

per 2 giocatori dai 10 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Dicembre 2003



*<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com*

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco "A House Divided" sono detenuti dal legittimo proprietario.

La Guerra Civile Americana, 1861 – 1865

Regole Base

Indice

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Preparazione del Gioco
- 3.0 Giocare
- 4.0 Movimento
- 5.0 Battaglie
- 6.0 Promozioni
- 7.0 Reclutamento
- 8.0 Arruolare
- 9.0 Catturare le Città
- 10.0 Lunghezza della Partita
- 11.0 Condizioni di Vittoria
- 12.0 Giocatore dell'Unione Inesperto
- 13.0 Partite Brevi

1.0 Introduzione

Le lotte epiche della Guerra Civile Americana furono combattute durante la schiavitù e per la dichiarazione dei diritti dei neri. Il periodo tra il 1810 e il 1861 fu un periodo di agitazione e nel 1861 la nazione cadde in una terribile guerra tra il Nord e il Sud, che cominciò con il primo scontro a Bull Run (detta anche Manassan Junction) per finire con la resa del generale Lee a Appomattox (oppure forse con la resa del generale Grant a Harrisburg...). Ogni giocatore diventa il leader di una di queste due nazioni e dovrà prendere le decisioni strategiche che determineranno l'esito della guerra.

1.1 I Due Fronti

I due fronti combattono la Guerra Civile. Un giocatore è il Nord – l'Unione, gli Stati Uniti originali. L'altro giocatore è il Sud – la Confederazione, i ribelli.

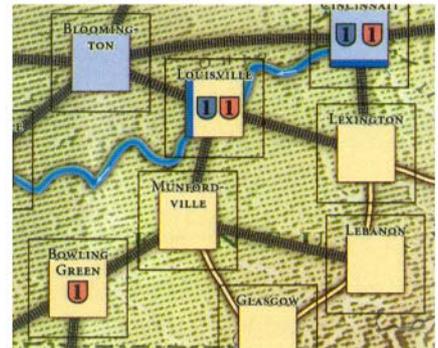
Durante la partita, entrambe i termini Nord ed Unione sono usati per indicare gli Stati Uniti originali. I termini Sud e Confederazione sono usati per indicare gli Stati Confederati d'America.

1.2 La Mappa di Gioco

Questo gioco viene giocato sulla mappa che presenta l'America, dalla costa Atlantica ad est, fino al Missouri, Arkansas e Louisiana ad ovest. Sulla mappa ci sono un certo numero di riquadri, ed ognuno di essi rappresenta una città o un luogo importante per la guerra. I riquadri sono connessi tra di loro mediante Linee di Trasporto: fiumi (blu), strade (beige) e ferrovie (nere). I pezzi del

gioco sono piazzati nei riquadri della mappa per definire le loro posizioni, e durante la partita si spostano da un riquadro all'altro lungo le Linee di Trasporto. Ogni riquadro ha un nome; alcuni riquadri contengono informazioni aggiuntive che influiscono il combattimento (trincee), il movimento (porti) o il reclutamento, come sarà chiarito

nelle regole seguenti. I disegni sulla mappa al di fuori dei riquadri e delle Linee di Trasporto sono puramente decorativi.



1.3 Piazzare i Pezzi

Questo gioco include 16 segnalini di cartone che rappresentano le unità che combatterono nella guerra, oppure che rappresentano informazioni riguardo il gioco e i 3 leader (usati solo nel gioco avanzato). I pezzi dell'Unione sono colorati di blu mentre quelli della Confederazione sono grigi.



Unione



Confederazione

Unione:

Milizia di Cavalleria



Cavalleria Veterana



Cavalleria di Sfondamento



Milizia di Fanteria



Fanteria Veterana



Fanteria di Sfondamento



Confederazione:

Milizia di Cavalleria Cavalleria Veterana Cavalleria di Sfondamento



Forza Piena Forza Ridotta

Milizia di Fanteria Fanteria Veterana Fanteria di Sfondamento



Segnalini:

Trincea Bandiere di Controllo Campo di Battaglia



USA CSA

2.0 Preparazione del Gioco

Aperte la mappa e piazzatela sul tavolo. Rimuovete con cura dai supporti i vari segnalini. Piazzate il segnalino nero di legno nel primo riquadro del Percorso del Tempo che circonda l'area di gioco: luglio 1861. Piazzate un segnalino di bandiera dell'Unione nel riquadro 34 della Tabella per la Dimensione Massima di un'Armata, che si trova nell'angolo in basso a

della Confederazione nel riquadro 29. Lasciate i dadi e il regolamento base del gioco a disposizione dei due giocatori.

Entrambe i fronti iniziano con solo della Milizia di Fanteria. Ulteriori Milizie possono essere reclutate durante la partita. Le truppe possono essere migliorate mediante delle promozioni. Il Nord inizia con 12 pezzi di Milizia e il Sud con 8. Essi sono piazzati sulla mappa con piena forza (sul lato con il numero scritto in bianco), e nelle seguenti posizioni:

Unione:

Tre pezzi a Washington (DC), 2 a Chicago (Illinois) e 2 a Fort Wayne (Indiana), e uno in Harper's Ferry (Virginia), Pittsburgh (Pensylvania), Canton (Ohio), Columbus (Ohio) e St. Louis (Missouri).

Confederazione:

1 pezzo a Manassan Junction (Virginia), Fredericksburg (Virginia), Front Royal (Virginia), Charleston (South Carolina), Mobile (Alabama), Jefferson City (Missouri), Atlanta (Georgia) e New Orleans (Louisiana).

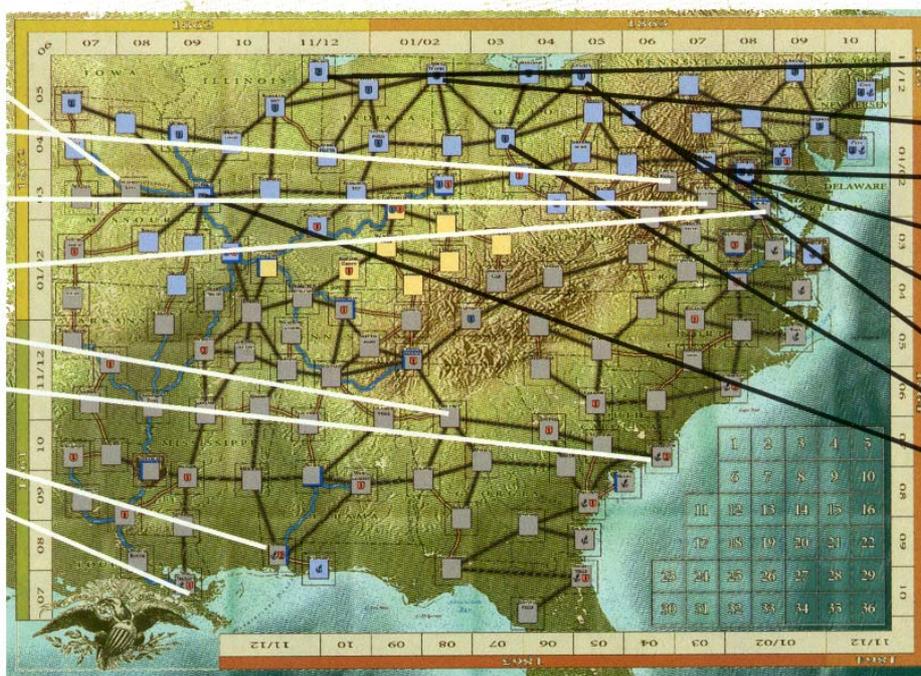
Il Pozzo del Reclutamento

Sia il Nord che il Sud hanno un pozzo da cui pescano nuove unità. Questi pozzi sono delle piccole pile di segnalini che vengono lasciati a lato della mappa.

Le restanti 12 unità di Milizia di Fanteria sono

Confederazione

- Jefferson City
- Front Royal
- Manassan Junction
- Fredericksburg
- Atlanta
- Charleston
- Mobile
- New Orleans



Unione

- Chicago (2)
- Fort Wayne (2)
- Harper's Ferry
- Washington (3)
- Pittsburg
- Canton
- Columbus
- St. Louis

destra della mappa, e un segnalino di bandiera

lasciate da parte (non nel pozzo di reclutamento).

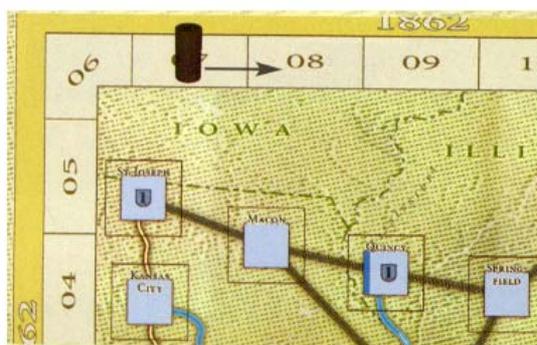
Queste 12 unità sono aggiunte al pozzo nei mesi 04-1862, 04-1863 e 04-1864, 4 per anno), e un'unità di Milizia di Cavalleria viene piazzata nel pozzo del Nord. La restante unità di Milizia di Cavalleria sudista viene piazzata nel pozzo del Sud.

3.0 Giocare

A **House Divided** viene giocato in una serie di turni, ognuno dei quali rappresenta un mese (oppure due mesi in inverno). Ogni turno è diviso in quattro segmenti, effettuati nell'ordine seguenti:

1. Movimento
2. Combattimento
3. Promozioni
4. Reclutamento

Tutte le azioni in un segmento devono essere terminate prima che possa cominciare il segmento successivo. Per esempio, l'Unione non può muovere nessuno dei suoi pezzi dopo aver cominciato una battaglia, perché il Movimento avviene prima del Combattimento. Dopo che entrambe i giocatori hanno completato le loro parti di un turno di gioco, potrà cominciare il turno seguente.



Esempio: il primo turno di gioco è il luglio (07) 1861.

Il Nord muove per primo ed effettua i suoi quattro segmenti: muove i pezzi, esegue i combattimenti, promuove i suoi pezzi ed infine recluta nuove unità. Una volta che il nord ha terminato, tocca al Sud il quale muove i suoi pezzi, combatte, promuove i suoi pezzi ed infine recluta nuove unità. Quando entrambe i giocatori hanno terminato il turno, il luglio 1861 termina e comincia l'agosto (08) 1861.

4.0 Movimento

Un giocatore può muovere i suoi pezzi durante il segmento di movimento del suo turno. Per muovere, il giocatore lancia 1d6. Il valore ottenuto è il numero di marce che può effettuare in quel turno. Ma se ottiene un 1, potrà comunque fare due marce.

Una marcia consiste nel muovere uno o più pezzi che si trovano in uno stesso riquadro della mappa, utilizzando le Linee di Trasporto. Come parte di una singola marcia, i pezzi si possono spostare verso diversi riquadri, sempre che questi comincino il movimento a partire da uno stesso riquadro.

La distanza che un pezzo può coprire in una marcia, dipende dalla Linea di Trasporto utilizzata. La fanteria può spostarsi di un riquadro se si sposta lungo una strada o una ferrovia non amica, oppure di due riquadri lungo un fiume o una ferrovia amica.

Una ferrovia amica è una linea che collega due città proprie; tutte le altre ferrovie sono considerate non amiche.

In una stessa marcia, un'unità di fanteria non può spostarsi lungo due diversi tipi di Linee di Trasporto; per esempio, in una stessa marcia, un'unità non può spostarsi in un riquadro utilizzando una ferrovia e in un altro riquadro lungo un fiume.

La Cavalleria può spostarsi di due riquadri lungo una strada, una ferrovia (amica o meno), o un fiume. Essa può combinare il suo movimento lungo le strade e le ferrovie, ma non lungo i fiumi o qualunque altro tipo di Linea di Trasporto.

Tabella del Movimento

Unità	Linea di Trasporto	Lunghezza Movimento
Fanteria	su strada	1 riquadro
Fanteria	su ferrovia non amica	1 riquadro
Fanteria	su fiume	2 riquadri
Fanteria	su ferrovia amica	2 riquadri
Cavalleria	qualunque	2 riquadro

Il giocatore attivo può distribuire le sue marce come meglio crede; tuttavia, nessun pezzo può partecipare a più di due marce in un turno.

Un pezzo può spostarsi in un riquadro che contiene un'unità nemica, ma in questo caso dovrà fermarsi. Ciò scatenerà anche una battaglia.

Esempio: il Nord ha tre unità di Milizia di Fanteria ad Evansville (Indiana) e possiede una marcia disponibile. In quella marcia, il Nord può spostare un pezzo sul fiume attraverso Paducah fino al Cairo, un pezzo su una ferrovia amica attraverso Bloomington fino ad Indianapolis, e un pezzo su una ferrovia amica attraverso Bloomington fino a Louisville.

4.1 Il Primo Turno di Gioco

Quando la guerra civile cominciò, entrambe i fronti erano molto disorganizzati. Per simulare questo, solo per il primo turno entrambe i fronti non dovranno lanciare il dado per il movimento. Ognuno di essi riceverà automaticamente due marce.

4.2 Regole Speciali sul Movimento

4.2.1 Movimento di Salto della Cavalleria

La Cavalleria può spostarsi attraverso un riquadro che contiene dei pezzi nemici; questo è chiamato movimento a salto. Un pezzo di Cavalleria può fare un solo movimento di salto per turno. Una Cavalleria non può terminare un movimento di salto in un riquadro che contiene dei pezzi nemici. Non può nemmeno fare un movimento di salto attraverso un riquadro che contiene della Cavalleria nemica. E per ultimo, la Cavalleria non può fare un movimento di salto se si sposta sopra un fiume.

4.2.2 Movimento di Salto dell'Unione su un Fiume.

Qualunque pezzo dell'Unione (inclusa la Cavalleria) può fare un movimento di salto se si sposta verso la corrente del fiume. La direzione della corrente di un fiume è indicata da frecce bianche. La Confederazione non può mai fare dei movimenti di salto sui fiumi; l'Unione non può fare un movimento di salto quando si sposta contro corrente su un fiume. I movimenti di salto sui fiumi hanno le stesse limitazioni dei salti della Cavalleria, tranne che i pezzi possono spostarsi attraverso i riquadri che contengono della Cavalleria nemica.

4.2.3 Movimento Navale dell'Unione

Il Nord, a causa della sua superiorità navale nella guerra, può fare dei movimenti navali. Ogni movimento navale vale come una marcia; per esempio, tre pezzi che si spostano con un

movimento navale valgono come tre marce, anche se questi sono partiti tutti dallo stesso riquadro. Per fare un movimento navale, il pezzo considerato deve cominciare il turno in un riquadro di porto (i porti sono evidenziati da un'ancora). Poi, può muovere per mare direttamente verso un altro riquadro di porto anch'esso di proprietà dell'Unione. Un pezzo che esegue un movimento navale, per quel turno non può fare nessun altro movimento.

4.2.4 Invasioni Navali

Se il giocatore nordista ottiene un 6 con il dado del movimento, per quel turno può fare un'invasione navale. Un'invasione navale è come un qualsiasi altro movimento navale, tranne che i pezzi devono iniziare il movimento a Washington, e terminare in un qualunque porto avversario. Se il porto di destinazione è vuoto, il Nord lo può conquistare. Se il porto contiene dei pezzi nemici, ci dovrà essere una battaglia. Ogni pezzo che si muove in un'invasione navale conta come una marcia. Quando ottiene un 6 con il dado, il giocatore nordista non è obbligato a condurre un'invasione navale, ma è buona cosa sfruttare questa possibilità. Se il giocatore decide di non fare un'invasione navale, non potrà tenersi questa possibilità per i turni successivi.

4.2.5 Trinceramento

Invece di muovere, un pezzo può usare la sua marcia per trincerarsi. I trinceramenti migliorano le possibilità che ha un'unità di sopravvivere in battaglia. Un pezzo può usare una marcia per trincerarsi in una città di reclutamento (un qualsiasi riquadro che contiene un numero, sia blu che rosso), e due marce per trincerarsi in un altro riquadro. Le unità non possono trincerarsi in un riquadro che contiene dei pezzi nemici.

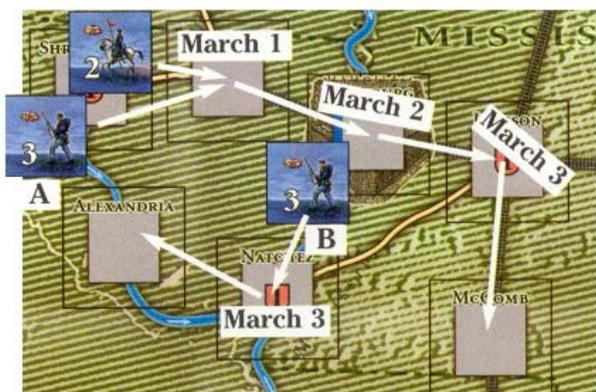
La stessa marcia può essere usata per muovere alcuni pezzi fuori da un riquadro e trincerarsi in un altro. Per identificare i pezzi che sono trincerati, piazzate un segnalino di Trinceramento sopra di essi. I pezzi che si spostano in un riquadro che contiene delle unità amiche trincerate non diventano anch'essi trincerati, e se un pezzo trincerato si dovesse spostare, perderebbe automaticamente il suo trinceramento.

Un pezzo che si sposta in uno dei seguenti riquadri (se sono di proprietà dello stesso giocatore) si considera automaticamente trincerato: Washington (DC), Richmond (Virginia), Fort Monroe (Virginia) e Vicksburg (Mississippi). Questi luoghi sono trinceramenti

permanenti. Qualunque pezzo che si trova in un trinceramento permanente è considerato automaticamente trincerato.

4.2.6 Il Fiume Potomac

A causa della presenza delle forze navali dell'Unione, i pezzi Confederati non possono mai spostarsi usando il fiume Potomac (il fiume che connette Washington a Fredericksburg).



Esempio di Movimento: il pezzo di Fanteria A e quello di Cavalleria iniziano il movimento da Shreveport; il pezzo di Fanteria B inizia il movimento da Vicksburg. In questo esempio vengono utilizzate tre marce.

1^a Marcia: la Fanteria A e la cavalleria si spostano da Shreveport. La Cavalleria muove di due riquadri, su strada e ferrovia, fino a Vicksburg. La Fanteria A si sposta di un riquadro su strada (il suo movimento massimo) fino a Monroe.

2^a Marcia: la Fanteria A si sposta di un riquadro su strada (essa può essere mossa due volte) fino a Vicksburg.

3^a Marcia: la Fanteria B e la Cavalleria si spostano da Vicksburg. La Fanteria A non può muovere perché ha già partecipato a due marce. La Fanteria B si sposta di due riquadri di fiume fino ad Alexandria. La Cavalleria si sposta di due riquadri di ferrovia fino a McComb.

5.0 Battaglie

Se, quando termina il segmento di movimento di un giocatore, un riquadro contiene dei pezzi di entrambe i fronti, allora deve essere combattuta una battaglia. Il giocatore che ha mosso nel riquadro è chiamato attaccante, e l'altro è il difensore. Le battaglie sono risolte una alla volta, nell'ordine deciso dall'attaccante. Una battaglia

deve essere terminata prima di poterne iniziare un'altra. Entrambe i giocatori tolgono i propri pezzi dal riquadro della battaglia e piazzano il segnalino del Campo di Battaglia per ricordarsi il luogo in cui si sta combattendo.

Le due armate si schierano una di fronte all'altra e si sparano in una serie di round di battaglia. I giocatori si affrontano in ogni turno, ma il difensore può sparare per primo. Perciò, il difensore potrebbe eliminare molti attaccanti prima che questi possano rispondere al fuoco. I round di battaglia continuano fino a che un giocatore vince la battaglia, entrambe le forze sono eliminate oppure un fronte è obbligato a ritirarsi.

5.1 Risolvere i Round di Battaglia

Durante un round di battaglia ogni pezzo può sparare una volta. Ogni pezzo spara ad un pezzo nemico di sua scelta. Se il giocatore che spara ha più pezzi in battaglia di quelli del nemico, le unità in più possono essere usate per fare più danni. Tuttavia, ogni pezzo nemico deve essere obiettivo di almeno un pezzo (e possibile).

Per risolvere un tiro, lanciate un dado. Se il risultato è uguale o minore del valore di combattimento del pezzo che ha sparato, l'unità nemica è stata colpita; per esempio, se spara una Cavalleria di veterani, colpisce se il giocatore ottiene un 1 o un 2. Quando un pezzo viene colpito, è voltato sul suo lato ridotto (che contiene un numero rosso). Se un pezzo è già ridotto e viene colpito nuovamente, è eliminato. I pezzi ridotti non sono diversi dagli altri.

All'inizio di un round di battaglia, un giocatore deve annunciare l'obiettivo del suo fuoco prima che i dadi vengano lanciati, e tale obiettivo non potrà essere cambiato per tutta la durata del round.

Esempio: se tre milizie sono assegnate a sparare ad un singolo veterano e tale veterano è eliminato dopo i primi due colpi, la restante milizia non potrà cambiare il suo obiettivo ma dovrà sparare ai veterani già distrutti.

5.2 Modificatori

I fattori seguenti possono rendere i pezzi più facili o più difficili da colpire.

5.2.1 Trincee

I pezzi trincerati sono protetti dal fuoco. Quando si spara contro un pezzo trincerato, sottraete uno dal valore di combattimento del pezzo che spara; per esempio, se una Fanteria Veterana spara ad un

nemico trincerato, il suo valore di combattimento sarà pari a 2 e non a 3 e colpirà con un risultato di 1 o 2. Notate che la Milizia di Cavalleria non può colpire i nemici trincerati.

5.2.2 Fanteria di Sfondamento

Oltre al suo valore di combattimento pari a 3, una Fanteria di Sfondamento ha un valore di difesa di -1. Questo significa che i pezzi che sparano contro una Fanteria di Sfondamento hanno il loro valore di combattimento ridotto di uno (anche la Fanteria di Sfondamento quando spara contro un'altra Fanteria di Sfondamento). I pezzi che sparano contro una Fanteria di Sfondamento trincerata, hanno il loro valore di combattimento ridotto di due. Notate che la milizia (Fanteria e Cavalleria) e la Cavalleria Veterana non possono comunque colpire delle unità di Fanteria di Sfondamento trincerata.

5.2.3 Fiumi

Molti riquadri hanno uno o due lati colorati di blu. Questo indica che i pezzi che attaccano da quel lato del riquadro (cioè, i pezzi che entrano nel riquadro usando una Linea di Trasporto che passa da un lato colorato) devono attraversare il fiume prima di attaccare e sono perciò più vulnerabili al fuoco nemico. Nei primi due round di battaglia del difensore (ma non negli altri round), i suoi pezzi hanno il loro valore di combattimento incrementato di uno quando sparano ai pezzi dell'attaccante che stanno attraversando il fiume; per esempio, un'unità di Fanteria di veterani può sparare con un valore di combattimento pari a 4 invece di 3, colpendo con un risultato da 1 a 4.

Quando si spara ad una Fanteria di Sfondamento che sta attraversando un fiume, un pezzo ha il valore di combattimento sia incrementato che annullato di uno, perciò i due effetti si annullano a vicenda.

Un'Invasione Navale conta come un attacco attraverso un fiume.

5.2.4 Rinforzi

Iniziando dal secondo round di battaglia, entrambe i fronti possono rinforzare la battaglia. Subito prima di sparare in ogni round dopo il primo, ogni giocatore può rinforzare la battaglia con un pezzo per ogni riquadro adiacente e connesso.

Tuttavia, i pezzi che si sono ritirati da una battaglia nello stesso turno, non possono essere usati come rinforzo.

L'attaccante non può rinforzare il suo fronte con i pezzi che si trovano in un riquadro che contiene anche dei pezzi nemici, oppure con dei pezzi che hanno già combattuto una battaglia.

Il difensore può rinforzare il suo fronte usando i pezzi di un riquadro che contiene pezzi nemici, ma deve lasciare in quel riquadro un numero di pezzi pari a quelli avversari presenti in quel riquadro. Un giocatore non può rinforzare se tutti i suoi pezzi in battaglia sono stati eliminati; in questo caso la battaglia è terminata.

5.2.5 Ritirata

A cominciare dal secondo round di battaglia, entrambe i giocatori possono ritirare la propria armata. Le ritirate sono condotte prima di sparare; tutti i pezzi del giocatore in ritirata si devono spostare in un riquadro adiacente e la battaglia ha termine. Tutti i pezzi devono ritirarsi nello stesso riquadro; tale riquadro non deve contenere pezzi nemici e non deve essere una città nemica di reclutamento.

Se non ci sono riquadri adiacenti al campo di battaglia, allora l'armata non può ritirarsi. Se possibile, la ritirata deve essere fatta in un riquadro amico, ma non è obbligatorio farlo se non sono disponibili riquadri amici. I pezzi di un giocatore non possono ritirarsi nel riquadro da cui sono arrivati i pezzi nemici. Se un'armata si ritira, l'altro fronte vince la battaglia.

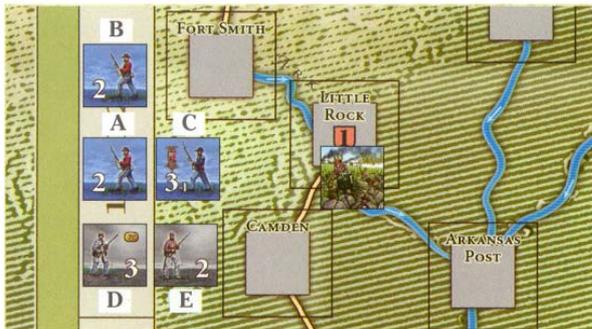
5.2.6 Fuga della Cavalleria

Se, nel riquadro di battaglia, il difensore ha solo delle unità di Cavalleria, questi pezzi possono ritirarsi prima che qualsiasi round di battaglia venga risolto.

La Cavalleria può ritirarsi in qualsiasi riquadro adiacente, tranne nelle città nemiche di reclutamento, nei riquadri che contengono pezzi nemici o nel riquadro da cui è arrivata l'armata nemica. La Cavalleria non può ritirarsi se tutti i pezzi del nemico sono anch'essi solo di Cavalleria. La ritirata della Cavalleria non fa perdere una battaglia.

5.2.7 Recupero

Dopo che un segmento di battaglia è terminato, tutti i pezzi che sono stati ridotti dal nemico vengono riportati alla loro forza piena.



Esempio di Combattimento:

I tre pezzi dell'Unione a Fort Smith hanno marciato lungo corrente fino a Little Rock per attaccare i due pezzi Confederati. Il segnalino di Campo di Battaglia viene piazzato sopra Little Rock. Le armate sono allineate una di fronte all'altra. Dato che il Nord è l'attaccante, il Sud spara per primo. Il Sud decide che D spara ad A, ed E spara a C. D ottiene un 4 con il dado, perciò non colpisce. E (spara alla Fanteria di Sfondamento) ha un -1 (così deve fare 1 per colpire) e ottiene un 1. C viene voltato sul suo lato ridotto. Ora tocca al Nord e decide che A e B debbano sparare a D e C debba sparare ad E. Per colpire A e B devono ottenere un 1 o un 2; il loro risultato è un 5 (colpo mancato) e un 1 (colpo centrato); così D deve essere voltato sul suo lato ridotto. C deve ottenere un 3 o meno per colpire, ed ottiene un 2, così colpisce E. Il primo round di combattimento è terminato.

6.0 Promozioni

I pezzi possono essere promossi dopo che ogni battaglia è stata risolta, e durante il segmento delle Promozioni. La Milizia può essere promossa a Veterana, e i Veterani a Sfondamento.

Per promuovere un pezzo, rimuovete quello vecchio dalla mappa e piazzate al suo posto un pezzo dello stesso tipo ma con qualità migliorata. Ogni volta che un giocatore vince una battaglia (sia che attacchi o che difenda), può promuovere immediatamente uno dei pezzi che hanno partecipato alla battaglia.

Nel segmento delle Promozioni, il giocatore di turno può promuovere un'altro pezzo.

7.0 Reclutamento

Dopo aver finito tutte le promozioni, il giocatore di turno può reclutare. Per reclutare, lanciate 1d6. Tuttavia, se ottenete un 1 possono essere reclutati due pezzi. Il valore del dado indica il numero di pezzi di Milizia (solo la milizia può ritornare nel pozzo) che possono essere presi dal pozzo di reclutamento (anche quelli rimossi dalla mappa e

finiti nel pozzo di reclutamento perché sono stato eliminati o sono stati promossi) e ritornare in gioco.

Possono essere reclutate sia la Fanteria che la Cavalleria. Un pezzo di Milizia reclutato può essere piazzato in una città di reclutamento amica con il limite di un'unità per ogni città.

Una città di reclutamento è un riquadro che contiene un numero in un piccolo scudo rosso o blu; l'Unione può reclutare nelle città con lo scudo blu, mentre la Confederazione lo può fare nelle città con uno scudo rosso.

Un giocatore non può reclutare in una città che non gli appartiene (perfino in una città amica che possiede dall'inizio della partita). Molte città amiche, se catturate, possono reclutare truppe del nemico. Cairo, per esempio, è una città di reclutamento che supporta entrambe i fronti. Vedere anche 9.0.

Massima Dimensione di un'Armata: i numeri che si trovano negli scudi delle città di reclutamento sono usati per determinare il massimo dell'armata di un giocatore. La somma dei valori di tutti i riquadri nel colore corretto delle città di uno stesso giocatore (blu per l'Unione e rosso per la Confederazione) danno la dimensione massima di un'armata. Questo è il numero massimo di pezzi che un giocatore può avere in gioco in un dato momento. Un giocatore non può reclutare più Milizia di quella indicata dalla dimensione massima della sua armata (anche se avesse altri pezzi disponibili); tuttavia, se un'armata dovesse eccedere il limite massimo a causa della perdita di una città, non viene richiesto di rimuovere le unità in eccesso.

Il valore massimo di un'armata è registrato usando la scala numerata che si trova sulla mappa di gioco. Piazzata un Segnalino Bandiera nel riquadro corrispondente al massimo dell'armata di ogni giocatore (la somma di tutte le proprie città: 29 per la Confederazione e 34 per l'Unione). Ogni volta che un giocatore cattura una città di reclutamento avversaria, spostate il segnalino di conseguenza in modo da registrare il nuovo valore. Se dovesse essere persa una città, muovete la bandiera verso il basso. Notate che se un giocatore dovesse catturare una città che non gli fornisce nessun reclutamento, le dimensioni dell'armata nemica non viene ridotto.

8.0 Arruolare

L'Unione comincia la partita con 12 unità di Milizia di Fanteria sulla mappa; le altre 12 unità

sono inizialmente indisponibili e l'Unione non può reclutarle. Queste non potranno entrare in gioco fino a che non saranno arruolate. L'Unione guadagna della Milizia aggiuntiva in tre arruolamenti. Gli arruolamenti avvengono nei mesi di aprile (04) del 1862, 1863 e 1864. Per ogni arruolamento, quattro nuove Milizie di Fanteria possono essere aggiunte ai pezzi dell'Unione disponibili per il reclutamento (nel pozzo). Perciò, dopo il primo arruolamento, potranno essere in gioco/disponibili al reclutamento fino a 16 unità di Milizia di Fanteria; dopo il secondo arruolamento ce ne saranno fino a 20; dopo il terzo, fino a 24.

9.0 Catturare le Città

All'inizio della partita, tutti i riquadri blu appartengono all'Unione, e tutti i riquadri grigi appartengono alla Confederazione; i riquadri bianchi non appartengono a nessun giocatore.

Un giocatore cattura un riquadro se, al termine del suo turno ha portato in tale riquadro almeno un suo pezzo (non solo al termine della marcia). Quel riquadro diventa proprio fino a che l'avversario non lo ricattura. Se un giocatore cattura un riquadro bianco o un riquadro del colore nemico, dovrà piazzare un suo Segnalino Bandiera per indicarne la proprietà. Qualunque riquadro che non ha un Segnalino Bandiera è considerato essere del proprietario originale (i riquadri bianchi senza una Segnalino Bandiera non sono di nessun giocatore).

Le unità di Cavalleria solitarie (senza la presenza di almeno un'unità di Fanteria), controllano un riquadro solo nel momento in cui lo stanno occupando. Se lo abbandonano in un turno seguente, il controllo di tale riquadro ritorna al proprietario originale, a meno che nel frattempo non è arrivata un'unità di Fanteria ad occuparlo (oppure è stata reclutata).

10.0 Lunghezza della Partita

Una partita dura 40 turni, dal luglio (07) 1861 al giugno (06) 1865. Una partita può risultare più breve se un giocatore dovesse vincere prima del tempo. I turni di gioco sono marcati sulla Tabella dei Turni che si trova sulla mappa di gioco, aggiornata alla fine del turno Confederato.

11.0 Condizioni di Vittoria

Il giocatore dell'Unione vince quando (e se) è proprietario di tutte le città di reclutamento Confederate che hanno un valore di reclutamento pari a 2 o 3. Queste città sono: New Orleans, Mobile, Atlanta, Memphis, Charleston,

Wilmington e Richmond. Quando l'Unione cattura l'ultima di queste città, la partita si interrompe immediatamente e il giocatore nordista vince.

Per vincere, il giocatore Confederato deve fare una delle tre cose:

1. Catturare Washington. Se ci riesce, la partita si interrompe immediatamente e il giocatore sudista vince.
2. Catturare alcune delle città di reclutamento (ed evitare di perderne) per rendere la propria armata massima più grande di quella dell'Unione. Se riesce in questo, la partita si interrompe immediatamente e il giocatore sudista vince. Per esempio, se la dimensione massima dell'armata Confederata è di 31 e quella dell'Unione è di 30, il sudista vince la partita.
3. Impedire la vittoria dell'Unione fino al termine della partita. Se il giocatore nordista non riesce a vincere prima della fine della partita (turno 40), il Confederato vince automaticamente.

12.0 Giocatore dell'Unione Inesperto

Un giocatore dell'Unione inesperto può trovare molto difficile evitare di perdere la partita in breve tempo. La regola seguente permette di bilanciare la partita per i giocatori inesperti:

Per vincere, il giocatore Confederato deve soddisfare le sue condizioni di vittoria, non in qualunque momento, ma alla fine del turno del giocatore nordista.

13.0 Partite Brevi

Se non hanno tempo per completare una partita, i giocatori possono provare questa regola per partite più brevi. Il gioco dura 10 turni, dal luglio (07) 1861 fino al giugno (06) 1862. Sono ancora valide tutte le regole, incluse le condizioni di vittoria.

Tuttavia, al termine del 10 turno, il giocatore dell'Unione vince se la sua armata massima è almeno cinque volte più grande di quella della Confederazione; altrimenti la partita la vince il giocatore della Confederazione.

1° Foglio di Aiuto ai Giocatori

Tabella del Movimento

Unità	Linea di Trasporto	Lunghezza Movimento
Fanteria	su strada	1 riquadro
Fanteria	su ferrovia non amica	1 riquadro
Fanteria	su fiume	2 riquadri
Fanteria	su ferrovia amica	2 riquadri
Cavalleria	qualunque	2 riquadro

Tabella dei Comandi

Dado	Anno di Gioco				
	1861	1862	1863	1864	1865
1	2/2	2/3	2/3	3/3	3/2
2	2/3	2/3	3/4	3/3	4/3
3	2/3	3/4	3/4	4/4	4/3
4	3/4	3/4	4/5	4/4	5/4
5	3/4	4/5	4/5	5/5	5/4
6	4/5	4/5	5/6	5/5	6/5

Chiarimento sui risultati: ## = Valori di Comando di Unione/Confederazione.

La Guerra Civile Americana, 1861 – 1865

Regole Opzionali e Scenari

Indice

1. Introduzione
2. Regole Neutrali
3. Regole Pro-Unione
4. Regole Pro-Confederazione
5. Scenari

1.0 Introduzione

Queste regole sono delle semplici aggiunte che aumentano il realismo del gioco.

Esse sono indipendenti tra loro, e sono state divise tra regole Pro-Unione, Pro-Confederazione oppure neutrali per entrambi.

Usando questa stima, potete equilibrare una partita tra giocatori esperti e non.

2.0 Regole Neutrali

2.1 Fanteria di Sfondamento

Oltre alla loro esperienza di combattimento, queste truppe possono marciare molto velocemente. Perciò, per il movimento trattate la Fanteria di Sfondamento come se fosse una Cavalleria, ma essi non possono fare il Movimento di Salto della Cavalleria. Essi possono spostarsi di due riquadri su strada e ferrovia (amica o nemica), e possono combinare il movimento su strada e ferrovia nella stessa marcia.

2.2 Obiettivi sul Campo da Battaglia

In battaglia, l'obiettivo di un giocatore è più limitato. I pezzi della Fanteria non possono sparare alla Cavalleria nemica che è stata già selezionata in quel round come obiettivo. Inoltre, la Fanteria può scegliere di ignorare i pezzi nemici scelti come obiettivo, ed invece iniziare a concentrarsi sui pezzi di Fanteria.

La Cavalleria, tuttavia, deve sparare alla Cavalleria nemica, anche se sono già stati selezionati dei pezzi di Fanteria nel round corrente. Ma la Cavalleria non può coalizzarsi sulla Cavalleria o sulla Fanteria nemica fino a che nel round corrente ogni pezzo di Cavalleria non è stato selezionato come obiettivo.

3.0 Regole Pro-Unione

3.1 Ritiro Navale

Se in un porto sudista avviene una battaglia come risultato di un'invasione navale o di un attacco Confederato in un presidio nordista, le truppe dell'Unione possono ritirarsi raggruppandosi a Washington.

3.2 Bonus sul Movimento Ferroviario dell'Unione

Se si spostano interamente lungo una linea ferroviaria amica, i pezzi dell'Unione possono muovere di tre riquadri per ogni marcia.

3.3 Limitazioni Storiche sul Reclutamento

L'Unione può reclutare tre Milizie per turno, anche se il risultato del dado è 1 o 2.

Il giocatore Confederato non può reclutare più di quattro Milizie per turno, anche se il risultato del dado è 5 o 6. Entrambe i giocatori possono piazzare fino a due nuovi pezzi di Milizia reclutata all'interno delle città di reclutamento che hanno un valore di 3 o più.

3.4 Incremento delle Forze dell'Unione

Per riflettere l'incremento di mobilità delle risorse nordiste, l'abilità dell'Unione a supportare le truppe è incrementata. Dopo il primo turno, l'Unione può avere (e reclutare) quattro pezzi in più del massimo della sua armata. Dopo il secondo turno, può averne altri quattro e dopo il terzo altri quattro ancora.

Ad esempio, se nel maggio (05) 1864 il massimo dell'armata nordista è 35, ci potranno essere in gioco fino a 47 unità nordiste.

4.0 Regole Pro-Confederazione

4.1 Limitazioni sul Primo Turno di Gioco

Per rappresentare le incertezze di entrambe i fronti, nel turno uno ci saranno le seguenti limitazioni:

- Nessun pezzo può entrare nel Kentucky (in nessun riquadro bianco).
- Sui fiumi, un pezzo può spostarsi solo di un riquadro per marcia, invece di due.
- L'Unione non può fare nessun movimento navale.

4.2 Fort Monroe

Se i Confederati controllano Fort Monroe, allora il giocatore dell'Unione non può invadere sia Yorktown e Norfolk. Naturalmente, l'Unione può invadere Fort Monroe.

4.3 Addestramento dei Rinforzi Sudisti

Il giocatore Confederato lancia 1d6 durante il suo segmento delle promozioni. Con un risultato di uno o meno, egli può promuovere due pezzi, invece del solito uno.

Il Confederato può sottrarre uno dal dado per ogni Fanteria Veterana o di Sfondamento persa in battaglia nel turno corrente (nel gioco avanzato, le unità di Fanteria Veterana o di Sfondamento perse durante una diserzione non sono considerate).

4.4 La Sommosa del 1863

In aprile (04), i quattro pezzi di Milizia nordista distaccati non sono aggiunti tutti al pozzo di reclutamento. Invece, uno viene aggiunto ad aprile (04), un altro a maggio (05), uno a giugno (06) ed infine uno a luglio (07) del 1863.

5.0 Scenari

Oltre al gioco campagna che copre l'intera Guerra Civile Americana, è possibile giocare in determinati anni, e facendo così, vedere al meglio l'evoluzione della guerra.

Gli scenari seguenti offrono ai giocatori nuove posizioni di partenza e nuove date di fine partita. Ogni scenario inizia nel turno di aprile (04), con il giocatore dell'Unione che parte per primo e riceve 4 unità di Milizia di Fanteria da aggiungere al suo pozzo di reclutamento (vedere 4.3).

Entrambe i giocatori hanno solo 1 marcia per il primo turno dello scenario.

Gli scenari, come il gioco campagna, possono essere giocati con qualunque livello di difficoltà e con qualsiasi regola opzionale. Come il gioco campagna, essi possono essere anche giocati utilizzando le condizioni di vittoria solite.

La fine del gioco può essere determinata alla fine di ogni mese di marzo (03), dal 1862 al 1864.

Comparete la differenza tra la dimensione massima delle due armate (Unione meno Confederazione) in base alla tabella della pagina seguente.

Le abbreviazioni sono le seguenti:

MF: Milizia di Fanteria

MC: Milizia di Cavalleria

FV: Fanteria Veterana

CV: Cavalleria Veterana

FS: Fanteria di Sfondamento

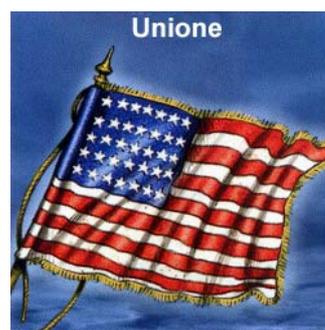
CS: Cavalleria di Sfondamento

Un (*) dopo il nome di un luogo indica che tutte le unità presenti iniziano la partita trincerate.

Tabella per la Determinazione della Vittoria negli Scenari

Marzo (03)	Vittoria del Nord	Vantaggio Del Nord	Lato Nord	Storico (pareggio)	Lato Sud	Vantaggio del Sud	Vittoria del Sud
1862	11+	10	9	8	7	6	5 o meno
1863	15+	14	13	12	11	10	9 o meno
1864	19+	18	17	16	15	14	13 o meno

Scenario 1862



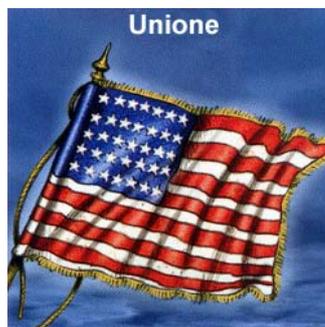
Quantità	Tipo	Posizione	Quantità	Tipo	Posizione
1	MF	Fayetteville	1	FV	Springfield, Missouri
1	MF	Newport	1	MF	Ironton
1	FV	Island No. 10*	2	FV	Pittsburgh Landing
1	MF	Mobile	1	MF	Pittsburgh Landing
2	FV	Corinth	1	MF	Pensacola
1	FV	Decatur	1	FV	Nashville
1	MF	Chattanooga	2	MF	Nashville
1	MF	Savannah	1	FV	Franklin
1	MF	Charleston	1	MF	Port Royal*
1	FV	Harper's Ferry	1	FV	Gettysburg
2	FV	Manassan Junction *	1	MF	Gettysburg
1	MF	Manassan Junction *	2	FV	Washington
1	CV	Manassan Junction *	3	MF	Washington
1	MF	Richmond	1	MC	Washington
1	MC	Fredericksburg	1	MF	Baltimore
1	FV	Yorktown*	1	MF	Fort Monroe

Note: Dimensione Massima dell'Armata = 27
* = trincerato

Segnalini di Controllo:
Tutti in Kentucky, Forts Herny e Donelson, Sedalia e Jefferson City

Note: Dimensione Massima dell'Armata = 35
* = trincerato

Scenario 1863



Quantità	Tipo	Posizione	Quantità	Tipo	Posizione
1	MF	Vicksburg	1	MF	Fayetteville
1	FV	Vicksburg	1	MF	Thayer
2	FV	Meridian	Grant (1)***		Arkansas Post
1	MF	Little Rock*	Sherman (1)***		Arkansas Post
1	MF	Alexandria*	3	FV	Arkansas Post
2	FV	Murfreesboro*	1	MF	St. Louis
1	CS	Murfreesboro*	1	FV	Memphis*
1	FV	Knoxville	1	MF	Grand Junction
1	MF	Savannah*	1	MF	Humbolt
1	MF	Goldsboro*	3	FV	Nashville
1	FV	Richmond	2	MF	Nashville
1	MF	Petersburg*	1	CV	Nashville
1	MF	Marion	1	MF	Bowling Green
1	CV	Okolona	2	FV	Glasgow
1	MC	Chattanooga*	1	MF	Corinth*
Lee (3)***		Fredericksburg*	6	FV	Washington
1	FS	Fredericksburg*	2	MF	Washington
3	FV	Fredericksburg*	1	CV	Washington
1	MF	Fredericksburg*	1	MC	Washington
1	CV	Manassans Junction*	1	MF	Harper's Ferry
			1	MF	Baltimore
			1	FV	Norfolk*
			1	MF	Fort Monroe
			1	MF	New Bern*
			1	FV	Port Royal*
			1	MF	New Orleans*
			1	FV	New Orleans*

Note: Dimensione Massima dell'Armata = 23

* = trincerato

*** = Se non giocate con i Leader, questo pezzo non viene piazzato.

Segnalini di Controllo:

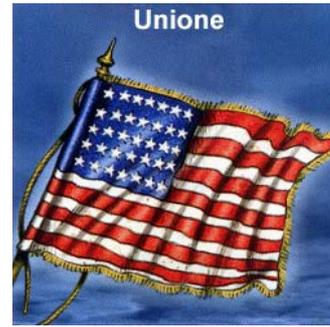
Tutti in Kentucky, Forts Herny e Donelson, Sedalia, Jefferson City, Springfield (Missouri), Newport, Island No. 10 e Pittsburgh Landing .

Note: Dimensione Massima dell'Armata = 35 (l'Unione inizia con due unità oltre il massimo; è raccomandata la regola sull'incremento delle forze)

* = trincerato

*** = Se non giocate con i Leader, questo pezzo non viene piazzato.

Scenario 1864



Confederazione			Unione		
Quantità	Tipo	Posizione	Quantità	Tipo	Posizione
1	MF	Alexandria	1	MF	Saint Joseph
1	FV	Meridian	1	MF	Fort Smith
1	CV	Okolona	1	MF	Springfield, Missouri
1	MF	Mobile	1	FV	Little Rock
1	MF	Selma	1	FV	Baton Rouge*
2	FV	Chattanooga	1	MF	Baton Rouge*
1	CV	Chattanooga	2	FV	Visckburg
1	FS	Atlanta*	1	MF	Arkansas Post
1	CM	Jacksonville	1	MF	New Orleans
1	MF	Savannah	1	FV	Memphis*
1	FS	Staunton	1	MF	Saint Louis
1	MF	Charleston*	1	MF	Cairo
1	FV	Richmond	1	MF	Forts Henry e Donelson*
1	MF	Petersburg*	1	MF	Decatur
1	MF	Goldsboro	1	FV	Nashville*
1	CV	Manassan Hunction	1	MF	Murfreesboro
1	MF	Wilmington	3	FV	Sparta
4	FV	Frederiksburg*	1	FS	Sparta
1	CV	Frederiksburg*	1	CV	Sparta
Lee (2)***		Frederiksburg	Sherman (2)***		Sparta
			1	FV	Knoxville*
			1	MF	Tallahassee
			1	MC	Jacksonville
			1	MF	Brunswick
			1	MF	Porto Royal
			1	MF	Grafton
			1	MF	Harper's Ferry
			5	FV	Washington
			2	FS	Washington
			1	CV	Washington
			1	MC	Washington
			Grant (2)***		Washington
			1	FV	Baltimore
			1	FV	New Bern*
			1	FV	Norfolk*
			3	MF	Fort Monroe

▲
 Segnalini di Controllo: Pensacola

Note: Dimensione Massima dell'Armata = 20 (i Confederati cominciano con tre unità oltre il massimo)

* = trincerato

*** = Se non giocate con i Leader, questo pezzo non viene piazzato.

▶
 Segnalini di Controllo: tutti in Kentucky, Sedalia, Jefferson City, Fayetteville, Natchez, Newport, Island No. 10, Humbolt, Grand Junction, Pittsburgh Landing, Corinth, Cumberland Gap e Gainesville.

Note: Dimensione Massima dell'Armata = 36 (l'Unione comincia con nove unità oltre il massimo; è raccomandata la regola sull'incremento delle forze).

* = trincerato

*** = Se non giocate con i Leader, questo pezzo non viene piazzato.

2° Foglio di Aiuto ai Giocatori

Tabella del Valore del Comando

1	2	3	4	5	6	7	8
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

Pozzo della Milizia

Gioco Standard:

Lancio del dado = numero di unità da reclutare (1 = 2 pezzi); 1 per ogni città di reclutamento.

Reclutamento Storico:

Unione: 1 o 2 = 3 pezzi.

Confederazione: 1 = 2 pezzi; 5 o 6 = 4 pezzi.

Entrambi: fino a due pezzi per ogni città di reclutamento di valore 3+.

Rimpiazzamento Confederato:

I Confederati lanciano 1d6 ogni segmento di promozione. 1 o meno = 2 promozioni.

Sottraete 1 dal dado per ogni Fanteria di Veterani o di Sfondamento persa in battaglia in questo turno.

Intervento Esterno:

Un'unità persa è rimpiazzata in Europa se il dado sul reclutamento Confederato è 5 o 6.

Tabella del Morale

Valore del Morale	Tipo di Unità
5	Tutte le unità di Sfondamento
4	Tutte le unità di Veterani
3	Tutta la Milizia dopo il 1861
2	Tutta la Milizia nel 1861

Un pezzo fallisce il test sul morale se il risultato del dado lanciato è maggiore del valore di morale di quell'unità, inclusi i modificatori riportati più sotto.

Modificatori sul Campo di Battaglia

-1 se il pezzo è in forte o in trinceramento

Modificatori sulla Diserzione

+1 se il pezzo è parte di un'armata che si ritira.

-1 se il pezzo non è in rotta.

-x da sottrarre al valore di tutti i Leader amici presenti.

Tabella dei Supporti sui Confini Confederati

Stato di Confine	Numero di Supporti
Missouri	3
Kentucky	1
Maryland	6

Modificatori sul Lancio del Dado

+1 Se la dimensione dell'armata Confederata è inferiore di cinque punti la dimensione dell'armata nordista.

+1 Se il dado viene lanciato nel 1861.

+2 Se i Confederati controllano Washington.

-1 Per ogni anno dopo il 1862 in cui il dado viene lanciato (cioè, -1 nel 1863, -2 nel 1864 e -3 nel 1865).

-1 Se il massimo dell'armata nordista supera di 10 punti quella sudista.

-1 Se l'unione controlla Richmond.

La Guerra Civile Americana, 1861 – 1865

Regole Avanzate

Indice

6. Introduzione
7. Supporto
8. Movimento e Comando
9. Contenimento
10. Difese Costiere
11. La Cattura di Washington
12. Le Battaglie e la Tabella di Comando
13. Regole Opzionali del Gioco Avanzato

1.0 Introduzione

Le regole per il gioco avanzato introducono nuovi meccanismi. Oltre ad aumentare il valore di simulazione del gioco (rendendolo più realistico), aggiungono anche un grado di difficoltà sconsigliabile ai giocatori alle prime armi. Come le precedenti regole opzionali, anche queste sono indipendenti e possono essere aggiunte separatamente oppure globalmente.

Pezzi di Gioco Aggiuntivi

Le regole avanzate usano i seguenti segnalini aggiuntivi e tre pezzi Leader.

Confederazione:



Fanteria di Sfondamento (Intervento Straniero)



Cavalleria di Sfond. (Intervento Straniero)



Lee



Unione:



2.0 Supporto

All'inizio del suo turno, prima di fare qualunque altra cosa, un giocatore deve determinare quale pezzi hanno il supporto.

Un pezzo che si trova da solo in un riquadro ha automaticamente il supporto. Se in un riquadro si trovano invece due o più pezzi, essi devono poter tracciare una linea di supporto.

2.1 Tracciare una Linea di Supporto

I pezzi che si trovano nelle città di reclutamento hanno il supporto se possono tracciare una linea di supporto verso un'altra città di reclutamento amica. I pezzi che non si trovano in una città di reclutamento hanno il supporto se possono tracciare una linea di supporto verso una città di reclutamento amica che ha già il supporto.

Una linea di supporto può essere di qualunque lunghezza. Essa deve essere tracciata attraverso dei riquadri amici, usando delle ferrovie amiche o dei fiumi. I pezzi dell'Unione che si trovano in un porto oppure quelli capaci di tracciare una linea di supporto verso un porto hanno automaticamente il supporto.

2.2 Effetti sulla Perdita del Supporto

Se all'inizio del turno di un giocatore un riquadro non ha supporto (cioè, c'è più di un pezzo nel riquadro che non riesce a tracciare una linea di supporto), il proprietario deve eliminare da tale riquadro un pezzo a sua scelta.

3.0 Movimento e Comandi

Quando si usa questa regola, il primo paragrafo sulle regole di movimento viene cambiato come segue:

quando è il turno di movimento di un giocatore, egli deve per prima cosa consultare la Tabella di Comando e lanciare 1d6. Il valore ottenuto è incrociato sulla tabella con la colonna dell'anno attuale, in modo da trovare le marce a disposizione di quel giocatore.

4.0 Contenimento

Invece di cercare di riconquistare un porto perduto per un'invasione navale, il giocatore Confederato può cercare di frenare le forze nordiste.

I pezzi Confederati possono spostarsi in qualunque riquadro di porto che è stato catturato dall'Unione in un'invasione navale (oltre a Fort Monroe ed a Pensacola) e, invece di combattere una battaglia, cercare di frenare il nemico. I pezzi Confederati che frenano un'invasione navale dell'Unione, possono trincerarsi nel riquadro del porto (un'eccezione alle regole sul trinceramento). Inoltre, in queste situazioni di contenimento, se un fronte attacca l'altro, l'attaccante deve abbandonare il suo trinceramento e perciò attaccare senza il -1 difensivo.

Prima che i pezzi dell'Unione possano spostarsi fuori da un porto in cui sono stati contenuti, essi devono combattere e difendersi dalla guarnigione di contenimento Confederata.

Questa battaglia avviene nella parte del turno dell'Unione, all'inizio del segmento di movimento, consumando una marcia. Se l'Unione vince la battaglia, i pezzi nordisti che si trovano nel porto sono liberi di muovere durante il segmento del movimento (anche se essi hanno usato una delle loro marce disponibili) e combattere durante il segmento di combattimento.

5.0 Difese Costiere

Per riflettere la presenza dell'artiglieria costiera e delle altre difese portuali, ad ogni porto Confederato che è anche una città di reclutamento deve essere assegnata un'abilità difensiva contro le invasioni navali (solo queste), con un valore di combattimento uguale al valore di reclutamento della città.

Qualunque pezzo dell'unione che sta tentando un'invasione navale deve per prima cosa distruggere il presidio in difesa (e poi qualunque altro pezzo presente). Il presidio deve essere colpito due volte per essere distrutto. I presidi in difesa non possono mai muoversi oppure ritirarsi, e possono partecipare ad una battaglia solo se la città è stata attaccata da un'invasione navale.

I presidi in difesa sono considerati permanentemente trincerati (le altre unità Confederate che si trovano in quel porto dovranno spendere una marcia per entrare qui).

Il giocatore dell'Unione non riceve promozioni per aver sconfitto solamente un presidio costiero, ma se la battaglia evolve in un combattimento regolare allora potrà ricevere le promozioni come al solito.

6.0 La Cattura di Washington

Se Washington viene conquistata, il Confederato non vincerà automaticamente la guerra. Dovrà invece lanciare 1d6 e sottrarre da esso il numero massimo dell'armata nordista; se il risultato del dado è un 1, sottraete 2. Se l'Unione ricattura Washington, aggiungete solo il suo valore di reclutamento (uno) al massimo dell'armata.

7.0 Le Battaglie e la Tabella di Comando

Le battaglie sono misurate in giornate, con quattro round di battaglia al giorno (vedere la Tabella di Registrazioni dei Turni di Battaglia).

Il comando è determinato all'inizio di ogni giorno di battaglia, prima che il primo round di battaglia del giorno cominci. Ogni fronte lancia 1d6 separatamente, e controlla la Tabella di Comando il risultato ottenuto, trovando il numero di pezzi che il giocatore può agganciare durante ogni round di battaglia del giorno.

All'inizio di ogni giorno di battaglia seguente (oltre al primo), viene lanciato un altro d6 da ogni giocatore e confrontato il risultato sulla Tabella del Comando. Per determinare il nuovo valore di comando, questo importo viene aggiunto alla metà (arrotondato per eccesso) al valore di comando del giorno precedente. Notate che al massimo possono essere agganciate 8 unità per fronte ad ogni attacco.

Esempio: in una battaglia del 1862, il giocatore dell'Unione ottiene un 4 per un valore di comando di 3. Perciò, nel suo primo round di battaglia dei quattro, egli può attaccare solo con un massimo di tre pezzi (cioè durante il primo giorno). Assumendo che la battaglia arrivi al quinto round, il giocatore dell'Unione vuole lanciare ancora sulla Tabella di Comando. Se ora ottiene un 1, avrà un valore di battaglia pari a 4 (2 per il round corrente più 2 dei precedenti valori).

Se la battaglia fosse combattuta in nove round (o terzo giorno), allora dovrà essere fatto un altro lancio sulla Tabella di Comando. Se il giocatore dell'Unione ottiene un 5, il suo valore di comando varrebbe 6 (4 per il round corrente più 2 dei precedenti valori).

Tabella di Comando

Dado	Anno di Gioco				
	1861	1862	1863	1864	1865
1	2/2	2/3	2/3	3/3	3/2
2	2/3	2/3	3/4	3/3	4/3
3	2/3	3/4	3/4	4/4	4/3
4	3/4	3/4	4/5	4/4	5/4
5	3/4	4/5	4/5	5/5	5/4
6	4/5	4/5	5/6	5/5	6/5

Chiarimento sui risultati: ##/## = Valori di Comando di Unione/Confederazione.

8.0 Regole Opzionali del Gioco Avanzato

Le regole opzionali del gioco avanzato aggiungono al sistema una serie di dettagli di grande effetto. Il morale sul campo di battaglia, la diserzione, e i Leader aggiungono un po' di sapore alle battaglie (e al lancio dei dadi) e più supporto ai Confederati con la possibilità di interventi esterni.

8.1 Il Morale sul Campo di Battaglia

Dopo che il nemico ha sparato durante un round di battaglia, i pezzi che sono stati appena colpiti dovranno fare un test sul morale. I pezzi a piena forza, quelli eliminati e quelli ridotti in precedenti battaglie non dovranno fare il test sul morale. Per ogni pezzo considerato si dovrà lanciare 1d6 da comparare con il valore del morale del pezzo (vedere la Tabella del Morale).

Se il risultato del dado è maggiore del valore di morale del pezzo, questo va in rotta e viene piazzato sulla mappa, dal lato ridotto, nel riquadro dove sta avvenendo la battaglia. Un pezzo in rotta non può combattere nella battaglia ed è considerato eliminato quando si dovrà determinare il vincitore della battaglia.

Sottraete uno dal test sul morale se l'unità si trova in un forte od è trincerata.

8.11 Recupero del Morale

Al termine di ognuno dei quattro turni di battaglia (cioè alla fine di ogni giorno), prima che cominci il nuovo round di battaglia, ogni fronte può recuperare un'unità tra quelle in rotta.

8.12 Disertare e Sbandare

Dopo una battaglia, entrambe i fronti devono testare la diserzione e le sbandate. Per tutte le riduzioni (numero in rosso) i pezzi devono fare un test sulla diserzione. Questo test viene fatto per ogni pezzo ridotto lanciando 1d6 e comparando il risultato al valore di morale del pezzo (vedere la Tabella del Morale).

Se il risultato del dado è maggiore del valore di morale di un dato pezzo, quell'unità diserta e viene eliminata dal gioco. Il dado sulla diserzione è modificato dalle seguenti circostanze:

- Se l'unità è parte di un'armata che ha appena perso una battaglia: +1
- Se l'unità non è in rotta: -1
- Sottraete il valore di qualunque Leader amico presente: -x

8.2 Leader

La presenza dei grandi generali è una fortuna. Il generale non dovrà essere solo la persona giusta con le abilità giuste, ma dovrà essere nel posto giusto al momento giusto ed avere gli agganci giusti. Possono essere rappresentati molti generali, ma per il livello strategico di questo gioco, il numero dei leader in ogni fronte e le loro capacità si adatta molto bene al combattimento nei vari momenti della Guerra Civile.

Nel gioco sono forniti 3 leader: Lee, Grant e Sherman. Il numero scritto in bianco di ogni leader indica il valore di comando del leader. La data presente (mese/anno) indica il turno di arrivo e il suo stato. Quando i leader sono piazzati sulla mappa, possono essere sistemati in un qualunque riquadro che contiene un pezzo amico.

La condizione di un leader rappresenta diverse cose. Per Lee, la condizione rappresenta la perdita del comando per la morte del suo aiutante maggiore, il generale "Stonewall" Jackson. Per Grant e Sherman indica un aumento del comando nelle date delle loro promozioni.

8.2.1 I Leader e il Loro Movimento

I Leader possono spostarsi normalmente assieme ai pezzi che si trovano nello stesso loro riquadro. I leader possono fare movimenti navali, di invasione, oppure possono rinforzare una battaglia assieme a qualunque pezzo che si trova nel loro stesso riquadro, con o senza delle penalità sulla

marcia (possono anche rinforzare una battaglia muovendo da soli). In alternativa, essi possono muovere da soli. Possono fare fino a due marce senza nessun costo ma non possono fare i salti della cavalleria.

8.2.2 I Leader e le Battaglie

Il valore presente su ogni leader rappresenta due cose: il numero di vantaggi concessi alle unità amiche che sparano durante ogni round di battaglia, e il valore aggiunto ad ogni totale comando del giorno (se sono usate le regole avanzate). Per poter offrire i suoi vantaggi, il leader deve essere presente nel luogo in cui avviene la battaglia. I leader che rinforzano una battaglia possono aggiungere i loro effetti già dal momento in cui arrivano sul posto.

I vantaggi che ogni leader può offrire ai pezzi amici che stanno sparando in un round di battaglia deve essere annunciato prima che qualunque unità abbia sparato. Un leader può aggiungere il suo valore intero ad un singolo pezzo oppure dividerlo tra due pezzi (o in tre, nel caso di Lee).

Esempio: Lee ha il suo bonus pari a 3. Tre pezzi Confederati iniziano un round di battaglia in cui Lee è presente, e i pezzi sono pronti a far fuoco. Ognuno dei tre pezzi Confederati ha il suo valore incrementato di 1; oppure un solo pezzo può avere il suo valore incrementato di 3; oppure ancora un pezzo può avere il suo valore incrementato di 2 e un altro di 1.

Ricordate: i leader aggiungono il loro valore in ogni round di battaglia in cui sono presenti.

Quando si usano le regole avanzate per le battaglie e per la Tabella di Comando, per ogni giorno potete aggiungere il bonus dei vostri leader presenti in battaglia. L'effetto è applicabile al massimo ad 8 pezzi (sebbene, con i leader presenti, potreste raggiungere il massimo più velocemente).

Grant e Sherman possono essere presenti in una stessa battaglia, sommando i loro effetti.

I leader che si vengono a trovare da soli in un riquadro che contiene delle unità nemiche, non sono distrutti. Essi ritornano in gioco durante il prossimo segmento di reclutamento del giocatore proprietario.

8.2.3 Leader e Diserzione

Le unità che fanno un test sul morale possono sottrarre il valore di tutti i leader amici presenti nella battaglia.

8.3 Più Supporti sui Confini Confederati

All'inizio di ogni turno Confederato in cui il giocatore sudista controlla ogni città di reclutamento del Missouri (St. Joseph, Springfield e St. Louis), nel Kentucky (Bowling Green e Louisville) o nel Maryland (Baltimora), si può lanciare un dado e controllare sulla Tabella dei Supporti per i Confini Confederati in ogni stato in cui ne esiste la condizione.

Se il risultato del dado è maggiore del numero richiesto, aggiungete la corrispondente unità di Milizia di Fanteria al pozzo del reclutamento. Questo evento può avvenire solo una volta a partita per ogni stato di confine, e l'unità di Milizia rimane disponibile al Confederato per il resto della partita.

8.4 Intervento Straniero

Gli interventi stranieri possono essere dati al sud solo se tutte e tre le seguenti condizioni sono verificate all'inizio del turno sudista (buona fortuna!):

1. La dimensione massima dell'armata sudista è entro tre punti da quella dell'Unione.
2. I Confederati controllano almeno una città di reclutamento dell'Unione che abbia un valore di 2 o più, e assieme ad essa anche Washington DC.
3. Nessuna città di reclutamento Confederata che abbia un valore di 2 o più è controllata dall'Unione oppure, per ognuna di esse il sud controlla una città di reclutamento nordista con valore di 2 o più.

Se tutte queste condizioni sono verificate all'inizio del turno Confederato, allora i sudisti potranno avere un intervento straniero, con le seguenti conseguenze:

1. I sudisti possono fare movimenti navali (ma non salti sui fiumi, attraversare il Potomac, o fare invasioni).
2. Il giocatore sudista ha a disposizione 4 unità straniere in Europa (il lato della mappa).

Queste devono essere prese dagli Stati Uniti mediante un movimento navale e non contano nel limite massimo dell'armata Confederata.

Le unità straniere non possono essere promosse. Se distrutta, un'unità straniera può essere rimpiazzata durante il segmento di reclutamento sudista in cui il Confederato ha ottenuto con il dado un 5 o un 6. In questo caso, il nuovo pezzo viene piazzato in Europa, disponibile ad essere spostato con un movimento navale in un turno seguente.

Il rinforzo europeo è disponibile in aggiunta alla Milizia regolare Confederata.