

# BLOCKADE RUNNER



**In breve:** Obiettivo dei giocatori è di guadagnare più denaro possibile trasportando carichi dentro e fuori i porti sudisti nel periodo della Guerra Civile Americana, contendendosi con gli altri giocatori l'accesso alle merci, i migliori prezzi del mercato e le navi più nuove. Non sarà facile scegliere se giocare in sicurezza per tenere le proprie navi a galla, oppure affrontare rischi potenzialmente redditizi.

**Preparazione:** Riempire tutti gli spazi delle merci nel tabellone con i corrispondenti cubetti: Cotone (bianco), Tabacco (marrone), Scorte Belliche (rosso) e Merci Illegali (nero). Posizionare un segnalino nel riquadro 1861 del segnatempo (Time Track). Posizionare i segnalini dei prezzi nei rispettivi segnaprezzi: Cotone a 10, Tabacco a 16, Merci Illegali a 20. Ogni giocatore sceglie un colore. Ogni giocatore riceverà un fumaiolo del colore corrispondente da apporre su tutte le proprie navi, e un indicatore per l'ordine di turno da posizionare nel tabellone (Turn Order). Inoltre ogni giocatore riceverà un numero di Carte Azione, di navi con le rispettive Carte Nave, e di denaro contante, in base al numero dei giocatori, come indicato nella seguente tabella:

# giocatori	\$	Navi velocità/capacità	Carte
6:	5,000\$	2/2, 3/1	3
5:	6,000\$	2/2, 3/1	4
4:	8,000\$	2/2, 2/1, 3/1	4
3:	10,000\$	2/1, 2/2, 3/1, 3/1	5
2:	15,000\$	2/3, 2/2, 2/1, 3/1, 3/1	6



A partire da un giocatore scelto a caso, e procedendo in senso orario, i giocatori si alterneranno piazzando una delle proprie navi alla volta. Le navi possono essere piazzate in qualsiasi porto del tabellone, sia negli Stati Confederati continentali, sia nei porti offshore.

Nel primo turno, sarà risolto il Turno dell'Unione come se 10 Scorte Belliche fossero state consegnate nel turno precedente (7 carte, con 1 assalto al porto). Nel 1861 non ci sarà la Conquista delle Città interne né lo Squadrone d'Alto Mare.

Segnalino Città  
Conquistata



Segnalino Blocco Navale



La partita può iniziare!



Carte Blocco  
Navale

**Il gioco:** La partita dura cinque anni, dal 1861 al 1865. Questa è la sequenza da seguire per ciascun anno:

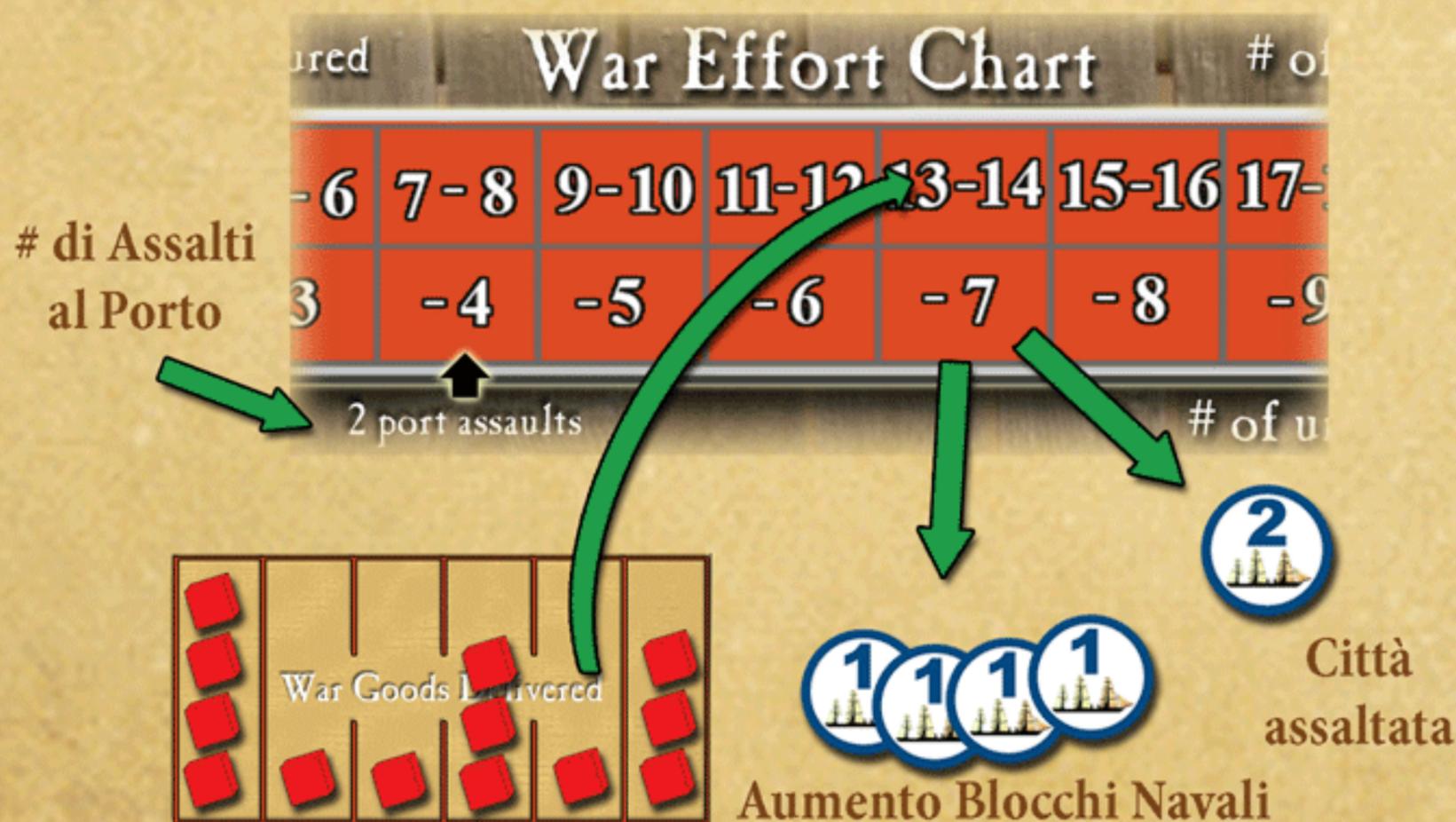
1. Turno dell'Unione
2. Gestione delle merci
3. Determinare l'ordine di gioco
4. Turni dei giocatori



**Turno dell'Unione:** Il turno dell'Unione si compone di 4 fasi: Blocco Navale, Assalto al Porto, Conquista delle Città interne, e Squadrone d'Alto Mare. La gravità di Blocco Navale, Assalto al Porto, e Conquista delle Città interne è determinata dal numero di Scorte Belliche consegnate dai giocatori nel turno precedente. Maggiore è questo numero, meno intensa sarà la conseguente Azione dell'Unione.

**Blocco Navale:** Contare il numero di Scorte Belliche consegnate e consultare la tabella Sforzo Bellico (War Effort Chart) sul tabellone. Pescare dal mazzo Unione un numero di carte pari a 12 meno il numero indicato nella tabella Sforzo Bellico (o tutte se non ne sono rimaste abbastanza). Mettere da parte l'ultima carta (o le ultime carte) pescata per l'Assalto al Porto (vedi Assalto al Porto, pagina 3).

**Esempio:** Nel 1864, i giocatori in totale hanno consegnato 13 Scorte Belliche. Il corrispondente valore nella tabella Sforzo Bellico è -7, perciò si pescano cinque carte Blocco Navale ( $12 - 7 = 5$ ). I valori Blocco Navale dei primi 4 porti indicati dalle carte saranno incrementati di uno, l'ultimo sarà invece assaltato e subirà un aumento di 2.



Aumentare di uno il valore del Blocco Navale dell'Unione in ciascuna delle carte città pescate, utilizzando gli appositi segnalini blu. Se un Blocco Navale è arrivato a 6, ridurre invece la Difesa Portuale (segnalini rossi) di uno, ma senza mai scendere al di sotto dei valori stampati sul tabellone.

**Assalto al Porto:** Aumentare di 2 il valore di Blocco Navale di ogni città che subisce un Assalto al Porto. Se il valore raggiunto è uguale o superiore al valore di Difesa Portuale, il porto è chiuso. Tutte le navi presenti nel porto devono immediatamente effettuare un tiro di dado per evadere il blocco navale (vedi Movimento, pagina 5) ed eventualmente fare un movimento gratuito alla loro normale velocità. Se diversi giocatori hanno navi nella zona, i movimenti si effettuano in ordine di turno. Una volta che tutte le navi hanno lasciato la zona, rimpiazzare il segnalino Blocco Navale con un segnalino Città Conquistata, scartare tutte le merci e tutti i segnalini Difesa Portuale. Eliminare la relativa carta della città dal mazzo dell'Unione. Attraverso le città conquistate non possono essere trasportate merci. D'ora in avanti, le navi potranno muoversi attraverso la zona di mare, ma non fermarsi. Se non viene effettuato nessun blocco navale nel corso di un turno, non ci saranno assalti. In tutti gli altri casi, c'è sempre almeno un Assalto al Porto.

**Esempio:** Viene assaltata la città di Charleston, che era l'ultima carta pescata nella precedente fase Blocco Navale. Il suo valore Blocco Navale è già a 2, e la Difesa è stata rinforzata fino a 4. L'Assalto al Porto porta il Blocco Navale a 4, cioè pari alla Difesa, perciò la città viene conquistata. Tutti i giocatori che hanno navi all'interno della zona di mare devono effettuare un tiro di dado per evadere un Blocco Navale da 4, con l'aiuto della Difesa Portuale 4. I giocatori decidono dove spostare le loro navi, in ordine di turno. Tutte le loro navi potranno effettuare un normale movimento, anche forzando altri blocchi navali, se il giocatore lo desidera. Successivamente, si rimuovono i segnalini Blocco Navale, tutte le merci, e si mette un segnalino Città Conquistata su Charleston. Nota: in questo caso, la "Advance", poiché è vuota, effettua il tiro a +1 (vedi Movimento, pagina 5).



**Conquista delle Città interne:** La tabella Sforzo Bellico indica se una o due città interne saranno conquistate. Per ognuna, tirare due dadi e verificare il risultato sulla tabella delle Città interne (Inland City Capture Chart) per sapere quale città sarà conquistata. Piazzare su di essa/e un segnalino Città Conquistata e rimuovere tutti i cubetti merci presenti. Attraverso le città conquistate non possono essere trasportate merci. Ogni tiro di dado chiude una città; se il risultato indica una città già conquistata, ripetere il tiro.

**Squadrone d'Alto Mare:** A partire dal 1862, tirare un dado e spotare lo Squadrone (usare un segnalino Blocco Navale di valore 1) nella zona indicata dalla tabella dello Squadrone d'Alto Mare (High Seas Squadron Chart). Ogni nave che tenterà di entrare, uscire o attraversare quella zona di mare, dovrà effettuare un tiro per evadere (vedi Movimento, pagina 5).

**Gestione delle merci:** A partire dal secondo turno, aumentare di uno i prezzi di Cotone, Tabacco e Merci Illegali spostando il relativo segnalino nel segnaprezzi. Se nel corso dell'ultimo turno non è stato consegnato neanche un cubetto di quella merce, aumentare il prezzo di due. Riempire le caselle delle merci di tutte le città, escluse quelle conquistate.



**Determinare l'ordine di gioco:** Utilizzare l'apposito indicatore sul tabellone per segnare l'ordine di turno dei giocatori con i relativi segnalini colorati. Per il primo turno, tirare a sorte. Nei turni successivi, i giocatori saranno ordinati in base alla capacità. Il giocatore con la minor capacità totale delle proprie navi sarà il primo a giocare, e così via. In caso di parità, il giocatore con meno denaro gioca prima. Eventuale ulteriore parità sarà risolta estraendo a sorte.

**Turni dei giocatori:** Nel proprio turno, un giocatore può effettuare 4 (oppure 5, vedi pagina 5) tra le seguenti azioni. Ogni tipo di azione può essere effettuato più volte, e in qualunque ordine. Quando tutti i giocatori hanno completato il proprio turno, spostare in avanti il segnatempo all'anno successivo.

**Carico:** Tutte le navi possono caricare quando si effettua questa azione. Prelevare Cotone, Tabacco o Merci Illegali, pagando 1000\$ per ciascun cubetto di Cotone, 4000\$ per il Tabacco e 5000\$ per le Merci Illegali. Le Scorte Belliche sono gratuite. Le navi non possono caricare merci oltre la loro capacità.

**Scarico:** Tutte le navi possono scaricare quando si effettua questa azione. Cotone e Tabacco possono essere scaricati in qualunque porto offshore (sono indicati con il simbolo di un'ancora). Merci Illegali e Scorte Belliche possono essere scaricate in qualunque porto continentale confederato. I cubetti delle merci vendute vanno posizionati nelle caselle Merci Vendute (posta sopra alle tabelle segnaprezzi), e ogni volta che si riempiono tutte, svuotarle e abbassare il relativo prezzo di uno. I giocatori, tuttavia, con un'azione Scarico venderanno sempre tutte le proprie merci dello stesso tipo allo stesso prezzo, indicato dall'attuale posizione del segnalino nella tabella dei prezzi relativa. Tutte le cifre indicate indicate sui segnaprezzi sono da considerarsi in migliaia di dollari.

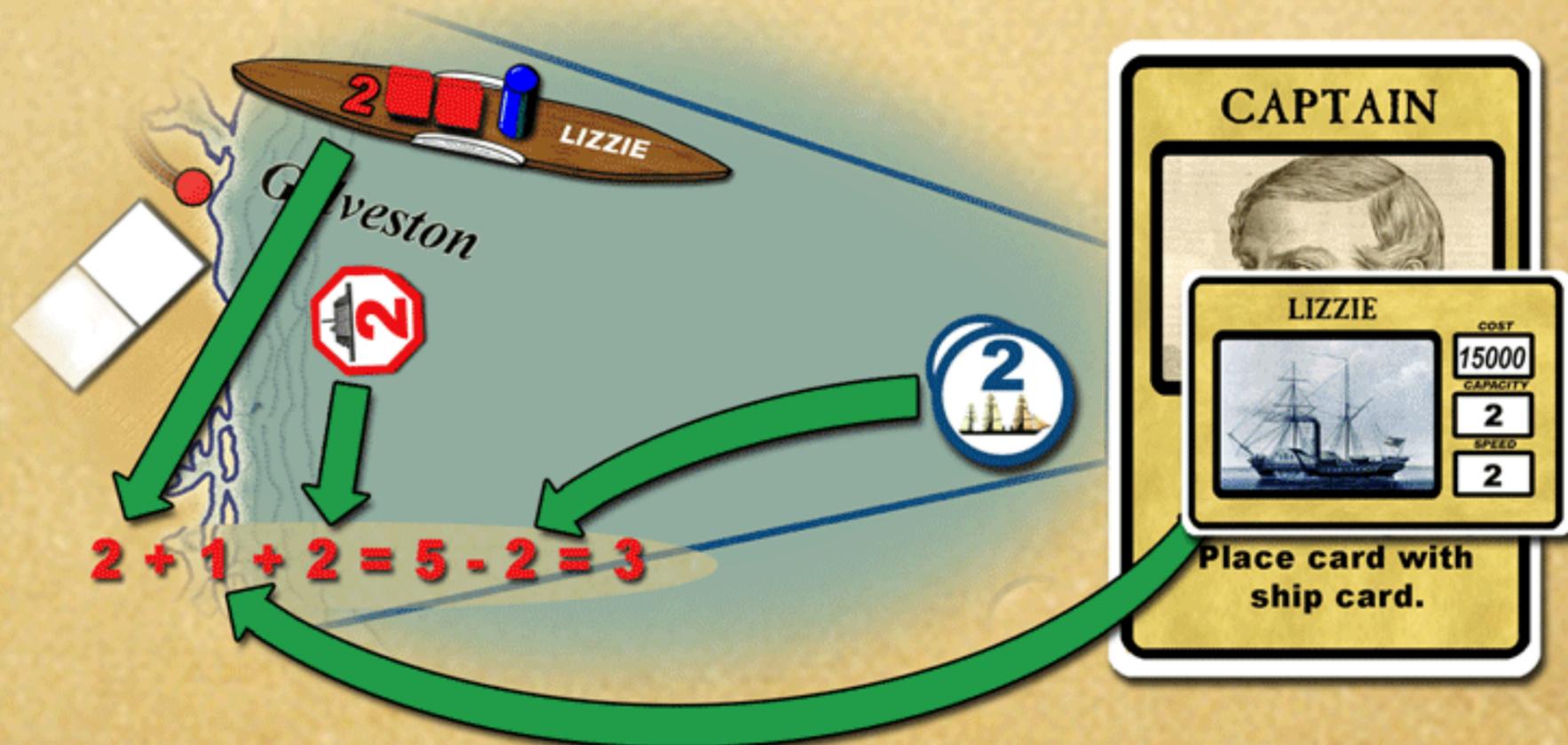
**Esempio:** La nave di John, la "Robert E. Lee", giunge a L'Avana trasportando un cubetto di Tabacco e due di Cotone. Le caselle di Tabacco Venduto sono vuote e il prezzo sta a 16. John vende il suo Tabacco a 16000\$ e mette il cubetto in una delle caselle sopra al segnaprezzi. Due delle caselle Cotone Venduto, invece, sono piene, e il prezzo sta a 12. John riscuote 24000\$, mette via tre cubetti di Cotone nella riserva e ne lascia uno in una casella Cotone Venduto. Il prezzo del Cotone scende a 10

Le Scorte Belliche e le Merci Illegali possono essere scaricate in qualsiasi porto del Sud. Quando si scaricano Scorte Belliche, i corrispondenti cubetti vanno posti nel riquadro Scorte Belliche Consegnate (War Goods Delivered) e il giocatore riceve 1000\$ per ciascun cubetto. Alla fine del turno, il giocatore che ha consegnato più Scorte Belliche di tutti, avrà diritto ad un'azione extra nel prossimo turno. In caso di parità, tutti i giocatori che hanno consegnato lo stesso numero di Scorte Belliche riceveranno l'azione extra. Se una nave trasporta più Merci Illegali che Scorte Belliche, il giocatore dovrà pagare delle bustarelle all'autorità portuale confederata, perciò tutti i cubetti Merci Illegali in eccesso saranno venduti a 5000\$ in meno rispetto al valore indicato sul segnaprezzi.

**Movimento:** Si possono muovere tutte le navi, una alla volta, ad una distanza massima pari alla loro velocità. Se una nave inizia o entra in una zona con un Blocco Navale dell'Unione, si deve tirare per evaderlo. Se una nave ha le stive vuote (nessun cubetto caricato), può muovere di una zona addizionale. Le navi che non si muovono non devono tirare per evadere.

Per evadere un Blocco Navale, si deve innanzitutto calcolare il valore totale della nave: sommare la sua velocità, il valore della Difesa Portuale, eventuali carte che hanno effetto sull'evasione, e aggiungere un +1 se la nave ha le stive vuote. A questo totale, sottrarre il valore del Blocco Navale dell'Unione, e poi tirare due dadi. Se entrambi i risultati dei dadi sono maggiori del valore calcolato, la nave è catturata e distrutta, con tutto ciò che aveva a bordo. Eventuali Capitani o Piloti associati ad essa devono essere scartati. Quando muove una nave con le stive cariche, il proprietario può, prima di tirare i dadi, decidere di gettare in mare il carico per avere il bonus di +1.

**Esempio:** John vuole portare la sua nave "Lizzie" a Galveston. La Lizzie sta trasportando due cubetti di Scorte Belliche e ha un Capitano a bordo. La Difesa Portuale è al suo valore iniziale di 2, e il valore di Blocco Navale è anch'esso a 2. John somma alla velocità della sua nave (2 + 1 per il Capitano) il valore della Difesa (2) e sottrae il valore del Blocco Navale (2), ottenendo un totale di 3. Tira due dadi, sperando di fare con almeno uno dei due un risultato di 3 o meno. I risultati sono 2 e 7, fortunatamente la Lizzie riesce ad evadere e John tira un sospiro di sollievo.



**Giocare una Carta Azione:** Il giocatore gioca una delle sue carte, ne segue gli effetti, e poi ne pesca una nuova. Dopo che una carta è stata giocata, aggiungere 5000\$ al Fondo per la Difesa Portuale (riquadro Port Defense Fund) sul tabellone. In questo momento il giocatore di turno ha la possibilità di aggiungere del proprio denaro personale al Fondo, e spendere per potenziare la Difesa Portuale. I costi sono indicati nel riquadro sottostante (Port Defense Cost). Le difese possono essere aumentate di un punto alla volta. Il denaro eventualmente rimanente viene lasciato nel tabellone, a disposizione per il prossimo giocatore che effettua questa azione. Indicare l'aumento della Difesa Portuale apponendo nel porto scelto un segnalino Difesa del valore incrementato nell'apposito spazio sul tabellone. La Difesa Portuale non può mai avere un valore maggiore di 6. Non può essere costruita Difesa Portuale nei porti offshore.

**Esempio:** Per facilitare l'evasione descritta nell'esempio precedente, John usa una delle sue azioni per giocare una carta Corazzata e ridurre il Blocco Navale di uno. Inoltre, usa i 5000\$ aggiunti al Fondo, più 10000\$ di tasca propria, per aumentare la Difesa Portuale di Galveston a 3.

Carta Azione

Port Defense Cost		
10	3-15	4-20

15,000\$ per un segnalino Difesa Portuale di valore 3

Qualsiasi carta può essere giocata, piuttosto che per attivarne gli effetti specifici, per aggiungere 5000\$ al Fondo per la Difesa Portuale, che si aggiungono normali 5000\$ per un totale di 10000\$.

I giocatori possono anche scambiarsi le carte tra loro, in qualunque momento, ma lo scambio deve sempre essere una carta per una carta. I giocatori hanno sempre lo stesso numero di carte in mano.

**Asta per una Nave:** Scegliere una nave e iniziare un'asta con prezzo base pari al valore stampato sulla relativa carta; gli altri giocatori parteciperanno all'asta, rilanciando in senso orario. Quando un giocatore decide di passare, non può più partecipare all'asta per quella nave. Quando un'asta finisce, il giocatore che se l'è aggiudicata deve immediatamente piazzare la nuova nave sul tabellone, in un porto a sua scelta. Se il giocatore che ha iniziato l'asta non è quello che l'ha vinta, può iniziare una nuova asta su un'altra nave, altrimenti l'azione si conclude. Un giocatore che si è aggiudicato una nave non può fare offerte nelle aste successive, finché non si è conclusa l'azione.



Base  
d'asta



**Trasporto ferroviario:** L'uso di questa azione addizionale consente di caricare (con la prossima azione Carico) merci provenienti tramite collegamenti ferroviari da altre città. Le merci non possono essere trasportate attraverso città conquistate dall'Unione. Quando si caricano merci trasportate da altre città, il prezzo da pagare per ciascun cubetto dev'essere aumentato di 1000\$ per ogni sezione di ferrovia (tra due pallini rossi) del tragitto.

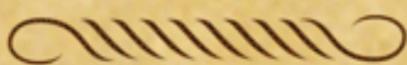


**Vittoria:** Alla fine dell'ultimo turno, sarà dichiarato vincitore il giocatore che totalizza più denaro sommando i contanti in mano al valore stampato delle navi. In caso di parità, conta la capacità, e poi la velocità delle navi (compresi capitani e piloti).

Eventuali ulteriori parità, sono effettive parità.

**Convenzioni diplomatiche:** I giocatori possono fare accordi tra loro, ma non possono scambiarsi denaro in nessun modo. Gli accordi suggellati da una stretta di mano, devono essere rispettati. Può trattarsi di scambi di carte, di promesse a giocare determinate carte, o usare il Fondo per la Difesa Portuale in modo che dia benefici anche ad altri. Il totale di contanti posseduto non può essere tenuto nascosto agli altri giocatori. Se un giocatore dovesse perdere la sua ultima nave, riceverà gratuitamente la nave più economica disponibile e un incentivo per ripartire di 5000\$.

**Traduzione:**  
**Lorenzo Giannotti**



***Selected Bibliography:***

Knox, Dudley - *A History of the United States Navy*  
 Time-Life Books - *The Blockade Runners and Raiders*  
 Gragg, Rod - *Confederate Goliath*  
 Bergeron, Arthur W. Jr. - *Confederate Mobile*  
 Eisenschiml & Newman - *The Civil War an American Iliad*  
 Detzer, David - *Allegiance*  
 McPherson, James - *Battle Cry of Freedom*

## Commento Storico

La Guerra Civile Americana è stata la prima guerra industriale ad averci mostrato per la prima volta l'uso militare di mezzi quali le ferrovie, il telegrafo, mitragliatrici, campi minati, mirini telescopici, fucili a ripetizione e cartucce di metallo. In ambito navale, ha visto la transizione completa dalle vele ai motori a vapore, l'uso massiccio di corazzate, e la prima nave affondata da un sottomarino (la U.S. Housatonic affondata dal C.S.S. Hunley).

Il piano Anaconda fu concepito per soffocare gli Stati Confederati con un blocco navale oltre che con forze militari di terra. La necessità di controllare oltre 5600 km di costa, oltre a 10 porti principali e 180 baie e insenature, richiese al Sud un enorme dispiego di forze umane e materiali, prosciugando le manovre delle truppe ribelli. Nonostante il blocco navale non abbia mai completamente fermato i trafficanti, fece in modo che gli ultimi porti importanti del Sud chiusero nel gennaio del 1865, al termine del secondo assalto a Fort Fisher, Wilmington, North Carolina.

L'economia principalmente agricola del Sud costrinse ad importare le merci più importanti dall'Europa. Il blocco navale ebbe un impatto significativo non solo nella privazione di beni di prima necessità in tempo di guerra, ma anche nella devastazione politica e socio-economica (l'inflazione era aumentata del 100% alla fine del conflitto).

Il blocco navale non fu esclusivamente offensivo, tuttavia. I saccheggi di alcuni incrociatori degli Stati Confederati (257 imbarcazioni catturate in totale, ossia il 5% di tutti i trasporti mercantili dell'Unione) provocò una paura sproporzionata per gli interessi commerciali degli Yankee, che fece esplodere i tassi assicurativi. Di conseguenza, molte navi furono vendute a compagnie mercantili britanniche, lasciando agli Stati Uniti un deficit sulle spedizioni comparabile al Prodotto Nazionale Lordo. I proventi dei traffici marittimi andavano a finire nelle casse di altre nazioni, e questo squilibrio non fu risolto fino alla Seconda Guerra Mondiale.

Gli Stati Confederati puntarono tutto su "Re Cotone", anche se trementina e tabacco erano altrettanto richiesti in Europa. La forza trainante principale della Rivoluzione Industriale fu l'industria tessile inglese, che si basava principalmente sul cotone. Buona parte delle speranze di vittoria del Sud dipendevano dall'intervento della Gran Bretagna, che avrebbe voluto assicurarsi il cotone, o almeno tagliare gli accordi commerciali con l'Unione. Ma le cose andarono diversamente: la diplomazia dell'Unione prevalse, e il supporto non arrivò mai. La Gran Bretagna, non volendo scendere in guerra, fu costretta a cercare altri fornitori, e i coltivatori egiziani e indiani si accaparrarono l'opportunità.

Militarmente, il Sud fu costretto a sfruttare l'ingegno nei cantieri navali, che comprendevano oltre 20 corazzate e due sottomarini. Il famoso duello tra la Virginia e la Monitor, venne dopo che la Virginia ebbe affondato la Cumberland e la Congress e danneggiato altre tre fregate dell'Unione, e questa fu la più grande disfatta della marina militare statunitense prima di Pearl Harbor.

Sebbene nel corso dei cinque lunghi anni di guerra entrambe le fazioni mostrarono grande valore e incrollabile dedizione, la preponderanza dei Nordisti alla fine prevalse. Tirando le somme, il Sud perse circa 1500 imbarcazioni (anche se questi numeri furono probabilmente gonfiati) mentre circa 8500 riuscirono ad evadere il blocco. A parte i benefici materiali, il coraggio e l'abilità di questi trafficanti diedero una forte spinta al morale dei Sudisti: il loro successo contro il blocco navale più grande del mondo era simbolo della strenua resistenza contro la superiorità militare dell'Unione.

Va anche riconosciuto che le forze navali degli Stati Uniti furono capaci di sopportare il caldo e il freddo più estenuanti, e le tempeste, attendendo la scarica di adrenalina dell'inseguimento di una nave trafficante che fosse apparsa improvvisamente dalle nebbie durante una notte senza luna...



**DESIGN BY:**  
**PATRICK AND ALEX STEVENS**  
**NUMSKULL GAMES © 2010**  
all rights reserved  
**5900 MERIDIAN STREET**  
**LOS ANGELES CA. 90042**  
**WWW.NUMSKULLGAMES.COM**

