaneamente (v. *Comandanti Superiori al capitolo 8 del regolamento base*). Quando, durante la fase di attivazione, la pedina di Hooker si trova su una casella evidenziata, non scegliere le unità in alto al tracciato attivazione: posiziona invece nell' Holding Box in mappa le pedine sui due spazi collegati alla casella di Hooker (coperte). Fatto questo, inserisci nel contenitore sia Hooker, che un numero di pedine comando IA pari ai punti attivazioni rimanenti prendendoli dalla cima del tracciato. Scala quindi verso l'alto le pedine rimaste.

Posiziona le due PC nell' Holding Box nel medesimo ordine in cui si trovano sul tracciato. Utilizza poi il segnalino dedicato per ricordare l'Atteggiamento dell'Automa, che non cambia fino al ritorno della pedina di Hooker sul tracciato.

Quando durante il gioco viene estratta la pedina di Hooker, rivela immediatamente le due PC, e attiva le rispettive formazioni IA nell'ordine di posizionamento (al contrario del gioco base Hooker non ha restrizioni al comando). Sposta poi Hooker due turni più avanti sul tracciato dei turni.

Quando la pedina del turno raggiunge la posizione di Hooker, tira un dado per stabilirne la posizione sul Tracciato Attivazione.

G. CHANCELLORSVILLE

Chancellorsville è un punto focale delle manovre dell'Automa, e si comporta diversamente dagli altri luoghi: qui l'Unione avrà un momento di stasi e cercherà di ammassare forze prima di proseguire con le azioni, a meno che tu non scelga di punzecchiarla attaccando in continuazione. Questo particolare momento di gioco è gestito dalla **Ruota di Chancellorsville**.

Quando una formazione IA raggiunge un obiettivo a Chancellorsville, segui le indicazioni al paragrafo [019] del Libretto.

Per prima cosa dovrai disporre le unità secondo le indicazioni. Fatto questo, prendi la PC della formazione e ponila sul primo spazio della ruota.

In generale, il funzionamento della ruota è molto semplice: innanzitutto due PC non possono mai coesistere nello stesso spazio. Dunque, quando una nuova PC entra nella ruota, le altre scalano negli spazi successivi. Quando invece una formazione viene attaccata, la PC relativa salta nel segmento opposto. Una volta che una PC raggiunge uno degli spazi indicati, è necessario leggerne il paragrafo relativo.

Inserita la prima PC sulla ruota, il turno della formazione IA termina e (dato che la PC non è più sul tracciato attivazione) non potrà essere riattivata. Questa situazione di stasi unionista può sbloccarsi in due modi:

- A - una PC raggiunge il quarto o l'ottavo settore della ruota
→ paragrafi [110], [111] o [029]
- B - la quarta formazione IA raggiunge l'obiettivo Chancellorsville
→ paragrafo [028].

ATTENZIONE: quando una PC è spostata sul semicerchio opposto della ruota a causa di un attacco confederato, essa avanza anche con questa modalità: alla fine di ogni turno tira due dadi e aggiungi al valore il numero di PC sulla ruota e il numero del turno corrente. **Con un risultato di 12 o più, fa avanzare tutte le PC sulla ruota.**

Esempio: è la fine del terzo turno e ci sono due PC sulla ruota. Tiri due dadi (risultato: 6) e aggiunti 2 per le PC e 3 per il turno. Il totale è 11, dunque le PC non avanzano.

H. A CONTATTO COL NEMICO

Presto o tardi capiterà anche ai condottieri più affabili di dover sfidare l'avversario sul campo. Ma prima di parlare del combattimento, vediamo come l'Automa tende a ingaggiare in battaglia le unità nemiche, introducendo il concetto di **prossimità**.

H.1 VALORE DI PROSSIMITÀ

Un Corpo IA è considerato **in prossimità del nemico** quando, all'inizio della sua attivazione, si trova a una distanza in Punti Movimento da almeno un'unità nemica pari o inferiore al Valore di Prossimità, che è calcolato in questo modo:

Valore assegnato dal libretto - valore dell'obiettivo corrente = Valore di Prossimità

*Ad esempio, il II Corps ha come obiettivo di valore 1 Salem Church e, durante il controllo del Comportamento, il Libretto indica un 4 alla voce Prossimità. Il Valore di Prossimità è dunque di 3 (4-1): se almeno un'unità confederata è raggiungibile da una delle sue unità con una spesa di 3 o meno PM, il V Corps è considerato **in prossimità**.*

Presta attenzione: il valore di prossimità è sempre dipendente dall'Atteggiamento A o C dell'Automa.

Inoltre, quando valuti la prossimità, ignora unità di fanteria isolate (a distanza di 2 o più esagoni dalla formazione di appartenenza) o unità confederate di cavalleria.

Un'ultima regola: il raggio di prossimità di un'unità non si estende mai oltre l'obiettivo della formazione.

Inoltre, se il Valore di Prossimità è superiore alla disponibilità effettiva di PM della formazione, il **Valore è da considerarsi pari a tale disponibilità di PM**.

Un altro esempio: il V Corps ha la propria riserva di punti movimento ridotta di 2PM in questo turno, per un totale di 2PM. Il valore assegnato dal libretto è 5. In questo caso il Valore di Prossimità è comunque 2: se un'unità confederata fosse raggiungibile con una spesa di 3 PM, non verrebbe considerata nella valutazione.

H.2 ATTIVAZIONE E MOVIMENTO

Una volta attivata, una formazione può dunque trovarsi in tre stati:

- a) **non in prossimità del nemico;**
- b) **in prossimità del nemico;**
- c) **adiacente al nemico.**

H.2.a Nel primo caso, muovi semplicemente la formazione IA verso l'obiettivo, ignorando qualunque unità confederata. Come indicato nel capitolo D, muovi solo l'unità di testa prima di spostare le altre. Se il percorso più diretto verso l'obiettivo vede comunque la presenza di unità confederate e queste non rompono il contatto (H.3), l'Automa le ingaggia anche se non in prossimità a inizio attivazione: l'unità di testa si ferma adiacente al nemico, e le altre vengono **trasferite** adiacenti al nemico (leggi la nota sopra).

H.2.b Se in prossimità, **trasferisci tutte le unità IA attive adiacenti all'unità confederata raggiungibile con la minor spesa di PM** (se più d'una a uguale distanza, considera quella più vicina all'obiettivo della formazione).

H.2.c Infine, se almeno una delle unità IA si attiva già adiacente al nemico, **trasferisci** le altre della formazione in modo da avvicinarle **alle unità ingaggiate e al nemico**. Le unità che si spostano in questo modo devono essere mosse in esagoni liberi, adiacenti a un'altra unità della propria formazione e adiacenti ad almeno un'unità nemica. Se non c'è almeno un esagono con queste caratteristiche (dunque se non è possibile ottenere un Engagement con almeno due unità IA), muovi tutta la formazione verso l'obiettivo, compresa la divisione adiacente al nemico a inizio attivazione.

A questo punto, se la formazione IA è a contatto col nemico, procedi con bombardamento e combattimento.

*Considera la seguente regola opzionale, e sfruttala a tuo piacimento: se tutte le unità IA vengono attivate adiacenti al nemico, e se c'è spazio di manovra, la formazione muove di 2 esagoni max in direzione dell'obiettivo, **senza però perdere contatto col nemico** (in questo caso le unità **non diventano disorganizzate** anche se abbandonano una trincea).*

H.3 ROMPERE IL CONTATTO

Quando ti avvicini a formazioni dell'Unione, ogni singola unità IA sceglie se rompere il contatto con un tiro di dado: con risultato 1-2 si allontana (non eseguire questo tiro se l'unità è in un riparo). Sposta le unità di un esagono, cercando di mantenere la formazione unita.

La valutazione è più complessa quando invece sono unità unioniste a muoversi adiacenti a quelle confederate. Procedi come segue:

Trasferimento

Quando una regola ti chiede di **trasferire** delle unità, sposta fisicamente quelle pedine da un esagono all'altro, senza badare alla normale procedura di movimento. Tieni conto di queste indicazioni:

- se possibile, cerca di posizionare le unità adiacenti solo all'unità confederata su cui è stato effettuato il calcolo della prossimità;
- se tale unità non ha abbastanza esagoni adiacenti vuoti per contenere tutte le unità IA attivate, posiziona quelle dal minor valore di forza adiacenti a quelle della formazione di appartenenza, privilegiando esagoni a contatto col nemico se l'Atteggiamento è Aggressivo e, viceversa, non a contatto se l'Atteggiamento è Cautivo.

Questa meccanica è molto diversa da quella del gioco base. Presta attenzione: non è necessario che le unità IA abbiano abbastanza punti movimento per raggiungere il nemico. Il solo fatto che una delle unità attive sia in prossimità permette a tutte quelle della formazione di 'trasferirsi' adiacenti all'unità confederata.

- ◆ **Se la formazione IA si attivava in prossimità o adiacente** e scegli di rompere il contatto, osserva l'Atteggiamento dell'Automa: se Aggressivo, una tua unità subisce un danno e le unità unioniste non avanzano ulteriormente. Se Cauto, una tua unità diventa disorganizzata e le unità del bot si muovono di un esagono verso l'obiettivo.
- ◆ **Se la formazione IA si attivava non in prossimità** e scegli di rompere il contatto, l'unità di testa continua a spostarsi fino a consumare la riserva di Punti Movimento. Se al termine del movimento l'unità è ancora a contatto col nemico (perché hai scelto di non ritirarti ulteriormente), osserva l'Atteggiamento dell'Automa: se Aggressivo trasferisci tutte le rimanenti unità del Corpo IA adiacenti all'unità di testa e al nemico (segui le indicazioni in H.2.b) e procedi con bombardamento e attacco. Se Cauto, trasferisci le unità IA dietro all'unità di testa, mantenendo una formazione in colonna. **In questo caso l'Automa termina il turno e non attacca, ma una delle tue unità diventa disorganizzata.**

I. ARTIGLIERIA E BOMBARDAMENTO

Le unità IA hanno un valore di artiglieria intrinseco non indicato sulla pedina. Esso è valutato diversamente nel caso l'unità stia attaccando o difendendo.

I.1 ARTIGLIERIA IN ATTACCO

Se la formazione è attiva e deve bombardare (o calcolare il proprio valore di artiglieria durante un attacco), **utilizza il valore Arty indicato dal libretto durante la valutazione del Comportamento (C.1).**

Questo valore è riferito alla formazione nella sua interezza (non a ogni singola unità coinvolta), ed è utilizzato sia durante la fase di bombardamento, che in attacco (aggiungendolo al valore totale di combattimento). L'Automa può bombardare a utilizzare l'artiglieria in attacco nello stesso turno!

Esempio: il XII Corpo ottiene un valore di artiglieria 3 sul Libretto. Durante il turno termina il movimento adiacente al nemico. La divisione Geary è adiacente a un'unità confederata in terreno aperto, e la selezione per il bombardamento: tira sulla tabella utilizzando il fattore di bombardamento 3. Nella fase di attacco, usando la procedura di Engagement, aggiunge 3 al valore totale di combattimento.

I.2 ARTIGLIERIA IN DIFESA

Il valore di artiglieria IA in difesa è calcolato in questo modo:

Tiro per il riparo / 2 = valore di artiglieria

(arrotonda in eccesso se l'unità è a piena forza, in difetto se ridotta; spiegato nel paragrafo: J.1 ATTACCO DEL GIOCATORE)

Ti consigliamo di usare il segnalino apposito sul Display IA per non dimenticarti di questo valore.

I.3 NOTE SUL BOMBARDAMENTO IA

Il bersaglio del bombardamento è sempre l'unità che consente il modificatore più vantaggioso (o random in caso di parità). Quando il Libretto fornisce un valore di bombardamento N(x), la formazione IA non bombarda, ma utilizza comunque il valore tra parentesi per l'attacco.

I.4 BOMBARDARE LE UNITÀ DELL'AUTOMA

Quando bombardi un esagono occupato da unità IA, l'Automa crea un riparo solo se in Atteggiamento Cauto, oppure se in terreno aperto

(anche se Aggressivo). Quando ciò accade non tirare il dado per il riparo: lo farai dopo, in fase di combattimento.

J. COMBATTIMENTO

J.1 ATTACCO DEL GIOCATORE

Quando decidi di attaccare un'unità IA, il combattimento si svolge in modo pressoché identico a quello del gioco base. Tieni solo conto di queste differenze:

- ◆ se non già presente, l'Automa crea sempre un riparo quando attaccato. Costruito il riparo, tira un dado: con un valore da 3-6 infligge una perdita alle tue unità attaccanti, con 1-2 riduce la tua riserva di dadi per il combattimento. **Se il risultato è pari, inoltre, viene creato uno skirmisher unionista** (mettilo sopra alla divisione IA, in eccezione alla regola di stacking del capitolo B);
- ◆ il tiro precedente è usato anche per determinare il valore di artiglieria, come indicato nel capitolo precedente (I.2): durante il calcolo dei rapporti, aggiungilo al valore di combattimento dell'Automa;
- ◆ l'Automa ha dei modificatori fissi al tiro di dado (basati sulla formazione e indicati nella tabella seguente):

	Piena forza	Tutte le unità in combattimento lato ridotto
II, V, XI, XII	+2	+1
I, III, VI	+3	+2

L'indicazione è riferita a tutte le unità **impegnate in un combattimento**. Dunque finché tutte queste unità non sono sul lato ridotto, si utilizzano i modificatori di piena forza.

ATTENZIONE: sia quando viene attaccato che quando attacca, l'Automa utilizza sempre i modificatori **dopo il tiro e nel modo più vantaggioso possibile** (non scommette come te sui colori dei dadi).

ESEMPIO: il III Corps tira quattro dadi, ottenendo 5, 4, 3, 3. Ha a disposizione 3 DRM, che distribuisce al dado da 4 (+1=5) e a un dado da 3 (+2=5). I confederati subiscono dunque 3 danni.

J.2 ATTACCO DELL'AUTOMA

Quando l'Unione attacca, la procedura è un po' diversa rispetto a quella del gioco base.

Innanzitutto tutte le unità della formazione attiva attaccano contemporaneamente in una sorta di macro attacco che coinvolge **tutte le unità nemiche loro adiacenti**. Le unità IA non attaccano mai singolarmente. Questo insieme di unità coinvolte nel combattimento è denominato **Engagement**.

Individuate le unità coinvolte nell'Engagement, devi sommare i valori di combattimento di tutte le unità attaccanti, poi i valori delle tue unità in difesa. Fatto questo, **dividi entrambi i risultati per 5** (arrotonda in difetto), ottenendo due valori, corrispondenti al numero di dadi che ognuna delle due fazioni deve tirare, **con un minimo di 1**.

Ricorda di aggiungere il valore di artiglieria al valore di combattimento totale dell'Automa (anche se ha utilizzato il bombardamento nella fase precedente)!

A questo punto tira i dadi per l'attaccante, aggiungendo i modificatori al risultato **nel modo più vantaggioso possibile**. Prendi nota dei danni inflitti, e tira dunque i dadi per i tuoi difensori, applicando i modificatori sui colori come nel gioco base.

J.3 NOTE SUGLI ENGAGEMENT

Queste regole sono valide unicamente durante l'attacco dell'Automa, in uno scontro in Engagement:

- ◆ Prima di calcolare il numero di dadi, hai la possibilità di creare un solo riparo e un solo skirmisher;
- ◆ un riparo confederato può infliggere danno unicamente alle unità adiacenti (oppure, come nel gioco standard, ridurre la disponibilità di dadi dell'Automa);
- ◆ non valutare mai il modificatore di accerchiamento; inoltre, le restrizioni del terreno si applicano solo se tutte le tue unità in difesa si trovano sul medesimo tipo di terreno;
- ◆ il numero massimo di dadi che ogni fazione può tirare è 6;
- ◆ caso particolare: se una o più unità IA di forza 3 o maggiore attacca una singola unità confederata di forza 1, questa è automaticamente distrutta.

Possibile interruzione dell'attacco dell'Unione

Se in un attacco in Engagement l'Automa dovesse trovarsi in svantaggio per numero di dadi, interrompi momentaneamente la procedura: tira un dado, sottraendo la differenza del numero di dadi tra le due fazioni, e aggiungendo 1 se in Atteggiamento Aggressivo. Con risultato 0-3, l'attacco è interrotto e il turno dell'Automa terminato. In caso contrario, procedi con il combattimento.

K. CONSEGUENZE DEL COMBATTIMENTO

K.1 DANNI

In uno scontro in Engagement, assegna i danni alle unità IA coinvolte in questo modo: elimina prima un eventuale skirmisher, poi riduci l'unità con il valore di combattimento maggiore. Bada di assegnare un danno a tutte le unità coinvolte prima che una di esse ne riceva un secondo.

Le unità IA assorbono danni ruotando in senso orario (questo diminuisce il loro valore di combattimento): per ogni danno subito, ruota la pedina sul valore minore seguente. Come indicato nel capitolo E, assegna un PV per i confederati ogni volta che la pedina ruota su un valore nel riquadro.

K.2 REGOLA DEL 6

(v. capitolo 14 sul manuale base)

In difesa, quando l'Automa ottiene dei 6 naturali sul tiro, infligge danni alle unità confederate con il maggior valore di combattimento (scegli tu in caso di parità), dando priorità alla fanteria prima dell'artiglieria.

In attacco, per ogni 6 naturale, sei obbligato a ritirare un ammassamento nel caso si verificano queste condizioni:

- ◆ l'atteggiamento è aggressivo E il nemico è in trincea o fortificazione OPPURE,
- ◆ l'esagono attaccato è un obiettivo OPPURE,
- ◆ la ritirata causerebbe l'eliminazione delle unità confederate in difesa.

Così non fosse, i 6 vengono solo destinati a infliggere danni con le priorità illustrate nelle righe precedenti.

K.3 RITIRATA E AVANZATA

Valuta una possibile ritirata di un'unità IA in difesa in questo modo: prima di assegnare l'ultimo danno, tira un dado e sottrai 1 se l'Atteggiamento è Cautivo. Se il risultato è 1-2, l'unità assorbe l'ultimo danno ritirandosi verso la più vicina unità amica. Un'unità IA si ritira sempre quando in questo modo può assorbire un danno che la eliminerebbe dal gioco.

Le formazioni IA, dopo un attacco, avanzano solo se così facendo si avvicinano all'obiettivo (muovi l'unità col valore di combattimento maggiore).

In un Engagement puoi assorbire una perdita per ogni ammassamento confederato che decidi di far ritirare (fino a un massimo di 2).

K.4 DISORGANIZZAZIONE E DEMORALIZZAZIONE

Un'unità IA disorganizzata muove normalmente assieme al resto della formazione, ma non partecipa al combattimento e, di conseguenza, la sua posizione non è considerata durante la valutazione di un Engagement. Un'unità demoralizzata, come nel gioco a due giocatori, non ha possibilità di muovere adiacente al nemico e rompe sempre il contatto.

L. FINE DEL TURNO E INIZIO DEL SEGUENTE

L.0 FINE DEL TURNO

Una volta estratta l'ultima pedina dal contenitore, ricorda di consultare il paragrafo [002] e controllare se si verificano le condizioni citate. Quando la pedina del turno raggiunge la posizione delle seguenti pedine, procedi come segue:

- ➔ **Hooker:** tira un dado e posizionalo nello slot relativo sul Tracciato Attivazione.
- ➔ **pedina Independent:** mettila direttamente nel contenitore (N.1).
- ➔ **I e VI Corps:** segui le indicazioni in N.5.
- ➔ **Obiettivo X:** tirare un dado e leggere: 1-2 [988], 3-4 5-6 [999].

L.1 RANDOMIZZAZIONE DEL TRACCIATO ATTIVAZIONE

All'inizio di ogni turno seguente, dopo che hai scelto le truppe confederate da attivare e le hai poste nel contenitore, è necessario casualizzare il Tracciato Attivazione. Tira tre dadi e, usando il regolo esattamente come per il controllo del Comportamento (C.1), consulta il libretto alla voce Activ. Le frecce risultanti muoveranno le Pedine Comando e la pedina di Hooker sul tracciato, rendendo parzialmente imprevedibili le successive mosse dell'Automa.

Se la posizione citata è vuota, fare riferimento alla posizione occupata col primo numero minore. Gli spostamenti di Hooker segnalati con un asterisco permettono alla pedina di 'saltare' dalla posizione 1 alla 6 se si sta muovendo verso l'alto, o viceversa dalla 6 alla 1 se si sta spostando verso il basso. Una freccia senza asterisco non muove la pedina di Hooker, se si trova già nelle posizioni 1 e 6.

Fatto ciò, metti nel contenitore (o nell' Holding Box) le Pedine Comando seguendo le normali regole di attivazione.

M. TURNI NOTTURNI

Durante il turno notturno non inserire PC IA nel contenitore: porta a termine il tuo turno normalmente, poi tira un dado e dividi per due (arrotonda in eccesso). Scegli un pari numero di formazioni IA e spostale verso il loro obiettivo seguendo questi criteri:

- ➔ se il dado ha dato risultato pari, scegli Corpi dell'ala marciante (II, V, XI, XII), altrimenti formazioni dell'ala sinistra (I, III, VI);
- ➔ scegli i Corpi più lontani dall'obiettivo e adiacenti a meno unità nemiche; non valutare formazioni IA con unità completamente circondate;
- ➔ sposta fisicamente le pedine di tre esagoni, mantenendo la formazione unita e cercando di posizzionarli su strada (il consiglio è, come sempre, di valutare solo l'unità più avanzata: sposta questa, e trasferisci le altre adiacenti).

Alla fine di un turno notturno ricordati di rimuovere, oltre ai segnalini DIS, anche tutti gli Skirmisher dell'IA ancora in mappa e i modificatori Combat.

M.1 RIFORNIMENTO E RECUPERO

Nel gioco in solitario, la fase di rifornimento è valutata unicamente nella modalità avanzata. Nella fase di recupero, l'Automa recupera, per ogni formazione, step dell'unità con il valore attuale di combattimento più basso. Ruota la pedina in senso antiorario, fino al primo valore nel riquadro o al valore di partenza (può dunque recuperare due step, nel caso fosse già su un valore nel riquadro).

M.2 PUNTI

Prima di spostare il segnalino del turno sulla giornata seguente, consulta il paragrafo [001] del Libretto, e assegna punti come indicato. Ricorda: solo l'Unione riceve punti in questo modo

N. NOTE DI GIOCO

N.1 PEDINA INDEPENDENT

La pedina *Independent* (disponibile per l'Automa a partire dal terzo turno) ha un'utilizzo diverso rispetto a quella confederata: ponila normalmente nel contenitore all'inizio di ogni turno, ma una volta estratta devi tirare tre dadi e consultare la pagina del Libretto corrispondente al risultato. Avvicinando il Regolo (come spiegato in C.1) ed esaminato il risultato Indep, otterrai l'utilizzo dell'*Independent* per il turno (non necessariamente l'attivazione di una formazione).

N.2 SKIRMISHER

Gli Skirmisher IA vengono generati in due modi: durante la valutazione del Comportamento (C.1) e quando tiri il dado per determinare l'effetto di un riparo (I.1). In entrambi i casi, posiziona lo Skirmisher sulla pedina divisione più vicina a un'unità confederata o, in caso di pari distanza, su una a caso. **Una formazione IA può avere al massimo uno Skirmisher attivo** (ignora eventuali risultati che ne creerebbero altri).

N.3 SEGNALINI COMBAT

Quando il Libretto assegna un segnalino +1/-1 Combat a una formazione, ponilo in mappa su una delle unità coinvolte (o, se sei più comodo, sulla Pedina Strategica). La funzione del segnalino è quella di **umentare o ridurre la riserva di dadi** per la formazione la prossima volta che è coinvolta in un combattimento (sia in attacco che in difesa). Rimuovi il segnalino dopo l'uso o alla fine della giornata.

Ricorda, il segnalino Combat è attivo per qualunque unità della formazione e non è cumulabile. Un risultato -1 Combat sul Libretto semplicemente rimuove un eventuale segnalino già presente.

N.4 GIBBON



La seconda divisione del II Corps non viene mai attivata con la formazione madre: sarà possibile attivarla solo grazie a particolari risultati della pedina Independent.

Nel gioco è presente una Pedina Strategica dedicata.

N.5 I E VI CORPS

Quando è il momento di far entrare in gioco il I o il VI Corpo (perché la pedina del turno ne ha raggiunto la posizione sul tracciato dei turni, o perché hai scelto di attaccarli), controlla l'Atteggimento IA: se Cauto, poni la PC in fondo al tracciato attivazione.

Se Aggressivo, mettila direttamente nel contenitore (in questo caso la pedina **non è conteggiata nella disponibilità di punti attivazione per il turno**).

N.6 NORD DEL FIUME

Una formazione IA a nord del fiume con un obiettivo a sud cerca sempre di raggiungere il guado più vicino libero da unità nemiche (ovvero con nessuna unità confederata nel raggio di due esagoni). Quando viene attivata, posiziona un segnalino obiettivo sul lato 'Objective' sul guado identificato, da considerarsi unicamente come obiettivo temporaneo e promemoria.

Quando la formazione raggiunge il segnalino, trasferisci automaticamente tutte le unità a sud del fiume, quanto più possibile adiacenti al guado, e posiziona un ponte.

Se, prima che la formazione riesca a raggiungere il guado, questo viene occupato da unità confederate, la formazione prosegue comunque per l'obiettivo temporaneo e, quando lo raggiunge procedi come segue:

- ➔ tira un dado: con risultato 1-3 assegna un danno alla formazione IA.
- ➔ identifica dunque il guado libero più vicino e sposta tutte le unità a sud del fiume, posizionandole adiacenti al guado.
- ➔ costruisci un ponte.

N.7 UNITÀ ISOLATE

Può capitare, durante il gioco, che un'unità IA rimanga isolata (a tre o più esagoni di distanza) dalla formazione di appartenenza. In questo caso, non attivarla con il resto della formazione: alla fine dell'attivazione,

muovila per la massima capacità dei suoi punti movimento verso le altre unità della formazione.

N.8 FORMAZIONI RIDOTTE

Quando una formazione IA composta da sole unità ridotte viene attivata, consulta il paragrafo **[800]** del Libretto prima di procedere con il turno.

O. SEQUENZA DI GIOCO

All'inizio della partita, leggi i paragrafi **[001]** e **[002]** sul Libretto, che forniscono alcune indicazioni di gioco di cui tener conto.

O.1 - SCELTA FORMAZIONI

(Solo il primo turno: ignorare i passaggi 2 e 3)

- ◆ 1. Il giocatore sceglie le sue formazioni da attivare in base alla disponibilità di punti attivazione per quel turno, e pone le Pedine Comando nel contenitore;
- ◆ 2. randomizzare il Tracciato Attivazione IA (L.1)
- ◆ 3. se la pedina di Hooker è in una posizione contornata di rosso*, posizionare le pedine comando ad essa collegata nella Holding Box sulla mappa. Quindi, scalare le rimanenti verso l'alto e spostare Hooker nel contenitore;
- ◆ 4. controllare la quantità di punti attivazione disponibili per l'IA e inserire nel contenitore un pari numero di pedine comando, selezionandole dalla parte più in alto del tracciato attivazione ed escludendo dal conteggio, se necessario, quelle già presenti nell'Holding Box. Scalare di nuovo verso l'alto.

O.2 - ATTIVAZIONI

Pescare le pedine comando e procedere con le attivazioni (C)

(NOTA: L'attivazione delle formazioni del giocatore procede allo stesso modo del gioco base).

O.3 - FINE TURNO

- ➔ *(Solo durante i turni notturni):* Recupero (M.1) e rimozione dei segnalini (M).
- ➔ Consultare i paragrafi **[001]** e **[002]** e assegnare eventuali PV.
- ➔ Far avanzare la pedina Turno.

* **ECCEZIONE:** *Se la pedina di Hooker è in una posizione contornata di rosso, ma solo una delle caselle collegate è occupata da una PC, posizionare tale PC nel contenitore, ma non muovere Hooker. Prendere quindi le restanti PC da inserire nel contenitore dalla cima del Tracciato. Nel caso invece entrambe le caselle collegate fossero vuote, ignorare Hooker e proseguire col punto successivo.*



Army of the Potomac - J.Hooker

<p>I Corps - Reynolds</p> <p>Artillery - Wainwright</p> <p>I division - Wadsworth</p> <p>Phelps, Jr. br Cutler br Paul br Meredith br</p> <p>II division - Robinson</p> <p>Root br Baxter br Leonard br</p> <p>III division - Doubleday</p> <p>Rowley br Stone br</p>	<p>II Corps - Couch</p> <p>Artillery - Morgan</p> <p>I division - Hancock</p> <p>Caldwell br Meagher br Zook br Brooke br</p> <p>II division - Gibbon</p> <p>Sully br Owen br Hall br</p> <p>III division - French</p> <p>Carroll br Hays br MacGregor br</p>	<p>III Corps - Sickles</p> <p>Artillery - Randolph</p> <p>I division - Birney</p> <p>Graham br Ward br Hayman br</p> <p>II division - Berry</p> <p>Carr br Revere br Mott br</p> <p>III division - Whipple</p> <p>Franklin br Bowman br Berdan br</p>	<p>V Corps - Meade</p> <p>Artillery - Weed</p> <p>I division - Griffin</p> <p>Barnes br McQuade br Stockton br</p> <p>II division - Sykes</p> <p>Ayres br Burbank br O'Rorke br</p> <p>III division - Humphrey</p> <p>Tyler br Allabach br</p>	<p>VI Corps - Sedgwick</p> <p>Artillery - Tompkins</p> <p>I division - Brooks</p> <p>Brown br Bartlett br Russell br</p> <p>II division - Howe</p> <p>Grant br Neill br</p> <p>III division - Newton</p> <p>Shaler br Browne br Wheaton br</p> <p>Light div - Burnham</p>
---	---	---	--	--

XI Corps - Howard

Artillery -Schirmer

I division - Devens

von Gilsa br
McLean br

II division - Steinwehr

Buschbeck br
Barlow br

III division - Schurz

Schimmelfennig br
Krzyzanowski br

XII Corps - Slocum

Artillery - Best

I division - Williams

Knipe br
Ross br
Ruger br

II division - Geary

Candy br
Kane br
Greene br

Reserve Artillery

NY Light
US
Provost br

Cavalry Corps - Stoneman (detached)

Artillery - Robertson (detached)

I division - Pleasanton (detached)

Devin br
Davis br (detached)

II division - Averell br (detached)

Sargent
McIntosh

III division - Mc Gregg br (detached)

Kilpatrick
Wyndham

Reserve - Buford

Army of Northern Virginia - R.E. Lee

<p>Reserve Artillery</p> <p>Cutt's Art bn Nelson's Art bn</p> <p>I Corps - Longstreet</p> <p>Alexander's Art bn Washington Lou. Art bn</p> <p>McLaws division</p> <p>Wofford br Semmes br Kershaw br Barksdale br Cabell's Art bn</p> <p>Anderson division</p> <p>Wilcox br Wright br Mahone br Posey br Perry br Garnett's Art bn</p> <p>Hood division (detached)</p> <p>Robertson br Law br Anderson br Benning br Henry's Art bn</p> <p>Pickett division (detached)</p> <p>Garnett br Kemper br Armistead br Corse br Dearing's Art bn</p>	<p>Cavalry division - Stuart</p> <p>F. Lee br W. H. F. Lee br Hampton br (detached) Jones br (detached) Beckam's Art bn</p> <p>II Corps - Jackson</p> <p>Brown's Art bn McIntosh's Art bn</p> <p>A. P. Hill division</p> <p>Heth br Thomas br Lane br McGowan br Archer br Pender br Walker's Art bn</p> <p>Rodes division</p> <p>O'Neal br Colquitt br Ramseur br Doles br Iverson br Carter's Art bn</p> <p>Early division</p> <p>Gordon br Hoke br Smith br Hays br Andrew's Art bn</p> <p>Colston division</p> <p>Paxton br Jones br Warren br Nicholls br Jones's Art bn</p>
---	---

January 26, 1863.

Major General Hooker:

General.

I have placed you at the head of the Army of the Potomac. Of course I have done this upon what appear to me to be sufficient reasons. Only those generals who gain successes, can set up dictation. What I now ask of you is military success, and I will pick the dictatorship. The government will support you to the utmost of its ability, which is neither more nor less than it has done and will do for all commanders. I much fear that the spirit which you have arded to infuse into the Army, of criticising their Commanders, and withholding confidence from him, will now turn upon you. I shall assist you as far as I can, to put it down. Neither you, nor Napoleon, if he were alive again, ~~can~~ ^{could} get any good out of an army, while such a spirit prevails in it.

And now, beware of rashness. Beware of rashness, but with energy, and sleepless vigilance, go forward, and give us victories.

Your very truly
A. Lincoln