

THE AMERICAN CIVIL WAR

A HOLD THE LINE Game



WORTHINGTON 

HOLD THE LINE – The American Civil War

1.0 INTRODUZIONE

Hold the Line – The American Civil War consente di ricreare alcune battaglie combattute durante la Guerra Civile Americana. I blocchi di legno etichettati rappresentano gli eserciti degli Unionisti e dei Confederati: fanteria, cavalleria, artiglieria, cannoniere e leaders sono agevolmente riconoscibili dalle rispettive etichette. Il tabellone rappresenta il campo di battaglia, sulla cui griglia esagonale andranno piazzati gli esagoni di cartone inclusi nel gioco, che rappresentano vari tipi di terreno (foreste, colline ...), modellando così la mappa per giocarvi gli scenari proposti, come pure quelli creati a piacimento dai giocatori stessi.

Le etichette vanno applicate sia sul fronte che sul retro dei blocchi di legno seguendo attentamente le indicazioni del foglio che le contiene. Ci sono etichette con un quadrato in basso a destra di colore verde, nero o oro: sono le etichette portabandiera che servono a mostrare il valore morale e vanno applicate su un solo lato di alcuni blocchi, mentre sull'altro vanno applicate etichette dello stesso tipo ma senza questa indicazione colorata.

L'etichetta della fanteria rappresenta due fucilieri che sparano, quella della cavalleria un soldato che carica a cavallo e quella dell'artiglieria un cannone che spara.

2.0 LA MAPPA E I SUOI EFFETTI

La mappa rappresenta il campo di battaglia: ciascuno spazio esagonale su cui non è piazzato un esagono di terreno è considerato campo aperto.

2.1 Il terreno e i suoi effetti

Il campo di battaglia viene ricostruito piazzando sulla mappa gli esagoni di terreno, seguendo le indicazioni illustrate contenute nel libro degli scenari. Questi esagoni rappresentano e ricostruiscono le varie caratteristiche del terreno presenti nei diversi campi di battaglia.

2.1.1 Combattimento: gli effetti del terreno si applicano alle unità che combattono, che ingaggiano un assalto ravvicinato o che testano il morale per determinare la ritirata. Il modificatore si applica con riferimento al tipo di terreno in cui si trova l'unità che si difende. Un solo modificatore per il terreno è applicabile all'unità difendente. Il terreno modifica il risultato dei dadi, incrementando o diminuendo i punti ottenuti da ogni singolo dado lanciato. *Esempio: Un'unità di fanteria combatte a distanza di un esagono un'unità nemica in foresta e lancia 3 dadi ottenendo 5, 5 e 6: l'attaccante si vede ridotto il punteggio dei suoi dadi a 4, 4 e 5 per gli effetti del terreno (foresta – 1) e manda a segno un solo colpo (5).*

2.1.2 Movimento: gli effetti del terreno si applicano al movimento delle unità non appena entrano in un esagono di terreno. Ogni esagono comporta un costo di movimento. Ogni unità ha una sua specifica capacità di movimento. Nessuna unità può entrare in un esagono di terreno se il costo di movimento per entrarci eccede la sua specifica capacità di movimento.

2.1.3 Linea di vista: certi tipi di terreno bloccano la linea di vista incidendo così sulla possibilità o meno di condurre un combattimento a fuoco (a distanza di 1, 2 o 3 esagoni).

2.1.4 Morale: il morale di ogni unità può sollevarsi o abbassarsi e un tipo di terreno può comportare un aumento o un calo di morale dell'unità in difesa quando testa il morale per determinare la ritirata a seguito di un attacco subito in assalto ravvicinato.

2.2 Tipi di terreno

2.2.1 Campo aperto

Combattimento: nessun effetto.

Movimento: nessun effetto.

Linea di vista: nessun effetto.

Morale: nessun effetto.

2.2.2 Palude

Combattimento: nessun effetto/inaccessibile.

Movimento: inaccessibile.

Linea di vista: nessun effetto.

Morale: nessun effetto.

2.2.3 Fiume

Combattimento: +1 ai dadi dell'attaccante se l'unità in difesa è in un esagono di fiume.

Movimento: di norma inaccessibile, salvo regola speciale dello scenario Petersburg,

Linea di vista: nessun effetto.

Morale: -1 al morale dell'unità in difesa nel test morale per la ritirata in assalto ravvicinato.

2.2.4 Ponte

Combattimento: nessun effetto.

Movimento: nessun effetto (annulla l'inaccessibilità del fiume).

Linea di vista: nessun effetto.

Morale: -1 al morale dell'unità in difesa nel test morale per la ritirata in assalto ravvicinato.

2.2.5 Foresta

Combattimento: -1 ai dadi dell'unità attaccante.

Movimento: un'unità deve fermarsi quando vi entra.

Linea di vista: blocca la linea di vista.

Morale: +1 al morale dell'unità in difesa nel test morale per la ritirata in assalto ravvicinato.

(Nota: sono presenti due diversi tipi di foresta ma il loro effetto è il medesimo).

2.2.6 Frutteto

Combattimento: -1 ai dadi dell'unità attaccante.

Movimento: un'unità deve fermarsi quando vi entra.

Linea di vista: blocca la linea di vista.

Morale: +1 al morale dell'unità in difesa nel test morale per la ritirata in assalto ravvicinato.

2.2.7 Collina

Combattimento: -1 ai dadi dell'unità attaccante.

Movimento: un'unità deve fermarsi quando vi entra.

Linea di vista: blocca la linea di vista.

Morale: +1 al morale dell'unità in difesa nel test morale per la ritirata in assalto ravvicinato.

2.2.8 Città o paese

Combattimento: -1 ai dadi dell'unità attaccante.

Movimento: nessun effetto.

Linea di vista: bloccano la linea di vista.

Morale: + 1 al morale dell'unità in difesa nel test morale per la ritirata in assalto ravvicinato.

(Nota: sono presenti due diversi tipi di centri abitati ma il loro effetto è il medesimo).

2.2.9 Strada incavata / Staccionata

(effetti applicabili solo sui lati dell'esagono raffiguranti la protezione)

Combattimento: -1 ai dadi dell'unità attaccante.

Movimento: nessun effetto.

Linea di vista: nessun effetto.

Morale: +1 al morale dell'unità in difesa nel test morale per la ritirata in assalto ravvicinato.

2.2.10 Trincea

(effetti applicabili solo sui lati dell'esagono raffiguranti la protezione)

Combattimento: -1 ai dadi dell'unità attaccante.

Movimento: un'unità deve fermarsi quando vi entra.

Linea di vista: nessun effetto.

Morale: +1 ai dadi dell'unità in difesa nel test morale per la ritirata in assalto ravvicinato.

(Nota: -1 al test morale rende l'Oro Nero e il Nero Verde

+1 al test morale rende il Verde Nero e il Nero Oro

-1 al lancio dell'attaccante significa detrarre 1 da ciascuno dei dadi lanciati:

ad esempio, un 5 diventa 4, un 6 diventa 5 e così via).

3.0 LE UNITÀ

3.0.1 I blocchi etichettati rappresentano le truppe dei due eserciti in conflitto: i blocchi blu sono le truppe degli Unionisti e i grigi quelle dei Confederati. Gruppi di blocchi con etichette affini compongono unità di fanteria, di artiglieria e di cavalleria, oltre a cannoniere e leaders.

3.0.2 Ciascuna unità combattente (costituita da un gruppo di blocchi con etichette uguali) ha un valore in punti di forza da 1 a 4 in base al numero dei blocchi che la compongono. Ogni futuro riferimento ai punti di forza sarà abbreviato con SP (SP = Strength Points). Gli SP correnti di un'unità non sono altro che il numero dei blocchi che in un dato momento la compongono. Le unità colpite in combattimento perdono di volta in volta dei blocchi, che vengono rimossi dal gioco, a simboleggiare la loro perdita di SP. Per rinforzare un'unità che ha 2 SP le si aggiunge un blocco del suo stesso tipo aumentandone così il morale da 2 a 3 SP. I blocchi di un'unità non possono essere trasferiti in altre unità o mischiarsi con esse.

3.0.3 Per ogni unità combattente (costituita da un gruppo di blocchi con etichette uguali) il morale è rappresentato dal colore che appare sul blocco portabandiera: ogni unità (tranne leader e cannoniera), ha infatti un blocco che funge da portabandiera: il morale dell'unità può quindi essere verde (inesperto), nero (standard-veterano) oppure oro (élite). Il morale serve a stabilire se un'unità debba ritirarsi a seguito di un combattimento in assalto ravvicinato. Il morale rimane costante durante il gioco per ciascuna unità, mentre varia il valore dei suoi punti di forza (SP) ogni volta che un'unità subisce perdite in combattimento.

Nota dell'editore: il morale delle unità non riguarda unicamente il morale dei suoi componenti ma anche, le sue dimensioni, la sua stanchezza, la sua posizione, l'influenza di un leader eventualmente aggregato e così via. In base a tali criteri abbiamo cercato di ricostruire storicamente anche questo aspetto di carattere psicologico.

3.0.4 Ciascuna unità ha una sua specifica capacità di movimento. La capacità di movimento è invariabile durante il gioco per ciascun tipo di unità.

3.1 Tipi di unità

BLOCCHI PORTABANDIERA: ogni unità in gioco (tranne leader e cannoniera) deve avere un blocco portabandiera. Questi blocchi servono a identificare le unità e il loro morale. Ogni scenario illustra il tipo di unità da piazzare (fanteria, cavalleria, artiglieria) nonché il rispettivo valore morale (verde, nero, oro). Nell'allestire uno scenario i giocatori dovranno piazzare nell'esagono indicato un blocco portabandiera e gli altri blocchi necessari a completare l'unità (con fronte e retro identici). A seguito delle perdite subite in battaglia, il blocco portabandiera sarà sempre e comunque l'ultimo ad essere rimosso dal gioco.

Consultare la tabella inclusa nel gioco per determinare il punteggio dei dadi richiesto perché i colpi delle unità combattenti vadano a segno, a seconda del tipo di unità attaccante, del tipo di combattimento (a distanza o ravvicinato), del raggio di fuoco e del terreno.

3.1.1 Fanteria – Un'unità di fanteria è composta da 1 blocco portabandiera più 3 blocchi di fanteria; può muovere o combattere al costo di 1 punto azione (AP = Action Points) e la sua capacità di movimento è di 1 esagono per turno. Al costo di 2 AP la fanteria può ingaggiare un assalto ravvicinato. Tira 3 dadi in combattimento e il suo raggio di fuoco è di 2 esagoni.

3.1.2 Cavalleria – Un'unità di cavalleria è composta da 1 blocco portabandiera più 1 blocco di cavalleria la sua capacità di movimento va da 1 a 3 esagoni per turno. Può muovere o combattere al costo di 1 AP. Al costo di 2 AP la cavalleria può muovere e combattere (non viceversa), oppure ingaggiare un assalto ravvicinato. Tira 3 dadi in combattimento e può combattere (anche in assalto ravvicinato) solo contro unità nemiche adiacenti.

3.1.3 Artiglieria – Un'unità di artiglieria è composta da 1 blocco portabandiera più 1 blocco di artiglieria: può muovere o combattere al costo di 1 AP e la sua capacità di movimento è di 1 esagono per turno. L'artiglieria non può ingaggiare un assalto ravvicinato. Tira 3 dadi in combattimento (4 a un esagono di distanza) e il suo raggio di fuoco è di 3 esagoni.

3.1.4 Cannoniera – Un'unità di cannoniera è costituita da un unico blocco: la sua capacità di movimento è illimitata ma può muoversi solo su esagoni di fiume. Le cannoniere non possono essere attaccate in un combattimento a fuoco a distanza e non possono attaccare o essere attaccate in assalto ravvicinato. I leaders non si possono aggregare alle cannoniere. Le cannoniere possono muovere o combattere al costo di 1 AP. Tirano 3 dadi in combattimento e il loro raggio di fuoco è di 3 esagoni.

3.1.5 Leader – (Blocco unico). Al costo di 1 AP la sua capacità di movimento va da 1 a 3 esagoni per turno. I leaders non combattono: possono muoversi insieme alle unità a cui sono aggregati senza dover spendere 1 ulteriore AP. Al costo di 1 AP i leaders hanno in esclusiva la capacità di rinforzare unità di fanteria o di cavalleria danneggiate. Sempre al costo di 1 AP un leader può consentire alle unità di fanteria e di cavalleria, quando vi è aggregato, di

incrementare la rispettiva capacità di movimento di 1 ulteriore esagono, anche verso un esagono adiacente a unità nemiche (raggiunto il quale è obbligatorio fermarsi).

3.1.6 Blocchi VP – Ciascuno di questi blocchi vale 1 punto vittoria (VP = Victory Points) e rappresenta posizioni chiave, obiettivi, rifornimenti, convogli e così via. I blocchi VP non possono muoversi, salvo diverse istruzioni nelle regole speciali degli scenari. Una volta che un blocco VP viene conquistato, catturato o distrutto è rimosso dal gioco salvo diverse istruzioni nelle regole speciali degli scenari. I punti dei blocchi VP contano solo se conquistati dall'avversario. Se un giocatore inizia lo scenario con dei propri blocchi VP, essi non contano a suo favore nel totale finale perché è solo l'avversario che li può ottenere.

3.2 Blocchi segnapunti – Sono inclusi nel gioco alcuni blocchi che servono a tenere il conto dei turni e degli AP sull'apposita tabella.

4.0 PREPARAZIONE

4.1 La preparazione del gioco è illustrata per ogni scenario nel libro degli scenari. I giocatori scelgono l'esercito nonché lo scenario con cui intendono giocare seguendo le illustrazioni e le regole specifiche di allestimento dello scenario prescelto prima di ogni partita. Queste regole possono variare da uno scenario all'altro e alcuni scenari prevedono regole speciali. La sezione a fianco delle illustrazioni degli scenari indica ai giocatori le unità necessarie, il tipo, il valore SP e il loro piazzamento, nonché quanti e quali esagoni di terreno servono e dove piazzarli. I leaders sono piazzati all'inizio o entrano poi in gioco con un'unità amica.

4.2 Salvo quanto disposto dalle regole speciali di specifici scenari, tutte le unità iniziano il gioco col pieno della loro forza SP come elencato di seguito:

Fanteria: 1 blocco di fanteria portabandiera e 3 blocchi di fanteria non-portabandiera.

Cavalleria: 1 blocco di cavalleria portabandiera e 1 blocco di cavalleria non-portabandiera.

Artiglieria: 1 blocco di artiglieria portabandiera e 1 blocco di artiglieria non-portabandiera.

Cannoniera: 1 blocco di cannoniera.

Leader: 1 blocco di leader.

4.3 Scenari

Si rimanda al libro degli scenari.

Limiti di unità per esagono – Non è ammessa più di un'unità di fanteria di qualsiasi tipo, di un'unità di artiglieria o di un'unità di cavalleria per esagono. I giocatori possono tuttavia piazzare nello stesso esagono un'unità di artiglieria con un'unità di fanteria o di cavalleria senza eccedere i limiti di unità per esagono. I leaders possono essere sempre collocati in qualsiasi esagono occupato da altre unità amiche senza eccedere i limiti di unità per esagono, ma un leader non può mai trovarsi in un esagono occupato da un altro leader amico.

Esempio: due unità di cavalleria non possono occupare lo stesso esagono e nemmeno due fanterie o una fanteria e una cavalleria. Fanteria o cavalleria possono tuttavia occupare lo stesso esagono di un'unità di artiglieria, e ad esse può aggiungersi anche un leader.

4.4.1 Blocchi VP – Non è ammesso più di 1 blocco VP per esagono. Tuttavia, un blocco VP può trovarsi in un esagono insieme ad altre unità senza eccedere i limiti di unità per esagono.

5.0 SEQUENZA DI GIOCO

Ogni scenario indica chi deve giocare per primo.

1 Il giocatore A lancia un dado per determinare casualmente i punti azione (AP) da sommare ai CAP (punti azione comando) di cui può già disporre ad ogni suo turno.

2 Il giocatore A esegue le sue azioni: nell'ordine che preferisce, può muovere, combattere, ingaggiare un assalto ravvicinato e rinforzarsi.

3 Aggiornamento dei punti vittoria (VP).

4 Il giocatore B lancia un dado per determinare casualmente i punti azione (AP) da sommare ai CAP (punti azione comando) di cui può già disporre ad ogni suo turno.

5 Il giocatore B esegue le sue azioni: nell'ordine che preferisce, può muovere, combattere, ingaggiare un assalto ravvicinato e rinforzarsi.

6 Aggiornamento dei punti vittoria (VP).

7 Fine turno: sulla tabella dei punti si sposta avanti di una casella il blocco segna turni e si ricomincia quindi la procedura della sequenza di gioco dal punto 1.

5.1 Al proprio turno il giocatore attivo sceglie l'ordine con cui intende eseguire le azioni delle sue unità. I giocatori possono muovere, combattere, ingaggiare un assalto ravvicinato o rinforzarsi, in qualsiasi ordine, a loro scelta, benché siano sempre vincolati dai limiti della quantità di AP di cui dispongono ad ogni turno e dalle specifiche capacità di movimento e di combattimento delle loro unità.

Esempio: nello scenario Wilderness il giocatore unionista dispone di 5 CAP ad ogni turno: all'inizio del suo primo turno esegue il punto 1 della sequenza di gioco e lancia un dado ottenendo un 5: ciò gli consente di aggiungere 3 AP ai suoi 5 CAP e di poter disporre quindi di un totale di 8 AP per eseguire le sue azioni in quel turno.

6.0 DETERMINAZIONE DEI PUNTI AZIONE (AP)

6.1 In ogni scenario i giocatori dispongono al proprio turno di punti azione comando (CAP = Command Action Points) prestabiliti dalle regole dello scenario stesso per ciascuno di essi.

6.1.1 Nelle fasi 1 e 4 della sequenza di gioco ogni giocatore tira un dado che determina gli AP casuali di cui potrà disporre in aggiunta ai CAP che le regole dello scenario gli attribuiscono già per quel turno. Si stabilisce così ogni volta il totale degli AP che un giocatore potrà spendere ad ogni suo turno.

Se il dado dà 1-2 si aggiunge 1 AP:

se il dado dà 3-4 si aggiungono 2 AP:

se il dado dà 5-6 si aggiungono 3 AP.

6.1.2 Ogni AP consente a ciascun esercito di muovere, di combattere o anche, nel caso dei leaders, di rinforzare le unità a cui essi sono aggregati.

6.1.3 Ciascuna unità a cui si decide di assegnare il compimento di una determinata azione, deve completare la sua azione prima di poter assegnare un'altra azione a una diversa unità.

6.1.4 Una volta che l'unità attivata abbia completato la sua azione non può più essere attivata fino al turno successivo.

6.2 Azioni consentite

6.2.1 Tutte le unità di fanteria di ogni tipo, le cannoniere e le unità di artiglieria possono muovere o combattere al costo di 1 AP, o per il movimento o per il combattimento dell'unità. Una volta che fanteria, cannoniera o artiglieria abbiano completato un'azione di movimento, non possono più eseguire in quel turno un'azione di combattimento a distanza o un assalto ravvicinato, né viceversa, cioè muoversi dopo aver combattuto.

6.2.2 Se è adiacente a un'unità nemica, un'unità di fanteria, come pure un'unità di cavalleria, può dichiarare di voler ingaggiare un assalto ravvicinato al costo di 2 AP.

6.2.3 La cavalleria può muovere o combattere al costo di 1 AP. Al costo di 2 AP la cavalleria può muovere e combattere, ma non può mai combattere prima e poi muovere nel medesimo turno. Al costo di 2 AP la cavalleria può ingaggiare un assalto ravvicinato.

6.2.4 Ogni unità a cui è aggregato un leader, fatta eccezione per artiglieria e cannoniera, può muovere di 1 esagono in più rispetto alla sua normale capacità di movimento al costo di 2 AP. La cavalleria che muove e combatte nello stesso turno non può avvalersi di questo bonus: le unità che se ne avvalgono devono iniziare e finire la loro mossa aggregate al leader e non possono combattere a distanza o ingaggiare un assalto ravvicinato nel turno in cui se ne avvalgono. Eventuali effetti bloccanti del terreno si applicano normalmente. Le unità che fruiscono di questo bonus di movimento possono muovere in prossimità di un'unità nemica ma devono fermarsi non appena raggiungono un esagono ad essa adiacente.

Esempio: un'unità di fanteria che inizia il turno con un leader aggregato può muovere di 1 esagono in campo aperto e di 1 ulteriore esagono raggiungendo una foresta al costo di 2 AP. Se il primo esagono attraversato fosse stato di foresta, l'unità non avrebbe potuto avanzare ulteriormente, dovendo obbligatoriamente fermarsi nell'esagono di foresta.

6.2.5 Un leader che inizia il turno nello stesso esagono di un'unità amica non deve spendere 1 AP per muoversi se l'unità a cui è aggregato viene attivata per muoversi (spendendo 1 AP per il movimento dell'unità stessa) e la può accompagnare per l'intero turno. Un leader isolato in un esagono deve spendere 1 AP per potersi muovere.

6.2.6 Le unità non possono muoversi attraverso esagoni già occupati se, così facendo, violano la regola del limite di unità per esagono. Questa regola vale anche in caso di ritirata.

6.2.7 Si usa l'apposita tabella per tenere il conto degli AP spesi nel corso del turno. Non appena un'unità esegue un'azione, si arretra di uno o più spazi il blocco segnapunti a seconda di quanti AP è costata l'azione, e si procede così per tutte le unità di volta in volta attivate. Quando il blocco segnapunti raggiunge la casella zero, il turno del giocatore finisce.

7.0 MOVIMENTO

7.1 A seconda del tipo, tutte le unità hanno una loro specifica capacità di movimento di base. Le unità si muovono di 1 esagono per volta, da un esagono a un altro adiacente. Nessuna unità può mai muovere di più esagoni di quanti le siano consentiti dalla sua normale capacità di movimento, a meno che non siano aggregate a un leader, al costo di 2 AP (Regola 6.2.4), oppure nel caso di marcia forzata (Regola 7.3).

7.1.1 Le unità non possono muoversi più di una volta per turno.

7.2 I giocatori non possono mai violare la regola del limite di unità per esagono con qualsiasi loro mossa; questo divieto riguarda anche il movimento attraverso altre unità amiche e impedisce inoltre lo scambio di posizione fra unità.

Esempio: nel caso in cui un'unità di fanteria e una di artiglieria siano nello stesso esagono e adiacenti ad un'altra unità di fanteria amica, le due unità di fanteria non possono raggiungersi o attraversarsi perché violerebbero la regola del limite di unità per esagono. L'artiglieria invece può aggregarsi all'altra unità di fanteria senza violare la regola.

7.2.1 Le unità possono muovere liberamente attraverso un leader e i leaders (amici o nemici) non bloccano il movimento di qualsiasi unità. I leaders vengono eliminati quando sono isolati in un esagono e un'unità nemica muove in quell'esagono. Un'unità non ha inoltre l'obbligo di fermarsi nell'esagono in cui si trova un leader nemico isolato.

7.3 Marcia forzata

Le unità di fanteria il cui movimento non inizia, non passa e non termina in un esagono adiacente a una qualsiasi unità nemica possono muovere di 2 esagoni (sempre rispettando i limiti imposti dal terreno) al costo di 1 AP. Questa regola non si applica cumulativamente al bonus di movimento concesso all'unità dal leader aggregato (6.2.4).

8.0 COMBATTIMENTO

8.0.1 Per condurre un combattimento i giocatori devono selezionare un'unità e attivarla dichiarando di voler attaccare con essa (o in combattimento a fuoco o in assalto ravvicinato).

8.1.1 Combattimento a fuoco (a distanza)

Per condurre un combattimento a fuoco i giocatori spendono 1 AP, controllano il raggio di fuoco e il risultato necessario perché i colpi vadano a segno, quindi tirano il numero prestabilito di dadi per l'unità attaccante (di norma 3), modificando eventualmente i punti ottenuti da ciascun dado per via degli effetti il terreno. Consultare a questo scopo la tabella nella sezione dedicata al combattimento. I giocatori ottengono un colpo a segno per ogni dado il cui risultato sia uguale o maggiore al numero richiesto perché il colpo vada a segno.

Esempio: a 2 esagoni di distanza un'artiglieria attacca una fanteria nemica in collina ottenendo ai dadi 5,5 e 6: la collina riduce di 1 il valore dei dadi dell'attaccante per cui l'artiglieria, lontana di 2 esagoni (consultare la tabella), con 4,4 e 5 mette a segno un solo colpo (5). Se la fanteria si trovasse invece in campo aperto, sempre a 2 esagoni di distanza, l'artiglieria, con il medesimo lancio di 5,5, e 6, metterebbe a segno 3 colpi.

8.1.2 Quando viene colpita una o più volte, l'unità attaccata viene ridotta mediante la rimozione di uno o più blocchi, diminuendo così il suo valore SP. Se i colpi subiti eliminano l'ultimo blocco di un'unità, l'unità è eliminata. Se un'unità di artiglieria si trova aggregata a una di fanteria o di cavalleria in un esagono attaccato dal nemico, i colpi si applicano alla fanteria o alla cavalleria fino alla loro eliminazione, dopo di che si applicano all'artiglieria.

Nota: ciò non serve tanto a simboleggiare e quantificare gli uomini uccisi quanto piuttosto e più semplicemente la perdita di forza, di morale e di efficacia in combattimento di un'unità.

8.1.3 Sulla tabella di combattimento il raggio di fuoco è il numero massimo di esagoni dalla cui distanza un'unità può sparare in un combattimento a fuoco. Il numero prestabilito di dadi

è il numero dei dadi che l'unità può tirare quando conduce un combattimento: questo numero è invariabile, indipendentemente dal valore SP dell'unità, e non è influenzato dagli effetti del terreno. L'Artiglieria tira un dado in più quando attacca un'unità nemica adiacente.

Raggio di fuoco massimo della fanteria: 2 esagoni: dadi da tirare 3.

Raggio di fuoco massimo della cavalleria: 1 esagono: dadi da tirare 3.

Raggio di fuoco massimo dell'artiglieria: 3 esagoni: dadi da tirare 3.

Raggio di fuoco massimo della cannoniera: 3 esagoni: dadi da tirare 3.

Esempio: un'unità di fanteria con 4 SP, successivamente ridotta a 2 SP per le perdite sofferte, lancia sempre 3 dadi in ogni suo combattimento: contro un bersaglio in foresta lancia sempre 3 dadi, anche se il loro risultato verrà ridotto dagli effetti del terreno.

8.2 Linea di vista

Le unità devono avere una chiara linea di vista (LOS) per poter combattere fra di loro. La LOS è chiara se è sgombra da ostacoli (terreno o altre unità) e si può determinare in linea retta partendo dal centro dell'esagono in cui si trova l'unità attaccante fino all'esagono dell'unità attaccata. I tipi di terreno che bloccano la LOS sono le foreste, i frutteti, le colline e le città: bloccano la LOS anche le unità amiche o nemiche. Le unità in esagoni adiacenti possono sempre combattere fra loro poiché gli effetti del terreno non influenzano la LOS fra unità così vicine. Se il terreno bloccante si trova in un esagono a cavallo fra due unità, la linea di vista fra di esse è bloccata. Se due unità sono a cavallo di un lato comune a due esagoni, la linea di vista è bloccata se i due esagoni adiacenti col lato in comune contengono terreni bloccanti: se invece solo uno dei due esagoni ha un terreno bloccante, la LOS, pur dimezzata è chiara e le unità possono così combattere fra loro.

8.3 Assalto ravvicinato

8.3.1 Solo le unità di fanteria e di cavalleria possono ingaggiare un assalto ravvicinato, non l'artiglieria e le cannoniere. Le unità attaccanti in assalto ravvicinato devono essere adiacenti al bersaglio. Per condurre un assalto ravvicinato l'attaccante deve spendere 2 AP.

8.3.2 Quando l'unità attaccante tira i dadi per l'assalto ravvicinato, applica i modificatori del terreno ai numeri ottenuti coi dadi. I colpi vanno a segno se dai dadi si ottiene 4, 5 e 6.

Esempio: in un assalto ravvicinato condotto contro un'unità in un esagono di foresta i colpi vanno a segno solo se dai dadi dell'attaccante risultano 5 e 6.

8.3.3 Determinato l'esito del combattimento ravvicinato, tutte le unità in difesa (tranne i leaders e i blocchi VP) sono soggette al test del morale. Il test consiste nel tirare il dado colorato per ogni colpo subito dall'attaccante. Il risultato del test riguarda ogni unità difendente (qualora ci fosse un'artiglieria con una fanteria o una cavalleria). Terreno e leaders modificano cumulativamente il risultato del dado: se è applicabile un modificatore, il morale di un'unità verde diventa nero e quello di un'unità col morale nero si trasforma in oro: se sono applicabili due modificatori (terreno e leader), il morale di un'unità verde (e di un'unità nera) diventa d'oro.

Risultato del dado: verde = si ritirano le unità verdi.

Risultato del dado: nero = si ritirano le unità nere.

Risultato del dado: oro = si ritirano le unità oro.

8.3.4 Se i difendenti sono costretti a ritirarsi per aver fallito il test morale o vengono eliminati, l'unità attaccante può scegliere se avanzare o no nell'esagono vacante.

Esempio: un'unità verde di fanteria in collina è attaccata in assalto ravvicinato da una fanteria nemica. L'attaccante mette a segno un colpo: la fanteria difendente tira una volta il dado colorato per eseguire il test morale per la ritirata. Il suo valore morale corrente è verde ma la collina lo modifica in nero. Se dal lancio del dado colorato risulta un nero, purché non debba essere eliminata, la fanteria difendente deve ritirarsi. Se alla fanteria difendente in collina è aggregato un leader, il suo morale verrebbe incrementato per effetto di 2 modificatori (collina e leader) e da verde si trasformerebbe in oro: solo con un risultato di oro del dado colorato la fanteria sarebbe in tal caso costretta a ritirarsi.

8.4 Regole sulla ritirata in assalto ravvicinato

8.4.1 Le unità in difesa che hanno fallito il test morale devono allontanarsi dall'unità che ha condotto l'assalto ravvicinato, ritirandosi possibilmente verso il proprio lato della mappa (individuabile dall'illustrazione dello scenario nel libro degli scenari) oppure verso il più vicino gruppo di unità amiche (purché fra due o più gruppi non sia quello più vicino all'unità attaccante, se non addirittura adiacente). Se non c'è altro modo per non restare adiacenti all'unità attaccante, le unità possono ritirarsi anche in un esagono adiacente a una diversa unità nemica. Infine, se non è accessibile nessun'altra via di fuga, un'unità può ritirarsi anche in un esagono adiacente all'unità attaccante.

8.4.2 Le unità che non sono in grado di ritirarsi, essendo loro bloccata ogni via di fuga da terreni inaccessibili, dal bordo della mappa, da unità nemiche, sono eliminate.

8.5 Spiazzamento

Se la ritirata è impedita da un'unità amica, questa deve ritirarsi anch'essa per far posto all'unità che si ritira. Ciò rispecchia lo spiazzamento effettivamente creato da unità ormai disorganizzate che battevano in ritirata verso o attraverso unità amiche al contrario ancor ben organizzate. Una sola unità può essere spostata per far posto a un'unità che si ritira. Se più di una sono invece le unità che devono essere spostate per fare spazio all'unità che è costretta a ritirarsi, quest'ultima viene eliminata.

8.5.2 Se è aggregato a un'unità che viene eliminata, sia in combattimento a fuoco che in assalto ravvicinato, un leader può ritirarsi fino a 3 esagoni, a meno che non sia totalmente bloccato da unità nemiche e/o da terreni inaccessibili, nel qual caso viene eliminato.

9.0 LEADERS

9.1 Movimento del leader

Muovere un leader costa 1 AP. Un leader isolato, non aggregato cioè ad altre unità, può muovere da 1 fino a 3 esagoni, pur essendo anch'egli sottoposto agli effetti del terreno. A differenza delle altre unità, i leaders possono passare attraverso unità amiche senza soggiacere alla regola del limite di unità per esagono.

9.1.1 I leaders che iniziano e concludono il turno aggregati alla medesima unità possono muoversi con essa senza dover spendere 1 AP ma sfruttando l'AP speso dall'unità aggregata: così facendo, il leader deve muoversi secondo le capacità di movimento dell'unità aggregata.

9.1.2 Quando si muove insieme a un'unità aggregata, al costo di 2 AP un leader può muovere se stesso e l'unità di 1 esagono in più, anche in prossimità di un'unità nemica, con l'obbligo di fermarsi non appena le sia adiacente. Questo è il solo caso, oltre alla regola della marcia forzata, in cui un'unità può eccedere la sua normale capacità di movimento nel corso di un turno. Questo bonus non può essere utilizzato con le unità di artiglieria aggregate al leader e nemmeno con le unità di cavalleria nel caso in cui muovono e combattono. Gli effetti bloccanti del terreno si applicano normalmente.

9.2 Effetti del leader in combattimento

I leaders aggiungono 1 MP a tutte le unità a cui sono aggregati nello stesso esagono ai fini del test morale per determinare la ritirata in assalto ravvicinato.

9.3 Perdita di leader in combattimento

9.3.1 Ogni volta che un leader è in un esagono che viene attaccato da unità nemiche in combattimento a fuoco o in assalto ravvicinato, può capitare che il leader debba essere eliminato: ciò avviene nel caso risulti un 1 ai dadi.

- Durante un combattimento a fuoco, indipendentemente da quanti 1 risultino all'attaccante, il leader tira un solo dado per stabilire se debba essere eliminato. Il leader viene eliminato se anche il risultato del suo dado è 1.

- Durante un assalto ravvicinato il leader tira un dado per ciascun 1 ottenuto dall'attaccante. Il leader viene eliminato se anche il risultato di uno o di almeno uno dei suoi dadi è 1.

Al giocatore il cui leader viene eliminato verrà ridotto di 1 il numero dei CAP disponibili nei turni seguenti in ogni successiva fase di determinazione degli AP.

Esempio: un'unità di fanteria aggregata a un leader viene attaccata in assalto ravvicinato da una fanteria nemica che ottiene 6, 1 e 1. Col 6 l'attaccante mette a segno un colpo sulla fanteria e con i due 1 ottenuti attacca il leader che deve tirare 2 dadi per sopravvivere: il leader ottiene 4 e 1 e a causa dell'1 viene eliminato e rimosso dal gioco con conseguente riduzione di 1 CAP per il resto del gioco.

9.3.2 La penalità di -1 CAP per la perdita di un leader è cumulabile: se uno scenario prevede la presenza di 2 leaders e si perdono entrambi, si dovrà patire la penalità di -2 CAP ad ogni turno per il resto della partita. In ogni caso i CAP disponibili per ogni giocatore non possono mai scendere sotto lo zero.

9.4 Rinforzi tramite un leader

I leaders possono rinforzare le unità, eccetto l'artiglieria, che in combattimento hanno subito perdite di SP non ancora sufficienti per la loro eliminazione. Per potersi rinforzare un'unità deve cominciare e finire il turno nello stesso esagono del leader e né l'unità né il leader possono muoversi in quel turno. Rinforzare un'unità costa 1 AP e si può rinforzare una sola unità per turno e per un massimo di 1 SP. Le unità rinforzate non possono mai eccedere il numero di SP con cui hanno iniziato lo scenario.

Tentare di rinforzare l'unità aggregata al Leader costa 1 AP: si lancia quindi il dado colorato e se risulta il colore corrispondente all'unità, questa NON riceve rinforzi e non recupera SP. Se risulta invece un qualsiasi colore diverso da quello dell'unità, questa recupera 1 SP e le si aggiunge quindi un blocco del suo tipo nel suo esagono. L'AP si spende comunque,

indipendentemente dall'esito positivo o negativo del tentativo di rinforzo. Le unità rinforzate non possono mai muovere o combattere in quel turno.

Esempio: un leader unionista inizia il turno aggregato a una fanteria, le cui perdite in combattimento l'hanno ridotta da 4 a 1 SP: per poterla rinforzare, né la fanteria né il leader possono eseguire altre azioni in quel turno (muovere o combattere). Al costo di 1 AP il leader può tentare di rinforzare la fanteria e se il tentativo ha successo le si aggiunge un blocco, aumentando così il suo valore SP da 1 a 2.

10. CONDIZIONI DI VITTORIA

Ogni singolo scenario stabilisce particolari condizioni di vittoria in base ai punti vittoria (VP) richiesti. Le condizioni di vittoria sono descritte in ogni scenario. In generale, i VP vengono assegnati per:

- unità eliminate, compresi i leaders (le unità cioè i cui SP scendono al di sotto di 1 a causa delle perdite in combattimento e che vengono conseguentemente rimosse dal gioco) = 1 VP per unità, salvo diverse istruzioni;
- blocchi VP conquistati, catturati o distrutti = 1 VP per blocco, salvo diverse istruzioni. Questi blocchi rappresentano posizioni chiave, rifornimenti, convogli e così via, a seconda dello scenario. Se ne è richiesta la conquista, i VP possono essere ottenuti soltanto dall'esercito stabilito dalle regole dello scenario: se ne è richiesto il solo controllo, questo è esercitato dalla fazione che per ultima ha occupato l'esagono contenente un blocco VP;
- limiti di tempo: un giocatore deve ottenere un certo numero di VP entro un certo numero di turni altrimenti perde lo scenario.

11. REGOLE AVANZATE OPZIONALI

Queste regole rendono un po' più complesso il gioco e possono essere adottate in aggiunta alle regole di base, sia singolarmente, sia a gruppi, a scelta dei giocatori.

11.1 Le unità attaccanti devono superare un test morale prima di ingaggiare un assalto ravvicinato dopo aver speso l'AP aggiuntivo. Se il test fallisce, l'AP aggiuntivo è perso e l'unità può condurre soltanto un combattimento a fuoco. I leaders aggiungono 1 MP al test morale dell'unità attaccante che ingaggia un assalto ravvicinato e a cui sono aggregati.

11.2 Solo le unità che non sono state colpite nel turno corrente possono rinforzarsi,

11.3 Il raggio di fuoco dell'artiglieria viene incrementato di +1 quando spara dall'alto di una collina: il suo colpo all'esagono più distante va a segno con un 6.

11.4 Se un'unità viene eliminata a seguito di un combattimento a distanza condotto da un esagono adiacente, l'unità attaccante può avanzare nell'esagono rimasto vacante.

11.5 Si può variare il numero prestabilito di CAP per bilanciare uno scenario fra giocatori di diversa forza.