

GIVE US VICTORIES

The Chancellorsville Campaign, Virginia, 1863

RULES
Main Game



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: Sergio Schiavi

Ricerca storica: Fred Gilligan, Jack Greene, SS

Sviluppo: Alessandro Barbero, Giovanni Maccioni, Giacomo Fusetti
Giorgio Pariani, SS

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

Revisione regole: Alessandro Barbero, Giovanni Maccioni, Giacomo
Fusetti, SS

Sistema di combattimento: Alessandro Barbero

A Perfect Plan: Giovanni Maccioni

Red Die of Courage: Giuseppe Tamba

Hurrah for Old Joe: Giacomo Fusetti

Maps&counters: Sergio Schiavi

Figure: Pier Giorgio Lovera

Traduzione: Giuseppe Tamba, Fred Gilligan

Video Kickstarter: Carlo Riccobono

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. C'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 bifronte 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 manovraronero 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 (Skirmisher 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 un secondo livello di perdite sono eliminate. Unità con 1 solo punto di combattimento hanno invece un solo livello di forza e sono eliminate quando subiscono una perdita.

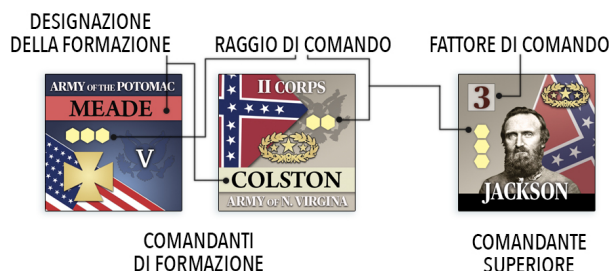
Sono inoltre presenti altri numeri, nomi, simboli e colori che ne identificano tipo, designazione storica ed eventuali bonus di combattimento.



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 due giochi ridotti, 'A perfect plan' e '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 tazze diverse, 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 per quel turno 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 vi sono pedine comando da estrarre nel 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 in generale 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 hanno una designazione specifica (indipendenti) o che sono sotto la pedina 'distaccamento'

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 'distaccamento'. 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 'distaccamento'.

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 distaccamento. 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.

Distaccamento (Detach)



Entrambi i giocatori dispongono di un segnalino 'Distaccamento' 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 'Distaccamento' 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 'Distaccamento' 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 'distaccamento' 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 rompere 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 rompere 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 rompere il contatto con il nemico muovendo di due esagoni sempre se non termina il movimento adiacente ad unità avversarie.

Non è concesso rompere 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 rompere 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

In alcuni casi 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 'distacco'.


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.

Possano 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 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. La cavalleria, al costo di 5 punti movimento aggiuntivi, se non piove, può anche attraversare i guadi sul Rappahannock.

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 3 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

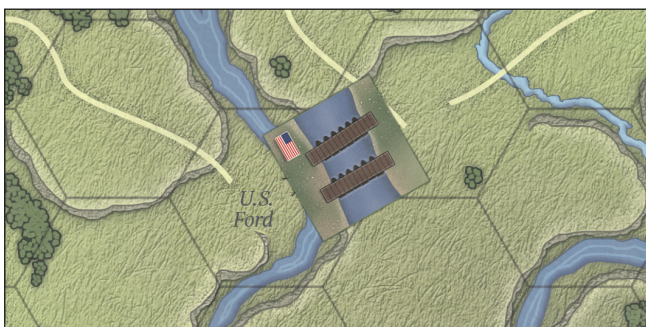
I giocatori possono gettare pontoni attraverso un fiume, maggiore o minore. Il giocatore dell'Unione dispone di 6 pontoni, mentre il giocatore Confederato ha un solo pontone che può entrare in gioco tramite un evento speciale.

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 se vuole un riparo; 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 all'inizio del 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 considerati 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 in seguito ad 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; 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 seconda 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 del turno 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 tiro 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 dalle rispettive bandiere 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 fino a quando 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 'Stonewall attack', '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 posizzarle entro due esagoni da Ely's o Germanna Ford.

Le forze che non partecipano

Alcune forze di entrambi gli eserciti non partecipano 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. 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



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