

# Gettysburg



"Gettysburg" è un gioco di guerra per due giocatori che ricrea quella che forse è stata la battaglia più importante della Guerra Civile Americana. Il gioco ha una durata di circa 3 - 4 ore.

Se avete giocato a "Waterloo", il precedente wargame della linea Treefrog, molti aspetti di questo gioco vi sembreranno familiari. L'attacco e le perdite sono gestiti in modo simile. La differenza principale tra i giochi è il sistema degli ordini. Si possono piazzare Blocchi di Comando numerati nelle aree per impartire gli ordini. Il numero di ordini che si possono impartire in un'area dipende dal valore riportato sul Blocco di Comando. Se non avete mai giocato a "Waterloo", vi assicuro

che questo gioco è molto più semplice da apprendere.

In caso di problemi o chiarimenti potete contattarmi all'indirizzo mail [martin@warfroggames.com](mailto:martin@warfroggames.com) o visitare il sito web [www.warfroggames.com](http://www.warfroggames.com) per le F.A.Q.

**Martin Wallace**

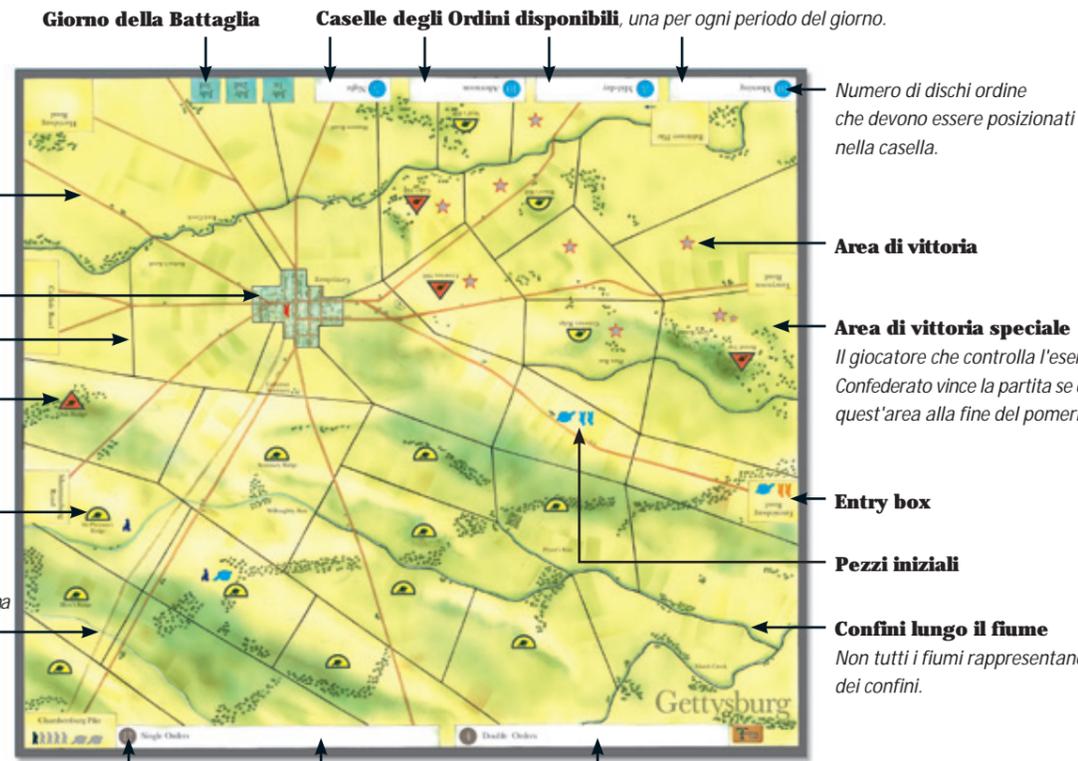
## Componenti

Insieme ad un libretto delle istruzioni, due fogli di Aiuto al Giocatore e una tabella dei Rinforzi, dovrete trovare anche i seguenti pezzi di legno:

		
17 pezzi di fanteria regolare dei Confederati	5 pezzi di fanteria d'élite dei Confederati	9 pezzi d'artiglieria dei Confederati
		
19 pezzi di fanteria regolare dell'Unione	1 pezzo di fanteria d'élite dell'Unione	7 pezzi di fanteria inferiore dell'Unione
		
2 pezzi di cavalleria dell'Unione	11 pezzi d'artiglieria dell'Unione	
		
8 blocchi di comando Confederati, numerati da 2 a 5, due per ogni numero	8 blocchi di comando dell'Unione, numerati da 2 a 5, due per ogni numero	22 dischi ordine dei Confederati
		
		12 dischi ordine dell'Unione
		
30 cubi danno della fanteria regolare dei Confederati	20 cubi danno della fanteria d'élite dei Confederati	30 cubi danno della fanteria regolare dell'Unione
		
5 cubi danno della fanteria d'élite dell'Unione	15 cubi danno della fanteria inferiore dell'Unione	5 cubi danno della cavalleria dell'Unione
		
20 segnalini Trincea	8 segnalini Interruzione	4 segnalini Fuoco dell'Artiglieria
		
		1 segnalino Giorno della Battaglia
		
		4 dadi

# Il Tabellone

## Lato dell'esercito dell'Unione



Numero di dischi ordine che devono essere posizionati nella casella. Casella Ordini Singoli Disponibili Casella Doppia Ordini Disponibili

## Lato dell'esercito Confederato

- Strada
- Area della città
- Confine dell'area
- Collina
- Crinale
- Ferrovia in costruzione  
E' considerata alla stregua di una strada.

- Numero di dischi ordine che devono essere posizionati nella casella.
- Area di vittoria
- Area di vittoria speciale  
Il giocatore che controlla l'esercito Confederato vince la partita se controlla quest'area alla fine del pomeriggio.
- Entry box
- Pezzi iniziali
- Confini lungo il fiume  
Non tutti i fiumi rappresentano dei confini.

# Inizio della partita

Ogni giocatore sceglie una delle due fazioni e prende i relativi pezzi. I pezzi devono essere posizionati sulla plancia come indicato dai simboli presenti nelle aree. Tutti i pezzi devono essere collocati in posizione verticale.

Sistemare la scheda rinforzo sul lato della plancia. Piazzare i pezzi rimanenti sulla scheda, come indicato.

Posizionare il segnalino "Giorno della battaglia" nella casella "1 luglio".

Ciascun giocatore posiziona i Blocchi di Comando davanti a sé in modo da essere l'unico a vederli.

I Dischi Ordine, i Cubi Danno e tutti gli altri segnalini devono essere collocati in una riserva a lato della plancia.

**ESEMPIO:** il giocatore dell'Unione posizionerà due pezzi di fanteria regolare ed un pezzo di artiglieria in quest'area.



**ESEMPIO:** i pezzi rimanenti devono essere posizionati sulla tabella dei rinforzi, come sotto indicato.

Reinforcements	
Confederate Forces	Union Forces
<p>10 July 1863</p>	<p>10 July 1863</p>

# Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in tre giorni. Ogni giorno è suddiviso in quattro periodi. I periodi sono: mattina, mezzogiorno, pomeriggio e notte. Il gioco può terminare prima che siano trascorsi tutti e tre i giorni se il giocatore che controlla l'esercito Confederato controlla un certo numero di aree vittoria, o decide di ritirarsi.

## Giorni e periodi

Ogni giorno è suddiviso in 4 periodi, come sopra indicato. Ogni periodo è suddiviso nel seguente numero di fasi:

1. Rinforzi
2. Piazzare i dischi ordine nelle caselle ordini disponibili
3. Azioni dei giocatori (il giocatore che controlla l'esercito Confederato inizia per primo)
4. Fine del periodo

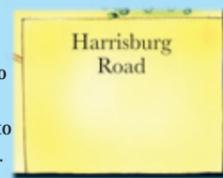
Un periodo termina quando il giocatore dell'Unione ha utilizzato tutti i suoi dischi ordine ed i dischi "Passare obbligatoriamente". Alla fine della Notte inizia un nuovo Giorno. Il segnalino del Giorno della Battaglia deve essere mosso di uno spazio. Il gioco, se non si verificano determinate condizioni, terminerà alla fine del Pomeriggio del terzo giorno.

## 1^ Fase: Rinforzi

Entrambi i giocatori controllano la tabella dei Rinforzi per verificare se è previsto l'arrivo di nuove unità di rinforzo in questo periodo. Ciascun giocatore deve prendere i pezzi indicati e posizionarli nelle entry boxes.

### Entry boxes

Alcune aree contengono caselle "Entry boxes". I pezzi in arrivo sono posizionati in queste caselle. Non c'è limite al numero di pezzi che possono stare in una Entry box. Nel proprio turno ed in ogni momento si possono muovere pezzi dalla Entry Box. Farlo non conta come un'azione e non richiede l'uso di un disco ordine. I pezzi non possono mai essere riportati indietro in una Entry box. Se l'area in cui si trova la Entry Box è occupata da pezzi nemici, si possono ancora muovere i pezzi verso quell'area. Questo provocherà un combattimento d'assalto. Si noti ancora come questo movimento non conti come un'azione e non richieda l'uso di un disco ordine. L'artiglieria non può sparare da o verso una Entry box. Se necessario, si può piazzare un Blocco di Comando in una Entry Box.



Il gruppo di unità dell'esercito Confederato che arriva a mezzo - giorno del 1° luglio può entrare in gioco da Mummasburg Road o da Carlisle Road. Occorre lanciare un dado per determinare in quale Entry Box debbano essere posizionate queste unità. Con un risultato da 1 a 3 le unità di rinforzo devono essere posizionate in Mummasburg Road, mentre con un risultato uguale o maggiore a 4 i rinforzi entreranno in gioco da Carlisle Road.

## 2^ Fase: Piazzare i dischi ordine

Ciascun giocatore dispone del suo esercito impartendo ordini. Gli ordini sono rappresentati da dischi di legno ed ogni esercito ha un certo numero di dischi disponibili all'inizio di ogni periodo. L'Unione ha 4 caselle di Ordini Disponibili, una per ogni periodo del giorno.



In queste caselle l'Unione deve posizionare il numero di dischi ordine che vi è indicato. Se non ne ha abbastanza, deve colmare la differenza con i dischi neri Passare Obbligatoriamente.

**ESEMPIO:** Al mattino del primo giorno, il giocatore che controlla l'esercito dell'Unione sarà in grado di piazzare 10 dischi ordine blu nella casella degli ordini disponibili del mattino.



Più tardi durante il giorno, all'inizio del Pomeriggio, il giocatore che controlla l'esercito dell'Unione potrà piazzare solo otto dischi ordine blu nella casella Pomeriggio. Egli dovrà piazzare ulteriori due dischi neri "Passare Obbligatoriamente" per raggiungere il totale richiesto, pari a 10 dischi.



Il giocatore che controlla l'esercito Confederato dovrà altresì piazzare il numero di Dischi Ordine indicato nella sua casella Ordini Singoli, che è sempre pari a 12 dischi.



Egli posiziona anche quattro Dischi Ordini Doppia nella relativa casella. Se ha già quattro o più Dischi Ordini Doppia nella casella, aggiunge soltanto altri due dischi. Il giocatore che controlla i Confederati può aggiungere dischi in questa casella solo se ha sufficienti Dischi Ordini disponibili, cioè deve sempre prima posizionare tutti i dischi richiesti nella casella degli Ordini Singoli.



## 3^ Fase: Azioni dei giocatori

Questa fase è la più lunga di ogni periodo. In essa ciascun giocatore può impartire ordini ai suoi pezzi, facendoli muovere, combattere o svolgere altre azioni. Il giocatore che controlla l'esercito Confederato è sempre il primo giocatore ad eseguire un'azione all'inizio di un nuovo periodo. Ogni giocatore, quando è il suo turno, deve eseguire una delle seguenti azioni:

- Piazzare un Blocco di Comando
- Rimuovere un Blocco di Comando
- Impartire un ordine

Dopo che un giocatore ha eseguito un'azione, l'altro deve effettuarne a sua volta un'altra. La procedura viene ripetuta sino a che il giocatore che controlla l'esercito dell'Unione non ha eseguito tutti i suoi dischi ordine e i dischi Passare Obbligatoriamente. A questo punto la fase termina ed il gioco passa alla fase successiva.

## AZIONE Piazzare un blocco di comando

Ogni giocatore ha un gruppo di otto Blocchi di Comando, numerati da 2 a 5. Questi blocchi rappresentano la capacità di impartire ordini ad un'area. I dischi ordine possono essere piazzati soltanto nelle aree contenenti Blocchi di Comando, in un numero massimo pari al numero riportato sul blocco stesso. Una volta che un Disco Ordine è stato piazzato può essere utilizzato per impartire ordini sia ai pezzi che si trovano in quell'area, sia a quelli piazzati in un'area adiacente. Come azione il giocatore può prendere uno dei suoi Blocchi di Comando disponibili e piazzarlo in un'area del tabellone. Quest'area non può contenere pezzi nemici, né un altro blocco comando, anche se si tratta di un blocco dello stesso giocatore. Un Blocco di Comando può essere piazzato in una Entry Box. In caso contrario un giocatore può piazzare il suo blocco in qualsiasi area consentita. Non è necessario che il giocatore lo posizioni in un'area contenente i suoi stessi pezzi oppure in un'area che sia adiacente ad un'altra contenente i suoi pezzi.

Se il Blocco di Comando appena piazzato era l'ultimo disponibile, il giocatore riprende in mano tutti i blocchi rimossi che aveva messo da parte. Un giocatore deve impiegare tutti i suoi 8 Blocchi di Comando prima di poterli riprendere in mano e riutilizzare.

I Blocchi di Comando devono essere piazzati verticalmente in modo che il valore di ogni singolo blocco non sia visibile all'avversario.

## AZIONE Rimuovere un Blocco di Comando

Come azione un giocatore può rimuovere uno dei suoi Blocchi di Comando dal tabellone, insieme a tutti i dischi ordine piazzati con esso. Il blocco viene messo da parte, in una riserva separata dai Blocchi di Comando disponibili. Il giocatore non potrà riutilizzare questo blocco prima di aver piazzato tutti i blocchi disponibili che ancora gli rimangono. Anche i Dischi Ordine devono essere piazzati nella riserva. Non importa quanti ordini sono già stati impartiti grazie a quel blocco in altre parole, per poter rimuovere un blocco dal tabellone non è necessario che tutti gli ordini ad esso collegati siano stati impartiti.



**ESEMPIO:** In questa immagine possiamo osservare le posizioni all'inizio della battaglia. Il giocatore che controlla l'esercito Confederato ha scelto di piazzare due pezzi di fanteria regolare e due pezzi di artiglieria nell'area collegata alla Entry box "Chambersburg". Egli è il primo giocatore a compiere un'azione e decide di piazzare un blocco comando di valore "3" nell'area indicata. Si noti come le posizioni davanti alle sue unità e come nel farlo migliori l'efficacia del blocco stesso.

## AZIONE Impartire un ordine

Ogni giocatore ha un numero di Dischi Ordine disponibili da utilizzare. Come azione un giocatore può prendere un Disco Ordine dalla sua casella Ordini Disponibili e piazzarlo in un'area del tabellone che contiene uno dei suoi Blocchi di Comando. Egli non può impartire un ordine (cioè piazzare un disco ordine) in un'area che non contenga un blocco comando né può impartirlo in un'area in cui il numero di dischi corrisponda già al valore del blocco comando presente. un'area adiacente. Come azione il giocatore può prendere uno dei Posizionare un Disco Ordine in un'area consente al giocatore di impartire un ordine. Normalmente un ordine può essere impartito soltanto ai pezzi che si trovano nella stessa area del disco (ad eccezione del fuoco d'artiglieria a lunga distanza). L'area in cui si trovano i pezzi destinatari dell'ordine può essere la stessa in cui si trova il disco oppure una adiacente al disco stesso. Tutti i pezzi pezzi interessati devono eseguire lo stesso ordine. Il giocatore che controlla l'esercito Confederato ha la possibilità di prendere un Disco Ordine dalla casella Ordini singoli o due Dischi Ordine dalla casella Doppi Ordini. In quest'ultimo caso il giocatore può assegnare i due ordini allo stesso blocco comando o a due blocchi comando differenti. In genere egli li considererà come un singolo evento. Tuttavia, se il giocatore sta muovendo i propri pezzi per attaccare un'area può usare entrambi gli ordini per attaccare con quattro pezzi (normalmente, per effettuare un attacco si possono muovere solo due pezzi).

Un giocatore può impartire otto tipi di ordine:

- Movimento/Attacco
- Fuoco dell'Artiglieria
- Rinforzare
- Riorganizzare
- Costruire una trincea
- Rimuovere un segnalino Fuoco dell'artiglieria
- Passare
- Passare obbligatoriamente

Tutte le unità che ricevono l'ordine devono essere nella stessa area (o tutte in quella del disco o tutte in quella adiacente al disco) e devono compiere la stessa azione.

## ORDINE Movimento/Attacco

L'ordine più comune nel gioco è il Movimento. L'assalto avviene in conseguenza di un movimento; in sostanza, quando i pezzi si muovono in un'area occupata dal nemico, l'assalto è risolto subito dopo il movimento. La fanteria e l'artiglieria hanno una capacità di movimento pari a uno, il che significa che possono muoversi in un'area adiacente a quella in cui si trovano. Le unità di Cavalleria hanno una capacità di movimento pari a due e possono quindi muoversi di due aree. Sebbene solo le unità che si trovino nella stessa area possano essere destinatari dello stesso ordine, i pezzi non devono necessariamente muoversi tutti verso la stessa area, ma possono essere spostati anche in aree diverse. In generale il numero massimo di pezzi che può attraversare un confine è due. Tuttavia, se il confine è attraversato da una strada e l'area verso cui ci si muove non contiene pezzi nemici, un giocatore può muovere fino a quattro pezzi attraverso quel confine. La ferrovia in costruzione si considera come una strada a tutti gli effetti. I pezzi non possono muoversi attraverso un vertice dell'area. Le strade sono l'unica caratteristica del terreno che ha un effetto sul movimento. La fanteria e la cavalleria

possono muoversi verso un'area contenente pezzi nemici. La cavalleria, quando entra in un'area nemica, termina lì il suo movimento. L'Artiglieria non si può muovere in un'area contenente pezzi nemici.

## Limite di unità in un'area

In un'area possono esserci al massimo quattro unità della stessa fazione (si intendono pezzi da combattimento: fanteria, cavalleria o artiglieria). Un giocatore non può mai muovere unità se in tal modo, al termine della sua azione, supera il limite delle 4 unità.

Il giocatore che controlla l'Esercito Confederato potrebbe temporaneamente superare il limite servendosi di due dischi ordine ed utilizzando il secondo per continuare a muovere i pezzi, così da non eccedere il limite di quattro al termine della sua azione.

I blocchi comando, i dischi e gli altri segnalini non contano nel limite di pezzi che possono stare in un'area. Quando i pezzi si muovono verso un'area occupata dal nemico è possibile che nella stessa area stazionino fino ad otto unità complessive. Tuttavia al termine del combattimento (conseguente all'assalto) una fazione o l'altra si ritireranno dall'area ed il limite sarà rispettato.

Il limite di pezzi in un'area può essere temporaneamente superato dopo che le unità si sono ritirate, come risultato di un combattimento d'assalto. Questa situazione è spiegata nella sezione che tratta le unità che si ritirano. Il limite di unità in un'area non si applica alle "entry boxes". Non c'è limite al numero di unità che possono occupare una "entry box".



**ESEMPIO:** Facendo seguito alla situazione rappresentata nell'ultimo esempio, il giocatore che controlla l'esercito dell'Unione decide di posizionare un Blocco di Comando di valore "2" dietro le sue unità di cavalleria. Il giocatore che controlla l'esercito Confederato quindi impartisce un singolo ordine all'area contenente il suo Blocco di Comando. Egli decide di muovere i 4 pezzi dall'area adiacente. Dal momento che la ferrovia in costruzione attraversa il confine egli può muovere tutti 4 i pezzi. Notare che il Confederato può altresì spostare i pezzi dalla "entry box", senza spendere alcuna azione per il loro movimento.

I pezzi non possono entrare in un'area nemica durante la Notte.

## Cubi danno

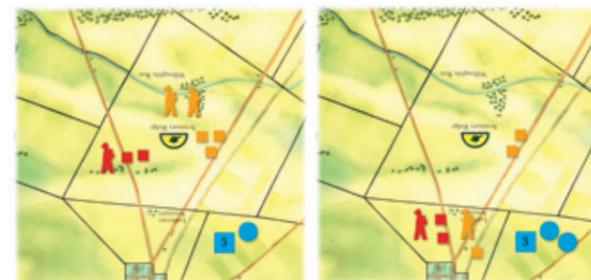
Le unità subiscono danni in seguito ad un assalto o al fuoco dell'artiglieria. Per tenere nota dei danni si utilizzano i cubi di legno, un cubo per ogni danno subito. Ad un certo punto un giocatore dovrà assegnare i Cubi Danno ai suoi pezzi. Quando un giocatore muove i suoi pezzi da un'area contenente cubi danno deve assegnare quei cubi ad ogni singolo pezzo. Se un pezzo ha dei cubi danno assegnati e si muove, porta con sé quei cubi. Un pezzo può avere solo cubi danno del suo stesso colore. Un pezzo di fanteria può avere fino ad un massimo di 5 cubi danno, mentre un pezzo di cavalleria fino ad un massimo di 3.

I pezzi d'artiglieria non possono avere cubi danno. Il modo in cui i cubi danno vengono assegnati può cambiare nelle ultime azioni: in altre parole il fatto che tre cubi danno siano stati assegnati ad un pezzo di fanteria in movimento, non significa che quell'unità debba conservare gli stessi cubi danno per tutta la durata del gioco. Tuttavia, quando i cubi vengono assegnati a pezzi che poi si muovono in un'area nemica, essi rimangono per tutta la durata del combattimento d'assalto.

Un'unità di fanteria sarà eliminata se riceverà 6 o più danni, una di cavalleria se ne subirà 4 o più. Un giocatore non può deliberatamente assegnare cubi sufficienti ad eliminare un pezzo, a meno che egli non abbia alcuna scelta. Generalmente un pezzo sarà eliminato in seguito all'assegnazione di cubi danno avvenuta in conseguenza ad un combattimento d'assalto o al fuoco dell'artiglieria nemica. Quando vengono inflitti dei danni ed i pezzi che li subiscono sono di colori differenti spetta al giocatore che controlla quei pezzi decidere il colore dei cubi danno.

Quando i cubi danno vengono inflitti durante un combattimento d'assalto devono essere immediatamente assegnati ad un pezzo specifico, ed il cubo deve corrispondere al colore del pezzo colpito. Il giocatore deve altresì assegnare i cubi nel modo più equilibrato possibile. Se un giocatore non può assegnare un cubo danno poiché non ne sono rimasti nella riserva deve rimuovere uno dei suoi pezzi di fanteria dal tabellone insieme a 5 cubi danno del medesimo colore presenti nella stessa area del pezzo.

N.B. I cubi danno rimossi in questo modo dovrebbero essere quelli di cui vi era carenza nella riserva.



**ESEMPIO:** Il giocatore che controlla l'esercito dell'Unione impartisce un ordine. Egli decide di muovere alcuni pezzi nell'area indicata. Egli deve assegnare i due cubi danno rossi alla Fanteria d'élite rossa. Egli poi assegna un cubo arancione ad un pezzo della fanteria inferiore e gli altri due cubi all'altro pezzo di fanteria inferiore. Poi muove l'unità d'élite e l'unità inferiore con un cubo danno verso l'area adiacente, come mostrato.

## Combattimento d'assalto

Il combattimento d'assalto si verifica in seguito ad un movimento. Dopo che il giocatore attivo ha terminato il movimento di tutti i suoi pezzi devono essere risolti tutti gli assalti. Il combattimento d'assalto avviene nel caso in cui il giocatore attivo abbia mosso uno o più pezzi in area contenente pezzi nemici.

Il combattimento d'assalto si svolge in 5 momenti, come sotto indicato:

**1° momento - Il difensore spara con l'Artiglieria**

**2° momento - Il difensore spara con la Fanteria**

**3° momento - L'attaccante verifica il morale delle unità**

**4° momento - L'attaccante spara**

**5° momento - Il difensore verifica il morale delle unità**

Se l'attaccante ed il difensore hanno entrambi ancora pezzi nell'area, i momenti dal n. 2 al n. 5 vengono ripetuti una seconda volta. Al termine qualsiasi pezzo attaccante rimasto deve ritirarsi verso l'area da cui ha cominciato l'assalto.

**1° momento - Il difensore spara con l'Artiglieria**

Tutti i pezzi di artiglieria che si trovano nell'area assaltata devono sparare. Tirare un dado per ogni pezzo d'artiglieria e consultare la Tabella "Fuoco dell'artiglieria in Difesa", mostrata qui sotto:

### 1. Fuoco dell'Artiglieria in difesa

Dado	1	2	3	4	5	6	Modificatori del dado
1	-	■	■	■	■	■	-1 se il pezzo d'artiglieria è danneggiato

Il risultato dei dadi determinerà il numero dei cubi danno che devono essere inflitti ai pezzi che attaccano. C'è un solo modificatore: se l'unità di artiglieria è danneggiata, vale a dire se si trova su un fianco, bisogna sottrarre "uno" dal risultato ottenuto. L'artiglieria in difesa non riceve un segnalino "Fuoco dell'artiglieria" per questo sparo.

**2° momento - Il difensore spara con la Fanteria**

Il giocatore che difende deve ora assegnare i cubi danno che inizialmente si trovavano nell'area dei suoi pezzi in difesa. Una volta ripartiti questi cubi danno non potranno più essere riassegnati durante lo stesso combattimento d'assalto. Ogni pezzo in difesa deve ora sparare. Il difensore tira un dado per ogni pezzo di fanteria. Se l'unità di fanteria ha due danni bisogna sottrarre "uno" dal risultato ottenuto.

### 2. Fuoco della Fanteria in difesa

Dado	1	2	3	4	5	6	Modificatori del dado
1	-	M	■	■	■	■	-1 ogni 2 cubi danno

Il risultato finale mostra quanti cubi danno sono stati inflitti alle unità che assaltano. È importante ricordare che i cubi danno assegnati ai pezzi rimangono tali sino al termine del combattimento d'assalto.

Se come risultato si ottiene una "M" l'attaccante, anche se non ha subito alcun danno, deve verificare il morale delle sue unità, come indicato più sotto nel 3° momento del combattimento d'assalto.

**3° momento - L'attaccante verifica il morale delle unità**

Se i pezzi che difendono, inclusa l'artiglieria, infliggono uno o più cubi danno all'attaccante, oppure ottengono una "M", TUTTI I pezzi che attaccano devono verificare il loro morale. Attenzione: attaccante e difensore utilizzano tabelle del "Morale" differenti!

### 3. Tabella del morale della Fanteria all'attacco

Dado	<0	1	2	3	4	5	
1		R	R	E	E	E	◀ 1 Elite
2			R	R	E	E	
3				R	R	E	
4					R	E	
5						R	
6							

R = ritirato  
E = eliminato

L'attaccante lancia un dado per ogni pezzo che assalta. Egli incrocia il risultato ottenuto con la colonna che indica il numero dei cubi danno assegnati al pezzo. Se il pezzo è una "Fanteria d'élite" sposta la colonna di uno verso sinistra.

Se il risultato è una "R" egli ritira immediatamente il pezzo verso l'area da cui si era mosso, insieme ai cubi danno che gli erano stati assegnati.

Se il risultato è una "E" il pezzo viene eliminato dal tabellone con tutti i cubi danno che gli erano stati assegnati (i cubi danno ritornano nella riserva dei cubi disponibili).

**4° momento - L'attaccante spara**

L'attaccante adesso spara con tutti i pezzi rimasti.

Egli tira un dado per ciascuna unità. Le unità che hanno subito due danni sottraggono uno dal risultato del dado.

Inoltre, se le unità del difensore sono in trincea, l'attaccante sottrae un'altra volta 1 dal risultato ottenuto - vedi più avanti le regole per la trincea.

Nota che difensore ed attaccante hanno tabelle diverse per verificare il risultato di un loro sparo. Assicurati di utilizzare la tabella corretta.

La tabella mostra quanti cubi danno devono essere inflitti ai pezzi in difesa.

### 4. Fuoco della Fanteria all'attacco

Dado	1	2	3	4	5	6	Modificatori del dado
1	-	I	I	■	■	■	-1 ogni 2 cubi danno -1 se l'obiettivo è in trincea

I = Interruzione

Se come risultato si ottiene una "I" bisogna piazzare un segnalino "Interruzione" nell'area. Solo un segnalino di questo tipo può essere piazzato nell'area, quindi ottenere come risultato altre "I" non sortirà altro effetto, se non quello di costringere il difensore a verificare il morale delle sue unità.

**5° momento - Il difensore verifica il morale delle unità**

Se l'attaccante riesce ad infliggere almeno un danno al difensore, oppure ottiene come risultato una "I", il difensore dovrà verificare il morale di tutte le sue unità coinvolte nel combattimento. Ciò avviene in maniera analoga all'attaccante, eccezione fatta per la diversa tabella utilizzata, come sotto indicato:

### 5. Tabella del morale della Fanteria in difesa

	Spostamento a destra	Dado	<0	1	2	3	4	5	Spostamento a sinistra
Attaccato sul fianco* 2 ▶	▶	1	R	R	E	E	E	E	◀ 1 Collina o crinale
In città 2 ▶	▶	2		I	R	E	E	E	◀ 1 In trincea
Inferiore 1 ▶	▶	3			I	R	E	E	◀ 1 Elite
Interrotto 1 ▶	▶	4				I	R	E	
* Non ci si sposta se si è in trincea		5					R	R	
		6			C	C	C	R	

R = ritirato  
E = eliminato  
I = interrotto  
C = contrattacco

Il Contrattacco obbliga l'avversario che lo subisce a ritirare immediatamente un pezzo

Ciascuno dei seguenti modificatori sposta la colonna di uno verso sinistra: il pezzo si trova su una collina o su un crinale; il pezzo si trova in una trincea; il pezzo è un'unità d'élite.

Ciascuno dei seguenti modificatori sposta la colonna di due verso destra: il pezzo subisce un assalto dal fianco (vedi più avanti per gli attacchi sul fianco); il pezzo è in una città (solo una, la città di Gettysburg).

Ciascuno dei seguenti modificatori sposta la colonna di uno verso destra: nell'area è presente un segnalino "Interruzione"; il pezzo è un'unità di fanteria inferiore.

Qualsiasi spostamento oltre la colonna "5" ed oltre la colonna zero è ignorato.

Se come risultato si ottiene una "R" il pezzo deve ritirarsi, insieme a tutti i cubi che gli erano stati assegnati.

Le regole per ritirarsi sono descritte più avanti.

Se come risultato si ottiene una "D" bisogna piazzare un segnalino "Interruzione" nell'area, ma solo se non ce ne sono già altri.

Se il risultato è una "E" il pezzo viene eliminato dal tabellone con tutti i cubi danno che gli erano stati assegnati (i cubi danno ritornano nella riserva dei cubi disponibili).

Se il risultato è una "C" il pezzo che difende si lancerà al contrattacco prendendo di sorpresa l'attaccante, che dovrà ritirare immediatamente uno qualsiasi dei suoi pezzi, con tutti i cubi danno che gli erano stati assegnati. Il pezzo in difesa rimane nell'area.

Se nell'area ci sono ancora pezzi attaccanti e difensori, i momenti dal n. 2 al n. 5 vengono ripetuti una seconda volta. Se questi passaggi sono già stati ripetuti tutti i pezzi dell'attaccante si devono ritirare nell'area da cui si erano mossi.

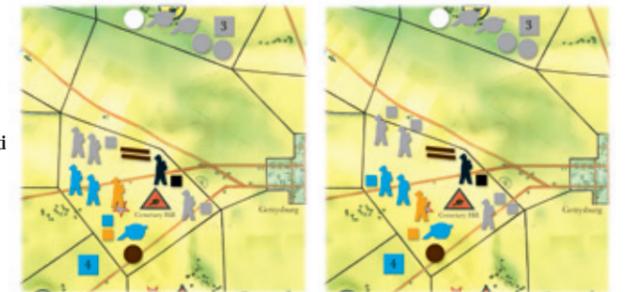
Se tutti i pezzi del difensore sono stati rimossi dall'area, perché sono stati eliminati o perché si sono ritirati, l'attaccante rimane in quell'area.

Se ciò accade tutti i segnalini "Interruzione" e/o trincea devono essere rimossi.

### ESEMPIO DI COMBATTIMENTO D'ASSALTO

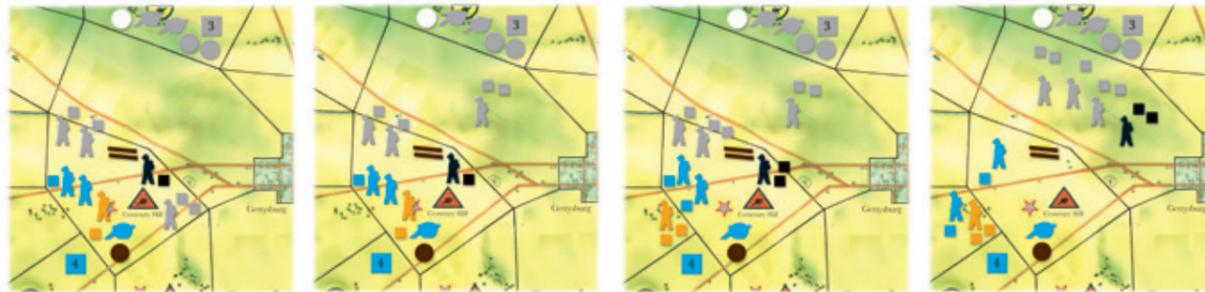


Sulla destra sono riportate le posizioni iniziali. Le forze dell'Unione hanno già subito un segnalino "Interruzione" in conseguenza di un colpo d'artiglieria. Il giocatore che controlla l'esercito Confederato prende due dischi dalla casella "Doppi ordini". Entrambi i dischi vengono utilizzati per muovere due unità di fanteria in un'area nemica. A questo punto il giocatore che controlla l'Esercito Confederato deve assegnare i cubi danno.



L'artiglieria dell'Unione spara. Un risultato di "4" infligge un cubo danno. Il danno deve essere assegnato nel modo più equilibrato possibile, pertanto il cubo viene assegnato ad una delle unità di fanteria che non hanno ancora cubi. Nessun segnalino "Fuoco dell'Artiglieria" viene posizionato nell'area in quanto lo sparo dell'artiglieria non è a lunga distanza.

Adesso tocca alla fanteria dell'Unione sparare. A questo punto il giocatore che controlla l'esercito dell'Unione deve assegnare i cubi danno. Egli lancia un "2" e due volte "4", ottenendo come risultato una "M" e due cubi danno. Il primo cubo deve essere assegnato alla fanteria che non ha ancora danni, mentre il secondo ad un qualsiasi pezzo di fanteria.



Il giocatore che controlla l'esercito Confederato deve ora verificare il morale delle sue unità lanciando un dado per ogni suo pezzo, anche per quei pezzi che non hanno subito danni dal fuoco nemico. I due pezzi con un solo danno superano entrambi il tiro sul morale. L'unità d'élite ottiene un "1", che le consente di superare la prova sul morale, dal momento che utilizza la colonna "0" della tabella. L'ultimo pezzo ottiene un "2" e, pertanto, deve ritirarsi verso l'area da cui si era mosso, portando con sé entrambi i cubi danno.

Ora il giocatore che controlla l'esercito Confederato risponde al fuoco. Ottiene un "6", un "5" e un "4". Ciascun lancio è soggetto ad un modificatore di "-1" poiché le unità in difesa si trovano in trincea. Questo comporta un risultato finale di due cubi danno e una "D". Nessun segnalino "Interruzione" viene posizionato nell'area dal momento che ce n'è già uno. Un cubo danno deve essere assegnato al pezzo di fanteria ancora illeso, l'altro ad una qualsiasi unità in difesa.



Il giocatore che controlla l'esercito dell'Unione decide di assegnare il secondo cubo al pezzo di fanteria inferiore. Ora deve verificare il morale delle sue unità lanciando un dado per ogni suo pezzo. Ottiene un "2" ed un "3" per i pezzi di fanteria regolare. Entrambi superano la prova in quanto utilizzano la colonna "0" (uno spostamento a destra per essere interrotti, uno spostamento a sinistra poiché sono in trincea ed un altro spostamento a sinistra per essere su una collina).

Poi ottiene un "2" per il pezzo di fanteria inferiore, il che significa che deve ritirarsi (comincia sulla colonna "2", si sposta a destra di due per essere un pezzo inferiore ed interrotto, si sposta a sinistra di due per essere in trincea e su una collina).

Il pezzo si può ritirare in quanto nell'area adiacente a quella in cui intende ritirarsi è presente un blocco comando. Il giocatore che controlla l'esercito dell'Unione può scegliere di ritirare il suo pezzo d'artiglieria senza patire alcun danno, ma decide di non farlo.

Dal momento che nell'area ci sono ancora pezzi di entrambe le fazioni il combattimento d'assalto continua. Il difensore spara ancora (nota che l'artiglieria non spara ancora!) ed infligge due cubi danno all'attaccante.

Il giocatore che controlla l'esercito Confederato decide di assegnare un cubo ad un'unità di fanteria regolare e l'altro ad un'unità d'élite. Ora deve verificare il morale delle sue unità. Entrambi i pezzi superano la prova e possono sparare a loro volta contro il difensore. Entrambi i pezzi sottraggono uno dal risultato del dado poiché hanno rispettivamente due e tre cubi danno assegnati. Il risultato è un cubo danno inflitto al difensore, che verifica il morale delle sue unità e ritira uno dei suoi pezzi. Tuttavia, dal momento che il difensore ha ancora un pezzo di fanteria nell'area, l'attaccante è costretto a ritirarsi.

Il giocatore che controlla l'esercito Confederato ritira i suoi pezzi. Dopo che tutti i suoi pezzi si sono ritirati, i relativi cubi danno non sono più assegnati ad ogni singolo pezzo, ma rimangono indistintamente nell'area (ed in futuro potranno essere riassegnati).

### Segnalini Interruzione

Un segnalino interruzione può essere posizionato in un'area in seguito ad uno sparo a lunga distanza dell'artiglieria o ad un combattimento d'assalto. Nel combattimento d'assalto solo il difensore subisce gli effetti di un'Interruzione.

In un'area può esserci solo un segnalino interruzione; ottenere come risultato altre "T" non sortirà altro effetto, se non quello di costringere il difensore a verificare il morale delle sue unità.

Se nell'area c'è un'Interruzione ed uno o più pezzi intendono muoversi da quella stessa area verso un'altra consentita, deve essere lasciata indietro almeno un'unità di fanteria o cavalleria.

Se tutti i pezzi che difendono un'area devono ritirarsi, l'ultimo pezzo che si ritira porta con sé il segnalino Interruzione.

Si può rimuovere un segnalino interruzione impartendo l'ordine "Riorganizzare".

### Ritirarsi

Un pezzo di fanteria o di cavalleria può essere costretto a ritirarsi in seguito ad un combattimento d'assalto. Un pezzo di cavalleria può scegliere di ritirarsi per evitare di subire un danno, circostanza che potrebbe anche verificarsi per aver subito un colpo d'artiglieria sparato da lunga distanza.

Se il pezzo che si ritira ha appena preso parte ad un combattimento d'assalto come attaccante, deve ritirarsi verso l'area da cui si era mosso, insieme ai cubi danno che gli erano stati assegnati.

Se il pezzo che si ritira ha appena preso parte ad un combattimento d'assalto come difensore, deve ritirarsi in un'area che contenga un blocco comando della stessa fazione oppure in un'area che sia adiacente ad una contenente un blocco comando della stessa fazione. Se non è in grado di ritirarsi viene eliminato.

Finché può un giocatore deve evitare di eccedere il limite di quattro pezzi per area. Tuttavia, se ciò non è possibile, deve ritirare il pezzo di due aree, con l'area finale che deve a) avere spazio; b) contenere un blocco comando o essere adiacente ad un'area che ne contenga uno. Se non si verificano entrambe le condizioni il pezzo viene eliminato.

Un segnalino interruzione verrà posizionato nella prima area che si attraversa durante la ritirata. Se l'area contiene già un segnalino interruzione dovrà essere posizionato un cubo danno del colore di uno dei pezzi presenti nell'area.

Se il pezzo che si ritira porta con sé un segnalino interruzione e termina la ritirata in un'area che ne contiene già uno, uno dei segnalini interruzione viene rimosso; dovrà invece essere aggiunto un cubo danno del colore di uno dei pezzi presenti nell'area.

### Cavalleria

C'erano solo poche unità di cavalleria a Gettysburg. Nella realtà la cavalleria combatté come una fanteria "mobile", evitando di caricare la fanteria nemica. Nel gioco pertanto un pezzo di cavalleria combatte nello stesso modo di un pezzo di fanteria. Un'unità di cavalleria può sopportare al massimo tre cubi danno, il quarto la elimina. Se un pezzo di cavalleria subisce un qualsiasi numero di danni, il giocatore che lo controlla può scegliere di ritirarlo ed ignorare un cubo danno. Qualsiasi pezzo d'artiglieria presente nell'area può ritirarsi insieme alla cavalleria (è considerata artiglieria a cavallo).

L'artiglieria che si ritira in questo modo non subisce alcun danno.

L'unità di cavalleria che si ritira segue le stesse regole delle altre unità.

### Artiglieria

Se l'artiglieria rimane sola, poiché le unità di fanteria della stessa fazione sono state eliminate in seguito ad un combattimento d'assalto, viene anch'essa eliminata.

Se tutte le unità di fanteria che l'accompagnano sono costrette a ritirarsi anche l'artiglieria deve ritirarsi ma patisce un danno, e viene piazzata su un fianco. Se era già stata danneggiata viene eliminata.

Il difensore, dopo aver verificato la prima volta il morale delle sue unità, può scegliere di ritirare uno o più pezzi di artiglieria. Se li ritira in questo momento nessun pezzo di artiglieria subirà alcun danno.

Se l'artiglieria rimane sola con la cavalleria e quei pezzi sono costretti a ritirarsi, allora ogni unità di artiglieria nell'area può ritirarsi senza subire alcun danno.

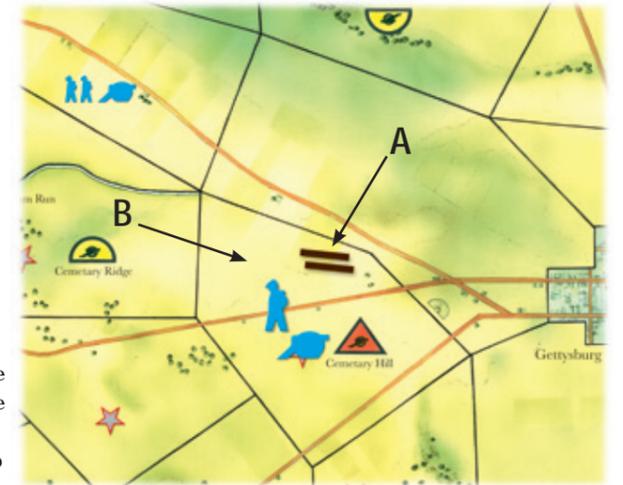
L'artiglieria, come la fanteria e la cavalleria, deve ritirarsi in un'area contenente un blocco di comando o in una adiacente ad un'area che contenga un blocco di comando.

### Blocchi di Comando

I blocchi comando non si ritirano. Se i pezzi nemici si muovono in un'area contenente solo un blocco comando, quel blocco viene rimosso, insieme a tutti i dischi ordine, e messo nella riserva dei blocchi comando già utilizzati. Sarebbe successa la stessa se, dopo un assalto, un blocco comando fosse finito in un'area contenente solo pezzi nemici.

### Attacchi sul fianco

Se il difensore si trova in un'area contenente uno o due segnalini trincea è vulnerabile agli attacchi sul fianco. Quando vengono piazzati i segnalini trincea devono essere sistemati lungo un confine. Se il giocatore nemico si muove verso quell'area attraversando un confine diverso, il difensore subisce lo spostamento di una o due colonne a destra sulla tabella del morale. Inoltre il difensore non ottiene il bonus dello spostamento della colonna a sinistra per essere in trincea.



### ESEMPIO DI ATTACCO SUL FIANCO

Se le truppe dell'Unione vengono attaccate dalla direzione A beneficeranno dei segnalini trincea. Tuttavia, se vengono attaccate dalla direzione B, subiranno un attacco sul fianco.

### ORDINE Fuoco dell' artiglieria

Piazzare un disco ordine in un'area consente al giocatore di impartire l'ordine "Fuoco dell'artiglieria" ad un massimo di due aree, che devono essere adiacenti all'area in cui si trova il disco ordine. Una delle aree può essere quella in cui si trova il disco ordine stesso. L'ordine "Fuoco dell'artiglieria" consiste in uno sparo dell'artiglieria a lunga distanza. La distanza dipende dall'area da cui si spara. Se l'artiglieria si trova in un'area diversa da una collina o da un crinale può sparare solo verso un'area ad essa adiacente. Se si trova su un crinale può sparare ad un bersaglio che si trova ad una distanza massima di tre aree. Se è su una collina può sparare ad un bersaglio distante fino a quattro aree.



Simbolo Collina



Simbolo Crinale

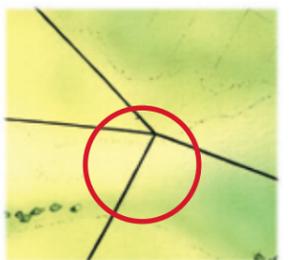
La distanza del bersaglio si calcola attraverso i vertici tra due aree.

Per vertice si intende il punto in cui si incrociano più linee. Per quanto attiene l'artiglieria, tutte le quattro aree mostrate a fianco sono adiacenti l'una all'altra.

Il pezzo che spara deve essere in grado di "vedere" il bersaglio (tracciando idealmente una linea verso l'obiettivo).

La visuale è interrotta da una collina o da un crinale, ma non è bloccata dalla presenza di unità amiche o nemiche lungo la traiettoria.

Il giocatore che spara deve dichiarare a quali pezzi di fanteria/cavalleria o artiglieria nemici sta sparando. Si può sparare contro uno o più pezzi di artiglieria solo se nell'area dell'obiettivo è presente un segnalino "Fuoco dell'Artiglieria". L'artiglieria di per sé non potrebbe essere colpita se non ci fosse questo segnalino nella sua area. Il giocatore che spara lancia un dado per ogni pezzo d'artiglieria utilizzato e consulta la tabella "Fuoco



dell'artiglieria a lunga distanza. Sottrae uno dal risultato del dado se ha sparato verso un'area dove sono presenti due segnalini trincea. Sottrae ancora uno dal risultato del dado se il suo pezzo d'artiglieria è danneggiato.

**Fuoco dell'Artiglieria a lunga distanza**

	1	2	3	4	5	6	-1 se l'obiettivo è in trincea
				I	■	■	-1 se l'attaccante è danneggiato

I = piazzare un segnalino interruzione. Ignorare questo risultato se l'area ne contiene già uno.

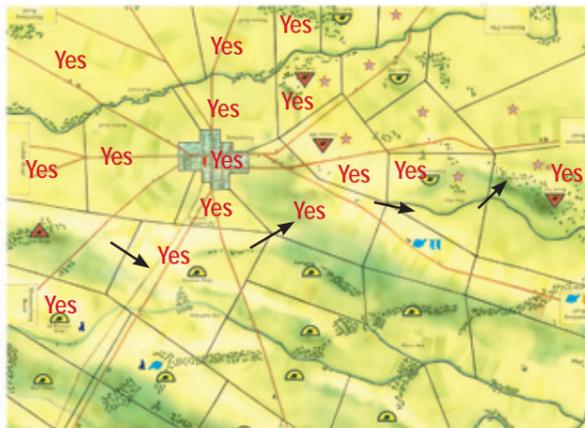
Crinale - distanza tre Collina - distanza quattro

Se il pezzo che spara sta cercando di colpire la fanteria e/o la cavalleria, i risultati possibili sono: nessuna conseguenza; interruzione; un cubo danno. Se l'area dell'obiettivo contiene già un segnalino interruzione non deve esserne posizionato un altro. Se si infligge un cubo danno il giocatore che controlla i pezzi destinatari dell'attacco decide a quale pezzo assegnare il danno. Il danno deve essere assegnato nel modo più equilibrato possibile tra i pezzi dei vari colori.

Se il pezzo che spara sta cercando di colpire un pezzo di artiglieria e provoca un danno, danneggia un pezzo di artiglieria. Il giocatore che controlla i pezzi destinatari dello sparo decide quale pezzo di artiglieria subirà il danno. Quando un pezzo d'artiglieria viene danneggiato viene messo sul fianco; la sua condizione è permanente, nel senso che non può essere riparato. Infatti, se viene ancora danneggiato, è rimosso dal tabellone. Ottenere come risultato una "D" non ha alcun effetto nei confronti dell'artiglieria.

Il giocatore che ha sparato deve ora posizionare un segnalino "Fuoco dell'artiglieria" in ogni area da cui la sua artiglieria ha sparato. Per farlo, prende i segnalini dalla riserva. Se non ci sono abbastanza segnalini nella riserva, li prende da un'altra area a sua scelta.

Questo segnalino indica che l'artiglieria nella sua area può divenire oggetto del Fuoco dell'Artiglieria nemica.



**ESEMPIO:** Il pezzo d'artiglieria può sparare contro le unità nemiche presenti nelle aree contraddistinte da "yes". Le frecce indicano che il pezzo può raggiungere gli obiettivi che si trovano in "Little Round Top". La città di Gettysburg non blocca la visuale del pezzo.

I segnalini "Fuoco dell'Artiglieria" vengono rimossi se uno o più pezzi d'artiglieria escono dall'area per qualsiasi ragione (ad esempio perché si sono ritirati) o perché è stato impartito l'ordine "Rimuovere il segnalino Fuoco di artiglieria. Se un pezzo d'artiglieria entra in un'area che già contiene un segnalino di questo tipo, lo stesso rimane in gioco. Al termine di ogni periodo tutti i segnalini "Fuoco dell'artiglieria" sono rimossi.

Durante la Notte non è possibile sparare con l'artiglieria a lunga distanza.

### ORDINE Rinforzare

Il giocatore attivo può spostare un cubo danno verso un'area adiacente che contenga un pezzo di fanteria dello stesso colore del cubo spostato. Lo può fare anche se spostarlo provoca l'eliminazione del pezzo che lo riceve. Il cubo deve essere spostato verso l'area in cui è presente il disco ordine, o in alternativa in un'area adiacente al disco stesso. L'area da cui si sposta il cubo non deve necessariamente essere adiacente a quella in cui si trova il disco ordine.

### ORDINE Riorganizzare

Il giocatore attivo può rimuovere un segnalino interruzione da un'area. L'area deve essere la stessa in cui si trova il disco ordine, o una adiacente al disco stesso.

### ORDINE Costruire una trincea

Il giocatore attivo può piazzare un segnalino Trincea nell'area. L'area deve essere la stessa in cui si trova il disco ordine, o una adiacente al disco stesso. Il primo segnalino Trincea deve essere posizionato lungo un confine, in modo che sia chiara la direzione d'attacco da cui ci si difende. Il difensore non ottiene alcun beneficio da un unico segnalino; il bonus derivante dall'essere in Trincea si realizza soltanto piazzando un secondo segnalino, che deve essere sistemato parallelamente al primo, in modo che entrambi siano in linea con il confine che intendono proteggere.

Un'area può contenere al massimo due segnalini trincea. Il giocatore, invece di posizionare un segnalino Trincea, può spostare un segnalino già presente verso un altro confine. Se si subisce un attacco da questo confine non verrà considerato un attacco sul fianco ma il difensore non otterrà alcun bonus Trincea.

Se un pezzo amico si sposta verso un'area con uno o due segnalini Trincea bisogna rimuoverne uno.

Se per un qualsiasi motivo non ci sono più pezzi in un'area, tutti i segnalini Trincea che si trovano in quell'area devono essere rimossi. Al termine di un combattimento, in caso di vittoria dell'attaccante, tutti i segnalini Trincea presenti nell'area teatro dello scontro devono essere rimossi.

Come azione un giocatore non può scegliere di rimuovere una trincea.

### ORDINE Rimuovere un segnalino Fuoco dell'Artiglieria

Il giocatore attivo può rimuovere un segnalino "Fuoco dell'artiglieria" da un'area. L'area deve essere la stessa in cui si trova il disco ordine, o una adiacente al disco stesso.

### ORDINE Passare

Nel caso in cui un giocatore non voglia eseguire alcuna azione può semplicemente passare. Rimuove un disco ordine dalla sua casella Ordini Disponibili e lo piazza in un'area contenente un blocco comando.

Un giocatore non può passare senza posizionare un disco ordine.

### ORDINE Passare obbligatoriamente

Il giocatore che controlla l'esercito dell'Unione può terminare la partita con uno o più dischi neri nella sua casella "Ordini disponibili". Il periodo finirà solo quando non ci saranno più dischi in questa casella, quindi il giocatore deve rimuoverli. Farlo conta come piazzare un disco ordine. Tuttavia, il disco (nero) "Passare obbligatoriamente" non va posizionato in un'area con un blocco comando, ma deve essere messo da parte.

### 4 ^ Fase: Fine del periodo

La terza fase termina quando il giocatore che controlla l'esercito dell'Unione ha rimosso il suo ultimo disco ordine o il suo ultimo disco "Passare obbligatoriamente" dalla sua casella Ordini Disponibili.

Egli completa l'ordine e la fase termina.

Tutti i segnalini Fuoco dell'artiglieria vengono tolti dal tabellone.

Adesso può iniziare il prossimo periodo.

Durante la Notte non si possono ingaggiare combattimenti d'assalto, pertanto i pezzi non possono muoversi nelle aree occupate dal nemico. Neppure l'artiglieria può sparare. Tutti i segnalini Interruzione sono rimossi al termine del Pomeriggio. Il giorno termina alla fine della Notte. Il segnalino Giorno della Battaglia viene spostato al giorno successivo.

Il gioco continua, iniziando dal Mattino.

La partita si conclude al termine del Pomeriggio del terzo giorno.

## Fine del gioco

Il giocatore che controlla l'esercito Confederato vince se, al termine di un periodo, controlla due o più aree vittoria (aree contraddistinte da una o due stelle). Vince anche se, al termine del pomeriggio, controlla solo l'area contraddistinta dalla doppia stella (Little Round Top - Round Top). Se il giocatore che controlla l'esercito Confederato vince, il gioco termina immediatamente.

Il giocatore che controlla l'esercito dell'Unione vince se il terzo giorno, alla fine del pomeriggio, l'esercito Confederato non ha ancora raggiunto le condizioni per la vittoria.

Il giocatore che controlla l'esercito Confederato può altresì dichiararsi sconfitto e concedere la vittoria all'Unione, se pensa di non poter più vincere.

Traduzione in italiano di Paolo Tiadina (ringofire80)  
Revisione a cura di Mattia Zabini (nakedape)

**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. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.**



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

## Note dell'autore

In un certo senso questo gioco è il "fratello" di Waterloo. Il motivo del progetto è simile. Non avevo un bisogno urgente di sviluppare un altro gioco su una battaglia, ma è stato semplice e veloce raccogliere le informazioni che mi servivano. Volevo altresì creare qualcosa di giocabile in un tempo ragionevole. Tempo addietro, quando riuscivo a giocare a dei buoni wargames, uno dei miei preferiti era "Across 5 Aprils" della Victory games. Il primo giorno dello scenario di Gettysburg era molto divertente ma, se i giocatori non prendevano decisioni, il gioco tendeva a ristagnare. Penso di non essere mai riuscito ad arrivare al terzo giorno. Questo gioco invece può essere giocato in tre ore o meno, ed i Confederati possono vincere il terzo giorno.

L'ultima frase dovrebbe farvi capire che il gioco non intende essere una simulazione accurata della battaglia; lo scopo è più che altro quello di intrattenere i giocatori e non di descrivere accuratamente le fasi della battaglia o approfondire le tecniche di combattimento utilizzate all'epoca. Ho cercato di focalizzare la mia attenzione sui problemi legati al comando. Il sistema dei blocchi di comando è stato progettato per provocare delle piccole interruzioni nel movimento delle unità. Volevo ricreare una situazione in cui una fazione non riuscisse a trarre immediato vantaggio dalla temporanea debolezza dell'altra, per l'impossibilità di impartire un ordine nello stesso tempo. Il sistema dei blocchi di comando inoltre nasconde in parte il potenziale del nemico. Si può vedere dove si trovano le sue unità ma non si può sapere con che rapidità queste possono muoversi.

Gettysburg, paragonato a Waterloo, sembra più un gioco di scacchi. Si controlla meglio dove impartire gli ordini e si può quindi pianificare più adeguatamente la propria strategia. Il che può anche significare la propria rovina, specialmente per il giocatore che controlla l'esercito dell'Unione, se non fa in modo di avere abbastanza dischi disponibili al termine di ogni periodo.

Non sono in grado di offrire alcun particolare suggerimento sul modo in cui giocare anche se penso che, come realmente accaduto nella battaglia, per l'Unione sia importante non buttare via la partita il primo giorno.

## Ringraziamenti

Gioco ideato da Martin Wallace

Illustrazioni di Peter Dennis

Design Grafico di Solid Colour

Playtester: Andy Ogden, Richard Spilsbury, Alan Montgomery, Andrew ed altre persone alla Convention dei Wargamers.

Un ringraziamento speciale a Julia Wallace e a James Hamilton.

Puoi trovare gli ultimi giochi della Warfrog al sito [www.warfroggames.com](http://www.warfroggames.com)

Puoi contattare la Warfrog all'indirizzo: [martin@warfroggames.com](mailto:martin@warfroggames.com)

Le regole di 'Gettysburg' sono (c) Warfrog 2010.

Tutte le illustrazioni sono (c) Warfrog.



# Rinforzi

## Unità Confederate

### Mezzogiorno del 1° luglio

Lancia un dado per determinare la strada da utilizzare

1-3 Mummasburg Road  
4 - 6 Carlisle Road



Harrisbourg Road



### Pomeriggio del 1° luglio

Chambersburg Pike



### Notte del 1° luglio

Chambersburg Pike



### Mattina del 2 luglio

Chambersburg Pike



### Mezzogiorno del 2 luglio

Chambersburg Pike



### Pomeriggio del 2 luglio

Baltimore Road



## Unità dell'Unione

Tanneytown Road



Tanneytown Road



Baltimore Pike



Emmitsburg Road



Tanneytown Road



Baltimore Road



Tanneytown Road



# Aiuto Giocatore

## Fasi del periodo

1. Rinforzi
2. Piazzare i dischi ordini nelle caselle ordini disponibili
3. Azioni dei giocatori (il Confederato inizia per primo)
4. Fine del periodo

## Ordini

### Movimento/Assalto

È possibile spostare alcuni o tutti i pezzi di un'area che contiene anche un disco ordine oppure i pezzi di un'area che sia adiacente ad una contenente un disco ordine. La fanteria e l'artiglieria si possono muovere di una sola area. La Cavalleria si può muovere fino ad un massimo di due aree. Si possono solo uno o due pezzi attraverso un confine che non sia attraversato da una strada, o in un'area contenente pezzi nemici. Si possono muovere fino a 4 pezzi attraverso un confine attraversato da una strada, purché l'area in cui si muove non contenga pezzi nemici. In un'area possono esserci al max quattro unità della stessa fazione. Non si può superare questo limite, eccezion fatta per il giocatore che controlla l'esercito confederato, quando utilizza un doppio ordine. Bisogna assegnare i cubi danno prima di muovere i pezzi.

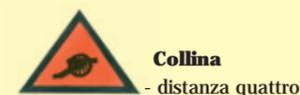
### Fuoco dell'artiglieria

Si può sparare con tutte le unità di artiglieria presenti in una o due aree adiacenti a quella in cui si trova il disco ordine. Una delle aree può essere la stessa in cui si trova il disco ordine. Questo è il fuoco dell'artiglieria a lunga distanza. La distanza massima a cui si può sparare dipende dall'area in cui si trova l'artiglieria. La distanza più comune è un'area. Se l'artiglieria è su un crinale allora si può sparare a pezzi che distano fino a tre aree. Se l'artiglieria si trova su una collina invece si può sparare fino a quattro aree di distanza. È necessario tracciare il percorso più breve fra chi spara ed il bersaglio. Nel caso siano possibili più percorsi scegliere quale utilizzare. Il percorso può essere tracciato attraverso i vertici delle aree. Non si può sparare in una area se la visuale è interrotta da un'area con il simbolo crinale o collina (rispettivamente un semi-cerchio o un triangolo). Lancia un dado per ogni pezzo che spara e confronta i risultati con la tabella sottostante. Applica gli eventuali modificatori al lancio del dado.

### Fuoco dell'Artiglieria a lunga distanza

	1	2	3	4	5	6	-1 se l'obiettivo è in trincea
			I	■	■		-1 se l'attaccante è danneggiato

I = piazzare un segnalino interruzione. Ignorare questo risultato se l'area ne contiene già uno.



## Azioni

- Piazzare un blocco di comando
- Rimuovere un blocco di comando
- Impartire un ordine

### Rinforzare

Muovi un cubo danno da un'area ad un'altra adiacente che contenga almeno un'unità amica dello stesso colore.

### Riorganizzare

Rimuovi un segnalino interruzione da un'area.

### Passare

Non fare nulla. Devi ancora posizionare un disco ordine in un'area.

### Passare obbligatoriamente

Solo il giocatore dell'Unione. Scarta un disco nero dalla casella degli Ordini Disponibili.

### Costruire una trincea

Piazza un segnalino trincea in un'area. La "trincea" vera e propria si realizza con la presenza di due segnalini trincea. Devi indicare in modo inequivocabile lungo quale confine costruisci la trincea, poiché questo determina da quali lati sei vulnerabile agli attacchi sul fianco.

### Rimuovere un segnalino Fuoco dell'Artiglieria

Rimuovi un segnalino "Fuoco dell'artiglieria" da un'area.

# Aiuto Giocatore

## Unità



Fanteria d'élite



Fanteria regolare



Fanteria inferiore



Cavalleria

## Momenti del combattimento d'assalto

### 1. Fuoco dell'Artiglieria in difesa



1	2	3	4	5	6
-	■	■	■	■	■

#### Modificatori del dado

- 1 se il pezzo di artiglieria è danneggiato

Se la cavalleria subisce uno o più danni, può ignorarne uno ritirandosi dall'area. L'artiglieria può ritirarsi insieme alla cavalleria senza subire danni.

### 2. Fuoco della Fanteria in difesa



1	2	3	4	5	6
-	M	■	■	■	■

#### Modificatori del dado

- 1 ogni 2 cubi danno

Ora il difensore assegna i cubi danno ai pezzi. Nessuna delle due fazioni può riassegnare i cubi. Da ora in avanti i cubi danno inflitti dovranno essere assegnati nel modo più equo possibile.

Ritirarsi - Un'unità deve ritirarsi verso un'area contenente un blocco comando o verso una adiacente ad un'area che ne contenga uno. Diversamente, l'unità che si ritira è eliminata. Un giocatore deve fare attenzione a non eccedere il limite di pezzi per area (4). Se non ha altra scelta allora piazza un segnalino interruzione nella prima area attraversata durante il ritiro. Se quest'area contiene già un segnalino interruzione allora posiziona un cubo danno del colore di uno dei pezzi

### 3. Tabella del morale della Fanteria all'attacco

	<0	1	2	3	4	5
1		R	R	E	E	E
2			R	R	E	E
3				R	R	E
4					R	E
5						R
6						

◀ 1 Elite

R = Ritirato

E = Eliminato

presenti nell'area. L'unità poi si ritira muovendosi verso un'altra area. Essa porta con sé solo i cubi danno assegnati all'inizio della ritirata.

### 4. Fuoco della Fanteria all'attacco



1	2	3	4	5	6
-	I	I	■	■	■

#### Modificatori del dado

- 1 ogni due cubi danno  
- 1 se l'obiettivo è in trincea

I = interruzione

Interruzione - Può esserci solo un segnalino interruzione in un'area. Ottenere come risultato una I obbliga il difensore a verificare il morale delle sue unità.

### 5. Tabella del morale della Fanteria in difesa

#### Spostamento a destra



<0	1	2	3	4	5
1	R	R	E	E	E
2		I	R	E	E
3			I	R	E
4				I	R
5					R
6			C	C	C

#### Spostamento a sinistra

Attaccato sul fianco* 2	▶▶
In città 2	▶▶
Inferiore 1	▶▶
Interrotto 1	▶▶

\*non ci si sposta se si è in trincea

◀ 1 Collina o Crinale

◀ 1 Trincea

◀ 1 Elite

R = ritirato

E = eliminato

I = interruzione

C = contrattacco

Il contrattacco obbliga l'avversario che lo subisce a ritirare immediatamente un pezzo

Se si tratta del primo round del combattimento il difensore può scegliere di ritirare alcuni o tutti i suoi pezzi d'artiglieria senza patire alcun danno.