

1) Fase di Durata del Turno	-1°giocatore = Unione 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		
2) Fase Azioni 1° Giocatore 3) Fase Azioni 2° Giocatore <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	1) Pesca Triangoli - nessuno se attacchi - 1 per ogni ora	1) Dichiarazione (blocchi e posizioni)	-blocco Leader = For 2 -devi avere e usare #Triangoli = #blocchi che avanzano alle posizioni nemiche
	2) Ritirate - 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 - Corpi Confederati : tutti i blocchi di 2 comandi del Corpo arrivati & 3 blocchi corrispondenti - Unione, Riserva : tutti i blocchi di 4 comandi arrivati (≠Buford) & 3 blocchi corrispondenti
	3) Attacchi - Legali solo sotto Attacco - Non effettuare attacchi sotto Attacco comporta restituire ½ Triangoli (eccezione: avversario ha attaccato/ritirato)	2) Artiglieria Difensiva 3) Artiglieria Attaccante	-≤ 2 Triangoli, la posizione deve corrispondere ai blocchi -l'attaccante deve attraversare l'AoF -la posizione dei Triangoli deve corrispondere ai blocchi
	4) Rinforzi - 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>	4) Rivelare i Triangoli 5) Bombardamento Attaccante	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
	5) Marce 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>	6) Bombardamento Difensivo 7) Avanzata finale	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
	6) Ordini Generali - Ritirata: restituisce ≥ ½ dei tuoi Triangoli - dichiarare MLP dopo aver eseguito ritirate obbligatorie fa restituire 2 Triangoli	8) Corpo a corpo regole avanzate per ostruzione totale: * non valido ** aggiungi +1 9) Ritirata dell'Attaccante - 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) Modificatori: +1: attaccante Confederato +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 Perdite: ≥+2 ridotto di 1 il difensore** -1/0/+1 ridotti di 1 entrambi** ≤-2 ridotto di 1 l'attaccante
4) Fase Obiettivi	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 #Rinforzi Unione < #Rinforzi Confederati e < 4 3) Applica i movimenti agli Obiettivi: spazio di distanza >2 aree		