

<b>1) Fase di Durata del Turno</b>	-1°giocatore = <b>Unione</b> o l'ultimo ad aver dichiarato Ritirata. 2°giocatore decide la durata -Durata min.=1 turno (obbligatorio per Attacco). Max = 1h+(minor n° blocchi)/3 -2°giocatore che sceglie meno della massima durata max, deve scegliere Attacco o Ritirata per il turno successivo		
<b>2) Fase Azioni 1° Giocatore</b> <b>3) Fase Azioni 2° Giocatore</b>  <i>Notte:</i> - no ordine di Attacco - restituisci i Triangoli per il precedente ordine di Ritirata - riprendi i Triangoli dalla Return Stack - gioca Triangoli trincea - 1°Luglio: l'Unione rimuove 2 blocchi a piena forza o rinuncia ai prossimi 3 blocchi di rinforzo	<b>1) Pesca Triangoli</b> - nessuno se attacchi - 1 per ogni ora	<b>1) Dichiarazione</b> (blocchi e posizioni)	-blocco Leader = For 2 -devi avere e usare #Triangoli = #blocchi che avanzano alle posizioni nemiche
	<b>2) Ritirate</b> - MLP e Attacco = 2 passi - Ritirata = 4 passi - Riduzione se il nemico è ancora adiacente	<i>Supporto di artiglieria qualificato al fuoco</i>	-Any: 1 blocco corrispondente -Comando: 2 blocchi corrispondente - <b>Corpi Confederati</b> : tutti i blocchi di 2 comandi del Corpo arrivati & 3 blocchi corrispondenti - <b>Unione, Riserva</b> : tutti i blocchi di 4 comandi arrivati (≠Buford) & 3 blocchi corrispondenti
	<b>3) Attacchi</b> - Legali solo sotto Attacco - Non effettuare attacchi sotto Attacco comporta restituire ½ Triangoli (eccezione: avversario ha attaccato/ritirato)	<b>2) Artiglieria Difensiva</b>  <b>3) Artiglieria Attaccante</b>	-≤ 2 Triangoli, la posizione deve corrispondere ai blocchi -l'attaccante deve attraversare l'AoF  -la posizione dei Triangoli deve corrispondere ai blocchi
	<b>4) Rinforzi</b> - Rivela i Triangoli di arrivo - Tutti i blocchi arrivano su/fuori strada da un singolo ingresso - 1 blocco/ora su strada per punto di ingresso  <i>1 tipo di movimento per fase Azione, eccetto Marce dopo Ritirate/Rinforzi in un turno multi-ora</i>	<b>4) Rivelare i Triangoli</b>  <b>5) Bombardamento Attaccante</b>	Per ogni posizione attaccante: a) somma i Triangoli fino max +3 b) assegnali a un bersaglio c) per ogni 3 punti assegna 1 colpo (prima all'artiglieria) d) Piazza i Triangoli attaccanti sulla UTS e i difensori colpiti sulla HUTS
	<b>5) Marce</b> marcia base: 2 passi Blocchi qualificati: 1°giocatore: +1 per ora 2°giocatore: +2 per ora  <i>spendere 1 Triangolo marcia: +1 per prossimi 3 blocchi</i>	<b>6) Bombardamento Difensivo</b>  <b>7) Avanzata finale</b>	1) avanza i blocchi in attacco 2) per ogni posizione difensiva: a) somma i Triangoli fino max +3 b) /2 se in AoFE senza crinale c) aggiungi il valore dei crinale fino a 2xa) 3) per ogni +3 infliggi 1 colpo ai blocchi 4) piazza i Triangoli nella UTS
	<b>6) Ordini Generali</b> - Ritirata: restituisce ≥ ½ dei tuoi Triangoli - dichiarare MLP dopo aver eseguito ritirate obbligatorie fa restituire 2 Triangoli	<b>8) Corpo a corpo</b> regole avanzate per ostruzione totale: * non valido ** aggiungi +1  <b>9) Ritirata dell'Attaccante</b> - attacco fallito: 2 passi - riduzione se il nemico è ancora adiacente  <i>Triangoli usati:</i> -attaccante: tutti spesi -difensore: spende i colpito (Hit), gli altri tornano nel carrello. Per ogni 2 Triangoli spesi, pescane 1	Rivela i Leader. Forza = 0 se il leader è stato eliminato o se attaccati dal retro (gira i blocchi per fronteggiare) <b>Modificatori:</b> +1: attaccante <b>Confederato</b> +1: per colpo di artiglieria +1: se hai vinto alla 1^posizione +1/-1: per minaccia su fianco a difensore/attaccante - 1: attacco verso un pendio scosceso ▲▲ - 1: attacco verso ostruzione completa* - 1: attacco verso trincea - 2: se la Iron Brigade è leader difensivo <b>Perdite:</b> ≥+2 ridotto di 1 il difensore** -1/0/+1 ridotti di 1 entrambi** ≤-2 ridotto di 1 l'attaccante
<b>4) Fase Obiettivi</b>	1) Aggiungi i Triangoli dei Rinforzi ricevuti alla pila Reinforcement Received per ogni ora del turno 2) l'Unione ha 1 mossa Obiettivo per ogni ora in cui <b>#Rinforzi Unione</b> < <b>#Rinforzi Confederati</b> e < 4 3) Applica i movimenti agli Obiettivi: spazio di distanza >2 aree		