

Designed by Brian Mayer

FREEDOM

THE UNDERGROUND RAILROAD

REGOLAMENTO IN ITALIANO



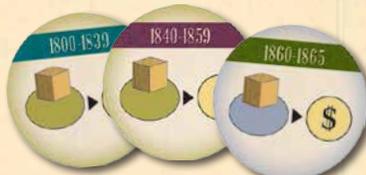
La schiavitù e quello che incarnava fu un punto di contesa fin dalla fondazione degli Stati Uniti. Grazie agli sforzi di uomini e donne in tutto il paese la schiavitù fu abolita. In **FREEDOM: THE UNDERGROUND RAILROAD** i giocatori assumono il ruolo di quei coraggiosi abolizionisti. Cercano di porre fine alla istituzione della schiavitù influenzando gli eventi cardine dell'epoca, la raccolta di fondi per la causa abolizionista e aiutando gli schiavi a dirigersi verso la libertà del Canada.



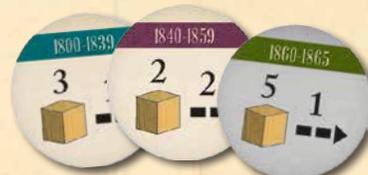
SEGNALINO LANTERNA
PRIMO GIOCATORE



17 GETTONI SUPPORTO



13 GETTONI DI
RACCOLTA FONDI



27 GETTONI GUIDA



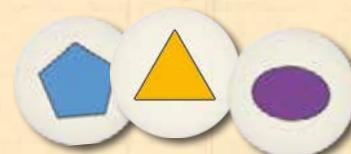
DADI CACCIATORE DI
SCHIAVI FUGGITIVI &
MOVIMENTO



MONETE



96 CUBI SCHIAVO



5 PEDINE CACCIATORI
DI SCHIAVI FUGGITIVI



Carte Riserva (bianca) Carte Generali (marrone chiaro) Carte Opposizione (rosso-arancio)

52 CARTE ABOLIZIONISMO



6 CARTE RUOLO

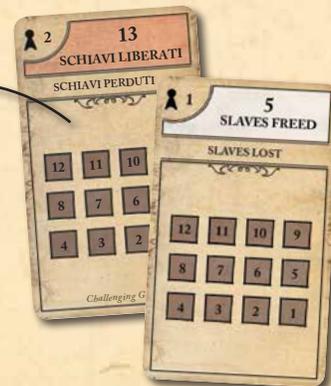


18 CARTE MERCATO
DI SCHIAVI



TABELLONE

MAPPA



4 CARTE PER LE
CONDIZIONI DI
VITTORIA

CANADA

PERCORSO DEL CACCIATORE DI SCHIAVI FUGGITIVI (Arancione)

SPAZIO DI PARTENZA DEL CACCIATORE DI SCHIAVI FUGGITIVI (Arancione)

SPAZIO DEL NORD (Può contenere 1 schiavo)

CITTA' PICCOLA (Può contenere 1 schiavo)

SPAZIO DEL SUD (Può contenere 1 schiavo)

CITTA' GRANDE (Può contenere fino a 4 schiavi)

STRADA REGOLARE

ROTTA NAVALE

THE NORTH STAR

COLONNE DEL PERIODO

CODA DEGLI ABOLIZIONISTI

30	29	28	27	26	25	24	23	22	21
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

FREEDOM

- ORDINE DI GIOCO**
1. Fase Cacciatore di Schiavi fuggitivi - tira i dadi Cacciatore ed effettua il Movimento.
 2. Fase Pianificazione - Prendi fino a 2 Gettoni.
 3. Fase Azione - Iniziando dal primo Giocatore: Utilizzo del ruolo, giocare dai gettoni e comprare la Carta Abolizionista (in qualsiasi ordine).
 4. Fase Mercato di Schiavi - consegna degli schiavi alle Piantagioni.
 5. Fase Puntigli - Risolvere/scartare l'ultima Carta Abolizionista (1). Scartare le carte lateralmente nei riquadri e riempire quelli vuoti. Passare il segnalino Lanterna del Primo Giocatore in senso orario.

PIANTAGIONE

MERCATO DI SCHIAVI

Azionista

Ordine di Gioco

1. Fase Cacciatore di Schiavi in fuga - Tirare i Dadi Cacciatore di Schiavi fuggitivi.
2. Fase Pianificazione - Ogni giocatore può acquistare in totale fino a 2 gettoni Guida e Raccolta di Fondi e/o Supporto.
3. Fase Azione - Iniziando dal primo Giocatore, un giocatore può svolgere alcune o tutte delle seguenti Azioni in qualsiasi ordine:
 - Ottenere i benefici della Carta Ruolo del giocatore.
 - Usare una volta nel gioco l'abilità speciale della Carta Ruolo.
 - Giocare fino a due gettoni Guida e/o gettoni Raccolta di Fondi.
 - Comprare e risolvere una carta Abolizionista.

Pastore

Ordine di Gioco

1. Fase Cacciatore di Schiavi in fuga - Tirare i Dadi Cacciatore di Schiavi fuggitivi.
2. Fase Pianificazione - Ogni giocatore può acquistare in totale fino a 2 gettoni Guida, Raccolta di Fondi e/o Supporto.
3. Fase Azione - Iniziando dal primo Giocatore, un giocatore può svolgere alcune o tutte delle seguenti Azioni in qualsiasi ordine:
 - Ottenere i benefici della Carta Ruolo del giocatore.
 - Usare una volta nel gioco l'abilità speciale della Carta Ruolo.
 - Giocare fino a due gettoni Guida e/o gettoni Raccolta di Fondi.
 - Comprare e risolvere una carta Abolizionista.
4. Fase Mercato degli Schiavi - Trasferire gli schiavi dalla Carta Mercato di Schiavi nel riquadro più in basso verso le Piantagioni.
5. Fase Puntigli - Scartare una carta dalla Coda Abolizionismo se occupa lo spazio più a destra della coda. Questo potrebbe innescare una azione negativa. Eseguire il controllo per la vittoria. Se il gioco continua, riempire la Coda Abolizionismo e passare il segnalino Lanterna del Primo Giocatore in senso orario.

6 SCHEDE DEI GIOCATORI

Preparazione

Carte Ruolo

Mescolare e distribuire in maniera casuale una **Carta Ruolo** ad ogni giocatore. La vostra **Carta Ruolo** offre vantaggi e azioni speciali che riceverete durante il gioco. In alternativa, i giocatori possono scegliere i ruoli che vorrebbero utilizzare per contribuire a garantire un migliore equilibrio del gioco. Eventuali carte non utilizzate vengono riposte nella scatola e non saranno utilizzate. Prendete la Scheda corrispondente e inserite la vostra Carta Ruolo nell'apposito spazio.

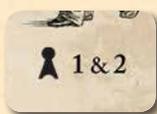
Piantagioni

Posizionare gli schiavi (*i cubi di colore marrone chiaro*) negli spazi più chiari nelle piantagioni sulla mappa. Questi indicano il numero di schiavi nelle piantagioni all'inizio del gioco. L'illustrazione delle Piantagioni non è uno spazio utilizzato per spostare gli schiavi. La prima mossa di uno schiavo sarà in uno spazio verde del sud oppure in una città.



Carte Mercato di Schiavi

Creare un mazzo di **Carte Mercato di Schiavi** selezionando le carte con il numero nell'angolo in basso a destra in corrispondenza al numero di giocatori nel gioco.



Mescolare le carte e ponetele coperte sulla mappa di gioco nel riquadro del **Mercato di Schiavi**.

Le carte rimanenti vengono riposte nella scatola e non saranno utilizzate.

Pescare le carte da questo mazzo per riempire i 3 riquadri sottostanti vuoti sotto il mazzo di Carte Mercato di Schiavi. Questi rappresentano gli schiavi attualmente in vendita al mercato e che saranno poi trasferiti alle piantagioni. Collocare il numero indicato di schiavi (*cubi marroncini*) su ogni carta mercato.

Le Carte Mercato di Schiavi servono come orologio del gioco:

il gioco non può mai superare la lunghezza dell' 8° round, quando l'ultima Carta Mercato di Schiavi ha venduto la sua ultima partita di schiavi.

Carte Abolizionismo

Ci sono 3 tipi di **Carte Abolizionismo**: **Generali** (*marrone chiaro*), **Riserve** (*bianco*) e **Oppositori** (*rosso-arancio*). Se state giocando con 1 o 2 giocatori rimuovere le carte che indicano che sono da usare con 3 o 4 giocatori.

Separare le carte Generali e Riserva in 3 mazzi corrispondenti al **Periodo** storico (1800-1839, 1840-1859 e 1860-1865).

Poi rimescolare in ogni mazzo del periodo il numero di carte di Oppositori come indicato nella tabella sottostante.

Giocatori	1800-1839	1840-1859	1860-1865
1 o 2	3 carte	4 carte	3 carte
3 o 4	4 carte	5 carte	3 carte

Nelle Carte Oppositori non è specificato una particolare Periodo storico e possono apparire in qualsiasi momento. Mescolare e posizionare i 3 Mazzi del periodo nelle corrispondenti Colonne del Periodo sul tabellone. All'inizio del gioco, possono essere utilizzate solo carte dalla prima Colonna del Periodo (1800-1839). Mentre il gioco procede, i giocatori saranno in grado di accedere a carte degli altri Periodi.

Distribuire 5 carte dal primo Mazza del Periodo e posizionarle sui 5 riquadri vuoti della **Coda Abolizionismo** sul tabellone. Durante la preparazione ci deve essere una sola Carta Oppositore. Se una seconda Carta Oppositore appare nella coda, metterla da parte e continuare a riempire i riquadri della coda dalla cima del mazzo finché la coda è piena. Quindi rimescolare le carte comprese le eventuali Carte Oppositore che sono state messe da parte.

Condizioni di Vittoria

Selezionare la **Carta Condizione di Vittoria** con il numero nel suo angolo in alto a sinistra che corrisponde al numero di giocatori nel gioco. Posizionare questa carta sull'apposito riquadro in alto a destra sulla mappa di gioco.

Le carte hanno due lati:

usare il lato bianco per un livello di gioco normale o il lato rosso per un livello gioco più impegnativo.



Fondi Iniziali

Ogni giocatore inizia il gioco con 8\$.



Segnalino Lanterna Primo Giocatore

Determinate a caso un giocatore principale a cui viene consegnato il segnalino della Lanterna.



Pedine dei Cacciatori di Schiavi fuggitivi

Posizionare le 5 pedine dei **Cacciatori di Schiavi** sui corrispondenti spazi iniziali colorati sulla mappa. Questi spazi sono indicati da un piccolo cerchio nella parte alta della città con il corrispondente simbolo colorato dei cacciatori di schiavi.



Dadi Cacciatori di Schiavi fuggitivi

Porre i 2 Dadi Cacciatori di Schiavi sul tavolo di gioco in modo che ogni giocatore possa prenderli facilmente.

Gettoni



Posizionare i **Gettoni Guida** grigi negli spazi corrispondenti delle Colonne Periodo.

Poi, aggiungete altri gettoni sopra a quelli grigi fino al raggiungimento dei numeri elencati nella tabella a destra, a seconda del numero di giocatori.

I totali indicati comprendono i gettoni grigi.

Giocatori Gettoni

1

Supporto
Guida (singoli/doppi)
Raccolta di Fondi

2

Supporto
Guida (singoli/doppi)
Raccolta di Fondi

3

Supporto
Guida (singoli/doppi)
Raccolta di Fondi

4

Supporto
Guida (singoli/doppi)
Raccolta di Fondi

	Periodo 1 1800-1839	Periodo 2 1840-1859	Periodo 3 1860-1865
Supporto	1	1	1
Guida (singoli/doppi)	3	2/2	1/1
Raccolta di Fondi	1	2	1
Supporto	2	3	2
Guida (singoli/doppi)	5	3/3	2/2
Raccolta di Fondi	2	3	2
Supporto	3	6	3
Guida (singoli/doppi)	7	4/4	3/3
Raccolta di Fondi	3	4	3
Supporto	4	8	4
Guida (singoli/doppi)	9	5/5	4/4
Raccolta di Fondi	4	5	4

Come si Gioca

FREEDOM: THE UNDERGROUND RAILROAD

si gioca su un massimo di 8 round, ognuno dei quali ha 5 fasi svolte nel seguente ordine:

1. Fase Cacciatore di Schiavi fuggitivi
2. Fase Pianificazione
3. Fase Azione
4. Fase Mercato di Schiavi
5. Fase Lanterna

I giocatori vincono il gioco se:

1. muovono il numero di Schiavi verso la libertà in Canada, come specificato sulla Carta Condizione di Vittoria, e
2. acquistano tutti i Gettoni Supporto nel gioco, e
3. terminano il round senza perdere la partita.

I giocatori perdono se il gioco:

1. sulla Carta Condizione di Vittoria la tabella degli Schiavi Perduti è piena e un altro schiavo deve essere aggiunto, oppure
2. non vincono la partita prima della fine del 8° round.

1. Fase Cacciatori di Schiavi fuggitivi

Uno dei cacciatori di schiavi può ottenere un suggerimento sulla posizione di alcuni schiavi fuggitivi e muovere inaspettatamente per catturarli.

Ci sono 2 dadi che determinano se questo accade.

Il **Dado Cacciatori di Schiavi** ha stampato sui lati i relativi simboli colorati delle pedine dei Cacciatori di Schiavi fuggitivi e determina quale pedina si muove.



Il **Dado Movimento** ha stampato sui lati delle frecce bianche e nere per determinare la direzione e la distanza che la pedina cacciatore di schiavi muove.



Durante la Fase del Cacciatore di Schiavi fuggitivi, il primo giocatore lancia ambedue i dadi.



Se il simbolo del dado cacciatore è uno schiavo nero che cammina, allora nessuno dei cacciatori di schiavi muove e la fase termina. Procedere alla Fase Pianificazione.

Se il simbolo di un cacciatore di schiavi è il risultato del dado, controllare il Dado Movimento per vedere la direzione e la distanza di questa Pedina cacciatore di schiavi che muove.



Le frecce bianche indicano il movimento verso Ovest e le frecce nere verso Est. Questi simboli freccia sono anche raffigurati con i rispettivi colori sulla mappa sui vari percorsi dei Cacciatori di Schiavi.

La stessa Pedina raffigurata sul dado Cacciatori di Schiavi viene spostata per un numero di spazi pari al numero di frecce del Dado Movimento o finché non raggiunge la fine del suo percorso. La Pedina Cacciatore di Schiavi cattura solo schiavi sullo spazio finale dove termina il suo movimento.

Schiavi su spazi che sono stati attraversati da pedine Cacciatori di Schiavi, non vengono catturati.

Gli Schiavi catturati vengono collocati consecutivamente sulle Carte Mercato di Schiavi a cominciare dalla carta inferiore e continuando verso quella più in alto, ciclicamente di nuovo sulla carta inferiore della Carta Mercato di Schiavi se necessario.

Dopo che un Cacciatore di Schiavi si è spostato ed ha catturato eventuali schiavi, questi vengono reimmessi sugli spazi delle Carte Mercato di Schiavi. Poi, tutti i giocatori passano alla Fase Pianificazione.

2. Fase Pianificazione

Durante la Fase Pianificazione, **ogni giocatore può prendere fino a 2 Gettoni** dal tabellone. All'inizio del gioco, i giocatori possono solo prendere i gettoni dal primo Periodo (1800-1839). Quando le future Colonne Periodo diventeranno attive, i giocatori potranno prendere i gettoni da una delle Colonne Periodo attive.

Tutti i giocatori, contemporaneamente possono prendere i gettoni nella Fase di Pianificazione. Un giocatore può prendere un Gettone se ha abbastanza soldi a disposizione per pagarne il costo e non si possono scambiare o prestare denaro tra loro. Dal momento che il gioco è cooperativo, i giocatori possono discutere le strategie e offrire suggerimenti. Se i giocatori non sono in grado di raggiungere un accordo su una scelta di un gettone, il primo giocatore - o il giocatore più vicino al primo giocatore in senso orario - sceglie per primo.

Esistono tre tipi di gettoni disponibili.



I **Gettoni Supporto** costano 10\$ ciascuno e restano davanti al giocatore durante la partita. I soldi pagati per i Gettoni Supporto vanno dati alla banca. Il loro acquisto rappresenta la crescente forza della Causa Abolizionista e determina quando le future Colonne del Periodo diventano attive con conseguente disponibilità nell'utilizzo per i giocatori di quei Gettoni e Carte Abolizionismo.

Quando i giocatori hanno acquistato collettivamente tutti i Gettoni Supporto, hanno incontrato una delle Condizioni di Vittoria del gioco (*vedi Fine del Gioco e Vincere a pagina 10*).



I **Gettoni Guida** permettono ai giocatori il movimento degli schiavi durante la Fase Azione. Essi rappresentano gli sforzi di uomini, donne e schiavi liberi che offrono rifugio e che fanno da guida lungo la Underground Railroad. (*)

Il numero sopra il cubo è il numero di schiavi che può essere spostato e il numero sopra la freccia è il numero di spazi che ciascuno di questi schiavi può muovere.

Il costo in dollari per l'acquisto di un Gettone Guida è elencato sopra il simbolo del gettone sul Tabellone, all'interno di un cerchio d'oro. I soldi pagati per i Gettoni Guida vanno alla banca.

Il Gettone Guida nell'immagine sopra costa 2\$ per il Periodo 1800-1839 e permette al giocatore di muovere 3 schiavi di 1 spazio ciascuno.

(*) *La Underground Railroad era una rete informale di itinerari segreti e luoghi sicuri utilizzati dal XIX secolo dagli schiavi neri negli Stati Uniti per fuggire negli stati liberi e in Canada con l'aiuto degli abolizionisti che erano solidali con la loro causa.*

I **Gettoni Raccolta Fondi (Fundraising)** non costano nulla e sono uno dei modi in cui i giocatori possono raccogliere soldi durante il gioco. Essi rappresentano la raccolta di fondi e materiali per sostenere la Causa Abolizionista.



Ci sono due tipi di Gettoni Raccolta Fondi.

I Gettoni Raccolta Fondi disponibili durante i primi due Periodi procurano 1\$ per ogni schiavo su uno spazio verde del Sud.

I Gettoni Raccolta Fondi durante l'ultimo periodo procurano 1\$ per ogni schiavo in una città blu del Nord.

Una volta che tutti i giocatori hanno preso i loro gettoni, il gioco procede alla Fase Azione.

Quando viene preso l'ultimo Gettone Supporto dalla Colonna Periodo attualmente attiva, il gioco viene messo in pausa e vengono applicate subito due modifiche con il seguente effetto:

1. Il Mazza di Carte Abolizionismo nella Colonna Periodo attualmente attiva viene rimossa dal gioco. Qualsiasi Carta Abolizionista di quel periodo già presente nella Coda Abolizionismo rimangono dove sono. Eventuali nuove carte saranno pescate dal Mazza Carte Abolizionismo del Periodo successivo.
2. La prossima Colonna Periodo si attiva e i suoi Gettoni sono ora immediatamente disponibili per essere presi da tutti i giocatori.

3. Fase Azione

Durante la Fase Azione ogni giocatore a partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario intorno al tavolo, può prendere diverse azioni.

Un giocatore può prendere **alcune o tutte** le seguenti azioni in qualsiasi ordine:

- Ottenere il **Beneficio** della sua **Carta Ruolo**.
- Usare una volta per partita l'**Abilità Speciale** della sua **Carta Ruolo**.
- Giocare un **Gettone Guida** o un **Gettone Raccolta Fondi**.
- Giocare un **secondo Gettone Guida** o un **secondo Gettone Raccolta Fondi**.
- Acquistare e risolvere una **Carta Abolizionista**.

I giocatori possono prendere le loro azioni in qualsiasi ordine. Ogni azione deve essere completata prima che possa essere presa un'altra azione.

In alternativa, un giocatore può **passare** la Fase Azione rinunciando a tutte le altre azioni. Il giocatore che passa la Fase Azione può **prendere fondi dalla banca**, 3\$ nel primo Periodo (1800-1839), 4\$ durante il secondo Periodo (1840-1859) e 5\$ durante il terzo Periodo (1860-1865).

Una volta che un giocatore ha preso tutte le azioni che intende intraprendere, il gioco continua in senso orario al giocatore successivo. Dopo che tutti i giocatori hanno preso le loro azioni, il gioco procede alla Fase Mercato di Schiavi.

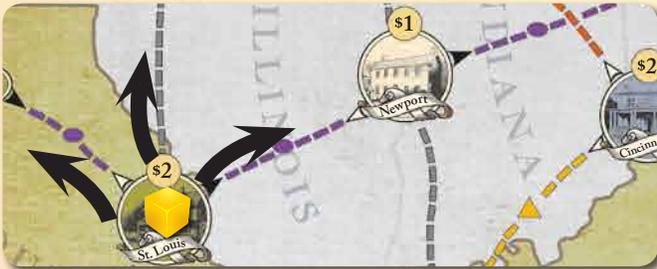
Gettoni Guida



Questi gettoni permettono al giocatore di muovere un determinato numero di schiavi con un numero specifico di spazi. Un giocatore può scegliere di muovere uno schiavo di meno spazi rispetto al valore di movimento del gettone nella foto. Un singolo schiavo non può essere mosso due volte con l'utilizzo dello stesso **Gettone Guida**.

Sebbene non sia possibile muovere lo stesso schiavo due volte usando un singolo Gettone Guida, uno schiavo già mosso può effettuare un nuovo movimento utilizzando un altro Gettone Guida, una Carta Abolizionista o come risultato di Abilità Speciale della Carta Ruolo del giocatore.

Gli Schiavi possono muovere lungo uno dei percorsi che collegano le città e gli spazi sulla mappa a prescindere dal colore. I giocatori possono scegliere di spostare uno schiavo in qualsiasi direzione, anche a ritroso, per ottenere sia un aiuto finanziario o per richiamare l'attenzione dei cacciatori di schiavi sulla mappa.



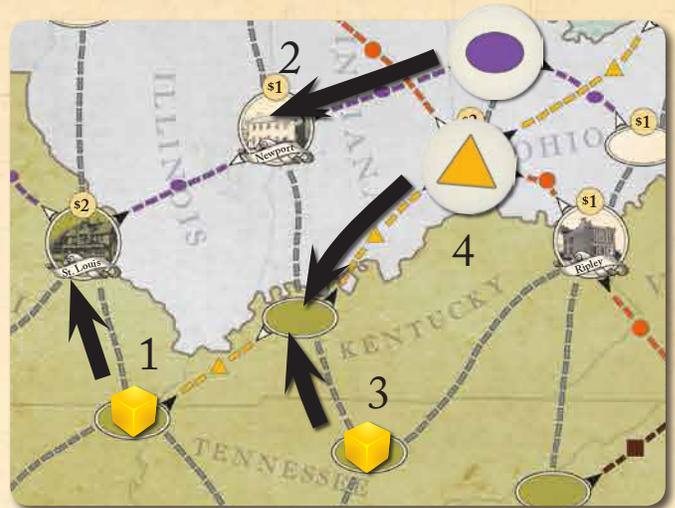
Quando uno schiavo completa il suo movimento, si possono verificare due cose in base all'ultimo spazio in cui si è trasferito lo schiavo.

Primo, se lo spazio ha un cerchio d'oro con un numero sopra, il giocatore che ha mosso lo schiavo riceve quella somma di denaro dalla banca. Questo denaro rappresenta aiuti e contributi delle comunità locali abolizioniste che aiutano gli schiavi in fuga.

Secondo, se lo spazio è collegato a uno o più Percorsi dei Cacciatori di Schiavi, lo schiavo ha attirato l'attenzione degli stessi. Eventuali cacciatori di schiavi che corrispondono ai colori del collegamento del Percorso dei Cacciatori di Schiavi muovono di 1 spazio ciascuno lungo il percorso colorato corrispondente, verso lo schiavo che ne ha innescato il movimento.

Se un cacciatore di schiavi si muove in uno spazio in cui vi è uno schiavo, questi viene catturato e posto sulla carta inferiore del Mercato di Schiavi. Se ci sono più schiavi nello stesso spazio, sono collocati consecutivamente sulle Carte Mercato di Schiavi, a cominciare con la carta inferiore e continuando verso l'alto, ciclicamente e di nuovo sulla carta inferiore del mercato di schiavi se necessario.

I giocatori possono decidere di sacrificare uno schiavo affinché gli altri possano continuare il loro cammino verso la libertà. Come sempre, la discussione tra i giocatori è incoraggiata per decidere le loro azioni e per definire la migliore strategia.



Esempio: Un giocatore sta muovendo 2 schiavi di uno spazio ciascuno. Lo schiavo arrivando a St. Louis (1) riceve due dollari in aiuti e innesca il cacciatore di schiavi viola che si sposta di uno spazio verso lo schiavo, fermandosi a Newport (2). L'altro schiavo che si muove (3) non riceve alcun aiuto e innesca il cacciatore di schiavi giallo (4). Quest'ultimo si muove nello stesso spazio dello schiavo con conseguente cattura dello stesso e viene nuovamente trasportato nel Mercato di Schiavi sulla carta più inferiore.

Alcuni Gettoni Guida permettono agli schiavi di muoversi di due spazi. Gli schiavi che si muovono di due spazi non possono passare attraverso spazi che contengono Pedine dei Cacciatori, ma possono invece passare attraverso uno spazio che contiene un altro schiavo. Solo l'ultimo spazio dove lo schiavo termina il suo movimento determina se si ottengono i soldi e se eventuali cacciatori di schiavi vengono attivati. Gli schiavi non innescano il movimento dei cacciatori di schiavi o guadagnano soldi per gli spazi che attraversano.

Quando si spostano gli schiavi, **tutte le piccole città e gli spazi possono contenere solo uno schiavo**. Uno schiavo non può terminare il suo movimento in uno spazio ovale o circolare che contiene già un altro schiavo. Tuttavia, **le grandi città, quelle quadrate possono ospitare fino a 4 schiavi**. Quando si sposta uno schiavo in Canada posizionarlo in uno degli spazi. Gli spazi sono numerati per aiutare i giocatori a capire quanto vicino siano alla vittoria.



Esempio: Un giocatore muove uno schiavo di due spazi. Muove lo schiavo attraverso lo spazio del sud e termina il suo movimento a Newport. Lo schiavo non innesca il movimento del cacciatore di schiavi giallo perché egli non ha terminato il suo movimento nello spazio ovale meridionale. Egli riceve 1\$ e innesca il movimento del cacciatore di schiavi viola.

Limitazione ai Gettoni Guida



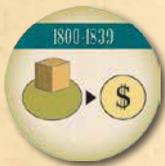
Il numero dei Gettoni Guida nel gioco variano a seconda del numero dei giocatori (vedi Preparazione, pagina 4). I Gettoni sono in numero limitato e **vengono rimossi dal gioco una volta utilizzati**.

L'eccezione è l'ultimo Gettone Guida (di colore grigio) disponibile per l'acquisto in ciascuna delle pile dei gettoni Guida. Quando questo Gettone viene giocato, viene restituito al suo posto e diventa immediatamente disponibile per un nuovo acquisto. Pertanto i giocatori avranno sempre accesso ad almeno un gettone da ciascuna delle pile Guida durante il gioco.

Gettoni Raccolta Fondi

Questi gettoni permettono al giocatore di raccogliere fondi per aiutare la causa abolizionista. Ci sono due tipi di gettoni disponibili durante il corso del gioco.

Durante i primi due Periodi, i Gettoni Raccolta Fondi raffigurano un cerchio verde. Quando giocati, procurano al giocatore 1\$ per ogni schiavo presente in una città o spazio del Sud verde.



Gettone Raccolta Fondi



Città piccola del Sud
(Può contenere 1 schiavo)



Spazio del Sud o Meridionale
(Può contenere 1 schiavo)

Durante il Periodo finale del gioco i Gettoni Raccolta Fondi 1860-1865 raffigurano un cerchio blu. Quando giocati, procurano al giocatore 1\$ per ogni schiavo presente in una città o spazio del Nord blu. Le grandi città di Chicago, Boston e New York possono contenere fino a 4 schiavi e ogni schiavo in queste città procura 1\$.



Gettone Raccolta Fondi



Città piccola del Nord
(Può contenere 1 schiavo)



Città grande del Nord
(Può contenere 4 schiavi)

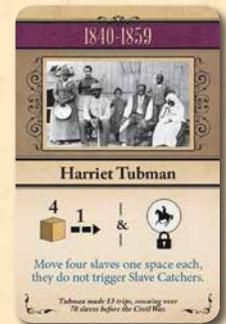
Azione: Acquistare Carte Abolizionismo

Un giocatore può acquistare una sola **Carta Abolizionista** dalla Coda Abolizionismo durante la Fase Azione. La Coda Abolizionismo è composta da 5 carte scoperte giocate sui cinque riquadri situati nella parte inferiore del tabellone. Tutte le carte abolizionismo acquistate dalla Coda nel corso della Fase Azione non vengono sostituite fino alla Fase Lanterna al termine del round. Per acquistare una carta, pagare il suo costo alla banca. Il costo è indicato dal numero nel cerchio oro sopra il riquadro che la carta occupa.

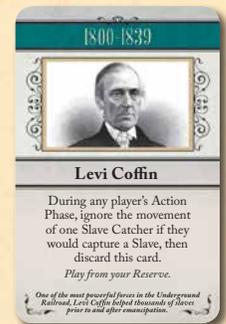
Ci sono 3 tipi di carte nel Mazzo Abolizionismo: **Generali** (marrone chiaro), **Riserva** (bianco) e **Oppositore** (rosso-arancio). La maggior parte delle carte possono essere acquistate da un giocatore, ad eccezione di alcune Carte Oppositore che non possono essere acquistate.

Per acquistare una carta, pagare il suo costo alla banca. Una carta può essere acquistata solo se il giocatore ha abbastanza denaro a disposizione *prima* dell'acquisto e non come risultato di denaro guadagnato dalla carta. Inoltre, i giocatori non possono scambiare o prestare denaro tra loro, a meno che una carta permetta loro di farlo.

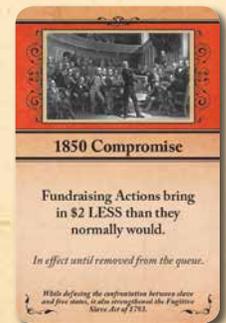
Le **Carte Abolizionismo Generali**, se acquistate vengono immediatamente risolte e poi vengono scartate.



Le **Carte Abolizionismo Riserva** sono in genere collocate sulla Scheda del Giocatore al momento dell'acquisto. Un giocatore può avere solo una Carta Riserva sulla propria scheda alla volta. Se un giocatore acquista una nuova carta riserva prima di aver utilizzato la precedente, la vecchia carta viene scartata senza essere risolta. Se una Carta Riserva è utilizzabile durante la Fase Azione, può essere utilizzata nello stesso turno in cui viene acquistata dal giocatore.



Le **Carte Abolizionismo Oppositore** hanno un impatto negativo sul gioco. Ogni carta ha un effetto e specifica quando si svolge il suo effetto. Questa carta può innescare l'effetto mentre è nella Coda Abolizionismo, quando viene acquistata o quando la carta viene rimossa dalla Coda Abolizionismo durante la Fase Lanterna.



Simbologia e Caratteristiche delle Carte Generali



Il giocatore può muovere un determinato numero di schiavi di un numero specificato di spazi.



Il giocatore può acquistare un singolo gettone a costo pieno durante la Fase Pianificazione.



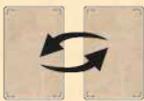
Il giocatore può acquistare un singolo gettone con lo sconto indicato.



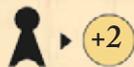
Il giocatore può prendere un gettone senza pagarne il costo.



I cacciatori di schiavi non si muovono mentre il giocatore sta muovendo gli schiavi.



Scambiare la posizione di due carte nella Coda Abolizionismo. Un giocatore non può scambiare una carta con un riquadro vuoto.



Ogni giocatore riceve X\$ dalla banca.

Alcune Carte Generali permettono agli Schiavi di muoversi in spazi indicati **senza alcun effetto**. Ciò significa che questo beneficio, benchè sia un movimento, non innesca i cacciatori di schiavi (come invece accadrebbe con un movimento normale) e inoltre non vengono raccolti soldi dagli schiavi per lo spazio di destinazione.

Se uno spazio indicato è occupato da cacciatori di schiavi o ha raggiunto la sua massima capacità da parte di altri schiavi, il movimento non può essere eseguito.

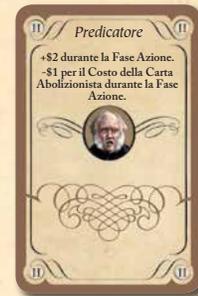
Carte Ruolo dei Giocatori

Ogni giocatore ha un ruolo che fornisce loro vantaggi unici nel gioco. Ogni **Carta Ruolo** è a doppio lato.

I giocatori iniziano il gioco con la Carta Ruolo sul Lato I.



Carta Ruolo
frontale - Lato I



Carta Ruolo
posteriore - Lato II

Azione: Benefici Carta Ruolo

I Benefici del Ruolo sono elencati nella parte superiore della carta sopra l'immagine. I giocatori ricevono i loro benefici ogni turno durante la Fase Azione. L'unica eccezione è il *Pastore* che riceve uno sconto di -1\$ su un Gettone Guida che può essere utilizzato sia durante la Fase Pianificazione sia nella Fase Azione.

Azione: Abilità Speciali della Carta Ruolo

Le Abilità Speciali sono elencate nella parte inferiore della carta sotto l'immagine. Un'Abilità Speciale può essere utilizzata solo una volta durante il gioco e la fase del gioco in cui può essere utilizzata è indicata sulla carta.

Una volta utilizzata, capovolgere la carta ruolo sul Lato II per mostrare che l'Abilità Speciale è stata utilizzata.

Alcuni Benefici offerti dalle Carte Ruolo differiscono tra il Lato I e il Lato II.

4. Fase Mercato di Schiavi

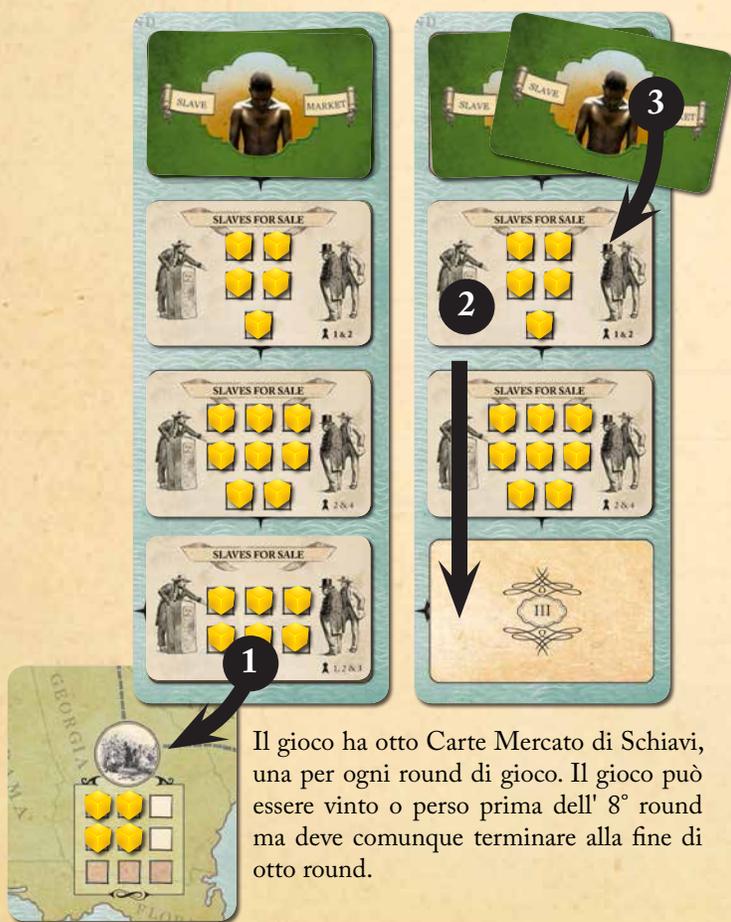
Durante la **Fase Mercato di Schiavi**, gli schiavi vengono venduti alle piantagioni del Sud. Gli schiavi sulla Carta Mercato nel riquadro inferiore vengono trasferiti negli spazi delle piantagioni disponibili.

I giocatori scelgono di posizionare gli schiavi in qualunque spazio libero in una o più delle piantagioni. Gli schiavi già presenti nelle piantagioni non possono essere riorganizzati, solo gli schiavi che vi entrano possono essere posizionati liberamente. Una volta che gli schiavi sono stati collocati non possono essere più riorganizzati.

Se non ci sono spazi liberi nelle Piantagioni per alcuni o tutti gli schiavi in arrivo, sono invece collocati negli spazi degli Schiavi Perduti sulla Carta Condizioni di Vittoria.

Se i giocatori devono aggiungere un ulteriore schiavo dopo che tutti gli spazi degli Schiavi Perduti sulla Carta Condizioni di Vittoria e piena, i giocatori hanno perso la partita (leggi *Fine del Gioco e Vincere*, pagina 10).

Dopo che gli schiavi sulla Carta Mercato posizionata nel riquadro inferiore sono stati trasferiti, la carta viene rimossa dal gioco e le carte del Mercato rimanenti vengono fatte scivolare verso i riquadri in basso. Poi, una nuova carta dal Mazzo Mercato viene girata e posizionata nel primo riquadro superiore riempiendo tutti i gli spazi della nuova carta con una nuova partita di Schiavi.

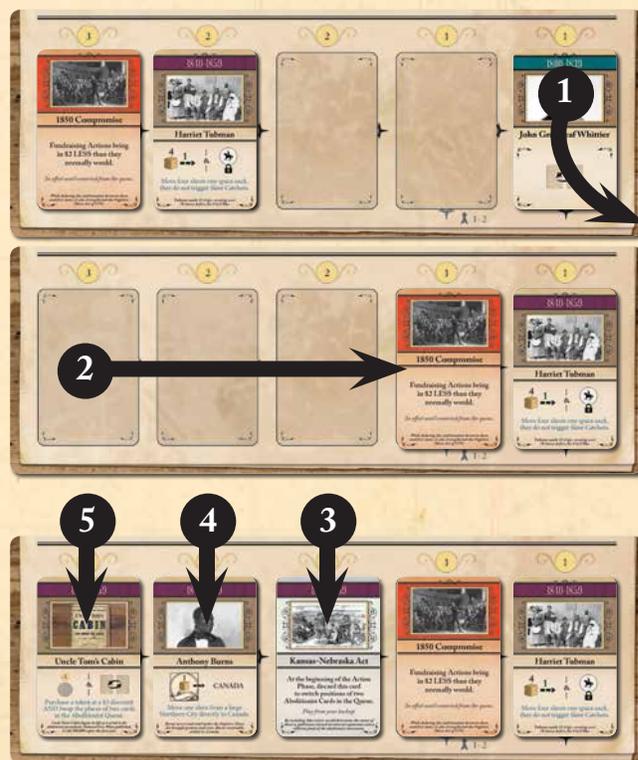


5. Fase Lanterna

Durante la **Fase Lanterna** viene rifornita la Coda Abolizionismo per il round successivo. In primo luogo, scartare qualsiasi carta che si trovi nel riquadro più a destra della Coda Abolizionismo. Per 1 o 2 giocatori, scartare le carte nei due riquadri più a destra. Una Carta Generale o Riserva viene semplicemente scartata. Una Carta Oppositore indicherà quando si risolve e quando viene rimossa e scartata. Quindi, far scorrere le carte rimanenti verso destra e girare nuove carte dalla Colonna del Periodo attiva per riempire i riquadri ormai vuoti, iniziando dal primo riquadro vuoto a destra.

Quando si riempie la Coda Abolizionismo solo una nuova Carta Oppositore può essere aggiunta dal mazzo. Tutte le Carte Oppositori già in coda rimangono. Se il giocatore pesca più di una nuova Carta Oppositore, vengono posizionate ad un lato. Una volta che la coda è stata riempita correttamente, prendere le Carte Oppositori messe da un lato e rimescolarle di nuovo nel Mazzo Abolizionismo del Periodo attualmente in uso. Nel raro caso vi siano solo Carte Oppositori rimanenti, queste vengono posizionate nella coda.

Una volta che la Coda Abolizionismo è stata riempita, le Condizioni di Vittoria del gioco vengono controllate. Se il gioco non è finito, passare il segnalino Lanterna in senso orario al giocatore successivo. Inizia un nuovo round.



Esempio: questa è una partita a 4 giocatori, la carta di John Greenleaf Whittier viene scartata e le due carte rimanenti vengono fatte scorrere sino ad occupare i due riquadri più destra della coda. Tre nuove carte vengono girate dal mazzo abolizionismo del periodo attivo per riempire i riquadri vuoti dal meno costoso (riquadro più a destra) al più costoso (riquadro più a sinistra).

Fine del Gioco e Vincere

I giocatori vincono il gioco se hanno acquistato tutti i Gettoni Supporto da tutti e tre i Periodi e hanno liberato il numero di schiavi (come indicato sulla Carta Condizione di Vittoria) per il Canada prima del termine dell'8° round.

Con un buon gioco e coordinamento, i giocatori possono soddisfare le Condizioni di Vittoria e chiudere la partita prima di otto round.

Il round in cui i giocatori raggiungono entrambi le Condizioni di Vittoria è l'ultimo round della partita. Tuttavia, i giocatori non potranno ancora proclamarsi vincitori - hanno ancora bisogno di terminare il round senza perdere.

Ciò significa che i giocatori devono trasferire gli schiavi dalla Carta Mercato di quel round e risolvere qualsiasi Carta Oppositore che possa essere risolta nella Fase Lanterna senza causare loro di perdere la partita.

I giocatori perdono la partita se non sono in grado di raggiungere le Condizioni di Vittoria prima del termine dell'8° round e inoltre perdono immediatamente il gioco se gli spazi degli schiavi catturati sulla Carta Condizioni di Vittoria sono pieni e un altro schiavo deve essere aggiunto.

Perdere il gioco non significa la fine della lotta Abolizionista. Sebbene questo gruppo non è stato in grado di determinare i cambiamenti che avrebbero voluto vedere con i loro sforzi, innumerevoli altre persone continueranno il loro buon lavoro fino a quando tutti gli uomini saranno liberi dal flagello della schiavitù.

Punteggio

I giocatori che desiderano confrontare come giocano da partita a partita possono tenere il punteggio come segue:

- **2 punti per ogni schiavo liberato.**
- **-1 punto per ogni schiavo catturato.**
- **10 punti per aver liberato tutti gli schiavi richiesti.**
- **10 punti per l'acquisto di tutti i Gettoni Supporto richiesti.**
- **Se la partita è stata vinta, 5 punti per ogni Carta Mercato di Schiavi lasciata ancora in coda.**

Uno o Due Giocatori

FREEDOM: THE UNDERGROUND RAILROAD può essere giocato come solitario o per 2 giocatori. Quando si imposta il gioco, rimuovere le carte abolizionista che indicano che sono per l'uso con 3 o 4 giocatori. Inoltre, durante la Fase Lanterna, scartare le carte dai due riquadri più a destra della coda abolizionismo, come indicato di seguito.



Regolare la Difficoltà

Per facilitare il gioco, utilizzare alcune o tutte tra queste regole:

1. Quando tirate il Dado Movimento trattate tutti i risultati come triplice movimento, di conseguenza liberate il movimento agli schiavi. Ciò significa che non si innesca nessun movimento dei cacciatori di schiavi in questo round.
2. Ogni giocatore inizia la partita con 10\$.
3. Durante la preparazione lasciare vuota la piantagione centrale da 4 posti.

Per un gioco più difficile, utilizzare alcune o tutte tra queste regole:

1. Iniziate il gioco con tutti gli spazi delle piantagioni occupati anziché riempire solo gli spazi più chiari.
2. Aggiungere un Gettone Supporto supplementare al Periodo 2 (il gioco viene fornito con 1 Gettone Supporto aggiuntivo a tale scopo).

Carte Ruolo

Agente

Abilità Speciale del Ruolo:
Gli schiavi rimossi dalle Carte Mercato di Schiavi vengono rimessi nella riserva e sono a disposizione per essere usati di nuovo.



Guida

Abilità Speciale del Ruolo:
il giocatore prende 5 punti movimento e può dedicarli tutti ad un singolo schiavo o dividerlo tra più di uno. (vale a dire 2 schiavi 2 spazi e uno schiavo 1 spazio, oppure 1 schiavo 4 spazi e un altro 1 spazio.)
L'ultimo spazio che ogni schiavo occupa fornisce denaro e innesca eventuali Cacciatori di Schiavi.



Predicatore

Abilità Speciale del Ruolo:
Il giocatore può scartare una carta dalla Coda Abolizionismo a inizio della sua Fase Azione, incluse le carte Oppositori che non possono essere acquistate. Queste non vengono risolte.



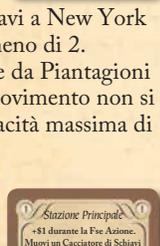
Pastore

Beneficio del Ruolo:
L'unica eccezione è il Pastore con uno sconto di -1\$ per l'acquisto di un Gettone Guida che può essere utilizzato sia durante la Fase Pianificazione sia nella Fase Azione.



Abilità Speciale del Ruolo:

Quando si muovono gli schiavi a New York il giocatore può muoverne meno di 2. I 2 schiavi possono provenire da Piantagioni diverse. Attraverso questo movimento non si può superare la normale capacità massima di 4 schiavi a New York.



Stazione Principale

Beneficio del ruolo:
Quando il giocatore muove degli schiavi può selezionare uno Cacciatore di Schiavi che verrebbe innescato come risultato del movimento degli stessi e annullare il movimento di quel cacciatore. Questo Beneficio può essere utilizzato in qualsiasi tipo di azione.



Abilità Speciale del Ruolo: L'azione speciale della Stazione Principale (fermando tutto il movimento dei Cacciatori di Schiavi) ha effetto solo sul movimento scaturito dai gettoni Guida. Per una volta nel gioco può colpire lui (o lei).

Azionista

Abilità Speciale del Ruolo:
L'acquisto del gettone del giocatore è limitato a quelli disponibili, egli non può comprare gettoni anticipatamente. Se il giocatore non ha speso il limite dei suoi Gettoni può utilizzare il gettone appena acquistato.



Carte Oppositori

1850 Compromise

Ogni Azione di Raccolta Fondi porta 2\$ in meno. Se un giocatore gioca 2 gettoni di Raccolta Fondi nel proprio turno ne sono influenzati. Questo effetto dura fino a quando la carta viene rimossa dalla coda. Può essere acquistata per essere rimossa.



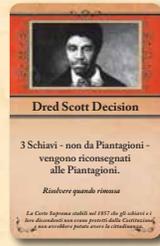
Domestic Slave Trade

Questo effetto riguarda tutte le Carte Mercato di Schiavi presenti e future fino a quando questa carta rimane nella coda. Gli schiavi non vanno via quando la carta agisce. Inoltre, se la carta torna, vengono aggiunti nuovi schiavi. Questa carta viene rimossa solo dopo che scorre e esce della coda o attraverso gli effetti di una Carta Abolizionista o l'Azione Speciale di una Carta Ruolo.



Dred Scott Case

I giocatori possono scegliere quali schiavi devono essere restituiti alle piantagioni. Gli schiavi non possono venire dal Canada. Può essere acquistata per risolvere l'effetto prima.



Elijah P. Lovejoy

Quando c'è la Raccolta Fondi, solo gli schiavi nelle grandi città contano ai fini del prelievo dei fondi. Questo effetto dura fino a quando la carta non viene rimossa dalla coda. Può essere acquistata per essere rimossa.



Farren Riots

Rimuovere dal gioco il primo Gettone superiore della Guida e Raccolta Fondi dalle pile della Colonna Periodo Corrente. Questo non include eventuali Gettoni Guida di colore grigio. Può essere acquistata per risolvere l'effetto prima.



Fugitive Slave Act

Quando attivata, 3 schiavi in spazi collegati ai percorsi dei cacciatori di schiavi vengono catturati e rispediti sulla Carta Mercato di Schiavi inferiore. Se ce ne sono più di 3 tra cui scegliere, i giocatori possono selezionare quali schiavi vengono catturati.



Gli schiavi non collegati ai percorsi dei cacciatori di schiavi possono essere catturati. Se è l'ultimo round del gioco e non sono rimaste Carte Mercato di Schiavi, gli schiavi vengono riconsegnati alle piantagioni. Questa carta può essere acquistata per risolvere l'effetto prima.

Gag Rules

Questa carta non impedisce ai giocatori di acquistare gettoni durante la Fase Azione. Questo effetto dura fino a quando la carta non viene rimossa dalla coda. Può essere acquistata per essere rimossa.



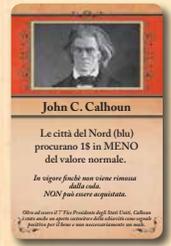
George Fitzhugh

L'effetto di questa carta può interagire con altre carte per rendere i gettoni meno costosi. Questa carta va via solo dopo che scorre attraverso la coda o attraverso gli effetti di una Carta Abolizionista o l'Azione Speciale di una Carta Ruolo.



John C. Calhoun

Le città grandi e piccole del Nord (blu) forniscono 1\$ in meno per il prelievo di fondi quando attivati dai movimenti degli schiavi in uno spazio. La Raccolta Fondi non è influenzata da questa carta. Questo effetto dura fino a quando la carta viene rimossa dalla coda. Questa carta va via solo dopo che scorre attraverso la coda o attraverso gli effetti di una Carta Abolizionista o l'Azione Speciale di una Carta Ruolo.



Nat Turner Rebellion

I giocatori non possono mai tornare indietro di un Periodo. I Gettoni Supporto vanno sempre sulla pila del Periodo corrente. Se i giocatori non hanno gettoni, la carta non ha alcun effetto. Può essere acquistata per risolvere l'effetto prima.



NJ Abolishes Slavery

I giocatori possono usare i loro Ruoli o Carte Abolizionista per muovere gli schiavi nelle città del Nord blu. Questo effetto dura fino a quando la carta viene rimossa dalla coda. Può essere acquistata per essere rimossa.



Reopening Trade

Gli schiavi sono aggiunti una alla volta quando si attiva. Questa carta può essere acquistata per risolvere l'effetto prima. Se è l'ultimo round del gioco e non sono disponibili Carte Mercato di Schiavi, aggiungere solo 2 schiavi nelle piantagioni.



Reserve Cards Period 1 (1800 - 1839)

Congress Outlaws International Slave Trade

Durante la Fase Mercato di Schiavi il proprietario di questa carta può diminuire il numero di schiavi piazzati sulla nuova Carta Mercato di Schiavi pagando 3\$ per ogni schiavo (fino ad un massimo di 2 schiavi). Questo effetto può essere utilizzato più volte per più carte mercato dato che questa carta non viene scartata. La carta può essere sostituita con l'acquisto di un'altra Carta Riserva.



Levi Coffin

Il giocatore può fermare il movimento del cacciatore di schiavi solo se può catturare uno schiavo. Questo effetto può essere usato una sola volta e poi la carta viene scartata.



Period 2 (1840 - 1859)

Charles Sumner Attacked in Congress

Una volta acquistata il proprietario guadagna 1\$ durante la propria Fase Azione, mentre la carta rimane inutilizzata. Inoltre, può essere utilizzata in qualsiasi momento durante la Fase Abolizionista per inviare del tuo denaro ad un singolo giocatore.



Kansas-Nebraska Act

Il giocatore può scambiare 2 carte qualsiasi nella Coda Abolizionismo. Non si può scambiare una carta con un riquadro vuoto.



Period 3 (1860 - 1865)

Civil War

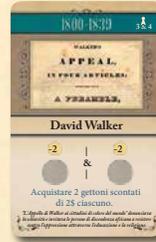
Il giocatore può usare questa carta per ignorare il movimento dei Cacciatori di Schiavi durante un'azione (es. da un movimento innescato da un Gettone Guida, da un Ruolo o da una Carta Abolizionista).



General Cards Period 1 (1800 - 1839)

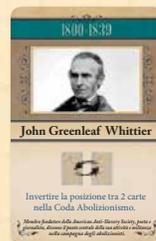
David Walker

Il giocatore può acquistare 2 gettoni con uno sconto di 2\$ ciascuno.



John Greenleaf Whittier

Il giocatore che acquista questa carta può scambiare la posizione di due carte nella Coda Abolizionismo. Non si può scambiare una carta con un riquadro vuoto.



Lane Theological Seminary

Muovere 2 schiavi di uno spazio ciascuno oppure acquistare un gettone a costo ridotto.



The Liberator

Il giocatore può prendere 1 carta dalla Coda Abolizionismo e posizionarla in cima alle Carte del Mazza Abolizionismo del Periodo Attuale.



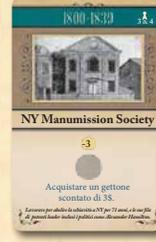
Liberty Hill

Muovere 2 schiavi di uno spazio ciascuno e acquistare un gettone a costo pieno.



New York Manumission Society

Acquistare un gettone a costo ridotto.



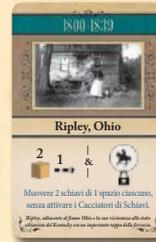
Ohio River

Muovere 3 schiavi di uno spazio ciascuno.



Ripley, Ohio

Muovere 2 schiavi di un uno spazio ciascuno. I Cacciatori di Schiavi non si attivano per effetto del movimento, ma il prelievo dei fondi è negato.



Southern Church Correspondence

Ogni giocatore, compreso il giocatore che l'acquista, riceve 2\$ dalla banca.



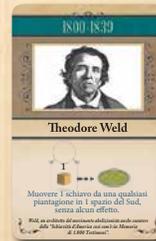
St. Catharines, Ontario

Muovere 1 schiavo da una città grande del Nord al Canada.



Theodore Weld

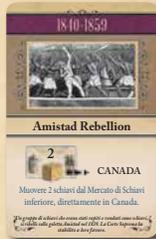
Muovere 1 schiavo da una qualsiasi piantagione ad uno spazio del Sud, senza alcun effetto.



Period 2 (1840 - 1859)

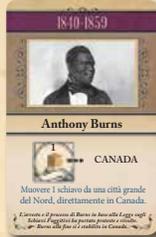
Amistad Rebellion

Il giocatore può muovere due schiavi dalla carta inferiore del Mercato di Schiavi direttamente in Canada.



Anthony Burns

Spostare uno schiavo da una città grande del Nord direttamente in Canada.



Bleeding Kansas

Spostare due schiavi da spazi del Sud in una qualsiasi città grande del Nord, senza alcun effetto e rimuovi le Carte Abolizionista nei riquadri con il costo di 2\$ e 3\$. Le carte rimosse non vengono attivate.



Frederick Douglass

Muovere due schiavi di uno spazio ciascuno e acquistare 2 gettoni a costo ridotto.



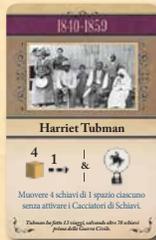
Harpers Ferry

Acquistare un gettone ad un costo ridotto e scartare tutte le Carte Abolizionista a sinistra di questa carta. Le carte scartate non si attivano.



Harriet Tubman

Muovere 4 schiavi di uno spazio ciascuno. Il movimento degli schiavi non attiva i Cacciatori di Schiavi.



Henry "Box" Brown

Il giocatore può muovere un singolo schiavo da una qualsiasi piantagione in una grande città del Nord, senza alcun effetto.



John Brown

Il giocatore può acquistare un gettone ad un costo ridotto, poi deve pescare e risolvere la prossima carta dalla cima del Mazzo Abolizionista del Periodo corrente. Se pescate una Carta Oppositore, sarà posizionata nel riquadro che questa carta ha occupato nella coda.



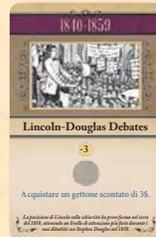
John Price Rescue

Il giocatore può muovere uno schiavo da un qualsiasi spazio del Nord, direttamente in Canada.



Lincoln-Douglas Debates

Acquistare un gettone ad un costo ridotto.



The North Star

Il giocatore può spostare 1 carta dalla Coda Abolizionismo nuovamente in cima al Mazzo Abolizionismo del Periodo corrente.



Oberlin, Ohio

Il giocatore può muovere 4 schiavi in un singolo spazio oppure acquistare un gettone a costo ridotto.



Uncle Tom's Cabin

Il giocatore può acquistare un gettone a costo ridotto e invertire le posizioni di 2 carte (tra di loro) nella Coda Abolizionista. Il giocatore non può invertire la posizione di una carta in un riquadro vuoto della coda.



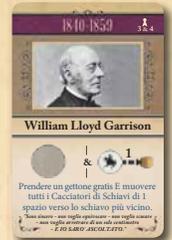
Vigilance Committees

Ogni giocatore, compreso il giocatore che ha acquistato questa carta, riceve 3\$ dalla banca.



William Lloyd Garrison

Prendere un gettone gratuito e muovere tutti i Cacciatori di Schiavi di 1 spazio verso lo schiavo più vicino. Se c'è più di uno schiavo alla stessa distanza, i giocatori possono decidere in quale direzione muovere il cacciatore.



Period 3 (1860 - 1865)

Abraham Lincoln

Il giocatore può muovere 3 schiavi di uno spazio ciascuno e acquistare un gettone a costo ridotto.



Contrabands

Il giocatore può muovere fino a 3 schiavi da spazi del Sud a spazi del Nord fino a 2 movimenti di distanza, senza alcun effetto. Spazi del Nord non includono le città del Nord. Gli schiavi possono muoversi attraverso spazi occupati dai cacciatori di schiavi.



Cooper Union Speech

Il giocatore può muovere 3 schiavi di uno spazio ciascuno oppure acquistare un gettone a costo pieno.



Election of 1860

Il giocatore riceve 1\$ per ogni schiavo che occupa le grandi città del Nord.



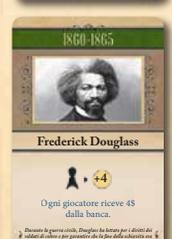
Follow the Drinking Gourd

Il giocatore può prendere l'ultimo schiavo Perduto dallo spazio sulla Carta Condizioni di Vittoria e piazzarlo in una grande città del Nord, senza alcun effetto.



Frederick Douglass

Ogni giocatore, compreso il giocatore che ha acquistato questa carta, riceve 4\$ dalla banca.



Harriet Beecher Stowe

Il giocatore può acquistare un gettone a costo ridotto.



Harriet Tubman

Spostare 2 schiavi da qualunque piantagione del Sud direttamente in Canada.



William Still

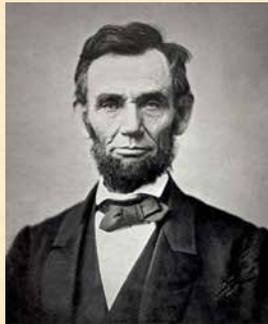
Muovere 2 schiavi da un'unica città grande del Nord direttamente in Canada.



Il Movimento degli 'Stati Membri'

Il Passato travagliato degli Stati Uniti ai tempi della schiavitù prima dell'unione delle tredici colonie come nazione, continua ad echeggiare come le tensioni razziali di oggi. La Schiavitù umana ha avuto un impatto quasi in ogni civiltà e ciascuna di loro lo hanno proclamato fuori legge affrontando la questione a modo loro. Per gli Stati Uniti, la fine formale della schiavitù ha avuto inizio il 1 gennaio 1863, quando il presidente Abraham Lincoln emanò il Proclama di Emancipazione.

La Proclamazione dichiarava che tutti gli schiavi all'interno degli Stati Confederati dovevano esseri uomini liberi, anche se il presidente non poteva costringere gli Stati del Sud a rispettare la proclamazione mentre la guerra civile americana infuriava. Anche se la schiavitù continuò negli Stati Uniti fino alla ratifica del 13° emendamento nel 1865, la proclamazione di emancipazione fece da monito a molti che la tradizione della schiavitù negli Stati Uniti stava volgendo al termine.



Abraham Lincoln

Un tale grande cambiamento non fu realizzato solo per merito di politici e legislatori. Il duro lavoro degli Abolizionisti, i cittadini che rischiarono la loro sicurezza e alla volontà di porre fine alla schiavitù, servì come fondamento per questo movimento verso la libertà.

Dalla rivoluzione alla Era dell'Immediatismo

Nel 1776, il Congresso Continentale adottò la Dichiarazione d'Indipendenza annunciando che le 13 colonie si consideravano separate dall'Impero Britannico. Anche se le colonie si erano dichiarate indipendenti e libere, agli schiavi che abitavano la nuova nazione non fu mai data la stessa libertà. Nonostante la dichiarazione d'indipendenza che "tutti gli uomini sono creati uguali", quasi ogni stato schiavista fu sostenuto durante la fondazione della nazione. Ma il concetto di schiavitù era caduto di moda con molti statisti europei e americani, leader religiosi e filosofi del giorno. Gli sforzi degli Abolizionisti continuarono per tutta la guerra d'indipendenza americana. Il concetto di libertà, che era una parte integrante della Dichiarazione d'Indipendenza fu spesso utilizzato per sostenere argomentazioni contro la schiavitù da figure all'epoca rivoluzionarie come Thomas Jefferson.

Nel 1780, i membri della legislatura della Pennsylvania emanarono 'Una legge per l'abolizione graduale della schiavitù', che vietò l'importazione di schiavi in Pennsylvania e imponeva che tutti i futuri figli, nati liberi nella Pennsylvania in schiavitù, di essere liberati quando avrebbero raggiunto il 28° anno di età. Questo tipo di abolizione graduale fu un tema comune per tutti gli abolizionisti tra la fine del 18° e inizio del 19° secolo. Sostenitori anti-schiavitù come Benjamin Franklin erano convinti che fosse necessaria una lenta transizione per portare uno stato schiavista ad una nazione libera.



Benjamin Franklin

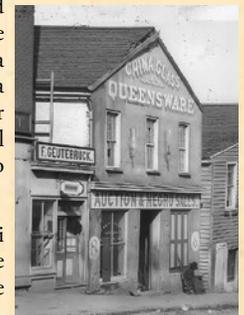
Si credeva che il repentino cambio avrebbe portato ad uno stato di caos, qualcosa da evitare a tutti i costi. Diversi altri stati seguirono l'esempio della Pennsylvania e dal 1804 tutti gli stati a nord della linea Mason-Dixon avevano abolito la schiavitù o creato leggi sull'abolizione graduale similmente alla Pennsylvania.

Le attività abolizioniste, dal 1800-1835 tendevano a concentrarsi su tre obiettivi principali. Esprimere politicamente pareri contro la schiavitù; dare assistenza legale ai neri liberi sequestrati, agli schiavi fuggitivi e infine la costruzione di un sostegno scolastico educativo e finanziario per le comunità nere libere. La 'legge per "l'abolizione graduale" aveva formato una frontiera contro la schiavitù lungo tutta la linea Mason-Dixon. Molti schiavi fuggitivi tentarono di raggiungere il Nord nella speranza di raggiungere la libertà con il supporto di gruppi abolizionisti che erano lì per aiutarli.

L'Era dell'Immediatismo, 1830-1860

Nel 1808 la schiavitù nel Sud continuò ad espandersi, nonostante il divieto di esportazione e importazione internazionale di schiavi da parte degli Stati Uniti. La schiavitù era semplicemente diventata troppo importante per la produzione di colture da reddito, come il tabacco e cotone, poiché aveva un impatto importante sull'economia nazionale.

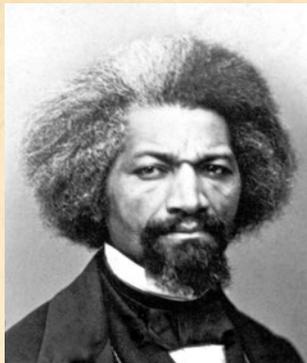
Molti cominciarono a pensare che i precedenti tentativi di abolizione non furono sufficienti e ulteriori misure più efficaci dovevano essere intraprese da chi vi ci stava lavorando.



John Brown, per esempio, chiese un'azione immediata e condusse diversi scontri, tra cui l'irruzione su Harpers Ferry nel 1859 dove lui e i suoi seguaci tentarono di catturare munizioni per l'uso in una rivolta di schiavi armati. Un'alternativa meno violenta, che cominciò a prendere piede tra alcuni circoli abolizionisti, fu il concetto nella fine del 18° secolo di colonizzazione, in cui i neri sarebbero tornati a formare delle colonie in Africa. Migliaia di neri liberi americani si stabilirono in Africa nei decenni successivi. Queste azioni abolizioniste intensificarono la controversia alla corsa dell'integrazione razziale negli Stati Uniti.

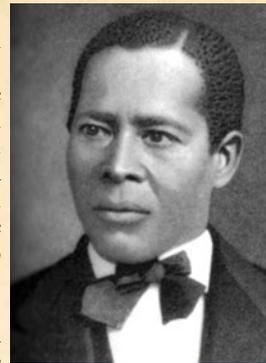
Anche la carta stampata ebbe più ampia diffusione durante questo periodo. Theodore Weld, che era l'editore del giornale abolizionista 'The Emancipator' (1836-1840), contribuì scrivendo il libro 'La schiavitù americana così com'è: Testimonianza di mille testimoni', che descriveva gli orrori della schiavitù attraverso racconti di prima mano. L'influenza di questo lavoro è stato secondo solo a quello del libro 'La Capanna dello zio Tom' di Harriet Beecher Stowe. La Capanna dello zio Tom, pubblicato nel 1852, è stato un romanzo antischiavista che diventò rapidamente popolare e fu il più venduto negli Stati Uniti preceduto solo dalla Bibbia. Gli stati sostenitori della Schiavitù si infuriarono per i contenuti del libro.

Inoltre, la scrittura di vari racconti di schiavi fuggiti, come Frederick Douglass - "biografia di Frederick Douglass, uno schiavo americano" - contribuì a consolidare le posizioni sul dibattito della schiavitù. Le tensioni salirono tra i sostenitori pro schiavitù e anti schiavitù, poiché libri come questo, giornali e altre pubblicazioni abolizioniste diffondevano idee anti-schiavitù e attirarono molte persone alla causa abolizionista. Questa tensione ebbe il culmine nella secessione del Sud degli Stati Uniti a favore della schiavitù e per questo motivo scoppiò un confronto aperto che ebbe come costo centinaia di migliaia di vite Americane - La Guerra Civile Americana.



Frederick Douglass

I lavoratori per la Underground Railroad, come Harriet Tubman, che erano fuggiti dalla schiavitù a Philadelphia nel 1849, rischiarono seriamente loro stessi di essere catturati e di essere ridotti nuovamente in schiavitù o peggio. Anthony Burns fuggì alla schiavitù nel 1853, fu arrestato nella città libera del nord, Boston nel 1854. Il suo tentativo e il suo ritorno nel sud diede origine a proteste a Boston e alla morte dello sceriffo.



William Still

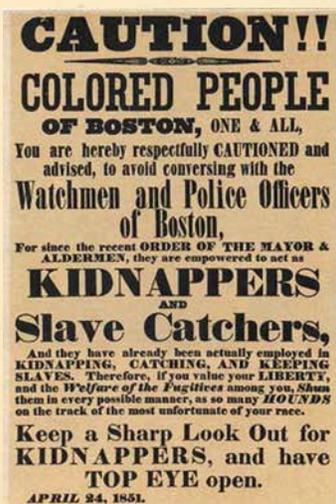
William Still, una guida della Underground Railroad, aiutò centinaia di schiavi a fuggire e fornì molte note storiche che conosciamo oggi, attraverso un diario dove scriveva tutti i dettagli e le interviste a quelli che aiutava a raggiungere la libertà.

The Underground Railroad

Mentre gruppi abolizionisti discutevano il modo migliore per raggiungere i loro obiettivi anti schiavisti, c'era un bisogno immediato di assistenza agli schiavi fuggitivi che scappavano dalla schiavitù. Più attivo nel decennio precedente alla Guerra Civile Americana, il movimento di resistenza noto come la Underground Railroad (La Ferrovia Sotterranea) diede assistenza a più di 100.000 schiavi per sfuggire dal sud schiavista verso la libertà del Nord nel corso del suo funzionamento. L'Underground Railroad era una rete di vie di trasporto, case sicure, e punti di incontro che gli schiavi in fuga potevano usare per fuggire verso la libertà nel nord degli Stati Uniti e del Canada.

Il fiume Ohio fu uno dei percorsi più comunemente utilizzato dai fuggitivi. Coloro che presero questa strada verso la libertà sapevano di avere raggiunto il nord quando il loro viaggio sul fiume li portava alla Rankin House, meglio nota come Liberty Hill, a Ripley, Ohio. Coloro che operavano nella Underground Railroad proteggevano gli schiavi in fuga sulla loro parte di percorsi e sentieri di cui avevano una maggiore familiarità e conoscenza. Agenti, noti come **Conduttori**, facevano da *Guida* a piccoli gruppi di schiavi in fuga lungo la parte del loro percorso. I viaggiatori in genere si muovevano di notte e si rifugiavano in case sicure conosciute come depositi o stazioni durante il giorno. Questi piccoli gruppi di schiavi in fuga continuavano il loro viaggio fino a quando raggiungevano la loro destinazione finale e finalmente la libertà. Il successo della Underground Railroad ci fu anche per via del sostegno politico, il finanziamento degli individui, gruppi e uomini politici.

Fuggire sulla Underground Railroad era tutt'altro che sicuro per il fuggitivo o la guida. La "Legge sugli Schiavi Fuggitivi del 1850", dichiarò che tutti gli schiavi fuggitivi, dopo la cattura devono essere restituiti ai propri padroni, richiedendo ai rappresentanti della legge negli Stati liberi di aiutare la cattura di schiavi fuggitivi. Questa legge fu molto più difficile da ignorare per i nordisti che la "Legge sugli Schiavi Fuggitivi del 1793", che semplicemente diceva che era concessa l'autorità ai proprietari di schiavi di ritrovare e catturare i loro fuggitivi.



La guerra iniziò con la battaglia di Fort Sumter. All'inizio della guerra, c'erano circa 4 milioni di schiavi negli Stati Uniti, circa il 10% della popolazione. Il comandante del Sud il Generale Robert E. Lee si arrese il 9 aprile 1865. Nel Dicembre dello stesso anno, il 13° emendamento fu ratificato, abolendo ufficialmente la schiavitù negli Stati Uniti. Anche se la guerra stessa è stata una grande tragedia, che ha posto fine all'istituzione americana della schiavitù. Il lavoro degli abolizionisti ha aiutato a cessare un'epoca di oppressione e sofferenza e ha dato agli Stati Uniti la possibilità di ricostruire le sue strutture sociali e di perseguire l'uguaglianza per tutti, come affermato nella Dichiarazione d'Indipendenza.

Historical Overview written by Matt Shoemaker of the Historical Society of Pennsylvania

Credits

Brian wishes to thank:

My wife - for the support
Scott Nicholson - for the spark
Chris Harris - for the line
Andy Austin - for the patience

Box Cover Art: **Stephen Paschal** (StephenPaschal.com)
Game Art and Graphics: **Jarek Nocoń**
Rulebook: **Peter Gifford** (UniversalHead.com)
Project Manager: **Uwe Eickert**

Rule Editing: **Matthew Dedrick, William Eastwood, James Palmer**

Playtesters: **Rik Van Horn, Al Autovino, Ben Braggins, Jeremy Brown, Gunter Eickert, Dan Mulcare, Jim Cote, Thom Goodsell, Colleen Goodsell, Dave Kimmel, and the many fine folks at Lobster Trap and Millennium Games Store.**

AYG 5401
Freedom - The Underground Railroad
Copyright © 2013 Academy Games, Inc.
Helena, Ohio USA 419-307-2115
www.Academy-Games.com

