

Norden & Suden/A House Divided

The American Civil War, 1861-1865

Regole Avanzate

Traduzione di Federico Faenza per KDS Distribuzione e www.kdsstore.it

Contenuto

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Rifornimenti
- 3.0 Movimento e Comando
- 4.0 Contenimento
- 5.0 Difese Costiere
- 6.0 La Cattura di Washington
- 7.0 Battaglie e Tabella del Comando
- 8.0 Regole Opzionali del Gioco Avanzato

1.0 INTRODUZIONE

Le regole avanzate aggiungono nuovi meccanismi a una partita di Norden & Suden. Queste migliorano notevolmente il valore simulativo del gioco (rendendolo più realistico), ma aggiungono un grado di complessità che non deve essere affrontato da giocatori alle prime armi. Come le regole opzionali precedenti, possono essere usate in maniera indipendente o tutte insieme.

Pezzi Aggiuntivi

Le Regole Avanzate usano i seguenti segnalini aggiuntivi e tre leader.

Confederazione:

Fanteria Miliziana di frontiera Fanteria Veterana (estera)



Fanteria Elite (estera)

Cavalleria Elite (estera)



Lee

Unione: Grant

Sherman



2.0 RIFORNIMENTI

Un esercito deve mangiare, e I generali devono tener conto di questo fatto o convivere con la diffusione delle malattie e la diserzione.

All'inizio del turno di un giocatore, prima di far qualsiasi altra cosa, deve stabilire quali suoi pezzi sono riforniti. Un segnalini da solo in un riquadro è automaticamente rifornito. Se due o più pezzi sono in un riquadro, devono avere una linea di rifornimento.

2.1 Tracciare una linea di rifornimento

Le unità nelle città di reclutamento sono rifornite se possono tracciare una linea di rifornimento a qualsiasi altra città di reclutamento sotto il proprio controllo. Le unità che non sono in una città di reclutamento sono rifornite se possono tracciare una linea di rifornimento a una città di reclutamento amica che sia essa stessa rifornita. Una linea di rifornimento può essere di qualsiasi lunghezza. Deve essere tracciata attraverso riquadri sotto il proprio controllo seguendo ferrovie amiche e/o fiumi. Unità dell'Unione nei porti, o in grado di tracciare una linea di rifornimento a un porto, sono automaticamente rifornite.

2.2 Effetti della carenza di rifornimenti

Se un riquadro non è rifornito all'inizio del turno di un giocatore (ossia c'è più di un pezzo in un riquadro e non è in grado di tracciare una linea di rifornimento), il giocatore deve eliminare da quell riquadro *un pezzo* a sua scelta.

3.0 MOVIMENTO E COMANDO

Entrambe le parti iniziarono la Guerra molto impreparate. Il Sud tuttavia riuscì a guadagnare una superiorità iniziale (grazie soprattutto all'affiliazione Sudista della maggiorparte degli ufficiali dell'esercito prima della Guerra civile). Con il proseguimento dei combattimenti il livello dei comandanti del Nord migliorò. Verso la fine della guerra le comunicazioni del Sud peggiorarono notevolmente, a causa principalmente della mancanza di manutenzione delle sue ferrovie e delle azioni di disturbo della cavalleria Unionista.

Quando usate questa regola, il primo paragrafo delle regole di movimento viene cambiato nel seguente modo:

Quando inizia il turno di movimento di un giocatore, prima consulta la Tabella di Comando e tira un dado. Il risultato viene incrociato con l'anno di gioco in corso e il numero trovato è il numero di marce disponibili a quel giocatore (vedi la Tabella di Comando.)

4.0 CONTENIMENTO

Queste situazioni "statiche" di contenimento durarono fino al termine della guerra in molti luoghi. Gruppi isolati di truppe Unioniste invasero i porti Confederati, li catturarono e si fermarono lì. Il loro obiettivo era di strangolare l'economia della Confederazione con un embargo aggressivo. Questo era il "Piano Anaconda" del Generale Winfield Scott.

Invece di cercare di ricattare un porto perso a causa di un'invasione navale, il giocatore Confederato può cercare di contenere le forze dell'Unione. Le unità Confederate possono muovere in un qualsiasi riquadro portuale catturato dall'Unione con un'invasione navale (più Fort Monroe e Pensacola) e, invece di combattere, possono scegliere di contenere il nemico. Le unità Confederate che contengono un'invasione navale Confederate *possono* trincerarsi in un riquadro portuale anche se contiene unità nemiche (un'eccezione alle regole delle trincee). Inoltre in queste situazioni di contenimento, se un lato attacca l'avversario deve lasciare la sicurezza delle trincee e quindi attaccare senza il modificatore difensivo di -1 nel combattimento).

Prima che le unità dell'Unione possano uscire da un porto dove sono sotto contenimento, devono combattere e sconfiggere la guarnigione Confederate. Questa battaglia avviene durante la parte Unionista del turno, all'inizio del segmento di movimento e consuma una marcia. Se l'Unione vince la battaglia, le sue unità sono libere di muoversi nel segmento di movimento (e si considera che abbiano usato una delle due marce a loro disposizione) e di combattere nel segmento di combattimento.

5.0 DIFESE COSTIERE

Nessuno ha detto (o dovrebbe dire) che invadere è una cosa facile. I Confederati impegnarono nelle guarnigioni portuali un grosso numero di uomini che sarebbero stati molto utili al fronte. Sovente contrastarono lo

sbarco di Unionisti in approdi vicini alle loro posizioni fortificate.

Per indicare la presenza di difese di artiglieria lungo le coste e di altre difese portuali, ogni porto Confederato che sia anche una città di reclutamento ha un'abilità di difesa contro le invasioni navali (e solo contro di loro) con un valore di combattimento pari al valore di reclutamento della città.

Ogni unità dell'unione che tenti un'invasione navale deve prima distruggere questa guarnigione difensiva (oltre a ogni altra unità presente). La guarnigione, esattamente come fosse un segnalino, deve essere colpita due volte in battaglia prima di essere distrutta.

Una guarnigione difensiva non può mai muovere o ritirarsi, e partecipa a una battaglia solo se la città è attaccata tramite invasione navale. Le guarnigioni difensive sono considerate permanentemente trincerate (le altre unità Confederate nel porto devono comunque spendere una marcia per trincerarsi).

Il giocatore Unionista non riceve alcuna promozione per sconfiggere una guarnigione difensiva, ma la riceve nel caso nella battaglia siano coinvolte anche normali truppe Confederate.

6.0 LA CATTURA DI WASHINGTON

Non è necessariamente vero che la cattura Confederate di Washington avrebbe concluso la guerra. Utilizzando questa regola, catturare Washington solitamente darà la vittoria al Sud, a meno che non stia perdendo malamente in altre aree; e la cattura, anche se temporanea, ha un effetto permanente sul morale dell'Unione.

La Confederazione non vince automaticamente se cattura Washington. Invece, tira un dado e sottra il risultato dal Limite dell'Esercito dell'Unione: se il risultato del dado è 1, sottra comunque 2. Se l'Unione ricattura Washington, aggiungi solo il suo valore di reclutamento (1) al Limite dell'Esercito.

7.0 LE BATTAGLIE E LA TABELLA COMANDO

Senza le moderne comunicazioni radio, raramente gli eserciti del 19° secolo semplicemente caricavano l'avversario in massa. L'esercito dell'Unione, in particolare durante l'inizio della guerra, sovente superava in numero i Confederati con cui si scontrava, ma solitamente mancava della leadership necessaria per sfruttare questo vantaggio.

Le battaglie sono misurate in giorni, e quattro round di combattimento equivalgono a un

giorno. La “leadership sul campo di battaglia” viene determinata prima dell’inizio del primo round di combattimento del giorno. Ogni giocatore tira un dado e confronta il risultato nella Tabella del Comando (di seguito e sulla tabella riassuntiva); il risultato indica il numero di pezzi che un giocatore può usare per attaccare durante ognuno dei suoi round di combattimento quel giorno. All’inizio di ogni giorno di battaglia (se dura più di un giorno), ogni giocatore tira un altro dado sulla Tabella di Combattimento. Questo valore viene sommato alla metà del valore di leadership del turno precedente (arrotondato verso l’alto) per ottenere il valore di leadership di quel giorno. Durante un round di combattimento possono combattere un massimo di otto unità per lato.

Esempio: In una battaglia combattuta nel 1862, il giocatore dell’Unione tira un 4, per un valore di leadership di 3. Ciò significa che può attaccare con un massimo di tre unità dal primo al quarto round di combattimento (ossia durante il primo giorno). Se la battaglia dura fino al quinto round, il giocatore dell’Unione tirerebbe di nuovo sulla Tabella di Comando. Con un risultato di 1, avrebbe avuto un valore di leadership di 4 (2 per il valore della giornata odierna e 2 per la metà di quello precedente). Se si fosse arrivati al nono round di battaglia (terzo giorno), si sarebbe dovuto effettuare un altro tiro. Se il giocatore in questo caso tira un 5, il suo valore di leadership sul campo di battaglia sarebbe 6 (quattro per la giornata odierna più due rimanenti dalla giornata precedente).

Tabella di Comando

Tiro	1861	1862	1863
1	2/2	2/3	2/3
2	2/3	2/3	3/4
3	2/3	3/4	3/4
4	3/4	3/4	4/5
5	3/4	4/5	4/5
6	4/5	4/5	5/6

Spiegazione dei Risultati: ##/# = Valore di Leadership dell’Unione/Confederazione

8.0 REGOLE OPZIONALI DEL GIOCO AVANZATO

Le regole opzionali del gioco avanzato aggiungono metodi addizionali per dare il massimo dettaglio possibile al gioco con il miglior equilibrio tempo/complessità. Morale, diserzione e leaders aggiungono varietà (e tiri di dado) alla battaglia, mentre un maggiore supporto ai Confederati dagli stati confinanti e la possibilità di un intervento estero

rispondono ai maggiori ‘cosa sarebbe successo se’ della Guerra Civile Americana.

8.1 Morale sul campo di battaglia

Dopo che il giocatore nemico ha sparato, nel suo round di battaglia, i pezzi girati durante il round devono fare un check di morale. I pezzi a piena forza, quelli eliminati, e i pezzi indeboliti durante un round precedente non devono fare check di morale. I check di morale vengono fatti per ogni segnalino tirando un dado e confrontando il risultato con il valore di morale dell’unità (vedi la Tabella Morale sulla carta riassuntiva).

Se il tiro del dado è *maggiore* del valore di morale del pezzo, va in “rotta” e viene rimesso sulla mappa, con la faccia debole verso l’altro, nel riquadro dove si sta svolgendo la battaglia. Non può combattere nella battaglia da cui è fuggito mentre è in rotta ed è considerato eliminato ai fini di stabilire il vincitore della battaglia. Sottrai uno dal tiro di morale se l’unità è trincerata o in un forte.

8.11 Ricupero del Morale

Alla fine di ogni quarto turno di battaglia (ossia alla fine di ogni giorno), prima che inizi il nuovo giorno di battaglia, ogni giocatore può recuperare un’unità da quelle in rotta a causa di check di morale falliti.

8.12 Diserzioni e unità perse

Dopo una battaglia entrambi i giocatori devono tirare per eventuali diserzioni e unità perse. Tutti i pezzi indeboliti (a faccia bianca) devono fare un tiro diserzione, tirando un dado e confrontando il risultato al valore di morale del pezzo. Il tiro del dado è *superiore* al valore di morale del pezzo, quell’unità è eliminata. Il tiro diserzione è modificato dalle seguenti circostanze: 4/3 se l’unità è parte di un esercito che ha appena perso una battaglia: +1 se l’unità non è in rotta: -1 Sottrai il valore di ogni leader presente: -x

8.2 Leader

I grandi generali non sono un prodotto della fortuna. Non devi solo essere la persona giusta con le abilità giuste, ma devi anche essere al posto giusto nel momento giusto e avere le amicizie giuste nelle alte sfere.

In Norden & Suden sono presenti tre leader: Lee, Grant, e Sherman. Il numero dentro un cerchio, sul segnalino di ogni leader, è il suo valore di leadership. La data (mese/anno) del leader indica il suo turno di arrivo e il suo cambio di stato. Quando i leader vengono messi sulla mappa possono essere messi in qualsiasi riquadro che contenga unità amiche.

Il cambio di stato dei leader rappresenta varie cose: per Lee, rappresenta una perdita di leadership con la morte del suo “braccio destro”, il Generale “Stonewall” Jackson. Per Grant e Sherman indica invece un aumento di leadership nella data della loro promozione a comandi più grandi e indipendenti.

8.21 Leader e Movimento

I leader possono muovere normalmente con i pezzi nel loro riquadro. I leader possono fare mosse navali, invadere, o rinforzare una battaglia con qualsiasi pezzo sia nel loro stesso riquadro, senza alcuna penalità di marcia (possono anche rinforzare una battaglia muovendo da soli). Alternativamente, muovono indipendentemente da qualsiasi altro pezzo con cui siano impilati. Possono fare fino a due marce senza alcun costo, ma non possono fare mosse di “salto di cavalleria”. I leader non modificano il movimento delle altre unità.

8.22 Leader e Battaglie

Il numero su ogni leader indica due cose: il numero di “bonus” che può dare al fuoco delle unità amiche durante ogni round di battaglia e il numero da sommare al valore di leadership totale di quel giorno (se viene usata quella regola aggiuntiva). Il leader deve essere presente nella battaglia per aver influenza su di essa. I leader che rinforzano una battaglia possono sommare i propri effetti immediatamente dopo l’arrivo.

I bonus che un leader può dare alle unità che sparano durante ogni round di combattimento devono essere annunciati prima del fuoco di qualsiasi unità. Un leader può sommare il suo intero bonus a una sola unità o dividerlo tra due (o tre, nel caso di Lee). **Esempio:** Lee ha un valore di 3, al momento. Tre unità Confederate iniziano un round di combattimento in presenza di Lee, e i pezzi sono pronti a sparare. Il bonus potrebbe essere diviso tra i tre segnalini, dando un +1 a ognuno di essi; oppure dato a un solo pezzo, dandogli +3; oppure ancora un’unità può ricevere un bonus di +2 e una di +1. Ricordate, i leader sommano i loro valori durante ogni round di combattimento in cui sono presenti. Quando usate la regola avanzata “Le Battaglie e la Tabella Comando” sommate il valore di ogni leader presente al valore di leadership sul campo di battaglia di ogni giorno. Il limite di otto pezzi per round è ancora valido, ma verrà raggiunto molto più rapidamente con la presenza dei leader. Grant e Sherman *possono* essere presenti contemporaneamente nella stessa battaglia, con effetti cumulativi.

I leader sorpresi da un’unità nemica quando sono soli in un riquadro non vengono distrutti, ma ritornano in gioco durante il segmento di reclutamento successivo del proprio giocatore.

8.23 Leader e Diserzione

Le unità che effettuano un tiro di morale possono sottrarre il valore di tutti i leader amici presenti nella battaglia.

8.3 Maggiore supporto dagli stati di frontiera

La Confederazione si aspettava di ricevere più supporto di quello ricevuto dagli stati confinanti con il Nord. Se le circostanze militari e politiche fossero state migliori durante la guerra, questo sarebbe potuto succedere.

All’inizio di ogni turno Confederato in cui il giocatore controlla ogni città di reclutamento in Missouri (St. Joseph, Springfield, e St. Louis) o Kentucky (Bowling Green e Louisville), o Maryland (Baltimore), tira un dado sulla Tabella del Supporto Degli Stati di Frontiera Sudisti (vedi carta riassuntiva) per ogni stato in cui vige questa condizione. Se il tiro del dado è *maggiore* del numero richiesto, aggiungete il numero corrispondente di fanteria miliziana Confederata alla riserva di reclutamento. Questo evento può succedere una volta per stato di frontiera per partita, e quell’unità di milizia rimane disponibile alla Confederazione per il resto del gioco.

8.4 Intervento Estero

Il Sud aveva riposto le sue speranze sull’intervento di qualche grande potenza Europea, però non ottenne mai vittorie militari tali da impressionare queste potenze a sufficienza da farle intervenire. Ora i giocatori possono cercare di ricreare questa possibilità storica.

L’intervento estero può essere ottenuto dal Sud solo se tutte le seguenti condizioni sono valide all’inizio di un qualsiasi turno Confederato: (buona fortuna!):

1. Il limite massimo dell’esercito Confederato è entro 3 da quello dell’Unione.
2. I Confederati controllano almeno una città di reclutamento dell’Unione con valore di reclutamento pari o superiore a 2, *più* Washington DC.
3. L’Unione non controlla nessuna città di reclutamento Confederata, oppure per ogni città di reclutamento Confederata controllata dall’Unione la Confederazione controlla almeno una città di Reclutamento Unionista con valore 2 o più.

Se tutte queste condizioni sono soddisfatte all’inizio di un turno del giocatore

Confederato, scatta l'intervento estero, con i seguenti effetti:

1. Il giocatore Confederato può effettuare movimento navale (e solo quello, non il "salto del fiume" o attraversare il Potomac, né invasioni navali).

2. Il giocatore Confederato ha a disposizione i 4 pezzi intervento estero, in "Europa" (ossia al bordo della mappa). Devono essere trasportati negli Stati Uniti da un movimento navale Confederato e non contano per il limite massimo dell'esercito Confederato. Le unità estere non possono essere promosse. Se distrutta, un'unità estera può essere rimpiazzata durante il segmento di reclutamento Confederato con un tiro di 5-6; in questo caso viene rimessa in Europa ed è di nuovo disponibile.

Design: Frank Chadwick

Sviluppo: John Harshman, Alan Emrich, Marc W. Miller

Playtesting: Tim Brown, John Astell, Dave Emigh, Tom Harris, Greg Novak, Ben Knight, David MacDonald, Kathy Zeidenstein, Keith Poulter, Gary Smith

Production: Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann

Graphics: Franz Vohwinkel