

LE GRANDI BATTAGLIE DELLA RIVOLUZIONE AMERICANA

Regole Standard della Serie

1. INTRODUZIONE

Questo è il quarto titolo della serie Guerre della Rivoluzione Americana. Dal momento che le regole base sono le stesse per ogni titolo, abbiamo deciso di creare delle regole standard base. Le regole che si applicano ad una sola battaglia sono specificate a parte.

Alcuni capitoli delle regole sono indicati come Avanzate. Queste regole dovrebbero essere ignorate sino a quando non si è familiarizzato con le regole base del sistema, ed usate da giocatori esperti e nei tornei.

2.0 COMPONENTI

Vedere le regole del titolo della serie per i dettagli.

2.1 La Mappa

La mappa riproduce l'area sulla quale si combatterà la battaglia, coperta da una griglia di esagoni che regola il movimento e combattimento.

2.2 Pedine

COLORI DELLE UNITA'. Ogni unità ha una banda colorata nella parte alta. Questa definisce il gruppo di appartenenza della stessa. Vedere le regole specifiche della battaglia.

UNITA' DI DUE LIVELLI DI FORZA. Alcune unità hanno valori su entrambi i lati della pedina; queste hanno due livelli di forza. La parte a piena forza ha indicato l'esagono di piazzamento, o il turno ed esagono di entrata; la parte a forza ridotta ha un valore di forza inferiore, il morale solitamente inferiore di uno.

[Vedere le illustrazioni a pag. 2 del testo inglese per gli esempi di unità]

Leader = Comandante

In alto è indicato il nome = Greene

A sinistra è indicato il turno ed esagono di entrata = 3A

A destra le due stelle rappresentano il rango.

In basso, da sinistra a destra:

1 = Modificatore per il combattimento ravvicinato

2 = Modificatore di comando

6 = Capacità di movimento

A destra è rappresentata un'unità combattente

In alto è indicato il nome = N.C. Bde

Dopo il turno ed esagono di entrata = 3A

Ultimo numero è il Morale = 0

In basso sono indicate la forza (3) e la capacità di movimento (4)

Artillery = Artiglieria

American Militia = Milizia americana

Light Infantry = Fanteria leggera

Dragoons = Dragoni

2.3 Il dado

Il gioco include un dado a 10 facce che si usa per risolvere alcune funzioni del gioco. Lo zero è considerato come tale e non come 10.

3.0 SCALA DEL GIOCO E TERMINOLOGIA

3.1 Scala del gioco

SCALA DELLE UNITA': ogni punto forza (SP) di fanteria, fanteria leggera, milizia, fucilieri o dragoni è pari a circa 100 uomini. Ogni SP di artiglieria equivale a 2 cannoni.

SCALA DELLA MAPPA: ogni esagono è di circa 200 iarde da lato a lato.

SCALA TEMPORALE: ogni turno rappresenta circa un'ora.

3.2 Termini principali

Giocatore inglese: chi controlla i regolari inglesi, i lealisti e le unità tedesche.

Unità inglesi: i regolari inglesi, i lealisti e le unità tedesche sono trattate come una sola nazionalità eccetto in alcune circostanze. Vedere le regole della battaglia.

Unità combattente: qualsiasi unità di fanteria, fanteria leggera, dragoni, artiglieria o milizia. I comandanti ed i segnalini non sono unità combattenti.

Modificatore al tiro di dado (DRM): un evento o situazione che causa una variazione al risultato che si ottiene dal tiro di dado.

Comandante di rango più elevato: il comandante che ha più stelle indicate sulla pedina. Nel caso in cui più comandanti abbiano lo stesso numero di stelle, il loro rango viene dato nelle regole specifiche.

In Trinceramento: un attacco attraverso un lato d'esagono di trinceramento da fuori dell'esagono che contiene il simbolo di trinceramento.

Fanteria leggera: sono le unità che hanno la scritta "LT" sulla pedina.

Visuale (LOS): la capacità delle unità combattenti di vedere a più esagoni.

Milizia: la Milizia è spesso (ma non sempre) un'unità di qualità inferiore composta da volontari senza molto addestramento militare. Le unità della Milizia americana sono disegnate da un soldato inginocchiato. Quelle inglesi da un soldato in piedi.

Punti Movimento (MP): si usano per determinare quanto si può spostare un'unità in un turno.

Fuori da Trinceramento: un attacco o ZOC che attraversa un lato d'esagono di trinceramento da dentro l'esagono che contiene il simbolo di trinceramento.

Ordine di parata: un'unità in tale ordine non è dispersa o disgregata.

Giocatore in fase: il giocatore che sta svolgendo il proprio turno, che sta quindi muovendo unità o definendo i combattimenti ravvicinati. L'altro giocatore è considerato quello non in fase.

Unità di fucilieri: un'unità di fanteria o fanteria leggera armata di fucili. I fucili consentivano il fuoco a distanze superiori rispetto ai moschetti. I fucilieri hanno una "R" entro un cerchio nero disegnata sulla pedina.

Punti forza (SP): la forza di combattimento dell'unità. Si usa per il raggruppamento, per il fuoco di artiglieria e fucili, e per il combattimento ravvicinato.

In alto: attacco attraverso un lato d'esagono di pendio nell'esagono che contiene la parte continua del simbolo di pendio. Il movimento viene influenzato in entrambe le direzioni attraverso un lato d'esagono di pendio.

Punti vittoria (VP): si usano per definire quale parte ha vinto la battaglia. I VP si ottengono eliminando o catturando unità nemiche e comandanti, catturando e/o tenendo alcuni obiettivi territoriali, e scegliendo di influenzare alcune azioni di gioco.

Zona di Controllo (ZOC): la capacità di un'unità di estendere la sua influenza su un esagono adiacente.

4.0 COME VINCERE

Vedere le regole speciali della singola battaglia. Vedere anche 16.3.

5.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno di gioco si compone di due turni di giocatore. Nel segmento di iniziativa, i giocatori determinano quale di loro due effettua il proprio turno di giocatore per primo. Ogni tale turno è a sua volta composto da più fasi che devono essere svolte nell'ordine esposto.

A: Segmento di Iniziativa

Determinate quale giocatore ha l'iniziativa per questo turno.

B. Turno del giocatore che ha l'iniziativa

1. Girare il segnalino del turno di gioco ad indicare quale giocatore ha l'iniziativa
2. Fase di movimento

3. Fase di recupero
4. Fase del fuoco difensivo di artiglieria
5. Fase del fuoco di fucileria (simultanea)
6. Fase del combattimento ravvicinato
7. Spostate il segnalino di turno nella parte bassa della tabella del turno e giratelo

C. Turno del secondo giocatore

1. Fase di movimento
2. Fase di recupero
3. Fase del fuoco difensivo di artiglieria
4. Fase del fuoco di fucileria (simultanea)
5. Fase del combattimento ravvicinato

D. Segmento di fine turno

1. Verifica della vittoria automatica
2. Se è l'ultimo turno dello scenario, determinate il vincitore
3. Sposate in avanti di uno il segnalino del turno di gioco.

6.0 INIZIATIVA

6.1 Regola generale

L'iniziativa viene determinata tirando un dado. Ogni giocatore tira un dado ed aggiunge al risultato il modificatore all'Iniziativa del Morale di Armata (sulla Tabella del Morale dell'Armata). Il risultato modificato maggiore ottiene l'Iniziativa per il turno di gioco.

In caso di parità ritirate usando gli stessi modificatori.

6.2 Segnalini di Momentum ed Iniziativa (avanzata)

A parte il DRM all'Iniziativa del Morale di Armata, questo tiro di dado può essere modificato anche dai segnalini di Momentum (12.62).

7.0 RAGGRUPPAMENTO

7.1 Limiti di raggruppamento

Ogni esagono può contenere sino a 6 SP amici di fanteria, fanteria leggera, milizia o dragoni, ed un'unità amica di artiglieria (di qualsiasi SP). I Comandanti ed i segnalini non contano per il raggruppamento. Le regole della battaglia possono dare altre limitazioni e/o eccezioni al raggruppamento.

7.2 Raggruppamento nel movimento e ritirata

I limiti al raggruppamento si applicano sempre, incluso nel corso del movimento e ritirata – un'unità non può mai muovere o ritirarsi attraverso un esagono eccedendo il limite di raggruppamento.

7.3 Penalità per l'eccessivo raggruppamento

Se si violano le limitazioni sul raggruppamento, il possessore deve eliminare livelli di forza sufficienti per ritornare entro le normali limitazioni.

7.4 Informazioni

Entrambe le parti possono esaminare tutti i gruppi di unità amiche e nemiche. Vedere le regole delle battaglie per le eccezioni.

8.0 ZONE DI CONTROLLO (ZOC)

8.1 Regole generali

Tutte le unità combattenti in ordine di parata esercitano una ZOC in tutti e sei gli esagoni adiacenti. Un'unità perde la ZOC mentre è dispersa o disgregata. La ZOC ritorna se l'unità recupera ad ordine di parata. Notate che le ZOC si estendono attraverso un lato d'esagono di guado e di ruscello anche se non di guado.

Eccezione: una ZOC si estende fuori da, ma non in, lati d'esagono di foresta rada / frutteto / foresta / trinceramento. Vedere anche le regole della singola battaglia per le eccezioni.

8.2 Annullamento della ZOC

Un'unità combattente annulla una ZOC nemica nel suo esagono per il modificatore al combattimento ravvicinato "Circondato" (12.7). Non la annulla per la ritirata (13.22).

8.3 Effetti della ZOC sul movimento

8.31 Un'unità che entra in un esagono in ZOC nemica deve fermarsi e terminare tutto il movimento per il turno. Inoltre, costa un MP in più entrare o uscire dalla ZOC di un fuciliere nemico.

8.32 Un'unità che inizia il movimento in ZOC nemica può muovere direttamente in un'altra ZOC nemica ma deve fermarsi in quell'esagono. Se il primo esagono dove entra non contiene una ZOC nemica, l'unità può continuare a muovere sino a quando non entra ancora in ZOC nemica.

8.4 Altri effetti delle ZOC

- ZOC e modificatore "circondato" per il combattimento ravvicinato (12.7)
- ZOC e Ritirata (13.22)

ESEMPIO [illustrazione a pag. 4 del testo inglese]. La ZOC dell'unità A non si estende nella casa o nel bosco fitto. LA ZOC dell'unità B si estende fuori da, ma non in, esagoni di bosco rado.

9.0 MOVIMENTO

9.1 Regole generali

Nella fase di movimento, il giocatore in fase può muovere tutte, alcune o nessuna delle sue unità. Le unità spendono punti movimento (MP) per entrare in esagoni ed attraversare lati d'esagono muovendo in esagoni adiacenti contigui. Gli MP non possono essere risparmiati per l'uso futuro né trasferiti ad altre unità in alcun modo. Ogni unità deve completare il suo movimento prima che qualsiasi altra unità inizi a muovere. Le unità non sono mai obbligate a muovere. Un'unità non può mai spendere più MP della sua capacità di movimento.

Eccezione: un'unità può sempre muovere di un esagono fintanto che non viola le limitazioni al movimento (in alcuni casi, l'artiglieria pesante a Savannah non può muovere automaticamente di un esagono).

9.2 Limitazioni al movimento

Si hanno le seguenti limitazioni al movimento:

- Le unità disgregate non possono muovere (13.4)
- Le unità disperse possono muovere di un solo esagono per turno (13.3)
- Le unità Bloccate possono muovere solo se non terminano la fase di movimento adiacenti ad alcuna unità nemica ed il giocatore in fase riduce il suo Morale di Armata (9.3 e 13.1).
- Un'unità non può mai entrare in un esagono occupato dal nemico o di terreno proibito.
- Un'unità non può mai muovere attraverso un esagono eccedendo i limiti di raggruppamento (7.2).

9.3 Rimozione dei segnalini Bloccato (PIN)

Dopo aver completato tutto il movimento, rimuovete i segnalini di Bloccato da tutte le unità di entrambe le parti che non siano adiacenti ad unità nemiche (13.1). Il giocatore in fase deve ridurre il suo Morale di Armata di uno se viene rimosso qualsiasi segnalino di Bloccato.

9.4 Effetti del terreno sul movimento

Vedere la Tabella del Terreno e le regole speciali della singola battaglia per i costi del terreno. Tutti gli effetti del terreno negli esagoni e lati d'esagono riguardanti il movimento sono cumulativi.

Eccezioni: i lati d'esagono di pendio in alto / ruscello e pendio in basso / ruscello sono trattati ognuno come un tipo distinto di terreno combinato come viene indicato sulla Tabella del Terreno.

9.5 Strade/Sentieri/Piste e Movimento Strategico

9.51 Strade/Sentieri/Piste. Se un'unità muove da un esagono ad un altro attraverso un lato d'esagono attraversato da strada, sentiero o pista, spende 1 MP. Ignora il costo dell'altro terreno nell'esagono e di qualsiasi altro terreno sul lato d'esagono.

9.52 Movimento Strategico. Un'unità può muovere sino al doppio della sua capacità di movimento stampata se effettua il suo intero movimento lungo strade o sentieri, sempre che non inizi o muova adiacente ad unità nemiche in alcun punto del suo movimento. Pertanto, ogni lato d'esagono attraversato deve contenere una strada o sentiero collegato. I guadi su ruscello non ostacolano il movimento strategico.

9.6 Rinforzi

9.61 Piazzamento. All'inizio della Fase di Movimento della propria parte, nel turno del loro arrivo, i rinforzi sono posti in esagoni indicati con la lettera stampata accanto al numero indicante il turno di entrata, sulla pedina. I rinforzi possono essere piazzati eccedendo i limiti di raggruppamento, ma le unità devono rispettare i normali limiti non appena lasciano l'esagono di entrata, o entro la fine del turno di entrata.

9.62 Movimento. Il piazzamento sulla mappa non costa alcun MP. L'unità può usare la sua intera capacità di movimento ed usare il movimento strategico nel turno di entrata. Vedere le regole speciali per le eccezioni.

10.0 FUOCO DI FUCILERIA

10.1 Regole generali

Nella Fase del Fuoco di Fucileria, entrambi i giocatori possono sparare con le proprie unità di fucilieri. Questo fuoco è volontario. Nessuna unità è mai obbligata a sparare. Nessuna unità può sparare più di una volta per fase.

10.2 Scelta del bersaglio

Il giocatore in fase deve scegliere i suoi bersagli prima che il giocatore non in fase lo faccia. Se un'unità sceglie di sparare, deve scegliere un'unità combattente nemica adiacente come bersaglio. Nessuna unità può essere bersaglio di più di un fuoco di fucileria per fase. Se più di un'unità spara contro lo stesso bersaglio, il numero di SP viene sommato.

10.3 Procedura

- Il giocatore che spara confronta i suoi SP sparanti sulla colonna "Adiacente" della Tabella del Fuoco per determinare il numero necessario a colpire l'avversario.
- Il giocatore tira un dado. Il risultato viene modificato da tutti i DRM possibili indicati in suddetta Tabella. Il risultato così modificato viene confrontato con il numero necessario a colpire: se è pari o superiore a tale numero, si ottiene un colpo a segno.
- Se si ottiene un colpo a segno, si effettua un secondo tiro di dado, senza modificatori, sulla Tabella dei Danni da Fuoco di Fucileria, al fine di determinare l'esito finale. Solo l'unità attaccata viene influenzata dal risultato. Ignorate qualsiasi riferimento ad altre unità nell'esagono (eccezione: 13.1 perdite dei comandanti). Dopo aver implementato il risultato, effettuate le eventuali variazioni al Morale dell'Armata.

10.4 Fuoco simultaneo

Il fuoco di fucileria viene considerato simultaneo. I risultati, incluse le modifiche al Morale di Armata, sono applicate allo stesso momento dopo che entrambe le parti hanno sparato. Il giocatore non in fase deve effettuare le eventuali ritirate prima del giocatore in fase.

10.5 Bonus per il primo fuoco

Il DRM per il primo fuoco di fucileria può essere usato se TUTTE le unità effettuano il loro primo fuoco (tenete segnate a parte le unità che hanno già sparato). Tutte le unità che sparano perdono il loro bonus di primo fuoco per il futuro anche se non ottengono alcun colpo a segno.

10.6 (Avanzata) Fucilieri Tedeschi - Jagers

Gli Jagers tedeschi possono tirare due volte il dado "per colpire" se:

- Non si trovano in esagono di terreno aperto o coltivazione, e:
- Vi è un fianco aperto secondo la definizione in 12.52.

Entrambi i tiri di dado devono essere indirizzati contro lo stesso bersaglio ed un solo colpo darà la possibilità di tirare per i danni. Se entrambi i tiri di dado colpiscono, ignorate il secondo colpo.

11.0 FUOCO DIFENSIVO DI ARTIGLIERIA

11.1 Regole generali

Nella fase del Fuoco Difensivo di Artiglieria, il giocatore non in fase può sparare con qualsiasi sua artiglieria. Tale fuoco è volontario. Nessuna unità può sparare più di una volta per fase.

11.2 Scelta del bersaglio

Se un'unità sceglie di sparare, deve scegliere un'unità combattente bersaglio che si entro il raggio e la LOS (11.4). Tutte le unità di artiglieria hanno un raggio massimo di 3 esagoni. Il raggio è il numero di esagoni

dallo sparante al bersaglio, escludendo nel conteggio l'esagono sparante ed includendo quello bersaglio. Nessuna unità può essere bersaglio di più di un fuoco difensivo di artiglieria per fase. Se più di un'unità di artiglieria desidera sparare ad una stessa unità, si sommano gli SP sparanti e si considera il raggio più elevato.

ESEMPIO [illustrazione a pag. 5 del testo inglese] Le due unità americane di milizia effettuano il fuoco di fucileria contro l'unità Guardie inglese. Si devono sommare gli SP delle due unità. Supponendo che non vi siano modificatori per il terreno, il numero "per colpire" è 6 con un dado, ma le due unità non hanno ancora sparato e quindi hanno un bonus di primo fuoco di +1. L'americano tira un 5 ed ottiene un colpo a segno. Consulta poi la Tabella dei Danni da Fuoco di Fucileria e ritira un dado. Ottiene un 4 che dà R (Ritirata) per l'unità Guardie.

11.3 Procedura

FASE 1: lo sparante fa riferimento, sulla Tabella del Fuoco, ai suoi SP ed al raggio per determinare il numero "per colpire".

FASE 2 (come in 10.3): Il giocatore tira un dado. Il risultato viene modificato da tutti i DRM possibili indicati in suddetta Tabella. Il risultato così modificato viene confrontato con il numero necessario a colpire: se è pari o superiore a tale numero, si ottiene un colpo a segno.

FASE 3: Se si ottiene un colpo a segno, si effettua un secondo tiro di dado, senza modificatori, sulla Tabella dei Danni da Fuoco di Artiglieria, al fine di determinare l'esito finale. Solo l'unità attaccata viene influenzata dal risultato. Ignorate qualsiasi riferimento ad altre unità nell'esagono (eccezione: 13.1 perdite dei comandanti). Dopo aver implementato il risultato, effettuate le eventuali variazioni al Morale dell'Armata.

11.4 Visuale (LOS)

11.41 Affinché le unità di artiglieria possano sparare ad un bersaglio distante 2 o 3 esagoni, devono essere in grado di vederlo. Nei termini del gioco, l'artiglieria deve tracciare una visuale aperta al bersaglio. La LOS è sempre aperta quando si spara adiacente. La LOS si traccia dal centro dell'esagono sparante al centro di quello attaccato.

11.42 TERRENO BLOCCANTE. I seguenti tipi di terreno bloccano la LOS: foresta, foresta rada, casolare e città. Inoltre, qualsiasi esagono che contiene unità combattenti, amiche o nemiche, è terreno bloccante. La LOS si può sempre tracciare in un esagono di terreno bloccante, mai attraverso di esso (eccezione: 11.43, caso C).

11.43 PENDIO IN ALTO. La determinazione della LOS dipende dal fatto se l'unità sparante e quella bersaglio siano in posizione nel "pendio in alto" l'una rispetto all'altra. Un'unità è "in alto" se la LOS tracciata dall'altra unità attraversa un lato d'esagono di pendio verso l'alto entrando nell'esagono bersaglio.

- A. Nessuna unità è in alto: la LOS viene bloccata se passa attraverso un esagono di terreno bloccante qualsiasi. Inoltre, la LOS viene bloccata se attraversa qualsiasi lato d'esagono di pendio che non fa parte degli esagoni dello sparante né del bersaglio.
- B. Un'unità è in alto. La LOS viene bloccata se passa attraverso un esagono di terreno bloccante qualsiasi. La LOS può essere tracciata attraverso un lato d'esagono di pendio che non fa parte degli esagoni dello sparante o del bersaglio. La direzione verso l'alto del lato d'esagono deve avere lo stesso orientamento della direzione verso l'altro del lato d'esagono di pendio nell'esagono dello sparante o del bersaglio. Se l'orientamento non è lo stesso, la LOS viene bloccata.
- C. Entrambe le unità sono in alto. La LOS tra di esse è sempre libera, ignorate il terreno bloccante.

11.44 Se la LOS passa direttamente lungo un lato d'esagono, viene bloccata solo se entrambi gli esagoni adiacenti al lato d'esagono contengono terreno bloccante e/o unità combattenti.

ESEMPIO [pag. 6 del testo inglese]: gli esagoni ombreggiati indicano gli esagoni che non sono nella LOS dell'artiglieria. Gli esagoni indicati con "B" sono bloccati da terreno, quelli con "S" da pendii e quelli con "U" da un'unità combattente.

12.0 COMBATTIMENTO RAVVICINATO

12.1 Regole generali

12.11 Il giocatore in fase è sempre considerato l'attaccante, quello non in fase il difensore.

12.12 Il combattimento ravvicinato è obbligatorio per tutte le unità combattenti amiche (eccetto quelle di artiglieria) che sono adiacenti al nemico. Questo include le unità che si sono ritirate per il fuoco ed ora sono adiacenti al nemico.

Eccezione: i fucilieri non sono mai obbligati ad attaccare.

12.13 Tutte le unità nemiche che sono adiacenti ad unità amiche devono essere attaccate.

Eccezione: 12.14 Diversione.

12.14 (Avanzata) DIVERSIONE. In ogni Fase di Combattimento Ravvicinato, il giocatore in fase può designare *un gruppo* di unità difendenti che subiscono una Diversione. L'attaccante non attacca queste unità difendenti, ma le unità attaccanti adiacenti che hanno creato la Diversione devono attaccare qualche altra unità nemica. Tutte le unità attaccanti che sono adiacenti a quelle difendenti che subiscono la Diversione sono penalizzate nell'avere il rapporto di Combattimento Ravvicinato nel quale sono coinvolte spostato di una colonna a sinistra (ad esempio 2:1 viene modificato a 3:2).

12.15 LIMITAZIONI

- Ogni unità, attaccante o difendente, può essere coinvolta in un Combattimento Ravvicinato per turno.
- Le unità attaccanti raggruppate in un singolo esagono possono combinarsi in un singolo attacco o attaccare unità diverse.
- Tutte le unità difendenti in un singolo esagono devono essere attaccate assieme in un singolo combattimento ravvicinato.
- Ogni combattimento ravvicinato deve coinvolgere un esagono attaccante o un esagono difendente solamente.

ESEMPIO: un esagono attaccante contro due o più difendenti, o due o più attaccanti contro uno difendente. Non è possibile fare due o più esagoni attaccanti contro due o più difendenti.

ESEMPIO [pag. 7 del testo inglese] Le unità attaccanti (quelle scure) A, B e C hanno mosso adiacente alle unità difendenti X, Y e Z. Nel combattimento ravvicinato, gli attaccanti B e C non sono obbligati ad attaccare lo stesso esagono, sebbene tutte le unità illustrate debbano essere coinvolte nel combattimento. L'attaccante decide di attaccare X con C, mentre A e B si sommano per attaccare Y e Z in un singolo combattimento ravvicinato.

12.2 Procedura

12.21 Il giocatore in fase deve annunciare tutti i combattimenti ravvicinati prima di iniziare a risolverli. Designa le sue unità attaccanti e quelle nemiche attaccate.

12.22 Dopo che il giocatore in fase ha annunciato tutti i combattimenti ravvicinati, si rimuovono i segnalini di "Bloccato" [PIN] da tutte le unità sulla mappa (13.1).

12.23 Ogni combattimento ravvicinato viene risolto separatamente in qualsiasi ordine scelto dall'attaccante. Per ognuno, seguite la procedura qui esposta:

FASE 1 – Determinare il rapporto di forze sommando tutti gli SP non di artiglieria coinvolti e confrontando quelli attaccanti con i difendenti. Tale rapporto viene arrotondato per difetto a favore del difensore ad uno dei rapporti riportati sulla Tabella del Combattimento ravvicinato. Ad esempio, 5 SP attaccanti contro 4 SP difendenti dà 1:1, ma 4 SP attaccanti contro 5 difendenti è 1:2.

- Vedere 12.3 se tutte le unità difendenti sono di artiglieria
- Il difensore può dichiarare una Ritirata di Cavalleria in questo momento (12.4)

FASE 2 – Determinate un'unità di testa, prima l'attaccante e poi il difensore. Queste unità devono essere in ordine di parata se possibile, e non possono essere di artiglieria. Il morale di queste unità, modificato dal Morale dell'Armata, si usa come DRM per il combattimento ravvicinato. Inoltre, nel caso di risultato avverso del combattimento, l'unità di testa sarà la prima a subirlo (eccezione: 13.1 per la cattura).

Non si possono scegliere unità di testa che dovrebbero avanzare dopo il combattimento in terreno a loro proibito. Se è presente solo un tale tipo di unità, dovrà essere l'unità di testa, ma non può avanzare dopo il combattimento.

FASE 3 – Prima di tirare il dado, di consulta la Tabella dei DRM per il Combattimento Ravvicinato per determinare le variazioni al tiro di dado.

FASE 4 – I due giocatori scelgono segretamente uno dei Segnalini di Tattica disponibili, rivelandoli simultaneamente. Consultate la Matrice Tattica per determinare se la scelta dà DRM.

In caso di risultato "NC" (non si combatte), non si ha alcun combattimento. Se una delle parti ha scelto Ritirata e il risultato è NC, si deve ritirare con tutte le unità di un esagono, ad eccezione dell'artiglieria in un gruppo attaccante, che non si può ritirare. Se entrambe le parti scelgono la ritirata, la esegue per primo il difensore. Passate alla fase 9.

FASE 5 – Si risolve il combattimento ravvicinato tirando un dado, modificandone il risultato con i DRM e consultando il risultato finale sulla colonna del rapporto di forze della Tabella del Combattimento Ravvicinato. Il risultato a sinistra della barra si applica all'attaccante, quello a destra al difensore.

FASE 6 (avanzata) – Chi ha meno segnalini di Momentum (il difensore in caso di parità) può scegliere di usarne uno per ripetere la risoluzione del combattimento ravvicinato ritirando il dado. Se questo giocatore non usa il Momentum, l'avversario può a sua volta operare questa scelta. Più segnalini di Momentum possono essere usati da entrambe le parti in ogni combattimento ravvicinato, ma solo uno in questa fase (ovvero, si deve ritirare il dado per il combattimento ravvicinato tra l'uso di un segnalino di Momentum e l'altro).

FASE 7 – Si implementano i risultati del combattimento ravvicinato prima di procedere con quello seguente (vedere 13.1). Quando entrambi i giocatori sono obbligati a ritirarsi, il difensore lo fa prima dell'attaccante. Dopo aver implementato i risultati, apportate le eventuali variazioni al Morale di Armata.

FASE 8 (avanzata) – Se il tiro di dado finale modificato nel combattimento ravvicinato è pari o inferiore a -1, il difensore ottiene un segnalino di Momentum. Se è pari o superiore a 10, lo ottiene l'attaccante.

FASE 9 – Se l'esagono del difensore è lasciato libero, l'attaccante deve avanzare con almeno l'unità di testa, se non si è ritirato. Le altre unità che hanno partecipato possono avanzare sino al limite di raggruppamento, incluse le unità che hanno effettuato un controllo del morale e l'hanno passato. Le unità di artiglieria non possono mai avanzare. Il difensore non può mai avanzare dopo il combattimento.

12.3 Artiglieria nel combattimento ravvicinato

Gli SP di artiglieria non contano mai nel combattimento ravvicinato. Se le uniche unità difendenti sono di artiglieria, sono catturate. Ponetele nella casella apposita [CAPTURED] e passate alla fase 9.

12.4 Ritirata della cavalleria

Se tutte le unità difendenti in combattimento ravvicinato sono cavalleria in ordine di parata e nessuna unità attaccante è di cavalleria, il difensore ha la possibilità di annunciare la Ritirata della cavalleria. Invece di risolvere il combattimento ravvicinato normalmente, la cavalleria si ritira di 3 esagoni in un esagono non adiacente al nemico. Indicate le unità con l'apposito segnalino [CAVALRY WITHDRAWAL] e passate alla fase 9.

Le unità di cavalleria che hanno tale segnalino:

- Non possono muovere o attaccare
- Difendono normalmente
- Mantengono la loro ZOC

I segnalini di Ritirata della cavalleria sono rimossi automaticamente dalle unità amiche nella seguente fase di recupero del giocatore.

12.5 Segnalini Tattici

- | | |
|---------------------|--|
| • SKIRMISH | SCHERMAGLIA |
| • ATTACK EN ECHELON | ATTACCO SCAGLIONATO |
| • STAND FAST | RESISTERE |
| • WITHDRAW | RITIRATA |
| • FRONTAL ASSAULT | ASSALTO FRONTALE |
| • COMMIT RESERVE | IMPIEGO DELLA RISERVA |
| • TURN FLANK | AGGIRAMENTO SUL FIANCO |
| • REFUSE FLANK | RIFIUTARE (= piegare, arretrare) UN FIANCO |

12.51 All'inizio del gioco, ogni giocatore prende una serie di segnalini tattici. In ogni combattimento ravvicinato, i due giocatori scelgono un segnalino tattico per influenzare la battaglia.

12.51 (avanzata) Si devono soddisfare i requisiti seguenti prima che un segnalino tattico sia disponibile per la scelta in ogni combattimento ravvicinato:

- Schermaglia, Attacco Scaglionato, Resistere e Ritirata: nessuna limitazione. Eccezione: una forza tutta di fanteria non può scegliere Ritirata in terreno aperto, campi o coltivato se la forza attaccante include unità montate.
- Assalto Frontale, Impiego della Riserva: un comandante amico deve essere raggruppato o adiacente ad almeno una unità coinvolta nel combattimento; l'unità può non essere quella di testa.
- Aggiramento sul Fianco, Rifiutare un Fianco: vi deve essere un esagono vuoto adiacente alle unità di entrambi i giocatori, ed un comandante amico deve essere raggruppato o adiacente ad almeno una unità coinvolta nel combattimento; l'unità può non essere quella di testa.

12.53 Un comandante può soddisfare i requisiti per l'uso dei Segnalini Tattici per tutte le unità con le quali è raggruppato o cui è adiacente.

12.54 (avanzata) Se un giocatore gioca un segnalino tattico violando queste regole, l'avversario riceve un modificatore di 1 a suo favore (+1 se attacca e -1 se difende). Se entrambi giocano un segnalino violando le regole, la modifica è zero.

12.6 (avanzata) Segnalini di Momentum

12.61 Vi sono 5 segnalini di Momentum di sfondo nero. I giocatori li accumulano nel corso del gioco. Vedere le regole della battaglia per determinare se una delle parti inizia già con tali segnalini in dotazione.

12.62 I segnalini di Momentum possono essere usati in uno dei tre modi sotto esposti. Quando viene usato, il segnalino ritorna tra quelli disponibili e può essere ancora accumulato.

- Combattimento ravvicinato: ogni segnalino usato consente di ritirare il dado per la risoluzione del combattimento. Si può usare più di un tale segnalino per combattimento (12.23, 6).
- Iniziativa: per ogni segnalino usato *prima* di tirare il dado per l'iniziativa, il giocatore aggiunge +2 al suo tiro di dado per l'iniziativa. Chi ha avuto l'iniziativa nel turno precedente deve decidere per primo quanti segnalini usare.
- Iniziativa: un giocatore può usare 3 segnalini di Momentum *dopo* i tiri di dado per l'iniziativa per annullare il risultato e decidere invece chi ha l'iniziativa.

12.63 Come ottenere i segnalini di Momentum

- Il difensore ottiene un segnalino di Momentum nella omonima fase quando il tiro di dado finale modificato nel combattimento ravvicinato è pari o inferiore a -1.
- L'attaccante lo ottiene con un risultato modificato di 10 o più.

12.64 Se un'unità con morale stampato di +2 viene catturata mentre è ancora a piena forza, il possessore deve restituire un segnalino di Momentum e porlo tra quelli disponibili. Se non lo ha, l'avversario ne pesca uno. Se non ve ne sono di disponibili, non si ha alcun altro effetto.

12.65 Se un giocatore deve ricevere un segnalino di Momentum ma non ve ne sono disponibili, l'avversario deve restituire invece un tale segnalino. Se l'avversario non ha segnalini di Momentum, non vi sono altri effetti. Vedere la Tabella delle Modifiche al Morale di Armata per ulteriori casi.

12.7 Modificatore al combattimento ravvicinato: circondato

Quando tutti e sei gli esagoni adiacenti ad un'unità difendente sono occupati da unità nemiche, ZOC nemiche o terreno proibito, l'attaccante modifica il tiro di dado per il combattimento ravvicinato di +1. Vale anche il contrario – se l'attaccante è circondato in questo modo, il modificatore è -1. Solo per questa regola, le unità amiche annullano le ZOC nemiche nel loro esagono.

13.0 RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

Nelle regole che seguono, l'unità influenzata è quella di testa nel combattimento ravvicinato, o quella attaccata nel combattimento a fuoco. Nel combattimento a fuoco, le altre unità combattenti amiche nell'esagono non sono mai influenzate, ma i comandanti possono esserlo.

13.1 Spiegazione dei risultati

AM = Perdita di Morale di Armata. Il giocatore influenzato deve diminuire il Morale di Armata di uno.

R = Ritirata. Il possessore ritira l'unità influenzata di un esagono. Le altre unità amiche nel combattimento ravvicinato, e l'artiglieria difendente (ma non quella attaccante) devono effettuare un controllo del morale; se lo falliscono, si ritirano anch'esse di un esagono. Quando entrambe le parti si devono ritirare, il difensore si ritira e controlla il morale per primo.

D = Disorganizzazione. Il possessore ritira l'unità influenzata di 3 esagoni e pone un segnalino di disorganizzazione [DISRUPTED] su di essa. Le altre unità amiche nel combattimento ravvicinato e l'artiglieria difendente (ma non quella attaccante) devono effettuare un controllo del morale; se lo falliscono, si ritirano di un esagono.

- Se l'unità influenzata era già Disorganizzata, diviene Disgregata [SHATTERED] e si ritira comunque di 3 esagoni.
- Se l'unità influenzata era già Disgregata, viene eliminata.

"1" = Perdita di un livello di forza. L'unità perde un livello di forza. Se è a piena forza ed ha due livelli, viene girata e rimane nell'esagono; altrimenti viene eliminata. Le altre unità amiche nel combattimento ravvicinato e l'artiglieria difendente (ma non quella attaccante) devono effettuare un controllo del morale; se lo falliscono, si ritirano di un esagono.

"2" = Perdita di 2 livelli di forza. L'unità viene eliminata. Se l'unità era già ridotta o ha un solo livello di forza, una seconda unità deve perdere un livello di forza; se non vi sono altre unità nell'esagono, la seconda perdita viene ignorata. Le altre unità amiche nel combattimento ravvicinato e l'artiglieria difendente (ma non quella attaccante) devono effettuare un controllo del morale; se lo falliscono, si ritirano di un esagono.

DC = Catturato, a scelta del difensore. Un'unità combattente a scelta del difensore viene catturata. Questa unità può non essere quella di testa, né essere a piena forza. Le altre unità amiche nel combattimento ravvicinato e l'artiglieria difendente (ma non quella attaccante) devono effettuare un controllo del morale; se lo passano si ritirano di un esagono, se lo falliscono subiscono un risultato "D".

AC = Catturato, a scelta dell'attaccante. Un'unità combattente a scelta dell'attaccante viene catturata. Questa unità può non essere quella di testa, né essere a piena forza. Le altre unità amiche nel combattimento ravvicinato e l'artiglieria difendente (ma non quella attaccante) devono effettuare un controllo del morale; se lo passano si ritirano di un esagono, se lo falliscono subiscono un risultato "D".

PIN = Bloccato. Le unità avversarie rimangono ingaggiate. Tutte le unità disorganizzate e disgregate di entrambe le parti sono catturate. Il difensore, seguito dall'attaccante, pone poi le sue unità nella casella delle unità catturate e modificano il Morale di Armata. Viene posto un segnalino [PIN] in tutti gli esagoni coinvolti in questo combattimento ravvicinato. Il giocatore in fase seguente deve:

- A. Attaccare con tutte le unità bloccate, ed attaccare tutte le unità difendenti indicate come bloccate, in questo turno di giocatore (altre unità possono raggrupparsi e/o attaccare con le unità bloccate); *oppure*:
- B. Spostare tutte le unità bloccate in modo che non siano adiacenti ad unità nemiche; lasciate le unità amiche adiacenti ad unità nemiche bloccate dove sono, e diminuite il Morale di Armata di uno.

I segnalini PIN sono rimossi da tutte le unità amiche e nemiche alla fine della fase di movimento, con una penalità al Morale di Armata (9.3), o dopo che sono stati determinati tutti i combattimenti ravvicinati (12.22).

Le unità difendenti bloccate non possono subire una Diversione – questa è un'eccezione a 12.14.

****** = Perdita di comandante. Il giocatore elimina un comandante. Il comandante scelto può non essere quello in comando. Questo è l'unico risultato per il fuoco di artiglieria o di fucili che può influenzare altre unità nell'esagono. Se non è presente alcun comandante, ignorate il risultato.

13.2 Ritirata

13.21 Se possibile, un'unità si deve ritirare in un esagono che non è adiacente ad un'unità nemica. Inoltre, l'unità si deve ritirare verso il bordo mappa amico se possibile.

13.22 Le unità non si possono ritirare:

- In un esagono occupato dal nemico
- In ZOC nemica, anche se unità amiche occupano l'esagono
- In terreno proibito
- Fuori mappa
- Violando i limiti al raggruppamento (vedere 13.23 per un'eccezione)

13.23 CATTURA. Qualsiasi unità che non si può ritirare dalla piena distanza per le limitazioni sopra indicate viene catturata; questo comprende la ritirata dovuta al fuoco di fucileria e di artiglieria.

Eccezione: se un'unità avente due livelli di forza dovrebbe essere catturata per il fallimento della ritirata violando i limiti al raggruppamento, il possessore può scegliere di subire invece una perdita di livello di forza e ritirarsi, sempre che l'unità così ridotta non violi ancora i limiti al raggruppamento nell'esagono di ritirata. Si applica la penalità al Morale di Armata per il risultato di una perdita di livello di forza se l'unità viene ridotta in questo modo (si può sempre scegliere di far catturare l'unità invece di subire la perdita).

13.24 Qualsiasi unità che si ritira di 3 esagoni deve terminare a 3 esagoni da quello di partenza, altrimenti viene catturata. L'esagono non può essere adiacente ad un'unità nemica se vi è qualsiasi altro esagono che si trova a 3 esagoni di distanza e non è adiacente al nemico. La Ritirata della cavalleria (12.4) non può mai terminare adiacente al nemico.

13.25 Se un'unità si ritira da un combattimento ravvicinato in un esagono dove ancora non è stato risolto un altro combattimento ravvicinato, questa non contribuisce con la sua forza al nuovo combattimento, né può essere scelta come unità di testa. Se la sua parte subisce un qualsiasi risultato avverso in detto combattimento, l'unità che si è ritirata in precedenza subisce un controllo del morale: se lo fallisce, subisce un risultato "D" (per 13.1).

13.26 Qualsiasi comandante può liberamente ritirarsi assieme a qualsiasi unità amica che si ritira e con la quale è raggruppato. I comandanti non sono mai obbligati a ritirarsi.

13.27 Le unità di artiglieria si ritirano come le altre unità. *Non* sono catturate automaticamente se terminano la fase di applicazione dei risultati del combattimento ravvicinato adiacenti al nemico. La cattura automatica si ha, per l'artiglieria, solamente nella fase di calcolo del rapporto di forze.

13.3 Disorganizzazione [D]

Le unità Disorganizzate:

- Possono muovere di un esagono per turno, e non possono muovere adiacente al nemico. Se iniziano una fase di movimento già adiacenti al nemico, si devono allontanare da tante unità nemiche quanto è possibile.
- Non possono attaccare; l'artiglieria ed i fucilieri non possono sparare
- Difendono con metà degli SP (arrotondando per difetto)
- Non hanno ZOC
- Sono Disgregate, se subiscono un altro risultato "D"
- Sono catturate se subiscono un risultato "PIN"
- Subiscono un altro risultato "D" se terminano la *loro* fase di combattimento ravvicinato adiacenti ad unità nemiche, e non sono raggruppate con unità amiche in ordine di parata. Questo porta l'unità in stato di Disgregazione (cioè si deve ritirare di 3 esagoni altrimenti viene catturata).

13.4 Disgregazione

Le unità Disgregate:

- Non possono muovere
- Non possono attaccare; l'artiglieria ed i fucilieri non possono sparare
- Difendono 1 SP e non possono godere dei DRM del terreno
- Non hanno ZOC
- Sono eliminate, se subiscono un altro risultato "D"
- Sono catturate se subiscono un risultato "PIN"
- Sono catturate, se terminano *qualsiasi* fase di combattimento ravvicinato adiacenti ad unità nemiche, e non sono raggruppate con unità amiche in ordine di parata.

13.5 Controlli del morale

Quando è imposto un controllo del morale, si tira un dado e si aggiunge il risultato al morale modificato dell'unità. Se il risultato è 5 o più, l'unità passa il controllo. Se è 4 o meno, l'unità fallisce il controllo.

MODIFICATORI AL CONTROLLO DEL MORALE

- +1 le unità difendenti sono attaccate esclusivamente da lati d'esagono di trinceramento
- +? DRM per il comando (14.23).

14.0 COMANDANTI

14.1 Raggruppamento

Un qualsiasi numero di comandanti amici possono raggrupparsi in un esagono. Solo il comandante di rango più elevato (3.2) può comandare le unità in un esagono (dare cioè il proprio DRM per quelle unità). Ponete il comandante che è in comando sopra le unità amiche.

14.2 Uso dei comandanti

14.21 Nel combattimento ravvicinato, un comandante in comando modifica il tiro di dado col suo DRM per il combattimento ravvicinato. In attacco il valore viene sommato, in difesa sottratto.

14.22 Se un'unità combattente è raggruppata con o adiacente ad un comandante nel combattimento ravvicinato, il giocatore può usare ulteriori Segnalini Tattici (12.5).

14.23 In tutti i controlli del morale e tentativi di recupero, il comandante in comando aggiunge il suo DRM di comando a tutte le unità combattenti nel proprio esagono.

14.3 Coinvolgimento dei comandanti

14.31 I comandanti non divengono mai disorganizzati. Se sono raggruppati con unità che si ritirano o subiscono la disorganizzazione, il comandante si può ritirare con esse o rimanere sul posto. I comandanti sono influenzati direttamente nel combattimento solo da un risultato “**”.

14.32 I comandanti da soli in un esagono sono immediatamente catturati se unità combattenti nemiche in ordine di parata o Disorganizzate entrano nel loro esagono. Questa cattura può avvenire nella fase di movimento o quale risultato dell'avanzata dopo il combattimento. Se il comandante viene catturato nel corso della fase di movimento, l'unità nemica che lo cattura non deve fermarsi né usare punti movimento aggiuntivi per farlo.

15.0 FASE DI RECUPERO E MORALE DELLE UNITA'

15.1 Fase di Recupero

Nel corso della Fase di Recupero, le unità disorganizzate o disgregate del giocatore in fase che non sono adiacenti ad unità combattenti nemiche possono tentare il Recupero, effettuando un controllo del morale (13.5). Un comandante in comando può modificare questo tentativo di recupero per qualsiasi unità nel proprio esagono sommando al risultato il suo DRM di comando (14.23). Non è necessario un comandante per fare un tentativo di Recupero.

15.2 Effetti del Recupero

Un'unità disorganizzata che passa il controllo del morale ritorna in ordine di parata. Se lo fallisce, rimane disorganizzata. Un'unità disgregata che passa il controllo del morale diviene disorganizzata, se lo fallisce rimane disgregata.

15.3 Morale delle unità

15.31 Il morale base di un'unità è stampato sulla pedina. Solitamente nel lato a forza ridotta il morale è più basso.

15.32 Il morale modificato di un'unità è il morale base dell'unità più il modificatore del morale di armata (16.2) e il DRM del comandante in comando.(14.23). Il morale modificato dell'unità di testa si usa come DRM nel combattimento ravvicinato (12.2).

16.0 MORALE DELL'ARMATA

16.1 Variazione del Morale

Il Morale di Armata può essere modificato ogni volta che accade una delle seguenti cose:

- Un risultato del fuoco o combattimento ravvicinato diverso da “nessun effetto”
- Un'unità recupera (+1)
- La perdita di un comandante (vedere le regole specifiche della battaglia)
- Sono rimossi segnalini PIN (bloccato) nella Fase di Movimento (9.3)

16.2 Livelli del Morale di Armata

16.21 Se un'armata è considerata a Morale Alto, il DRM per l'Iniziativa è +1. Tutte le unità usano il valore di morale stampato sulla pedina.

16.22 Se un'armata è Affaticata, il DRM per l'Iniziativa è 0. Tutte le unità riducono il valore di morale di 1.

16.23 Se un'armata è Vacillante, il DRM per l'Iniziativa è -1. Tutte le unità riducono il valore di morale di 2.

16.24 Se il Morale dell'Armata varia tra questi tre livelli nel corso della risoluzione del combattimento a fuoco o del combattimento ravvicinato, risolvete i conseguenti controlli del morale usando il livello del morale di armata che era in effetto all'inizio di quel combattimento. Il nuovo livello si usa dai combattimenti ancora da risolvere nella fase di combattimento corrente.

16.3 Vittorie per demoralizzazione

Se il Morale di Armata scende a zero, l'Armata è considerata Demoralizzata. La partita termina immediatamente, l'avversario ottiene una Vittoria Sostanziale.

SAVANNAH

Volume IV della serie Le Grandi Battaglie della Rivoluzione Americana

1.0 PREPARAZIONE DEL GIOCO

1.1 Colori

Inglese

Regolari	marrone con striscia rossa
Tedeschi	marrone con striscia verde
Provinciali	marrone con striscia gialla
Milizia Tory	marroni con striscia marrone scuro

Francese

Regolari metropolitani	azzurro con striscia blu
Regolari coloniali	azzurro senza striscia
Mercenari	azzurro con striscia azzurro acqua
Milizia coloniale	azzurro con striscia verde

Americano

Continentali	Azzurro cielo senza striscia
Milizia	Azzurro cielo con striscia azzurro chiaro

1.2 Piazzamento

Schierate le unità secondo la Tabella dei Rinforzi del Gioco Campagna.

1.3 Livelli di Morale di Armata

Inglese = 19
Americano = 18
Francese = 17

1.4 Momentum

L'Alleato (francese ed americano) inizia con un segnalino di Momentum.

Attenzione: a differenza del Morale di Armata, che si calcola separatamente, il Momentum viene condiviso dall'Alleato. Il francese e l'americano non possono accumulare il Momentum separatamente.

La base per la condivisione del Momentum è interamente a discrezione dei giocatori e si possono apportare le variazioni sulle quali si accordano.

Le due parti possono spendere ciascuna massimo 1 segnalino di Momentum in ogni Fase degli Eventi Casuali, per poter pescare una carta in più. Questo uso del Momentum è in aggiunta a quanto previsto dalla regola standard 12.6.

1.5 Durata del gioco

Massimo 25 turni a meno che una della parti non raggiunga la vittoria automatica.

Le campagne possono terminare prima a seconda di quando l'Alleato lancia i suoi assalti contro il Perimetro Difensivo di Savannah, passando in questo modo dal Gioco Strategico a quello Tattico.

1.6 Tabelle del Turno

Tabella del turno strategico. Turni 1-15. Ogni turno rappresenta un giorno, o in alcuni casi più giorni. L'ordine di gioco è fisso. Si possono applicare il Tempo, Eventi Casuali, Costruzione, Assedio e Bombardamento, Rinforzi, Movimento, Recupero, Fuoco Difensivo di Artiglieria e Combattimento Ravvicinato che non sia diretto contro il perimetro difensivo di Savannah.

Tabella del turno tattico. Turni 16-25. Ogni turno rappresenta un'ora. L'ordine di gioco è casuale, con l'eccezione del turno 16. Si possono applicare l'Iniziativa, Movimento, Recupero, Fuoco Difensivo di Artiglieria e Combattimento Ravvicinato incluso quello diretto contro il perimetro difensivo di Savannah.

Il gioco procede sulla Tabella del turno strategico sino a quando:

A) L'Alleato decide, prima del turno 15, di fare combattimento ravvicinato contro il perimetro difensivo di Savannah per la prima volta nel gioco, oppure:

B) Si raggiunge il turno 16, nel qual caso il gioco si sposta automaticamente alla Tabella del turno tattico.

Nel caso B, si ha automaticamente Nebbia nel turno 16. Il resto dei turni tattici hanno tempo favorevole. Queste sono eccezioni alle regole sul tempo.

Nel turno 16 l'Alleato gioca per primo. Nota: questo dà automaticamente all'Alleato due movimenti di fila dal momento che muove per secondo nel turno 15.

Procedura nel caso A

Alla fine di qualsiasi turno Alleato (1-14), l'Alleato annuncia l'intenzione di assaltare Savannah nel turno seguente. Il segnalino di turno viene automaticamente posto nella casella del turno 16 e l'Alleato gioca per primo come indicato. *Importante:* in tale caso la Nebbia non è in effetto. Le condizioni meteorologiche per i turni tattici (16-25) sono per tiro di dado, vedere la Tabella del Tempo.

In entrambi i casi A e B è importante ricordare che l'Alleato riceve due movimenti di fila.

Una volta che il gioco è passato alla Tabella del turno tattico, non può tornare su quella del turno strategico. I tiri di dado ancora da effettuare per il Tempo, Eventi Casuali, costruzione o completamento di lavori campali, Assedio e Bombardamento, sono persi, come pure i futuri rinforzi. Queste rinforzi non arrivano mai e sono rimossi dal gioco senza conseguenze ai VP o al Morale di Armata.

Il gioco termina dopo aver giocato il 10° turno sulla tabella del turno tattico (turno 25) a meno che una delle parti non ottenga la vittoria automatica.

Chiarimento: l'Alleato non può attaccare il perimetro difensivo di Savannah senza prima dichiarare la sua intenzione di farlo. I turni strategici si usano per manovrare le forze in posizioni dalle quali lanciare un assalto, ma l'assalto stesso può cominciare solo una volta che il segnalino di turno passa al turno 16 della Tabella del turno tattica.

1.7 Perimetro difensivo di Savannah

Il perimetro difensivo di Savannah è delimitato dal fiume Savannah a nord, il cerchio di palizzate a est e sud, e la palude Yamacraw ad ovest. L'esagono 1303 è considerato parte del perimetro.

Attaccare tale perimetro vuol dire muovere unità combattenti Alleate adiacente a qualsiasi lato d'esagono che costituisce tale perimetro, anche se esso non è occupato.

Eccezione importante: l'Avanzata Dopo il Combattimento non è obbligatoria per unità di terra inglesi vittoriose, se tale avanzata le obbligherebbe ad uscire fuori dal perimetro (eccezione alla regola standard 12.23).

2.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

2.1 Vittoria decisiva Alleata

[CASO A] l'inglese si arrende per le seguenti condizioni:

Se almeno uno spazio della città di Savannah è occupato da un'unità combattente Alleata in ordine di parata alla fine di qualsiasi turno inglese, questi deve fare un tiro di dado per la resa. Gli spazi occupati possono essere intatti o distrutti. Le ZOC nemiche non hanno effetto.

Si applicano i DRM seguenti:

-2	Se l'Armata inglese è Vacillante
-1	Se l'Armata inglese è Affaticata
-1	Se Prevost è stato perso
-1	Per ogni esagono di città occupato dall'Alleato, come sopra descritto, nel momento del tiro di dado

L'inglese si arrende con un risultato modificato di -1 o meno.

[CASO B] eliminare 26 SP di unità combattenti inglesi, tedesche e/o provinciali, artiglieria esclusa. Almeno 10 SP devono essere di regolari inglesi. [Nota: la Milizia inglese non conta per il limite di 10 SP].

2.2 Vittoria sostanziale Alleata

Vedere la regola standard 16.3.

2.3 Vittoria marginale Alleata

Un margine di 3 VP o più a favore dell'Alleato alla fine dell'ultimo turno di gioco.

2.4 Vittoria decisiva inglese

Eliminare 26 SP di unità combattenti regolari francesi, mercenarie e/o continentali, artiglieria esclusa. Almeno 18 SP devono essere di regolari francesi [Nota: la Milizia Patriota, Coloniale ed i regolari coloniali non contano per il limite di 18 SP].

2.5 Vittoria sostanziale inglese

Vedere la regola standard 16.3. Nota: l'inglese deve demoralizzare solo l'armata francese o americana, non entrambe.

2.6 Vittoria marginale inglese

Un margine di 1 VP o più a favore dell'inglese, un pareggio, o un margine di meno di 3 VP a favore dell'Alleato alla fine dell'ultimo turno di gioco.

2.7 VP per perdite di comandanti

Vedere la Tabella della Perdita dei Comandanti.

2.8 Esagoni di vittoria

L'esagono 1404 (fortino di Spring Hill) vale 1 VP per il giocatore che lo controlla alla fine del gioco. Il controllo significa occupare l'esagono con almeno un'unità combattente in ordine di parata, senza che alcuna unità nemica in ordine di parata sia adiacente all'esagono.

2.9 Registrazione dei punti vittoria

I punti vittoria sono registrati separatamente per ogni armata usando il segnalino VP appropriato sulla Tabella dei Punti Vittoria [VICTORY POINT TRACK]

RIASSUNTO DEI PUNTI VITTORIA	
Descrizione	VP
Ogni unità nemica di due livelli eliminata	2
Ogni unità nemica di un livello eliminata	1
Ogni unità nemica di due livelli ridotta	½
Ogni unità nemica ridotta eliminata	1 ½
Ogni unità nemica catturata	1
Ogni unità nemica disgregata	½
Perdita di comandante	?
Perdita di indiani Creek (solo Alleato)	½
Carta Evento Casuale	?
Tabella dell'Assedio e Bombardamento	?

2.10 Vittoria di un solo Alleato

Se l'Alleato sconfigge l'inglese, vince l'Alleato che ha singolarmente più VP alla fine del gioco.

3.0 SEQUENZA DI GIOCO

Nota: Si usano tutte le fasi nel Gioco Campagna. Si usano solo le fasi in grassetto nello Scenario Storico.

I. Fase dell'Iniziativa

II. Fase del Tempo

Un giocatore Alleato tira un dado e consulta la Tabella del Tempo.

III. Fase degli Eventi Casuali

Vedere le regole speciali più sotto.

IV. Fase di Costruzione dei Lavori Campali (solo francese)

A partire dal turno strategico 9, il francese può costruire Lavori Campali come descritto nelle regole speciali più sotto. Notate che un tempo avverso può impedire la prosecuzione o completamento di questi lavori.

V. Fase di Assedio e Bombardamento

Il francese e l'inglese tirano sulla Tabella dell'Assedio e Bombardamento e implementano i risultati. Notate che il francese inizia questa fase, e che il prerequisito è almeno un esagono di lavori campali completati. Notate inoltre che in alcune circostanze si può dover tirare ancora il dado.

VI. Fase dei Rinforzi

Arrivano le unità secondo la Tabella dei Rinforzi del Gioco Campagna.

VII. Fase di Movimento

VIII. Fase di Recupero

IX. Fase del Fuoco Difensivo di Artiglieria

Include il fuoco dei mortai nel corso del turno Alleato. I mortai non possono combinare il fuoco con altre unità di artiglieria, e seguono una procedura separata di fuoco.

X: Fase di Combattimento Ravvicinato

XI. Determinazione della Vittoria / Spostamento del Segnalino di Turno

4.0 REGOLE SPECIALI

4.1 Limitazioni al raggruppamento

1) Le unità francesi ed americane possono passare le une attraverso le altre liberamente nel corso del movimento, seguendo le normali regole sul raggruppamento. Non possono però raggrupparsi assieme alla fine della fase di movimento. *Eccezione: La Legione Pulaski ed i comandanti.*

Eccezione: le unità francesi ed americane possono raggrupparsi assieme quale risultato di una Ritirata. Tali unità devono togliersi dall'esagono entro la seguente fase di movimento amica, anche se il farlo comporta un combattimento ravvicinato a rapporto sfavorevole.

Le unità nemiche che attaccano un gruppo franco/americano ottengono un DRM +1 nel combattimento ravvicinato.

Le unità entro un gruppo franco/americano non possono attaccare volontariamente, in gruppo o individualmente, sino a quando le unità francesi ed americane non sono separate. Se un tale gruppo inizia la fase di movimento adiacente al nemico in circostanze dove normalmente sarebbe imposto l'attacco, deve invece ritirarsi se possibile. Se la ritirata è impossibile, il gruppo deve attaccare, ma con un DRM -2.

2) I Volontari di Colore (Negro Vol) non possono mai passare attraverso o raggrupparsi con qualsiasi unità Provinciale inglese o di Milizia Tory del sud (King's Florida Rangers, Georgia Volunteers, South Carolina Royalists, Royal North Caroline, Georgia Militia, Loyal Savannah Militia, e la opzionale Chtaham County Militia).

Se il raggruppamento è inevitabile per qualsiasi ragione i Volontari di Colore sono invece catturati.

3) I regolari francesi e la milizia coloniale francese possono passare gli uni attraverso gli altri liberamente nel corso del movimento, seguendo le normali limitazioni al raggruppamento, ma non possono raggrupparsi assieme alla fine della fase di movimento. *Eccezione: i comandanti francesi e le unità di artiglieria francese possono raggrupparsi con la milizia coloniale francese.*

Eccezione: queste unità possono raggrupparsi assieme quale risultato di una Ritirata. Tali unità devono togliersi dall'esagono entro la seguente fase di movimento amica, anche se il farlo comporta un combattimento ravvicinato a rapporto sfavorevole.

Mentre le unità rimangono raggruppate difendono normalmente se attaccate nel combattimento ravvicinato. Se obbligate ad attaccare, subiscono un DRM -1.

La milizia coloniale francese, i regolari coloniali francesi ed il reggimento mercenario francese possono sempre raggrupparsi liberamente.

4.2 Il Tempo

La Tabella del Turno Strategico indica i 10 turni con la definizione del tempo. L'Alleato tira un dado e consulta la Tabella del Tempo per definire le condizioni, modificatori ed altri effetti.

Notate che il tiro di dado per il tempo viene modificato automaticamente da:

-1 il turno 2

-2 il turno 4

+1 se il tempo del turno precedente è stato Favorevole

I modificatori sono cumulativi.

Nei turni privi di tiro di dado per il tempo, vale quello del turno precedente.

Eccezione: se il turno precedente era Uragano, Venti Forti o Rovesci, il turno seguente è automaticamente di Forti Piogge.

Il tempo del turno 16 dipende dal fatto se l'Alleato lancia o meno il suo grande assalto. Se dichiara l'attacco contro il perimetro difensivo di Savannah prima del turno strategico 15, il tempo nei turni 16-25 sarà il tempo prevalente determinato in precedenza come definito nella Tabella del Tempo.

Se l'Alleato attende ad assaltare il turno 16 (come accadde storicamente), il tempo nel turno 16 è automaticamente Nebbia e nei turni 17-25 sarà automaticamente Favorevole.

Il tempo si applica per tutti i giocatori ed dura per l'intero turno.

4.3 Eventi Casuali

L'inglese e l'Alleato pescano ciascuno una carta nella Fase degli Eventi Casuali del gioco campagna, come indicato sulla Tabella del Turno Strategico. Vi sono 10 turni con eventi casuali. L'inglese pesca per primo.

Nota: il francese e l'americano pescano una sola carta in totale. Come per il Momentum, l'Alleato condivide le carte di evento casuale.

Le carte possono essere giocate in qualsiasi momento del gioco. Un giocatore può non essere il giocatore in fase per giocare una tale carta; se ne possono giocare più di una simultaneamente e i risultati sono cumulativi.

L'avversario può rispondere giocando anch'egli una carta. E' possibile che le due parti giochino più carte assieme. Questo sarà comunque un caso alquanto raro.

Il gioco delle carte ha le seguenti limitazioni:

- 19 carte sono indicate con "Solo turni strategici" e possono quindi essere giocate in tali turni.
- 17 carte sono indicate con "Solo turni tattici" e possono quindi essere giocate in tali turni.
- 16 carte non hanno limitazione di turno, e quindi possono essere giocate sempre
- 3 carte sono stampate in rosso. Queste carte DEVONO essere giocate nel momento in cui sono pescate, come indicano le istruzioni sulla carta.
- 19 carte hanno la bandiera Alleata. Solo l'Alleato può giocare tali carte. se l'inglese le pesca, le può tenere ma non le può giocare.
- 19 carte hanno la bandiera inglese. Vale lo stesso discorso fatto nel punto precedente.
- 17 carte hanno tutte e tre le bandiere. Possono essere giocate da tutti.
- Occasionalmente un giocatore può ricevere altre carte oltre quelle che normalmente pesca, questo avviene quale risultato di carte evento giocate in precedenza come segue:
 - 2 carte consentono al giocatore di pescare una carta in più
 - 1 carta consente al giocatore di pescare una carta dalla mano avversaria

NOTA: ogni parte può usare massimo 1 segnalino di Momentum per fase degli Eventi Casuali per pescare una carta in più. Questo uso del Momentum è aggiuntivo rispetto alla regola standard 12.6.

Gli effetti delle carte sono indicati sulla carta stessa; l'influenza può aversi su vari elementi del gioco ed alcune introducono unità aggiuntive.

Non vi è una mano massima di carte che si possono tenere. Le carte non possono essere scartate eccetto per quanto esplicitamente indicato sulla carta stessa.

4.4 Lavori campali francesi

NOTA: i lati d'esagono di lavori campali stampati sulla mappa si usano nello scenario storico e rappresentano le vie di avvicinamento usate storicamente]

Il francese può costruire lavori campali lungo qualsiasi lato d'esagono seguendo la procedura esposta:

1. A partire dal turno strategico 9, si può porre un segnalino di costruzione in qualsiasi spazio a 4 esagoni di distanza dal perimetro difensivo di Savannah sempre che non sia:
 - adiacente ad un'unità combattente nemica
 - in risaia
 - in palude
 - nel cimitero giudaico
 - impedito da tempo avverso
2. Nel turno 10 quel segnalino viene girato, allineandolo in modo che i lati d'esagono da trincerare siano indicati dai simboli bianchi
 - sino ad altri 3 segnalini di costruzione possono essere piazzati in questo turno. Il primo deve partire da quello originario.
 - Si applicano comunque le limitazioni del punto 1).

- Questi esagoni di costruzione non possono estendersi a più di 1 esagono più vicini al perimetro difensivo di Savannah.
3. Nel turno 11 questi segnalini sono girati ed allineati in modo che i lati d'esagono trincerati sino indicati dai simboli bianchi.
- Piazzate tutti i rimanenti segnalini di costruzione. Il primo partire da uno già completato in precedenza.
 - Si applicano comunque le limitazioni del punto 1).
 - Questi esagoni di costruzione non possono estendersi a più di 1 esagono più vicini al perimetro difensivo di Savannah, quindi non possono mai essere costruiti in esagoni adiacenti al perimetro.
4. Nel turno 12 questi segnalini sono girati ed allineati in modo che i lati d'esagono trincerati sino indicati dai simboli bianchi.

CONSIDERAZIONI

- Le pedine disponibili sono un limite massimo ai lati d'esagono da fortificare.
- I lati d'esagono trincerati possono non essere collegati
- Il tempo può impedire la costruzione e/o il completamento dei lavori campali
- I lavori campali in costruzione non danno vantaggio difensivo alle unità che occupano tale esagono
- I lavori campali completati danno un beneficio difensivo a chi li occupa
- Vi deve essere almeno un lato d'esagono completato prima che il francese possa effettuare la fase di Assedio e Bombardamento

4.5 Interdizione dei lavori campali

I lavori campali in costruzione non possono essere girati dalla parte completata se unità combattenti nemiche in ordine di parata sono adiacenti.

I lavori campali in costruzione sono automaticamente rimossi se unità combattenti nemiche in ordine di parata entrano nell'esagono, ad eccezione dell'artiglieria nemica da sola, che non li rimuove.

I lavori campali completati non possono essere distrutti o spostati.

Eccezione: eventi casuali e Tabella dell'Assedio e Bombardamento, che possono causare la rottura di lati d'esagono di lavori campali.

La riparazione dei lati d'esagono rotti può avvenire con eventi casuali o mediante la Tabella dell'Assedio e Bombardamento.

4.6 Assedio e Bombardamento

Affinché il francese possa tirare per l'assedio e bombardamento, deve avere almeno un lato d'esagono di fortificazione completato in gioco. I segnalini di costruzione non bastano.

Una volta che il francese ha tirato per la prima volta per l'assedio e bombardamento, l'inglese può rispondere. L'inglese quindi non può sparare per primo.

4.7 Rinforzi

Americano / Francese

Se unità o ZOC inglesi occupano l'esagono di entrata, i rinforzi ritardano di un turno, dopodiché possono entrare dal più vicino esagono che non sia bloccato dal nemico o da sue ZOC. Se due tali esagoni sono equidistanti, sceglie il giocatore. In tal caso le unità che arrivano pagano i normali costi del terreno per entrare nell'esagono.

Notate che i rinforzi americani che arrivano in 1014 (indicato con "A" sulla mappa) e quelli francesi che arrivano in 3123 (indicato con "F" sulla mappa) non possono usare il movimento strategico nel turno di arrivo.

Inglese

Se unità nemiche occupano il quartier generale (HQ) inglese, i rinforzi inglesi possono entrare in qualsiasi esagono di città di Savannah che non sia distrutto né occupato dal nemico. Se tutti gli esagoni di Savannah sono in tale stato, i rinforzi sono perduti. Ogni volta che l'inglese perde rinforzi in questo modo, il Morale dell'Armata inglese subisce una penalità di -1 (indipendentemente da quante unità si perdono). Non si assegnano VP.

I rinforzi possono entrare in gioco violando i limiti al raggruppamento, ma devono immediatamente muovere per conformarsi a tali limiti. Le unità di rinforzo che non riescono a conformarsi ai limiti di raggruppamento ritardano di un turno. Queste devono entrare prima di qualsiasi rinforzo previsto per l'entrata dallo stesso esagono nel turno successivo.

Francese – rinforzi variabili

A partire dal turno strategico 8, i rinforzi francesi possono entrare da una a quattro locazioni possibili, a seconda del tiro di dado. Vedere la tabella seguente

TABELLA DELL'ENTRATA VARIABILE DEI RINFORZI FRANCESI		
<i>Tirate nei turni 8, 9, 10 e 11 per i rinforzi francesi</i>		
Tiro di dado	Esagono di entrata	Nel turno di arrivo
0-4	V-1 (3822 / 3920)	Tutte le unità ricevono un bonus di +2 MP e tutta l'artiglieria MP x 2
5-7	V-2 (4214)	Tutta l'artiglieria riceve MP x 2
8	V-3 (4105)	Tutta l'artiglieria riceve MP x 2
9	F (3123)	Movimento normale

4.8 Unità aggiuntive

Indiani

I Creeks sono un'unità opzionale che può apparire nel gioco campagna quale risultato di eventi casuali. Trattateli come milizia con capacità di fanteria leggera. Notate che la loro capacità di movimento è 5. I Creeks non possono mai entrare nel perimetro difensivo di Savannah.

Il loro valore di combattimento è fra parentesi, il che denota che possono difendersi quando sono da soli.

Le unità che attaccano i Creeks in combattimento ravvicinato subiscono un DRM -1 se i Creeks sono in foresta, ma solo se i Creeks sono da soli nell'esagono.

Se i Creeks sono persi non vi sono variazioni al Morale di Armata per nessuna delle parti. Valgono inoltre solo ½ VP se eliminati.

Milizia Tory della Contea di Chatham

Unità opzionale che può apparire nel gioco campagna quale risultato di eventi casuali.

Legione Pulaski, dragoni smontati Tawes e Volontari di Colore (Negro Vol)

Sono tutte unità aventi una pedina di rimpiazzo. Eventi casuali possono portare alla sostituzione con tale pedina.

4.9 La "Strada Coperta" esagoni 1105-1401

Spostarsi lungo la Via Coperta annulla i normali MP per la palude. Notate che i ruscelli non hanno guadi lungo tale via e costano +1 MP per l'attraversamento. Non è consentito il movimento strategico lungo tale via.

Muovere lungo la via coperta può portare a smarrirsi. Vedere la tabella.

TABELLA DELLO SMARRIMENTO NELLA "STRADA COPERTA"	
Per ogni esagono dove si entra lungo la Strada Coperta tirate un dado per gruppo di unità in movimento per determinare se l'unità si smarrisce.	
Tiro di dado	Risultato
0-7	NE
8-9	Smarrita (indicatela con un segnalino "LOST")
DRM	
+1	Ogni 2 esagoni di strada coperta dove si è entrato in precedenza (arrotondate per difetto)
+1	Se smarrito in precedenza

Nota: Le unità che iniziano raggruppate devono procedere raggruppate se intendono muovere lungo la via coperta. Non possono muovere separatamente, tirare separatamente per perdersi, e poi raggrupparsi ancora alla fine del movimento.

Le unità che si sono smarrite subiscono le penalità seguenti:

- Non possono muovere oltre quel turno
- Non hanno ZOC
- Attaccano e difendono a metà fora (arrotondate per eccesso)
- Se subiscono un risultato di Ritirata nel combattimento ravvicinato sono invece Bloccate.
- Le unità montate che si smarriscono non possono scegliere la ritirata di cavalleria prima del combattimento ravvicinato.

All'inizio della fase di movimento amica seguente, invertite il segnalino di smarrimento (LOST) dalla parte smarrito in precedenza [PREVIOUSLY LOST].

Le unità smarrite in precedenza possono muovere nella fase di movimento. Se continuano lungo la via coperta, si ripete la procedura sopra indicata per determinare se si smarriscono ancora. Ripete il procedimento fintanto che le unità continuano a muovere lungo la via coperta.

Uscita: le unità che iniziano una fase di movimento in un esagono di via coperta possono uscire dalla via senza restrizioni, applicando tutti i normali effetti del movimento e terreno. Quando lo fanno, rimuovete eventuali segnalini di smarrimento o smarrimento in precedenza.

Nota: se un'unità esce dalla via coperta e vi rientra in un turno seguente, calcolate il DRM per la distanza coperta senza tener conto del numero di esagoni percorsi in precedenza lungo la via coperta.

Benefici: le unità che si difendono in un esagono di via coperta beneficiano di un DRM -1 sia per il fuoco che per il combattimento ravvicinato.

4.10 Limitazioni alle sortite inglesi

Nei turni strategici 1-10, solo le unità inglesi raggruppate con un comandante possono fare sortite fuori dal perimetro difensivo di Savannah. Tali unità subiscono un temporaneo DRM -1 al loro morale fintanto che continuano la sortita.

Una volta fuori dal perimetro difensivo, tali unità possono operare non raggruppate; il comandante non può tornare a Savannah sino a quando tutte le unità che sono uscite con lui non sono tornate.

Eccezioni: il 1° de Lancey, King's Florida Rangers, 1° e 2° Georgia Militia, Chatham County Militia e gli indiani Creek sono unità che entrano in gioco fuori dal perimetro difensivo (queste unità hanno i punti movimento entro una casella bianca per riconoscerle più facilmente). Queste unità non richiedono un comandante per operare fuori dal perimetro difensivo, né riducono il morale per farlo.

Una volta che tali unità entrano nel perimetro, sono anch'esse limitate come sopra esposto. Notate che i Creek non entrano mai nel perimetro difensivo.

Le limitazioni alle sortite inglesi terminano nel turno strategico 11. Da quel momento, tutte le unità inglesi possono operare fuori dal perimetro difensivo senza penalità.

4.11 Zona di bombardamento navale inglese

L'area nell'angolo nordovest della mappa entro le linee tratteggiate rosse è la Zona di Bombardamento Navale inglese. Questi esagoni indicano il raggio di una fregata inglese che pattugliava il fiume Savannah. Le unità Alleate che tentano il recupero in questa zona subiscono un DRM -1 al tiro di dado. Questo è aggiuntivo alle regole standard 13.5 e 15.1.

4.12 Mortai francesi

- Non possono combinare il fuoco con altre unità di artiglieria
- Hanno un raggio di 5 esagoni ma non possono sparare ad un bersaglio adiacente
- Non richiedono la LOS
- Dirigono il fuoco ad un esagono, invece che contro una specifica unità. Questa è un'eccezione alla regola standard 11.2.
- Nei turni tattici, i mortai possono muovere o sparare ma non fare entrambe le cose nello stesso turno. Usate la pedina di mortaio che ha mosso [MORTAR MOVED] o che ha sparato [MORTAR FIRED] per indicarlo.

PROCEDURA

1. Il francese sceglie un esagono bersaglio e tira sulla Tabella della Dispersione per determinare l'esagono effettivamente attaccato.
2. Se vi sono unità nell'esagono attaccato, il possessore sceglie l'unità attaccata.
3. Il francese tira sulla Tabella per colpire per determinare se ottiene un colpo a segno.
4. Se lo ottiene, il francese tira sulla Tabella dei Danni da Fuoco di Artiglieria per determinare l'esito.
5. Se il risultato è D o Perdita, il francese tira per eventuali danni ai mortai sulla Tabella della Distruzione dei Mortai.

4.13 Mancanza di coesione alleata

La Legione Pulaski è l'unica unità combattente americana che può cooperare nel combattimento ravvicinato con le unità francesi. *Eccezioni: limitazioni al raggruppamento (4.1).*

Se si hanno variazioni al Morale di Armata o ai VP mentre Pulaski collabora col francese, queste variazioni sono applicate al francese.

Non solo le unità francesi ed americane solitamente non possono raggrupparsi ed attaccare dallo stesso esagono, ma non possono combinarsi da due o più esagoni attaccando un esagono difendente nemico. Questa è un'eccezione all'esempio nella regola standard 12.15.

4.14 Difese inglesi incomplete

Gli attacchi alleati contro palizzate, fortini o fortificazioni inglesi ricevono un DRM +2 sino al turno 7, ed un DRM +1 dai turni 8 all'11.

Questi modificatori sono cumulativi con quelli normalmente dati dai lavori campali.

Esempio: nel turno 10, un attacco Alleato contro un lato d'esagono di palizzata e fortino dà un -2, +1, per un -1 netto dovuto al terreno.

I lavori inglesi sono considerati ultimati nel turno 12, quando danno il normale modificatore. Notate che il completamento può avvenire prima quale risultato di un evento casuale.

I modificatori in essere quando il gioco passa da strategico a tattico sono mantenuti.

4.15 Dottrina tattica inglese

L'inglese non può scegliere il segnalino tattico "Aggiramento sul Fianco" in qualsiasi combattimento ravvicinato nel quale le sue unità occupano un esagono del perimetro difensivo di Savannah e tutte le unità nemiche ingaggiate occupano un esagono fuori dal perimetro.

4.16 Ferocia irlandese

Quando il reggimento irlandese Dillon è unità di testa in un attacco contro almeno un'unità di regolari inglesi, l'attaccante riceve un DRM +1 nel combattimento ravvicinato.

4.17 Eccezione per la Milizia

La Milizia di Charlestown (entrambe le unità) non subisce il DRM -1 nel combattimento ravvicinato quando è ingaggiata da regolari nemici. La sua presenza in un gruppo con altra milizia annulla la penalità per tutto il gruppo. Queste unità sono indicate con una casella verde attorno ai loro valori.

4.18 Regole sui comandanti

Anzianità di comando dei comandanti

Francese: de Noailles è più anziano rispetto a Dillon

Americano: McIntosh è più anziano rispetto a Huger

Inglese: Maitland è più anziano rispetto a von Porbeck

Raggruppamento dei comandanti

Qualsiasi comandante francese può raggrupparsi e comandare qualsiasi unità francese, sia regolari, coloniali regolari, mercenari o milizia. Qualsiasi comandante inglese, incluso von Porbeck, può raggrupparsi e comandare con qualsiasi unità inglesi sia regolari, Hessiani, provinciali o milizia (include gli indiani Creek). Qualsiasi comandante americano può raggrupparsi con e comandare qualsiasi unità americana. Eccezione: Huger può raggrupparsi e comandare solo milizia e/o artiglieria americana. Per questo motivo ha una striscia azzurra corrispondente al colore della milizia.

Semi-comandanti (indicati con una stella)

Pulaski. È un semi-comandante per il gioco di segnalini tattici, per se stesso e per qualsiasi unità di cavalleria americana con la quale è raggruppato. Se raggruppato con altre unità, o se attacca in un combattimento di più esagoni, perde questa capacità.

Tawes. È un semi-comandante per il gioco di segnalini tattici, se si trova nel fortino di Spring Hill (1404), per se stesso e per qualsiasi unità dell'inglese con la quale è raggruppato. Se attacca in un combattimento di più esagoni, perde questa capacità.

Rimpiazzo dei comandanti

Il gioco di eventi casuali può portare alla rimozione di Dillon o alla perdita dello stato di semi-comandante di Pulaski o Tawes. In questi ultimi casi usate le pedine di rimpiazzo prive della stella.

Perdite dei comandanti

Vedere la tabella della perdita dei comandanti.

Se Prevost, d'Estaing o Lincoln sono persi, il giocatore deve dare un segnalino di Momentum all'avversario. Se non ne ha, l'avversario ne pesca uno di quelli disponibili se ve ne sono.

4.19 Eccezioni alle regole standard

Ordine di gioco

Turno 1	solo inglese
Turni 2-15	prima inglese
Turno 16	alleato
Turni 17-25	causale

Iniziativa

Nei turni in cui si deve stabilire l'ordine di gioco casuale, l'Alleato usa il livello di iniziativa francese come viene definito nella Tabella del Morale di Armata.

ZOC

Oltre alla regola standard 8.1, le ZOC si estendono fuori da (ma non in) palude e città.

Movimento

L'eccezione nella regola standard 9.1 non si applica alle unità che muovono nella palude Yamacraw o all'artiglieria navale o mortai. Tali unità devono sempre poter pagare il costo di entrata nell'esagono per potervi entrare.

Priorità di ritirata

Ogni armata deve ritirarsi verso il suo HQ se possibile.

Avanzata dopo il combattimento

Quale eccezione alla regola standard 12.2 punto 9, le unità di testa inglesi non sono mai obbligate ad avanzare nell'esagono difendente vuoto se nel farlo escono dal perimetro difensivo.

Recupero

Quale eccezione alla regola standard 13.5, le unità non beneficiano per recuperare dietro un lavoro campale se il lato d'esagono è stato rotto, né se unità nemiche sono adiacenti ed entro lo stesso lavoro campale.

Le unità entro un lavoro campale che subisce una rottura devono controllare il morale.

Quando un esagono di città viene distrutto, qualsiasi unità lì presente deve effettuare un controllo del morale e subisce un DRM -1 al tiro di dado.

SCENARIO STORICO

Piazzamento

Schierate tutte le unità nelle loro locazioni iniziali stampate, ad eccezione della Milizia Loyal Savannah che si può schierare in qualsiasi esagono entro il perimetro difensivo, soggetta al limite di raggruppamento.

Non si usano la Chatham County Tory Militia, gli Indiani Creek, le pedine di rimpiazzo per Pulaski, Tawes e i Volontari di colore.

Durata

Turni 16-20 Tabella dei Turni tattici.

Morale Iniziale

Inglese = 14

Americano = 13

Francese = 12

Momentum

L'Alleato inizia con 1 segnalino di Momentum.

Ordine di gioco

Turno 16 = prima l'Alleato

Turni 17-20 = casuale

Limitazioni del turno 16

- Nebbia (poi il tempo è bello per tutti gli altri turni)
- Le unità americane non possono attaccare in combattimento ravvicinato
- D'Estaing deve partecipare ad un attacco di combattimento ravvicinato in questo turno

Condizioni di vittoria

Vittoria decisiva Alleata. L'Alleato ottiene una vittoria decisiva immediatamente se un'unità combattente alleata in ordine di parata entra in un esagono nella città di Savannah.

Vittoria sostanziale Alleata. Come per il gioco campagna.

Vittoria marginale Alleata. Come per il gioco campagna.

Vittoria decisiva inglese. Eliminare d'Estaing ed almeno 15 SP di regolari francesi e/o continentali.

Vittoria sostanziale inglese. Come per il gioco campagna.

Vittoria sostanziale inglese. Come per il gioco campagna.

Sequenza di gioco

Si usano solo le seguenti fasi nello scenario storico

- Iniziativa
- Movimento
- Recupero
- Fuoco difensivo di artiglieria
- Combattimento ravvicinato
- Determinazione della vittoria / spostamento del segnalino di turno

Regole speciali

- 1) Nessuna unità di artiglieria delle due parti può muovere, con l'eccezione della Artiglieria di Riserva francese, sino a quando non viene attaccata nel combattimento ravvicinato. Se colpite nel fuoco difensivo di artiglieria con risultato D o R, devono ritornare nel loro esagono iniziale il più presto possibile, se possibile.
- 2) Usate i lati d'esagono di lavori campali indicati sulla mappa.
- 3) Tutti gli attacchi francesi subiscono un DRM -1 aggiuntivo
- 4) Sono in essere le seguenti regole del gioco campagna:
 - VP per perdita di comandante
 - Esagoni di vittoria
 - Perimetro difensivo di Savannah
 - Limitazioni al raggruppamento
 - ZOC
 - Iniziativa
 - Movimento
 - Via Coperta
 - Zona di bombardamento navale
 - Recupero
 - Mortai francesi
 - Mancanza di coesione alleata
 - Dottrina tattica inglese
 - Ferocia irlandese
 - Eccezione per la milizia
 - Priorità di ritirata
 - Avanzata dopo il combattimento
 - Regole sui comandanti (ad eccezione del rimpiazzo dei comandanti)

LE CARTE

Nota: nella parte bassa di ogni carta viene disegnata una, due o tre bandiere: la carta può essere giocata solo dalla o dalle nazionalità indicata/e dalla bandiera/e.

NR.	TITOLO	SPECIAL E	EFFETTO	NOTE
1	PARTIGIANI INTERCETTANO DISPACCI INGLESI	Solo turni strategici	La guarnigione di Beaufort non arriva. Rimuovere Maitland, 1° Highlanders, v. Trumbach & Royal NC. Diminuite il Morale di Armata inglese di 2.	Se queste unità sono già schierate, scartate la carta e pescate ancora
2	IMBARCAZIONI FRANCESI DI PATTUGLIA ISOLANO GLI INGLESI	Solo turni strategici	Alcuni dei rinforzi di Maitland sono isolati. Rimuovete v. Trumbach e Royal NC. Diminuite il Morale di Armata inglese di 1.	Se queste unità sono già schierate, scartate la carta e pescate ancora
3	TRUPPE FRANCESI AFFAMATE SACCHIEGGIANO LE CAMPAGNE	-	Schierate la Milizia della Contea di Chatham in qualsiasi esagono di edificio fuori dal perimetro difensivo di Savannah, non adiacente ad unità combattenti nemiche. Può essere usata normalmente nel turno di arrivo.	
4	VITTORIA NAVALE	Solo turni strategici	Diminuite il Morale di Armata inglese di 1. Aumentate il Morale di Armata francese di 1.	
5	BOMBARDAMENTO COSTIERO	Solo turni strategici	Aumentate il Morale di Armata francese di 1	
6	INDIANI!	-	Schierate i Creeks in qualsiasi esagono di bosco fitto, non adiacenti ad unità combattenti nemiche. Possono essere usati normalmente nel turno di arrivo.	I Creeks non possono mai entrare nel perimetro difensivo di Savannah.
7	SUPERIORITA' LOCALE	-	Usate questa carta per impedire il gioco di una carta Evento Casuale giocata dal vostro avversario. Si ignorano gli effetti di tale carta.	Eccezione: le 3 carte in rosso (#17, 18, 45) sono immuni da questo effetto.
8	GLI ALLEATI SI INCOLPANO RECIPROCAMENTE PER L'ARRIVO DEI RINFORZI INGLESI	-	Diminuite il Morale di Armata francese ed americano di 1 ciascuno.	
9	SORTITA INGLESE CONTRO GLI ZAPPATORI FRANCESI	-	Nessun tiro francese per l'assedio e bombardamento in questo turno.	
10	DISERTORI AMERICANI RIVELANO I PIANI DI ATTACCO ALLEATI	Solo turni tattici	Drm +1 al fuoco difensivo di artiglieria inglese questo turno.	
11	D'ESTAING E LINCOLN RIFIUTANO LE RICHIESTE INGLESI DI EVACUARE DONNE E BAMBINI	Solo turni strategici	Diminuite il Morale di Armata inglese di 1.	
12	COLONNE FRANCESI DEVIATE DA GUIDE AMERICANE	Solo turni tattici	Drm -1 a tutto il Combattimento Ravvicinato francese in questo turno	
13	"SOLDATS EN AVANT, SUIVES MOI! VIVE LE ROI!"	Solo turni tattici	Drm +2 per le unità francesi che attaccano in questo turno mentre sono comandate da d'Estaing.	
14	IL CAPITANO TAWES VIENE UCCISO DIFENDENDO IL FORTINO DI SPRING HILL	Solo turni tattici	L'unità Tawes perde la capacità di semi-comandante (usate la pedina di rimpiazzo)	
15	I FRANCESI BOMBARDANO SAVANNAH PER 4 GIORNI	Solo turni strategici	Diminuite il Morale di Armata inglese di 1. Distruggete un esagono di città, a scelta del francese, soggetto alla dispersione. Una unità nell'esagono distrutto (a scelta inglese) perde un livello di forza. Tutte le unità effettuano un normale controllo del morale con drm -1. Variate normalmente il Morale di Armata.	
16	SCHIAVISTI LEALISTI RIFIUTANO DI ARMARE GLI SCHIAVI	-	Se sono in gioco volontari di colore, invertite il 1° SC fanteria Lealista e rimuovete i Volontari GA. Diminuite il Morale di Armata inglese di 1.	Se entrambe queste unità sono state già catturate o eliminate, scartate la carta e pescatene un'altra
17	COLPO GROSSO DEI SERVIZI DI INFORMAZIONE	-	Guardate immediatamente le prime tre carte del mazzo degli Eventi Casuali e sceglietene una. Si può giocare questo turno.	Rimescolate le altre 2 carte nel mazzo. Non rimescolate le carte già giocate in precedenza.
18	COLPO GROSSO DEI SERVIZI DI INFORMAZIONE	-	Guardate immediatamente le prime tre carte del mazzo degli Eventi Casuali e sceglietene una. Si può giocare questo turno.	Rimescolate le altre 2 carte nel mazzo. Non rimescolate le carte già giocate in precedenza.
19	TRUPPE NEMICHE UCCISE DA FUOCO AMICO	-	Diminuite il Morale di Armata nemico di 1. se giocata dall'inglese, tirate un dado: Pari = Morale francese Dispari = Morale americano	
20	IL BRUTTO TEMPO OBBLIGA LA FLOTTA FRANCESE A RIMANERE AL LARGO	-	Ritardate l'arrivo dei prossimi rinforzi francesi di un turno	Se tutti i rinforzi sono già in gioco, scartatela e pescate ancora
21	L'ARTIGLIERIA INGLESE TERMINA LE MUNIZIONI	-	In un turno strategico, non si tira per l'Assedio e Bombardamento inglese per il turno in corso. Se in un turno tattico, -1 a tutto il fuoco difensivo di artiglieria inglese per questo turno.	

22	INIZIATIVA DEL COMANDANTE	-	Scegliete di avere MP doppi, o un drm +1 al tiro per il Recupero questo turno per tutte le unità che iniziano il turno raggruppate con un comandante. I singoli comandanti possono scegliere separatamente	Se giocata dagli Alleati, usate comandanti americani
23	VOLONTARI DI COLORE SCONFIGGONO IL CHEVLIER DU RUMAIN SULL'ISOLA DI HUTCHINSON	-	Aumentate il morale dei volontari di colore di 2, sia se schierati sulla mappa o meno (usate la pedina di rimpiazzo)	
24	DISERTORI INGLESI INFORMANO SUI DANNI MARGINALI DEL BOMBARDAMENTO ALLEATO	Solo turni strategici	Diminuite il Morale di Armata francese di 1	
25	IL MAGGIORE L'ENFANT SGOMBERA LE PALIZZATE	Solo turni tattici	Distruggete due lati d'esagono di palizzata entro 2 esagoni dal col. Laurens	Nota: solo la palizzata è distrutta. Usate il segnalino di "Beach Abatis Only" per indicarlo
26	VIGOROSA SPINTA AMERICANA	Solo turni tattici	Drm +1 per la milizia americana (solamente) che attacca questo turno mentre è comandata da Huger	
27	FURIOSA MISCHIA FRANCESE	Solo turni tattici	Drm +1 per le unità francese che attaccano questo turno mentre sono comandate da Dillon	
28	GENIERI	-	Riparate un lato d'esagono distrutto di lavori campali	Dopo che questa carta è stata giocata, rimettetela nel mazzo e rimescolate. Non rimescolate le carte giocate in precedenza.
29	CAOS SUL CAMPO DI BATTAGLIA	Solo turni tattici	Tutte le unità nemiche attaccanti effettuano un controllo del morale pre-attacco. Le unità che lo falliscono si ritirano di uno spazio, da parte del possessore. Inoltre: drm -1 a tutti gli attacchi nemici per questo turno.	
30	SEGUITEMI MIEI LANCIERI!	Solo turni tattici	Pulaski viene ucciso. L'unità Pulaski perde la sua capacità di semi-brigata. Diminuite il Morale di Armata americano di uno (usate la pedina di rimpiazzo)	
31	IL SGT. JASPER E' UCCISO RECUPERANDO I COLORI DEL 2° SC	Solo turni tattici	Diminuite il Morale di Armata americano di uno	
32	ATROCITA' SPAGNOLE IN FLORIDA	Solo turni strategici	Rimuovete i King Florida Rangers anche se non presenti sulla mappa. Nessuna variazione al Morale di Armata o variazione dei VP.	
33	DISORDINI AD HAITI	Solo turni strategici	Rimuovete la milizia di San Domingue anche se non sulla mappa. variazione al Morale di Armata o variazione dei VP	
34	LA PESANTE PIOGGIA DANNEGGIA LE DIFESE	Solo turni strategici	Giocatela in qualsiasi turno quando il tempo non è Favorevole. Distruggete un lato d'esagono nemico.	I danni non influenzano le palizzate. Usate la pedina "Beach Non-Abatis"
35	LE LEVE DELLA VIRGINIA SUBISCONO IL 60% DI PERDITE	Solo turni tattici	Rimuovete l'unità 1° Virginia Levies. Normale variazione del Morale di Armata e dei VP.	Se quest'unità è già catturata o eliminata, scartatela e pescate ancora
36	L'ATTACCO ALLEATO OTTIENE LA SORPRESA	Solo turni tattici	Aumentate di una colonna il rapporto di forze per gli attacchi Alleati in questo turno	
37	LA MILIZIA AMERICANA DISERTA	-	Rimuovete tutta la Milizia americana con morale dell'unità -2. Aumentate il Morale di Armata inglese di uno. Se questo risultato lascia un comandante da solo in un esagono, si può ritirare di 1, 2 o 3 esagoni.	Se non vi è milizia con morale -2, scartatela e pescate ancora.
38	DILLON SILURATO PER AVER CRITICATO D'ESTAING	-	Rimuovete il comandante Dillon. Diminuite il Morale di Armata francese di uno.	Se Dillon è già stato perso, scartatela e pescate ancora.
39	PROVVEDIMENTO DISPERATO	Solo turni tattici	Giocatela in qualsiasi turno nel quale vi è un'unità Alleata entro la linea delle fortificazioni. L'inglese effettua i tentativi di recupero prima della Fase di Movimento. Le unità recuperate possono muovere ed attaccare normalmente. Le unità raggruppate con Prevost hanno un +1 al combattimento ravvicinato per questo turno	
40	RAZIONI GUASTE	Solo turni strategici	Diminuite il morale di Armata inglese o francese di uno	Dopo che questa carta è stata giocata, rimettetela nel mazzo e rimescolate. Non rimescolate le carte giocate in precedenza.
41	CECCHINO!	Solo turni tattici	Scegliete qualsiasi comandante nemico che sia adiacente ad un'unità combattente amica. Tirate un dado: con 0-5 nessun effetto, con 6-8 il comandante si ritira, con 9 viene ucciso. Normale variazione al Morale di Armata ed ai VP.	
42	LA HMS GERMAINE SI INCAGLIA	Solo turni tattici	La zona di bombardamento navale inglese è inattiva per questo turno	
43	DETONAZIONE ACCIDENTALE	-	Giocatela immediatamente dopo che il nemico dichiara un dato fuoco difensivo di artiglieria. Un'artiglieria che spara, a vostra scelta, subisce una perdita immediata di livello, ma può ancora sparare usando la forza	

			ridotta se ce l'ha. Nessuna variazione al Morale di Armata o ai VP.	
44	E' LA GUERRA	-	L'ufficiale più anziano viene ferito, riponetelo al suo HQ. Non può muovere, recuperare, influenzare i segnalini tattici o dare modificatori al combattimento questo turno. l'Alleato tira un dado. Pari = ufficiale anziano francese, dispari americano	
45	SPIONAGGIO	Carta rossa	Pescate immediatamente una carta a caso dalla mano dell'avversario ed aggiungetela alla vostra mano. La carta che pescate <i>non</i> può essere giocata in questo turno.	Se l'avversario non ha carte, pescate la prima del mazzo
46	GUIDE LOCALI	Solo turni strategici	I prossimi rinforzi programmati possono arrivare un turno prima. L'Alleato sceglie rinforzi francesi o americani	Se tutti i rinforzi sono già in gioco, scartatela e pescate ancora.
47	CAMBIA L'INIZIATIVA	Solo turni tattici	Il giocatore può prendere l'iniziativa per questo turno	
48	ORO E RUM	-	In un turno strategico, triplicate gli MP dell'artiglieria francese nel turno. Se in un turno tattico, raddoppiate gli MP dell'artiglieria francese per il turno.	
49	ORO E RUM	-	In un turno strategico, triplicate gli MP dell'artiglieria francese nel turno. Se in un turno tattico, raddoppiate gli MP dell'artiglieria francese per il turno.	
50	ORO E RUM	-	In un turno strategico, triplicate gli MP dell'artiglieria francese nel turno. Se in un turno tattico, raddoppiate gli MP dell'artiglieria francese per il turno.	
51	LA FANTERIA LEGGERA TENTA DI DISTRUGGERE I CANNONI NEMICI	Solo turni strategici	Designate un'unità di fanteria leggera amica entro 4 esagoni da un'unità di artiglieria nemica e tirare un dado: 0-4 Nessun effetto, 5-7 artiglieria Disorganizzata sul posto, 8-9 una perdita per l'artiglieria La fanteria leggera calcola poi per le proprie perdite con lo stesso tiro di dado: 0-5 nessun effetto, 6-7 fanteria disorganizzata sul posto, 8 una perdita per la fanteria, 9 fanteria catturata Normali variazioni al Morale di Armata ed ai VP	
52	LE ALTE ONDE DISTURBANO LE LANCE FRANCESI	Solo turni strategici	Diminuite la capacità di movimento dei prossimi rinforzi francesi di 1 MP ciascuno nel turno di entrata	Se tutti i rinforzi sono già in gioco, scartatela e pescate ancora.
53	LITIGI TRA GLI UFFICIALI FRANCESI	Solo turni tattici	Imponete le limitazioni sull'uso dei segnalini tattici (solo le tattiche 1-4) per tutti i combattimenti ravvicinati francesi in questo turno	
54	INIZIATIVA DEL COMANDANTE	-	Scegliete di avere MP doppi, o un drm +1 al tiro per il Recupero questo turno per tutte le unità che iniziano il turno raggruppate con un comandante. I singoli comandanti possono scegliere separatamente	Se giocata dagli Alleati, usate comandanti francesi
55	IL CAPT. MONCRIEF TERMINA LE DIFESE PRIMA DI QUANTO PREVISTO	Solo turni strategici	Giocatela solo nei turni 10 o 11. Nel turno 10, le difese sono completate con un tiro di dado di 7-9, altrimenti sono completate nel turno 11.	Se pescata dopo il turno 11, scartatela e pescate ancora

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO							
Esagono	Fanteria	Fanteria leggera	Dragoni	Artiglieria	Comandante	Modificatori all'attacco	
						Fuoco	Combattimento
Aperto/Coltivato/Stop pia	1	1	1	1	1	NE	NE
Foresta rada	1	1	1 ½	2	1	-1	NE
Foresta	1 ½	1	2	2	1	-1	NE ⁽¹¹⁾
Palude salata	P	P	P	P	P	P	P
Palude	3	2 ⁽¹²⁾	4	P	2	NE	+1 ⁽⁹⁾
Strada Coperta ⁽³⁾	1	1	2	P	1	-1	-1
Risaia	3	2	4	P	2	+1	NE
Stagno	P	P	P	P	P	P	P
Savannah ⁽¹⁾	1	1	1	1	1	-1	-2
Fiume/Ruscello St. Augustine ⁽¹⁰⁾	P	P	P	P	P	P	P
Case / Campo rifugiati	AT	AT	AT	AT	AT	NE	NE
Rovine del vecchio forte di Savannah	1	1	1	1	1	NE	-1
Fortino ⁽²⁾	1	1	1	1	1	+1	+1
Lato d'esagono	Fanteria	Fanteria leggera	Dragoni	Artiglieria	Comandante	Modificatori all'attacco	
						Fuoco	Combattimento
Strada ⁽²⁾	1	1	1	1	1	NE	NE
Fosso	+1	+1	+1	P	+1	-1	-1 ⁽⁵⁾
Ruscello ⁽⁴⁾	+1	+1	+1	+1	+1	NE	-1 ⁽⁵⁾
Pendio in alto ⁽⁴⁾	+1	+1	+1	+1	+1	NE	-1 ⁽⁵⁾
Pendio in basso ⁽⁴⁾	+1	+1	+1	+1	+1	NE	NE
Ponte / guado	0	0	0	0	0	NE	-1 ⁽⁵⁾
Staccionata	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
Lati d'esagono di fortificazione ⁽⁸⁾	Fanteria	Fanteria leggera	Dragoni	Artiglieria	Comandante	Modificatori all'attacco	
						Fuoco	Combattimento
Riparo	+1	+1	+2	P ⁽⁶⁾	+1	-1	-1 ⁽⁵⁾
Fortino	+1	+1	+2	P ⁽⁶⁾	+1	-1	-1 ⁽⁵⁾
Lavori campali	+1	+1	+2	P ⁽⁶⁾	+1	-1	-1 ⁽⁵⁾
Palizzata (Abatis) ⁽⁷⁾	+1	+1	P ⁽⁶⁾	P ⁽⁶⁾	+1	NE	-1 ⁽⁵⁾

P = PROIBITO NE = NESSUN EFFETTO AT = VEDERE L'ALTRO TERRENO NELL'ESAGONO

NOTE

(1) = gli esagoni di città di Savannah sono trattati come strada collegata per il movimento
(2) = le strane annullano l'altro terreno. Il movimento strategico lungo strade connesse o strada rialzata
(3) = vedere le regole speciali di Savannah per i dettagli per il movimento lungo la Strada Coperta
(4) = muovere lungo un lato d'esagono di ruscello-pendio costa solo +1 MP. Le unità che attaccano attraverso un ruscello e in alto su pendio subiscono solo un -1. Questi due terreni non sono cumulativi
(5) = tutte le unità attaccanti devono attaccare attraverso uno di questi lati d'esagono
(6) = si può attraversare solo se rotto, in questo caso trattarlo come terreno aperto
(7) = le unità montate non possono fare il combattimento ravvicinato lungo lati d'esagono di palizzata non rotti
(8) = le penalità per attraversare i lavori campali si applicano solo quando si attraversa in, non fuori da, lati d'esagono nemici di lavori campali
(9) = il +1 si applica solo se l'attaccante non è in un esagono di palude. Se entrambi sono in palude, trattatelo come NE
(10) = gli esagoni parziali di fiume sono giocabili e considerati come AT.
(11) = -1 contro gli Indiani Creek che difendono da soli
(12) = MP è 1 per gli Indiani Creek

TUTTI I MODIFICATORI SONO CUMULATIVI

VARIAZIONI AL MORALE DI ARMATA	
Evento	Guadagno / perdita
Recupero	+1/0
Subire un risultato D	0/-1
Subire un risultato AM	0/-1
Subire / causare un risultato 1	+1/-1
Subire / causare un risultato 2	+1/-2
Catturare una unità / subire la cattura	+1/-1
Rimuovere il Blocco (PIN) nel corso della Fase di Movimento	0/-1
Perdita di un comandante (vedere la tabella)	+/- ?
Perdita di Rinforzi (solo inglese [4.5])	0/-1
Sortita fuori da perimetro difensivo di Savannah (4.10)	0/-1

RIASSUNTO DELLA PERDITA DEI COMANDANTI		
Comandante	Variazioni al Morale di Armata	Punti Vittoria
Prevost	+2/-2	2
Maitland	+1/-2	½
Von Porbeck	+1/-1	-
D'Estaing	+2/-2	2
De Noielles	+1/-1	1
Dillon	+1/-2	1
Von Stedingk	+1/-1	-
Lincoln	+2/-2	2
Huger	+1/-1	1
McIntosh	+1/-1	1
Laurens	+1/-2	½

Se Prevost, d'Estaing o Lincoln va perso, il giocatore deve riporre un segnalino di momentum tra quelli disponibili. Se non ne ha il suo avversario ne può allora ottenerne uno se ve ne sono.

RIASSUNTO DEI PUNTI VITTORIA	
Descrizione	VP
Ogni unità nemica di due livelli eliminata	2
Ogni unità nemica di un livello eliminata	1
Ogni unità nemica di due livelli ridotta	½
Ogni unità nemica ridotta eliminata	1 ½
Ogni unità nemica catturata	1
Ogni unità nemica disgregata	½
Perdita di comandante	?
Perdita di indiani Creek (solo Alleato)	½
Carta Evento Casuale	?
Tabella dell'Assedio e Bombardamento	?

DRM AL CONTROLLO DEL MORALE	
Positivi	
+1	Dietro lavori campali non rotti
+?	Modificatore di comando del comandante
Negativi	
-1	Se un evento casuale o il bombardamento ed assedio distruggono un esagono di città
-1	(solo Alleato) Entro la Zona Inglese di Bombardamento Navale
-1/-2	Se il tempo è Tempesta o Uragano
In generale	
Morale della singola unità variato a seconda del Morale di Armata	

TABELLA DEL COMBATTIMENTO RAVVICINATO							
Risultato	Rapporto di Forze (attaccante/difensore)						
	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1
-2 @	2/-	AC/-	AC/-	AC/-	AC/-	1*/-	D/-
-1 @	AC/-	1*/-	1*/-	1*/-	1*/-	D/-	D/-
0	1*/-	1/-	1/-	1/-	1/-	D/-	R/-
1	1/-	D/-	D/-	D/-	D/-	R/-	R/-
2	1/-	D/-	D/-	D/-	R/-	R/-	PIN
3	D/-	D/-	R/-	R/-	PIN	PIN	R/R
4	D/-	R/-	R/-	PIN	R/R	R/R	-/R
5	R/-	PIN	PIN	R/R	-/R	-/R	-/D
6	PIN	R/R	R/R	-/R	-/R	-/D	-/D
7	R/R	-/R	-/R	-/D	-/D	-/D	-/1
8	-/R	-/R	-/D	-/D	-/D	-/1	-/1*
9	-/R	-/D	-/D	--/1	-/1	-/1*	-/DC
10 #	-/D	-/D	-/1	-/1*	-/1*	-/DC	-/AC
11 #	-/D	-/1*	-/1*	-/DC	-/AC	-/AC	-/2

- I rapporti inferiori a 1-3 sono risolti sulla colonna 1-3 con DRM -1
- I rapporti superiori a 4-1 sono risolti sulla 4-1
- Spostate il rapporto di forze di una colonna a sinistra quando qualsiasi unità attaccante è adiacente ad unità difendenti che fanno Diversione.
- I risultati inferiori a -2 sono trattati come -2. I tiri di dado superiori a 11 sono trattati come 11.

RISULTATI DEL COMBATTIMENTO (fuoco e combattimento ravvicinato)

- = nessun effetto
AM = Perdita di Morale di Armata
R = Ritirata
D = Disorganizzazione
1 = perdita di 1 livello di forza
2 = perdita di 2 livelli di forza
DC = Catturato, a scelta del difensore
AC = Catturato, a scelta dell'attaccante
PIN = Bloccato
* = perdita di comandante
@ = il difensore ottiene il momentum
= l'attaccante ottiene il momentum

DRM AL COMBATTIMENTO RAVVICINATO	
Beneficio all'attaccante	
+2	Turni 1-7: difese inglesi incomplete
+1	Turni 8-11: difese inglesi incomplete
+1	(solo inglese) Quando attacca un gruppo franco-americano. <i>Eccezione: Pulaski può raggrupparsi senza penalità</i>
+1	(solo Alleato) qualsiasi cavalleria che attacca solo unità disorganizzate e/o disgregate
+1	Qualsiasi unità difendente è disorganizzata o disgregata
+1	Il difensore occupa palude e l'attaccante no
+1	Il difensore occupa strada rialzata
+1	Tutte le unità difendenti sono di milizia attaccate da almeno una unità non di milizia. <i>Eccezione: la Milizia di Charleston non è penalizzata</i>
+1	Il difensore è accerchiato
+?	Morale modificato dell'unità di testa attaccante
+?	DRM al combattimento ravvicinato del comandante dell'attaccante
+1	(solo Alleato) Ferocia irlandese
Beneficio al difensore	
-2	Il difensore occupa un esagono della città di Savannah non distrutto
-2	(solo inglese) Se un gruppo franco-americano è costretto ad attaccare. <i>Eccezione: Pulaski può raggrupparsi senza penalità.</i>
-2	Il tempo è Tempesta
-1	Il tempo è Rovesci
-1	(solo inglese) Se un gruppo di milizia francese e regolari francesi è costretto ad attaccare
-1	Il difensore occupa la Strada Coperta
-1	Il difensore occupa il Vecchio Forte di Savannah
-1	Tutte le unità attaccanti attaccano da lati d'esagono di fosso, ruscello, pendio in alto, pendio in alto/ruscello o ponte/guado.
-1	Tutte le unità attaccanti attaccano in lavori campali

-1	Tutte le unità attaccanti sono milizia che attacca almeno un'unità non di milizia. <i>Eccezione: la Milizia di Charleston non è penalizzata.</i>
-1	Indiani Creek quando difendono da soli in esagono di foresta
-1	L'attaccante è circondato
-1	(solo scenario storico) L'attacco francese manca di coesione
-?	Morale modificato dell'unità di testa difendente
-?	DRM al combattimento ravvicinato del comandante del difensore
Benefici generali	
+/-?	Risultato di una Carta Evento giocata
+/-?	Risultato del segnalino tattico giocato

MATRICE TATTICA								
Difensore	Attaccante							
	Schermaglia	Attacco Scaglionato	Resistere	Ritirata	Assalto Frontale	Impiego della Riserva	Aggiramento sul Fianco	Rifiuto del Fianco
Schermaglia	0	-1	+1	NC	+2	-1	-1	0
Attacco Scaglionato	+1	0	-1	-1	0	0	+1	-1
Resistere	-1	+1	0	NC	-1	-1	+2	0
Ritirata	NC	+1	NC	NC	+2	0	0	NC
Assalto Frontale	-2	0	+1	-2	0	+1	+1	0
Impiego della Riserva	+1	0	+1	0	-1	0	-1	-1
Aggiramento sul Fianco	+1	-1	-2	0	-1	+1	0	+2
Rifiuto del Fianco	0	+1	0	NC	0	+1	-2	0
NC = non si combatte		Impone la presenza di un comandante			Impone la presenza di un comandante e di un fianco aperto			

TABELLA DEL FUOCO DI ARTIGLIERIA – numero necessario “per colpire”				
SP Sparanti	Adiacente * (proibito per i mortai)	2-3 esagoni	4 esagoni	5 esagoni * (solo mortai)
1	7	9	-	-
2	6	8 (artiglieria) / 6 (mortai)	9 (artiglieria) / 7 (mortai)	8
3-5	4	7 (artiglieria) / 5 (mortai)	8 (artiglieria) / 6 (mortai)	7
6-9	2	6	7	-
10+	1	5	6	-

NOTE

- 1) L'artiglieria navale ha raggio di 4 esagoni
- 2) I mortai hanno raggio di 5, ma non possono sparare ad un bersaglio loro adiacente
- 3) I mortai non richiedono la LOS

DRM per il Fuoco (cumulativi)

- 1 Il bersaglio è fanteria leggera
- 1 Il bersaglio occupa foresta, foresta rada, città o “strada coperta”
- 1 Il bersaglio subisce il fuoco interamente attraverso lato d'esagono di muro difensivo, ridotta lavoro campale, o strada rialzata
- 1 Rovesci, Tempeste o Pioggia Forte
- 1 Nebbia (turno 16, solo scenario storico)
- +1 Il bersaglio è artiglieria o dragoni montati
- +1 Il bersaglio è in risaia o su strada rialzata
- +1 Mortaio che spara per la prima volta nella partita

TABELLA DEI DANNI DA FUOCO DI ARTIGLIERIA			
Tiro di dado contro non artiglieria		Tiro di dado contro artiglieria	
0-3	R	0-4	R
4-6	D	5-7	D
7-8	1	8	-1 AM
9	1*	9	1

TABELLA DELLA DISTRUZIONE DEI MORTAI		
Tiro di dado	Risultato	Commento
0	1 livello di forza di danno	Esplode la canna
1-3	Disorganizzato (sul posto)	Il rinculo distrugge la piattaforma
4-9	Nessun effetto	*
Si applicano le normali variazioni al Morale di Armata ed ai VP		

TABELLA DELLO SMARRIMENTO NELLA "STRADA COPERTA"	
Per ogni esagono dove si entra lungo la Strada Coperta tirate un dado per gruppo di unità in movimento per determinare se l'unità si smarrisce.	
Tiro di dado	Risultato
0-7	NE
8-9	Smarrita (indicatela con un segnalino "LOST")
DRM	
+1	Ogni 2 esagoni di strada coperta dove si è entrato in precedenza (arrotondate per difetto)
+1	Se smarrito in precedenza

TABELLA DELLA RESA INGLESE	
Se almeno uno spazio della città di Savannah è occupato da un'unità combattente Alleata in ordine di parata alla fine di qualsiasi turno di giocatore inglese, l'inglese deve effettuare un tiro di dado per la resa di Savannah.	
Tiro di dado	Risultato
-1 o meno	Resa inglese
0-9	NE
DRM	
-2	Se l'Armata inglese è Vacillante
-1	Se l'Armata inglese è Affaticata
-1	Se Prevost è stato perso
-1	Per ogni esagono di città occupato dall'Alleato, come sopra descritto, nel momento del tiro di dado

TABELLA DELL'ENTRATA VARIABILE DEI RINFORZI FRANCESI		
<i>Tirate nei turni 8, 9, 10 e 11 per i rinforzi francesi</i>		
Tiro di dado	Esagono di entrata	Nel turno di arrivo
0-4	V-1	Tutte le unità ricevono un bonus di +2 MP e tutta l'artiglieria MP x 2
5-7	V-2	Tutta l'artiglieria riceve MP x 2
8	V-3	Tutta l'artiglieria riceve MP x 2
9	F	Movimento normale

TABELLA DEI RINFORZI – GIOCO CAMPAGNA	
Turno 1 INGLESE: 1° Bn DeLany, 2° Ga Militia [esagono 1723 “B-1”) e la Batteria A [nell’HQ]	Turno 9 INGLESE: Batteria Invalid [nell’HQ] FRANCESE: Compagnia Marine, batteria A e B [variabili]
Turno 2 FRANCESE: Champagne Chasseurs, Avant Garde [3123 F].	Turno 10 INGLESE: Volontari di Colore, Batteria Augusta [nell’HQ] FRANCESE: Batteria A [variabile]
Turno 3 INGLESE: King’s Fl. Rangers, 1° Ga Militia [esagono 1023 B-2] e la Batteria B [all’HQ] AMERICANO: McIntosh, 1° SC, 3° SC, 6° SC, Twigg e Dooly e GA Militia Combinata [esagono 1014 A] FRANCESE: von Stdingk, Auxerrois, Foix, Compagnie Guadeloupe e Fucilieri Guadeloupe [esagono 3123 F]	Turno 11 INGLESE: Batteria Carolina [nell’HQ] FRANCESE: Distaccamento Volontari San Domingue e Batteria B [variabili]
Turno 4 INGLESE: Royal Marines, Royal Navy, Batteria navale e Batteria del forte [all’HQ] AMERICANO: Pulaski [entra col francese] FRANCESE: d’Estaing, Conde, Cambresis e Hainault [esagono 3123 F]	Turno 12 INGLESE: Convalescenti, Gran batteria [all’HQ]
Turno 5 INGLESE: Loyal Savannah Militia, Bateria D [all’HQ] AMERICANO: 1° Va Levies, 1° Va Light Dragoons [esagono 1014 A] FRANCESE: Colonial Chasseurs, Fucilieri duCap, Port-au-Prince e Martinique [esagono 3123 F]	NOTE A) Le unità americane che arrivano da 1014 A non hanno movimento strategico nel turno di arrivo. B) Le unità americane che arrivano da 3123 F non hanno movimento strategico nel turno di arrivo. C) I rinforzi francesi dei turni 8, 9, 10 e 11 tirano per l’entrata variabile (vedere la tabella)
Turno 6 FRANCESE: Dillon, Reggimento Irlandese Dillon, Armagnac, Battaglione Granatieri, Volontari Granatieri, de Noailles, Battaglione Riserva, Artiglieria Riserva, Granadiers de San Domingue e Volontari de San Domingue [esagono 3123 F]	
Turno 7 INGLESE: Maitland, 1° Battaglione Fraser Highlnaders [nell’HQ, possono muovere di un solo spazio nel turno di arrivo]. AMERICANO: Lincoln, Artiglieria SC Beekman, Cavalleria SC Horry, laurens, Corpo Leggero SC/Ga, 1° e 2° Battaglione Milizia Charlestown, Huger, 2° SC, 5° SC, Harden, Garden, Skirving, Reed e Milizia Combinata SC [esagono 1014].	SCHIERAMENTO INIZIALE DEL GIOCO CAMPAGNA <ul style="list-style-type: none"> • Von Porbeck in 1805 • Fanteria Leggera Graham in 1803 • Tutte le altre unità inglesi non indicate come rinforzi si schierano secondo il numero di località iniziale.
Turno 8 INGLESE: von Trumbach, Royal NC [nell’HQ, possono muovere di un solo spazio nel turno di arrivo]. FRANCESE: Battaglione Marine, bombardieri navali e batteria di mortai [Variabili]	ALTRE UNITA’ La Chatham County Militia, Indiani Creek e le pedine di rimpiazzo per i Volontari di Colore, Legione Pulaski e Tawes entrano in gioco nella campagna quale risultato di eventi casuali. Si schierano secondo le istruzioni della relativa carta.

TABELLA DEL TEMPO						
	0 = ritirare. Con 0 = Uragano, 1-2 = Venti Forti, 3-5 = Rovesci, 6-9 = Rovesci			1	2-3	4-9
	URAGANO	VENTI FORTI	ROVESCII	TEMPESTE	FORTI PIOGGE	FAVOREVOLE
Mov. Strategico	P	P	P	P	½ MP Bonus *	Normale
Movimento	P	½ MP*	½ MP*	½ MP*	Normale	Normale
Fuoco	P	P	DRM -1 per colpire	DRM -1 per colpire	DRM -1 per colpire	Normale
Comb. Ravvicinato	P	DRM -2	DRM -1	Normale	Normale	Normale
Altri effetti	1) Oriente – le unità Fr, Am. E Ing. Subiscono ciascuna 1 perdita di livello. Il possessore decide la priorità: cavalleria, fanteria, artiglieria. No VP. Variazioni normali al Morale di Armata. 2) Il tempo è Forti Piogge il turno dopo. 3) Si pescano ma non si giocano le carte 4) No Assedio e Bombardamento 5) No rinforzi 6) -2 al Recupero 7) No costruzione o completamento lavori campali	1) Il tempo è Forti Piogge il turno dopo. 2) Si pescano ma non si giocano le carte 3) No Assedio e Bombardamento 4) No rinforzi 5) -1 al Recupero 6) No costruzione o completamento lavori campali	1) Il tempo è Forti Piogge il turno dopo. 2) -2 al tiro di dado per l'Assedio e Bombardamento 3) No costruzione o completamento lavori campali	1) -1 al tiro di dado per l'Assedio e Bombardamento 2) No costruzione o completamento lavori campali	L'alleato può completare i lavori campali in costruzione ma non ne può costruire altri.	+1 al prossimo tiro di dado per il tempo.
P = Proibito * = arrotondate per eccesso						
Modificatori al tiro di dado						
1) Nel turno 2, -1 a meno che nel turno 1 non vi fosse Uragano, Venti Forti o Rovesci						
2) Nel turno 4, -2						
3) Tutti i modificatori sono cumulativi						
4) Nei turni senza tiro di dado per il tempo: continuate con il tempo del turno precedente a meno che non fosse Uragano, Venti Forti o Rovesci. In questi casi, il tempo è Forti Piogge.						
5) Nei turni campagna 16-25 vi è l'ultimo tempo prevalente o Forti Piogge.						
6) Per lo scenario storico non si tirano i dadi.						
7) Il turno 16 è di Nebbia. No movimento strategico. Il normale movimento su strada è normale. Il normale movimento fuori strada è ½ degli MP (per eccesso). -1 al Fuoco. Combattimento ravvicinato normale.						
8) I turni 17-25 sono di tempo Favorevole.						

TABELLA ASSEDIO E BOMBARDAMENTO I	
Tiro di dado	Risultato
0	Nessun bombardamento per questo turno
1	FR: riparare 1 lato d'esagono di lavori campali. Altrimenti nessun effetto. ING: riparare 1 lato d'esagono di lavori campali. Altrimenti nessun effetto.
2	FR: -1 al fuoco difensivo di artiglieria inglese per questo turno ING: +1 al fuoco difensivo di artiglieria inglese per questo turno
3	FR: -1 al Morale di Armata inglese. Ritirate sulla Tabella II. ING: -1 al Morale di Armata francese
4	FR: -1 al Morale di Armata inglese. ING: -1 al Morale di Armata francese o americano, a scelta dell'inglese. Ritirate sulla Tabella II.
5	FR: +1 al Morale di Armata francese. Ritirate sulla Tabella II. ING: +1 al Morale di Armata inglese. Ritirate sulla Tabella II.
6	FR: riducete un'unità di artiglieria inglese, a scelta del francese ING: riducete un'unità di artiglieria francese, a scelta dell'inglese
7	Rompete un lato d'esagono di fortificazione nemica (se non ve ne sono, rimuovete una pedina da quelle disponibili)
8	FR: Rompete un lato d'esagono di fortificazione nemica. Ritirate sulla Tabella II. ING: Rompete un lato d'esagono di fortificazione nemica (se non ve ne sono, -1 al Morale di Armata francese). Ritirate sulla Tabella II.
9	FR: Distruggete un esagono di città, a scelta del francese, soggetto alla Dispersione. Ritirate sulla Tabella II.

	ING: Rompete 2 lati d'esagono di fortificazione nemica. (se non ve ne sono, -1 al Morale di Armata francese). Ritirate sulla Tabella II.
--	---

TABELLA ASSEDIO E BOMBARDAMENTO II	
Tiro di dado	Risultato
0-1	Nessun bombardamento per questo turno
2-3	FR: riparare 1 lato d'esagono di lavori campali. Altrimenti nessun effetto. ING: riparare 1 lato d'esagono di lavori campali. Altrimenti nessun effetto.
4	FR: doppi MP dell'artiglieria francese questo turno. ING: doppi MP alla Fanteria Leggera Graham questo turno.
5	FR: Beekman può immediatamente effettuare il fuoco di artiglieria aggiuntivo al normale fuoco difensivo di artiglieria per questo turno. ING: DRM +1 al fuoco difensivo di artiglieria inglese per questo turno
6	FR: barche incendiarie francesi. Tiro di dado 0-7 = nessun effetto. 8-9 = -1 al Morale di Armata inglese ING: +1 al Morale di Armata inglese
7	FR: -1 al Morale di Armata inglese ING: +1 al Morale di Armata inglese
8	FR: -1 al Morale di Armata inglese ING: -1 al Morale di Armata americana
9	FR: +2 al Morale di Armata americano ING: -1 al Morale di Armata sia francese che americano

Considerate i lati d'esagono rotti o gli esagoni di città distrutti come terreno aperto. La rete stradale negli esagoni di città distrutti viene bloccata. Le unità adiacenti a lati d'esagono rotti effettuano un controllo del morale. Si applicano i normali risultati. Un'unità in un esagono distrutto di città perde un livello di forza (a scelta del possessore). Tutte le unità effettuano poi un controllo del morale sottraendo 1 dal tiro di dado. Si applicano tutte le normali modifiche al morale di armata ed ai VP per le perdite subite sulle Tabelle di Assedio e Bombardamento. Tira prima il francese, dopo aver completato almeno un lato d'esagono di lavori campali. Le carte di eventi casuali possono ulteriormente modificare il tiro di dado.

Traduzione a cura di Gianni Sorio per
I Giochi dei Grandi – Verona
www.igochideigrandi.it