



The American Civil War

la guerra civile americana

un epico gioco di alta strategia

regole base, standard ed avanzate

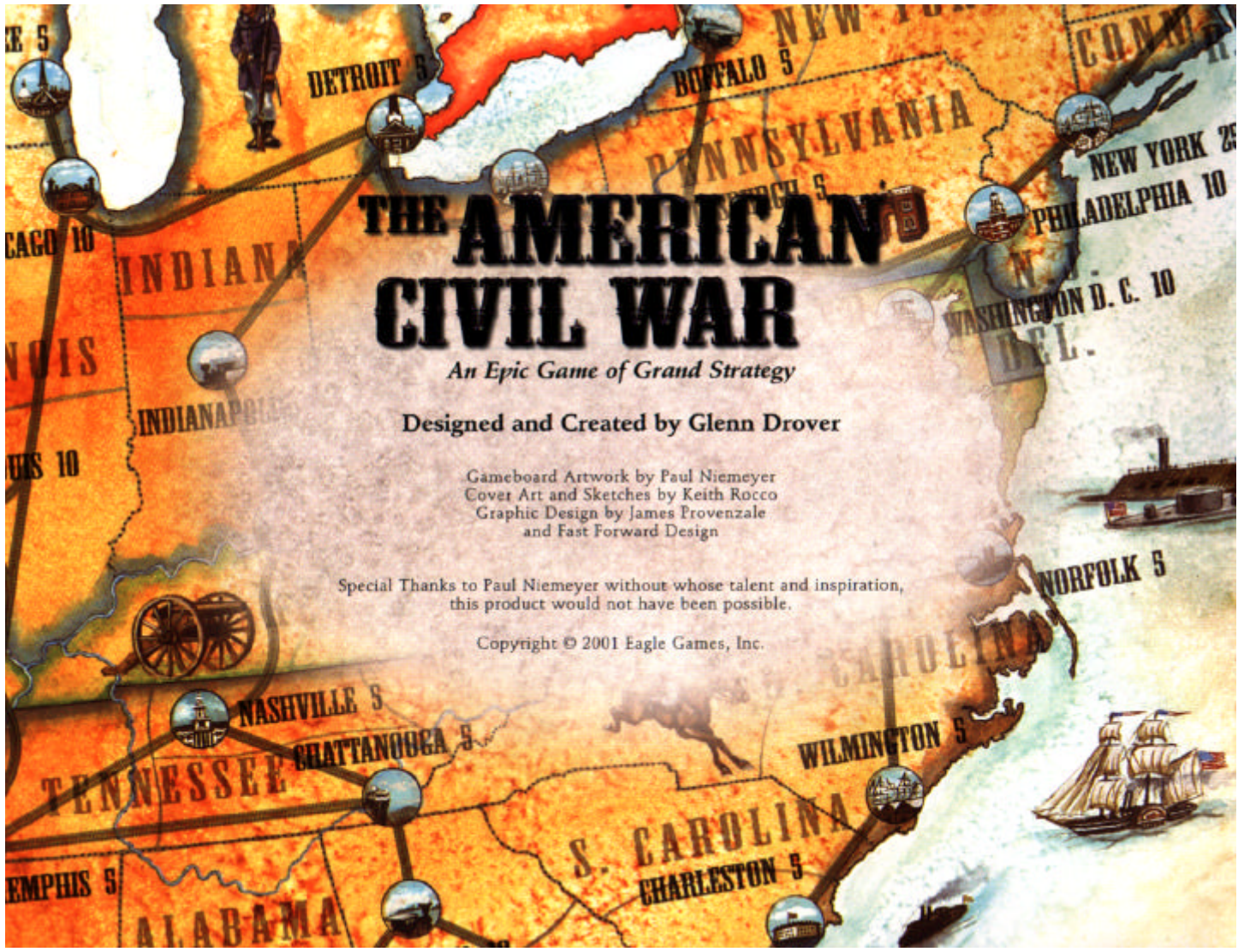
da 2 a 4 giocatori

Traduzione ed adattamento a cura di Bumbi per Giochi Rari - Versione 1.0 - Luglio 2002



<http://www.giochirari.it>
e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA: la presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; essa è da considerarsi esclusivamente come un aiuto per i giocatori di lingua italiana, per comprendere meglio le regole del gioco e le carte da gioco che in esso sono contenute. Tutti i diritti sul gioco "The American Civil War" sono detenuti dal legittimo proprietario.



THE AMERICAN CIVIL WAR

An Epic Game of Grand Strategy

Designed and Created by Glenn Drover

Gameboard Artwork by Paul Niemeyer
Cover Art and Sketches by Keith Rocco
Graphic Design by James Provenzale
and Fast Forward Design

Special Thanks to Paul Niemeyer without whose talent and inspiration,
this product would not have been possible.

Copyright © 2001 Eagle Games, Inc.



Introduzione

Struttura del regolamento

Il regolamento per "the American Civil War" è suddiviso in tre parti:

- Le regole base: queste regole sono brevi e semplici da imparare. Esse permettono a tutti di prendere in mano il gioco ed iniziare a giocare rapidamente.
- Le regole standard: queste regole concepite a partire dalle regole base (modificandole a volte). Questo regolamento standard permette di aggiungere maggior dettaglio al gioco. Dopo aver giocato alle regole base per qualche volta, i giocatori possono decidere se passare a giocare col set di regole standard per partite più avvincenti.
- Le regole avanzate: queste regole, basate sui precedenti set, permettono di ottenere un elevato livello di realismo pur rimanendo negli schemi del gioco. Questo rende il gioco un po' più lento ed inevitabilmente più lungo, ma risulta essere perfetto per quei giocatori che vogliono aggiungere realismo e spessore al gioco. Tutte le regole avanzate sono OPZIONALI e possono essere aggiunte alle regole Standard singolarmente o nella loro interezza; basta che i giocatori si accordino tra loro prima di dare inizio alla partita.

Nord e Sud

Nella Guerra Civile Americana ("American Civil War") c'erano due fazioni opposte. Il Nord, ovvero i Nordisti anche chiamati "Unione", U.S.A o Yankee, aveva la propria capitale a Washington D.C. La fazione opposta era formata dal Sud, cioè i Sudisti detti anche Confederati, C.S.A. o Ribelli ed aveva in Richmond la propria capitale.

LE REGOLE BASE

Il Gioco

Questo gioco permette ai giocatori di ricreare la Guerra Civile. Essi muoveranno i loro pezzi che rappresentano armate (fanteria, cavalleria ed artiglieria) e leader su una mappa che rappresenta gli Stati Uniti al tempo della guerra. La mappa è suddivisa in "**Regioni**" e Città che funzionano come spazi. I giocatori possono muovere i loro pezzi da una Regione ad una Regione adiacente. Quando le armate delle due fazioni opposte s'incontrano in una medesima regione, qui avviene una "**Battaglia**". L'obiettivo del gioco è riuscire ad occupare, prima degli avversari, otto delle loro città nemiche.

NOTA: le regole base danno vita a partite combattute alla pari. Siccome non sono storicamente accurate offrono ai giocatori uguali possibilità di vittoria. Se i giocatori vogliono giocare partite storicamente più accurate, possono ignorare la sezione di Preparazione delle regole Base (più avanti) ed usare la preparazione degli "Scenari Storici" proposta nella sezione degli Scenari che si trova in fondo al manuale.

La Plancia

REGIONI: La Mappa è suddivisa in Regioni con diverse soluzioni di movimento. Le linee sono grigie per gli Stati Sudisti; le Aree controllate dal giocatore Sudista all'inizio della partita hanno i bordi grigi. Le linee sono blu per gli Stati Nordisti; le Aree controllate dal giocatore Nordista all'inizio della partita hanno i bordi blu.

Le linee ed i bordi delle Aree sono verdi per gli "Stati di Confine". Entrambi i giocatori possono spostarsi in questi Stati.

Le altre linee (rosse ed arancioni) sono per il Canada, il Messico e per i Territori. Queste aree

sono "zone vietate" e nessuno dei giocatori ci può entrare.

CITTÀ: Le Città sono i piccoli cerchi a fianco dei quali sono riportati numeri e nomi. Le Città sono considerate dei particolari tipi di Regione e sono trattate esattamente come le regioni per quello che concerne il movimento. Ogniqualvolta nelle regole si fa riferimento alle Regioni,

LAGHI e OCEANI: Le aree blu chiaro sono laghi, oceani ed il Golfo del Messico. Nessun pezzo può muovere in queste aree.

FERROVIE: I lunghi segmenti che connettono le Città sono "Ferrovie". Le Ferrovie non sono utilizzate con le regole Base.

FIUMI: I Fiumi sono solo decorativi e non hanno nessun effetto sul movimento. Essi non dividono le Regioni.

I Pezzi

Nella versione Base del gioco "The American Civil War" sono usati cinque tipi di pezzi. I pezzi sono mossi sulla plancia, combattono gli altri pezzi in Battaglie ed occupano le Città nemiche al fine di vincere la partita.



FANTERIA: La Fanteria rappresenta unità di soldati a piedi armati di moschetto. Sono i più economici e più comuni tipi di pezzi nel gioco. Può muoversi di una Regione per turno e quando sparano in Battaglia eliminano un nemico ottenendo otto o più (lanciano due dadi).



CAVALLERIA: La Cavalleria rappresenta unità di soldati a cavallo armati con carabine (fucili più piccoli dei

moschetti). Sono veloci, ma in Battaglia sono meno efficaci della fanteria. Possono muoversi di due Regioni per turno e quando sparano in Battaglia eliminano un nemico ottenendo nove o più (lanciando due dadi).



ARTIGLIERIA: L'Artiglieria rappresenta unità di cannoni e soldati atti al loro armamento e fuoco. È lenta e costosa, ma mortale in Battaglia. Può muoversi di due Regioni per turno. e quando spara in Battaglia elimina un nemico ottenendo sette o più (lanciando due dadi).



LEADER: I Leader comandano le armate e le aiutano a combattere con più efficacia. Non "sparano" ai nemici nelle Battaglie, ma possono effettuare una delle due azioni speciali nel corso del turno di Battaglia del giocatore: in Battaglia, ogni Leader può aggiungere un pezzo al numero totale dei pezzi che possono sparare in un Turno di Battaglia; oppure può tentare di "riunire" al resto dell'armata uno dei pezzi del giocatore che sono stati eliminati in Battaglia. Il Leader non è eliminato in Battaglia come gli altri pezzi, ma solo se si trova sulla "Linea di Battaglia" e l'avversario ottiene 11 o 12 sparando ad un'altra unità (vedere la sezione Battaglie più avanti).



PORTA STENDARDO: I Porta Stendardo sono utilizzati come indicatori. Possono rimpiazzare un folto gruppo di unità che si trova in una singola Regione. Quando una Regione diventa troppo "affollata" di pezzi, il giocatore può rimpiazzarli con un Porta Stendardo. Egli piazza quindi i pezzi rimossi che compongono l'Armata su un lato della mappa (nell'area coi ritratti).

Preparazione del Gioco

Prima dell'inizio del primo turno di gioco, disporre i pezzi sulla mappa come spiegato qui di seguito:

IL GIOCATORE SUDISTA: Pezzi Grigi (inizia a disporre per primo)

Un'unità di Fanteria in ciascuna Città Sudista (racchiusa da un bordo grigio - 13 Città in tutto).

IN AGGIUNTA:

3 unità di Fanteria, 2 di Cavalleria e 2 di Artiglieria a Richmond

2 unità di Fanteria, 1 di Cavalleria e 1 di Artiglieria a Chattanooga

2 unità di Fanteria, 1 di Cavalleria e 1 di Artiglieria a Memphis

5 unità di Fanteria, 2 di Cavalleria e 2 di Artiglieria

ovunque nel Sud (dentro i bordi grigi). Al massimo un pezzo per Regione o Città.

IL GIOCATORE NORDISTA: Pezzi Blu (si posiziona per secondo)

Un'unità di Fanteria in ciascuna Città Nordista (racchiusa da un bordo blu) più St.Louis e Washington D.C. (13 Città in tutto).

IN AGGIUNTA:

3 unità di Fanteria, 2 di Cavalleria e 2 di Artiglieria a Washington D.C.

2 unità di Fanteria, 1 di Cavalleria e 1 di Artiglieria a Cincinnati

2 unità di Fanteria, 1 di Cavalleria e 1 di Artiglieria a St.Louis

5 unità di Fanteria, 2 di Cavalleria e 2 di Artiglieria ovunque nel Nord (dentro i bordi blu). Al massimo un pezzo per Regione o Città.

I Turni

I giocatori si succedono muovendo i propri pezzi e combattendo ogni Battaglia che abbia luogo. Un giocatore deve aver terminato di muovere i propri pezzi prima che una Battaglia possa essere combattuta. Dopo che i giocatori hanno effettuato tre turni completi (cioè muovendo e combattendo a turno per tre volte), possono essere acquistati e messi sulla mappa nuovi pezzi da entrambe i contendenti (vedere più avanti la sezione "Acquistare Nuovi Pezzi"). Questa sequenza sarà quindi ripetuta fino al termine della partita. L'esatta sequenza è la seguente:

Turno 1

Il giocatore Sudista muove ed effettua tutte le Battaglie che ne conseguono.

Il giocatore Nordista muove ed effettua tutte le Battaglie che ne conseguono.

Turno 2

Il giocatore Sudista muove ed effettua tutte le Battaglie che ne conseguono.

Il giocatore Nordista muove ed effettua tutte le Battaglie che ne conseguono.

Turno 3

Il giocatore Sudista muove ed effettua tutte le Battaglie che ne conseguono.

Il giocatore Nordista muove ed effettua tutte le Battaglie che ne conseguono.

Acquistare Nuovi Pezzi

Il giocatore Sudista acquista nuovi pezzi e li dispone sulla mappa.

Il giocatore Nordista acquista nuovi pezzi e li dispone sulla mappa.

Ripetere le sequenza

Come Vincere

Un giocatore vince (immediatamente) la partita quando possiede allo stesso tempo 8 Città avversarie. Le Città avversarie si considerano possedute quando vi si trova almeno un'Armata del giocatore (Fanteria, Cavalleria o Artiglieria). Ai fini della vittoria per il giocatore Nordista, Richmond conta come due Città. Ai fini della vittoria per il giocatore

Sudista, Washington D.C. conta come due Città. Ai fini della vittoria St. Louis è considerata una Città Nordista (Esempio: il giocatore Sudista occupa Washington D.C., St. Louis, Chicago, Philadelphia, New York ed Indianapolis. Se riuscisse a conquistare ancora una Città Nordista avrebbe vinto la partita).

Movimento

Nel corso del turno di ogni giocatore, egli può muovere tutti, alcuni o nessuno dei suoi pezzi. Ai fini del movimento ogni Regione e Città conta come uno spazio. La Fanteria e l'Artiglieria si possono spostare di una sola Regione per turno (ciò equivale ad avere un solo punto movimento), mentre la Cavalleria ed i Leaders si possono spostare di due Regioni per turno (hanno cioè due punti movimento). Ogni volta che un pezzo si sposta in una Regione contenente un pezzo avversario, ha luogo una Battaglia (vedere più avanti "Battaglie") e quel pezzo non si può più spostare per il resto del turno. I pezzi posseduti dal giocatore avversario non possono occupare la stessa Regione senza scendere in Battaglia.

Battaglie

Tutte le volte che un giocatore muove dei pezzi in una Regione che contiene pezzi di proprietà dell'avversario, è combattuta una Battaglia.

PREPARAZIONE della BATTAGLIA

Entrambe i giocatori prendono tutti i loro pezzi coinvolti nella Battaglia e li dividono in due gruppi: la Prima Linea (Battle Line) e la Riserva (Reserve).

1) Prima Linea: i pezzi che compongono la Prima Linea sono disposti a contatto coi pezzi avversari e rappresentano quelle truppe atte a fronteggiare il nemico a breve distanza e pronte a far fuoco. Nella Prima Linea di ciascun giocatore ci deve essere almeno un'Armata (il Leader non conta come Armata).

2) Riserva: i pezzi che formano il gruppo dei Riservisti sono posti dietro la Prima Linea e rappresentano quelle unità a distanza di sicurezza, dietro la schermaglia.

LA SEQUENZA di BATTAGLIA

La battaglia è quindi risolta utilizzando la sequenza proposta qui di seguito fino a quando ad uno dei giocatori non rimangono più pezzi nella propria Prima Linea.

- 1) SPARARE (entrambe i giocatori - inizia il difensore)
- 2) RECUPERARE (entrambe i giocatori - inizia il difensore)
- 3) MUOVERE PEZZI DA O NELLA RISERVA (entrambe i giocatori - inizia il difensore)
ripetere la sequenza

SPARARE

Nel corso del turno di fuoco di un giocatore egli "spara" coi suoi pezzi a quelli dell'avversario nel tentativo di "colpirli", eliminandoli quindi dal gioco. Il giocatore "in difesa" (il giocatore i cui pezzi si trovavano nella regione sotto attacco) spara per primo.

- Solo i pezzi in Prima Linea possono sparare.
- Ogni pezzo può sparare soltanto una volta per ogni turno di fuoco.
- In ogni turno di fuoco ogni giocatore può sparare con un massimo di 5 pezzi; se in Prima Linea si trova anche un Leader è possibile sparare con un pezzo in più (esempio: il giocatore Confederato ha due Leader in Prima Linea, quindi egli può sparare con 7 dei suoi pezzi - ammesso che egli abbia 7 pezzi che possono sparare).
- Tutti i pezzi in Prima Linea che possono sparare DEVONO farlo (esempio: se un giocatore ha quattro pezzi nella sua Prima Linea egli è obbligato a sparare con tutti. Non può decidere di sparare con meno di quattro unità).

Il giocatore che spara sceglie quale dei suoi pezzi utilizzare (uno per volta) e quali dei suoi avversari prendere di mira (il "bersaglio"). Egli tira quindi due dadi. Se il risultato è uguale o maggiore al valore di fuoco dell'unità che ha appena sparato, il bersaglio è eliminato. I pezzi eliminati possono essere recuperati (vedere più avanti la sezione "Recuperare"), perciò essi andranno tenuti da parte fino al termine della Battaglia. Dopo la Battaglia potranno essere rimessi nella scatola insieme a tutti gli altri pezzi eliminati.

<u>Pezzo</u>	<u>Valore di Fuoco</u>
Cavalleria	9
Fanteria	8
Artiglieria	7

NOTE: i Leader non possono essere scelti come "bersaglio". Nel corso di una Battaglia potranno essere eliminati solamente se si trovano in Prima Linea ed il giocatore avversario ottiene un 11 o un 12 quando spara ad un altro pezzo.

BONUS per ARMATA MISTA

Se un giocatore possiede, nella propria Prima Linea, un pezzo di ogni tipo (Fanteria, Cavalleria, Artiglieria e Leader), può aggiungere un +1 ad ogni tiro di dado quando spara!

(esempio: normalmente la Fanteria, quando spara, ha bisogno di ottenere almeno un 8 per riuscire a colpire. Se il giocatore che sta' sparando possiede, nella propria Prima Linea, tutti e quattro i tipi di unità, alla Fanteria basterà un 7 per colpire l'avversario). Questo bonus è perso se, nel corso della battaglia, non si possiedono più in Prima Linea tutti e quattro i tipi di unità.

RECUPERARE

- 4 Nel corso del turno di recupero di un giocatore, ogni Leader che si trova nell'area di Riserva può tentare di "recuperare" un pezzo che era stato precedentemente eliminato in battaglia (nel corso della stessa battaglia). Per ogni Leader tira due dadi. Se il risultato è almeno un 9, egli ha avuto successo e riprende una delle unità eliminate e la mette nell'area di riserva. I Leader possono tentare di "recuperare" unità di Fanteria, Cavalleria o Artiglieria che sono state appena eliminate, ma non possono tentare di "recuperare" un altro Leader appena eliminato.

MUOVERE PEZZI DA O NELLA RISERVA

Nel corso del turno della Riserva di un giocatore, egli può muovere un numero qualsiasi di pezzi

dalla Prima Linea alla Riserva e viceversa. Egli deve però sempre lasciare almeno un'unità in Prima Linea (il Leader non conta) oppure perderà la Battaglia.

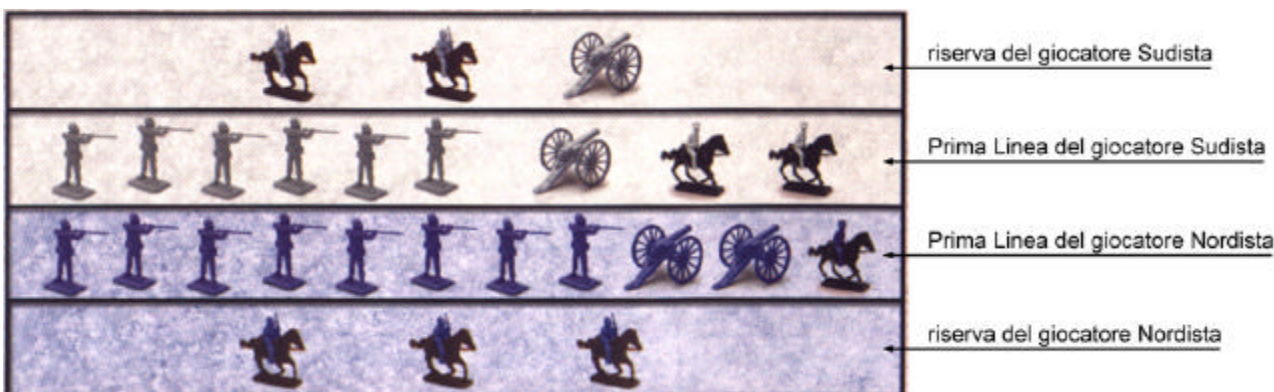
PERDERE la BATTAGLIA

Un giocatore perde la Battaglia quando non ha più unità di Fanteria, Cavalleria o Artiglieria in Prima Linea. Quando un giocatore perde la Battaglia, ogni altro suo pezzo rimanente nella Riserva ed ogni Leader in Prima Linea sarà eliminato.

VINCERE la BATTAGLIA

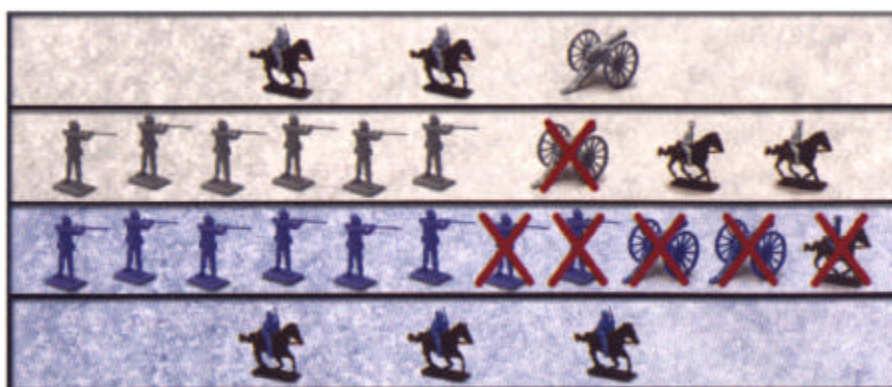
Il giocatore che ha vinto la Battaglia rimette tutti i suoi pezzi sopravvissuti (sia quelli che si trovano in Prima Linea che quelli nell'Area di Riserva) nella Regione nella quale ha avuto luogo la Battaglia.

ESEMPIO DI BATTAGLIA



DISPOSIZIONE

Il giocatore Sudista (6 unità di Fanteria, 2 di Cavalleria, 2 di Artiglieria e 2 Leader) è stato attaccato dal giocatore Nordista (8 unità di Fanteria, 3 di Cavalleria, 2 di Artiglieria ed 1 Leader). Il giocatore Sudista mette 2 unità di Cavalleria ed una di Artiglieria nella Riserva. Il giocatore Nordista mette invece in riserva le sue 3 unità di Cavalleria.



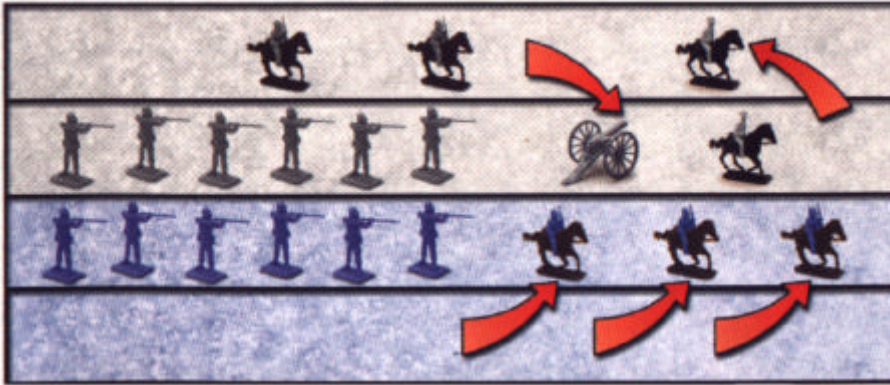
FUOCO (Turno 1)

Il giocatore Sudista (che in questo caso è il difensore, quindi può sparare per primo) decide di impiegare 6 unità di Fanteria ed una di Artiglieria (5 + 2 per via dei 2 Leader presenti in Prima Linea). Il pezzo di Artiglieria ha bisogno di ottenere almeno un 7 per colpire ed ottiene: 8 (colpito!). Le unità di Fanteria necessitano invece almeno di un 8 per colpire ed ottengono: 8, 5, 12, 4, 6 ed 8 (3 colpi a segno!). Il giocatore Sudista decide di eliminare 2 unità nemiche di Artiglieria e 2 di Fanteria. Inoltre il 12 ottenuto coi tiri della Fanteria gli permette di eliminare il Leader Nordista che si trova in Prima Linea. Accidenti che colpo!

Al giocatore Nordista rimangono in Prima Linea 6 unità di Fanteria. Cinque di esse possono far fuoco (non c'è nessun Leader). Esse necessitano almeno di un 8 per colpire ed ottengono: 7, 8, 7, 5 e 4 (solo 1 colpo!). Il giocatore Nordista decide quindi di eliminare il pezzo di Artiglieria Sudista.

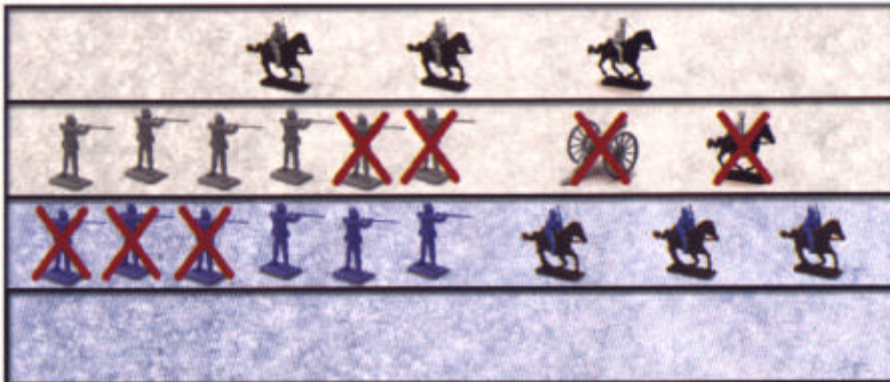
RECUPERO (Turno 1)

Nessuno dei giocatori ha un Leader nell'area di Riserva, quindi non si possono tentare azioni di recupero.

**RISERVA (Turno 1)**

Il giocatore Sudista sposta uno dei suoi Leader nella Riserva ed il suo ultimo pezzo di Artiglieria in Prima Linea.

Il giocatore Nordista sposta tutta la sua Cavalleria in Prima Linea.

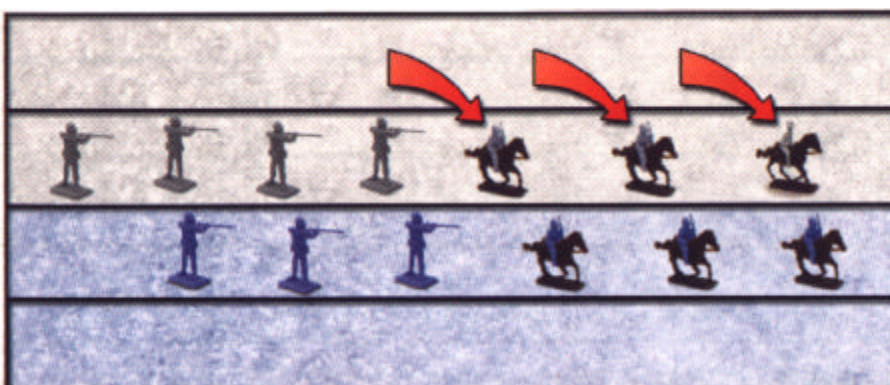
**FUOCO (Turno 2)**

Il giocatore Sudista può Sparare con cinque unità di Fanteria ed una di Artiglieria. Fa fuoco con la sua Artiglieria ed ottiene un 6 (Mancato!). Spara quindi con le sue cinque unità di Fanteria ed ottiene: 8, 3, 7, 9 e 9 (tre colpi). Il giocatore Sudista decide quindi di eliminare 3 pezzi di Fanteria nemici.

Il giocatore Nordista Spara con tre unità di Fanteria ed ottiene: 7, 11 ed 8 (due colpi più la perdita di un Leader!). Egli spara ora con due dei suoi pezzi di Cavalleria ed ottiene: 9 e 5 (un colpo). Il giocatore Nordista decide infine di eliminare 2 pezzi di Fanteria ed 1 di Artiglieria al nemico (più un Leader per il colpo fortunato ottenuto con la Fanteria).

RECUPERO (Turno 2)

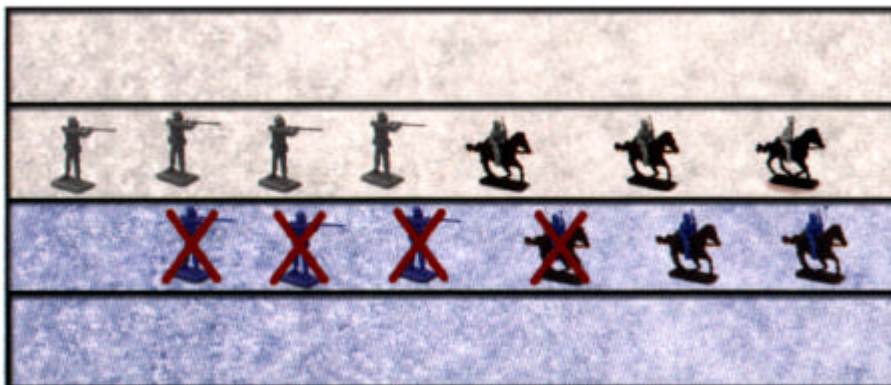
Il giocatore Sudista tenta di recuperare uno dei suoi pezzi di Artiglieria. Egli deve ottenere almeno un 9 per aver successo, ma ottiene soltanto un 6. Non è sufficiente.

**RISERVA (Turno 2)**

Il giocatore Sudista sposta i suoi due pezzi di Cavalleria ed il Leader dalla riserva in Prima Linea.

Il giocatore Nordista lascia tutti i suoi pezzi in Prima Linea.

6



FUOCO (Turno 3)

Il giocatore Sudista fa' Fuoco con le sue due unità di Cavalleria ed ottiene: 7 e 9 (un colpo). Egli Spara quindi coi suoi quattro pezzi di Fanteria ed ottiene: 9, 2, 12 e 9 (ben tre colpi!). Decide quindi di eliminare 3 unità di Fanteria Nordista ed una di Cavalleria.

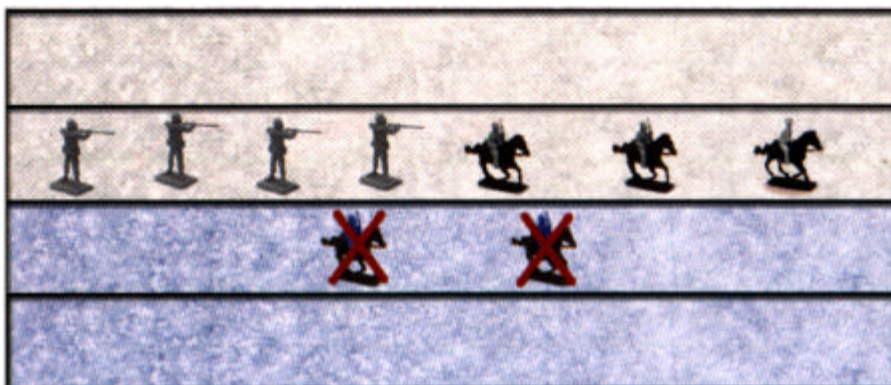
Il giocatore Nordista Spara con le sue due ultime unità di Cavalleria ed ottiene: 4 e 7 (nessun colpo!).

RECUPERO (Turno 3)

Nessuno dei due giocatori può tentare azioni di Recupero.

RISERVA (Turno 3)

Nessuno dei due giocatori decide di spostare pezzi.



FUOCO (Turno 4)

Il giocatore Sudista fa' Fuoco con la sua Fanteria ed ottiene immediatamente un 11 ed un 12! Entrambe le unità di Cavalleria Nordista sono eliminate. La Battaglia è terminata ed il giocatore Sudista è il vincitore. Le sue unità sopravvissute possono ora far ritorno nella Ragione che hanno ottimamente difeso.

Acquistare nuovi Pezzi

Dopo che entrambe i giocatori hanno effettuato tre turni di gioco completi spostandosi e combattendo tutte le Battaglie che ne sono scaturite, essi effettuano un turno nel quale possono acquistare nuove unità e piazzarle sulla mappa.

Il giocatore Sudista acquista e piazza i propri nuovi pezzi per primo.

PUNTI PRODUZIONE

Ogni giocatore totalizza i propri "Punti Produzione" (PP) sommando il numero delle Città "Amiche" e moltiplicando il risultato per 10.

NOTA: Il numero che si trova vicino ad ogni Città non è utilizzato con le Regole Base. Con questo regolamento tutte le Città hanno un valore pari a 10.

Le Città amiche sono:

- 1) quelle che si trovano dentro ai propri confini (blu per il giocatore Nordista e grigio per il giocatore Sudista) e che non sono occupate da pezzi nemici e
- 2) quelle dentro gli Stati di Confine (St. Louis, Louisville e Washington D.C.) nelle quali si trova almeno uno dei pezzi del giocatore (il Leader non conta come pezzo).

Sulla Mappa sono presenti 11 Città Nordiste, 13 Città Sudiste e 3 Città di Confine. Il giocatore Nordista inizia la partita possedendo Washington D.C. e St. Louis (in pratica entrambe i giocatori iniziano la partita con un numero di Città tali da avere punteggio totale di 130 PP).

NOTA: Washington D.C. è considerata, ai fini della Produzione, una Città di Confine, ma, ai fini della vittoria, è considerata una Città Nordista. Ciò è dovuto al fatto che la Città che si trova sulla Mappa rappresenta Washington D.C. e Baltimora nel Maryland. Se Washington era la Capitale degli stati del Nord, Baltimora era una Città molto popolosa e piena di simpatizzanti Sudisti.

COMPRIARE NUOVI PEZZI

Le Unità hanno il seguente costo:

<u>Pezzo</u>	<u>costo in Punti Produzione</u>
Fanteria	10
Cavalleria	15
Artiglieria	20
Leader	20

Ogni Punto di Produzione non utilizzato è perso. Usalo o lo perderai.

DISPORRE I NUOVI PEZZI

Le nuove Unità appena acquistate possono essere piazzate ovunque sulla mappa entro i confini del giocatore (blu per il giocatore Nordista e grigi per il giocatore Sudista). Tuttavia, in ogni Regione o Città può essere piazzato solamente un nuovo pezzo. Inoltre non possono essere piazzati nuovi pezzi in Regioni o Città che contengono unità nemiche. Infine non è possibile piazzare nuovi pezzi entro i confini avversari o negli Stati di Confine.

LE REGOLE STANDARD

Il Gioco

"The American Civil War" è un gioco di alta strategia e di battaglie tattiche. I giocatori prendono il controllo delle due opposte fazioni in guerra, il Nord o il Sud, da Fort Sumter fino alla fine della guerra. Riuscirà l'Unione a salvarsi oppure riusciranno i Confederati ad ottenere l'indipendenza? Le decisioni dei giocatori determineranno l'esito del conflitto. I giocatori potranno costruire Armate di solida Fanteria, rapida Cavalleria e mortale Artiglieria, oppure potranno spendere parte della loro produzione nella formazione di grandi generali e del loro staff, costruire le proprie Flotte navali o ampliare le rotte Ferroviarie. Anche la Politica e le iniziative Diplomatiche possono modificare il corso degli eventi. Emancipando gli schiavi, decretando la confisca dei beni, catturando le Città e Capitali nemiche o risultando vittoriosa sul campo di battaglia ogni parte può modificare le sorti della guerra in suo favore. Ciò può addirittura influenzare le grandi potenze Europee ad intervenire nel conflitto.

I giocatori manovrano le loro Armate attraverso una mappa degli Stati Uniti risalente al 1861-1865 con parte del Canada e del Messico. Quando le Armate entrano in collisione, vengono combattute le battaglie tattiche: il fragore della Fanteria, le cariche della Cavalleria, il fuoco dell'Artiglieria e grandi generali che guidano gli assalti o tentano di riunire le truppe. Quando la prima linea di un'armata è sconfitta, questa si ritira. Il poderoso inseguimento dell'Armata vittoriosa può realmente devastare le forze sconfitte. La cattura di una Città nemica, riduce l'abilità dell'avversario di produrre e supportare le proprie Armate, conducendo infine alla vittoria totale.

I Pezzi

I pezzi rappresentano unità di Fanteria, Cavalleria, Artiglieria (chiamate genericamente Unità) oppure grandi generali in grado di ispirare le proprie truppe a compiere atti eroici. Le unità di Fanteria e Cavalleria rappresentano grosso modo delle Divisioni (composte approssimativamente da 5000 uomini) e le unità di Artiglieria rappresentano dei Battaglioni (batterie formate da 16 cannoni circa). Le unità dell'Unione sono blu, quelle Confederate sono grigie, quelle Inglesi/Canadesi sono rosse e quelle Francesi sono azzurre.



FANTERIA: *Costituiva l'ossatura dell'esercito nella Guerra Civile. La Fanteria era armata con dei nuovi tipi di moschetti che sparavano munizioni a forma di piccola palla, micidiali fino a circa 500 yarde (circa 457 metri!). Ciò rendeva la tattica soprannominata "la carica delle gloriose baionette" sanguinosa quanto rovinosa. La Fanteria si sposta di 1. In combattimento ha 1 Azione da Battaglia e può Caricare o Sparare.*



CAVALLERIA (cavallo marrone): *I moschetti e le munizioni a palle segnarono definitivamente la fine delle cariche di Cavalleria contro la Fanteria schierata. La Cavalleria dell'epoca era preziosa per i raid dietro le linee nemiche, per le ricognizioni, per coprire il fianco dell'Armata e per inseguire il nemico sconfitto. Dispendiose da costituire, il comandante che non ne sa fare buon uso andrebbe presto incontro a sconfitta certa. La Cavalleria si sposta di 2. In combattimento ha a disposizione 2 Azioni da Battaglia e può Caricare o Sparare.*

8



CAVALLERIA D'ÉLITE (cavallo nero): Alcune unità di Cavalleria si distinguevano per essere molto superiori alla maggior parte delle altre. Forse per via del superbo comando, delle ottime qualità equestri e dell'impeto, esse erano molto abili nel compiere imprese che andavano ben oltre l'abilità media della Cavalleria. La Cavalleria d'Élite si sposta di 2. In combattimento dispone di 2 Azioni da Battaglia e può Caricare o Sparare. La Cavalleria d'Élite è l'unica unità che può sparare due volte in una fase di battaglia. Possono essere micidiali negli inseguimenti.



ARTIGLIERIA: L'artiglieria era considerata come un'unità di supporto alle numerose formazioni di Fanteria che costituivano il "grosso" degli eserciti di quel periodo. Erano in grado sia di bombardare i nemici da oltre mille yarde di distanza (poco più di 900 metri) che di colpirli a breve distanza, mentre caricavano, con una serie di raffiche micidiali. Un esercito dotato di buone sezioni di artiglieria poteva avere un notevole vantaggio riuscendo a mantenersi a debita distanza e, nel contempo, a "martellare" da lontano il malcapitato nemico devastandone le fila se questi tentava di avanzare! L'Artiglieria si muove di 1. Nei combattimenti ha 1 Azione da Battaglia e può solo sparare (anche se può far fuoco ad una distanza di 2 aree di battaglia).



LEADER (cavallo nero): Nel gioco questi pezzi rappresentano svariate cose:

- 1) Comandanti carismatici che possono ispirare le proprie truppe ad agire meglio; attaccare con slancio e riprendersi quando scoraggiate.
- 2) Eminenti tattici che hanno l'abilità di scovare le debolezze del nemico.
- 3) L'intera struttura di comando effettivamente in grado di controllare una grande armata sul campo di battaglia. Tutti questi aspetti permettevano ad un esercito di lanciare attacchi molto efficaci e di avere un maggior potere di resistenza quando iniziavano gli scontri a fuoco. Gli ottimi Leader potevano fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta. I Leader si spostano di 2. Nei Combattimenti dispongono di 2 Azioni da Battaglia, possono raggruppare le truppe costrette alla ritirata oppure possono influenzare i combattimenti delle linee avanzate. I Leader, nelle Battaglie, non possono essere attaccati direttamente.



PORTA STENDARDO: questi pezzi sono utilizzati per rappresentare sulla mappa Armate di grandi dimensioni. Tutte le volte che un giocatore lo desidera, può sostituire un gruppo di unità (Armata) con uno di questi pezzi. Le unità sono quindi messe su un lato della mappa. Le immagini con le scene di battaglia che si trovano sul lato destro e sinistro della mappa sono ideali per questo scopo, mostrando facilmente quale Armata è a Est (destra) e quale ad Ovest (sinistra).

Leader	Infantry	Cavalry	Artillery

La Mappa

La mappa è suddivisa in **Regioni** per determinare produzione, movimento e possesso. Le Regioni sono Città a suddivisioni di Stati (o Province per il Canada). Ai fini del gioco (movimento e battaglia), le Città sono considerate alla stessa maniera delle più estere Regioni. Le Regioni iniziano sotto il controllo del giocatore Nordista (blu), del giocatore Sudista (grigio) o di nessuno di essi (verde per gli Stati di Confine che iniziarono la guerra da neutrali, rosso per il Canada posseduto dalla Gran Bretagna e marrone per il Messico). Gli Oceani ed i laghi sono dipinti di azzurro. Nessuna unità può muovere attraverso Oceani e Laghi con la sola

eccezione dei movimenti anfibi (vedere più avanti). Nessun pezzo si può muovere nei Territori Indiani o i Territori dell'Ovest" che si trovano sul bordo sinistro della mappa. I Fiumi sono solo decorativi e non hanno nessuna funzione. Essi non dividono le Regioni.

Il giocatore Unionista, all'inizio del gioco, possiede tutte le regioni blu, mentre il giocatore Confederato possiede tutte quelle grigie. Non è necessario che il giocatore che le possiede occupi queste Regioni fisicamente perché rimangano di sua proprietà o per la produzione. Al contrario, per occupare una

Regione che non sia del proprio colore è necessario lasciarvi almeno una delle proprie unità (fanteria, cavalleria o artiglieria; non un leader). Se in una di queste Regioni non ci sono più unità, essa ritorna in possesso del proprietario originale (in base al suo colore) anche se precedentemente era stata occupata da unità nemiche.

In ogni momento, solo le unità di una delle due fazioni possono occupare una Regione. Se unità nemiche muovono in una Regione che contiene unità amiche ha luogo una Battaglia (vedere più avanti la sezione "Battaglie Tattiche"). Tuttavia, unità alleate possono occupare la stessa Regione senza per questo dar luogo ad una Battaglia (per esempio, se nel gioco interviene la Gran Bretagna ed è alleata delle truppe Confederate, le sue unità possono occupare la medesima Regione di truppe Confederate).

Preparazione dei Pezzi

Ci sono due modi di giocare una partita di "American Civil War": Storica o Bilanciata. Il gioco Storico è per quei giocatori che desiderano iniziare la guerra attenendosi alla disposizione storica delle unità ed esplorando le varie opzioni entro "parametri" storici. Il gioco Bilanciato è per quei giocatori che prediligono invece un gioco con pari opportunità piuttosto che un'ambientazione storica. Le istruzioni per la preparazione di entrambe le modalità possono essere trovate in fondo alle regole nella sezione: **Scenari**.

Come vincere

I Sudisti erano determinati a combattere vigorosamente per la propria indipendenza. L'unico modo in cui i Nordisti avrebbero potuto vincere, ripristinando così l'Unione, era quello di invadere il Sud occupandone le principali Città. D'altro canto, i Nordisti non erano direttamente minacciati, ma combattevano più che altro per un'ideale: l'Unità della Nazione o "Unione" appunto. L'idea di mantenere unite le provincie era molto forte, ma non abbastanza forte da poter sopportare all'infinito le enormi perdite sui campi di battaglia. La paura poi di una lunga e sanguinosa situazione di stallo o di una schiacciante invasione del Nord da parte dei Sudisti o delle Armate Europee crearono un massiccio movimento contro la guerra. Così potente da poter far terminare la guerra con la nazione spezzata in due!

Il giocatore Unionista vince se occupa simultaneamente ogni città Sudista (grigia) ed ogni città degli Stati di Confine (verdi) prima della fine del turno relativo al Dicembre 1865. Una città è occupata quando in essa si trova un'unità (fanteria, cavalleria o artiglieria) alla fine del turno mensile.

Il giocatore Confederato vince se riesce a prevenire le condizioni di vittoria dell'Unione, oppure se riesce ad occupare simultaneamente sei città Unioniste (blu) alla fine di un turno mensile. A tal

fine, Washington D.C. conta come due città. Quindi se il giocatore Confederato riesce a catturare Washington D.C., per vincere deve riuscire a catturare solo altre quattro città.

Sequenza di gioco

Ogni turno completo rappresenta un mese di guerra. Il giocatore Confederato muove per primo. Dopo che tutti pezzi che il giocatore Confederato vuole spostare si sono mossi, sono risolte tutte le Battaglie (nell'ordine in cui il giocatore che ha mosso preferisce). Dopodiché il giocatore Unionista fa' lo stesso (muove e risolve le Battaglie). Infine viene fatto avanzare il segnalino del turno sul prossimo mese di guerra.

Dopo che ogni quarto (tre mesi) è completato (dopo Marzo, Giugno, Settembre e Dicembre), possono essere dichiarate le Battaglie Navali, possono essere portate a termine le Iniziative Politiche seguite dalla Produzione di nuove unità (vedere più avanti).

La sequenza è:

- **i Confederati muovono/Risolvere le battaglie**
- **gli Unionisti muovono/Risolvere le battaglie**
- **spostare l'indicatore del turno**

- **i Confederati muovono/Risolvere le battaglie**
- **gli Unionisti muovono/Risolvere le battaglie**
- **spostare l'indicatore del turno**

- **i Confederati muovono/Risolvere le battaglie**
- **gli Unionisti muovono/Risolvere le battaglie**
- **spostare l'indicatore del turno**

- **dichiarare le Battaglie Navali**
- **Iniziative Politiche**
- **Produzione**
- **ripetere nuovamente la sequenza**

Movimento

Il giocatore Confederato muoverà sempre per primo, in ogni turno, seguito dal giocatore Unionista. Gli alleati dei giocatori, se ce ne saranno, muoveranno nel corso del turno del giocatore con le sue truppe regolari.

Movimenti di Terra

Ci sono quattro tipi di pezzi che si spostano. Fanteria ed Artiglieria, che si possono spostare di una sola Regione per Turno. Cavalleria e Leader che si possono invece spostare di due Regioni per Turno. Se un pezzo entra in una Regione contenente unità nemiche, viene combattuta una Battaglia (vedere più avanti "Battaglie Tattiche") ed il pezzo non può spostarsi ulteriormente.

Le unità non possono spostarsi in Canada o Messico a meno che non sia già stata dichiarata guerra alla Gran Bretagna o alla Francia (vedere più avanti le "Iniziative Politiche"). Le unità non

potranno comunque MAI spostarsi nei Territori Indiani o nei "Territori" dell'Ovest.

Movimenti Ferroviari

Il giocatore che sta' muovendo può decidere di spostare le proprie unità per ferrovia. Le unità che vogliono spostarsi mediante ferrovia devono iniziare il proprio turno in una Città che sia connessa alla ferrovia e non devono aver già mosso durante quel turno. Il giocatore può quindi muovere quelle unità ovunque lungo la rete ferroviaria, ma non può entrare o attraversare Regioni o Città possedute od occupate dall'avversario (non è possibile essere "trasportati" in battaglia). Le unità possono terminare il loro movimento in qualsiasi Regione lungo la rete (non è necessario che ci sia una Città). I pezzi che hanno viaggiato con la ferrovia non si possono spostare ulteriormente nel corso dello stesso turno (il movimento per ferrovia occupa l'intero turno). Ogni turno, i giocatori possono muovere per ferrovia tutti i pezzi che desiderano in base al loro attuale valore di punti "Azioni Ferroviarie" (punti "Azioni Ferroviarie" usati: la Cavalleria usa due punti, i Leader zero, la Fanteria e l'Artiglieria uno).

L'Unione inizia il gioco con sette punti "Azioni Ferroviarie". Nuovi punti possono essere acquistati durante la fase di Produzione al costo di 10 Punti Produzione. I Confederati iniziano la partita con quattro punti "Azioni Ferroviarie". Nuovi punti possono essere acquistati durante la fase di Produzione al costo di 12 Punti Produzione. I giocatori possono indicare il proprio valore di punti "Azioni Ferroviarie" sul bordo della mappa che reca la scritta "Rail Stock". A tal fine possono essere utilizzati pezzi di fanteria.

Movimenti Anfibi

Le unità, anziché muovere via terra, possono essere spostate da un porto (una Città adiacente all'Oceano) ad una qualsiasi altra Regione anch'essa adiacente all'oceano (o al Golfo del Messico). Il massimo numero di unità che, nel turno di un giocatore, possono essere spostate con movimento "Anfibi" è pari all "Rango Navale" del giocatore stesso (le unità di Cavalleria contano come due, Fanteria ed Artiglieria come uno ed i Leader zero). Se le unità vengono sbarcate in una regione contenente unità nemiche, viene combattuta una battaglia. Le unità che sono appena sbarcate combatteranno con uno svantaggio: per questa battaglia il giocatore che è sbarcato subirà una penalità di -1 su tutti i tiri per le Cariche e di -1 su tutti i tiri per il Fuoco. Inoltre, se il giocatore che è sbarcato perde la battaglia, la sua armata non potrà ritirarsi: in questo caso tutte le sue unità coinvolte nella battaglia saranno eliminate!

Ogni volta che viene tentato un movimento anfibio, il giocatore avversario può tentare di "intercettare" il movimento dichiarando una "Battaglia Navale" (vedere più avanti). Se il giocatore che sta' muovendo perde o pareggia la battaglia navale l'intero

movimento viene annullato e tutte le truppe sopravvissute devono ritornare nel posto dal quale erano partite. Se il giocatore che sta' muovendo dovesse perdere i suoi Punti Navali, perderebbe anche un ugual numero di unità che stavano per essere trasportate (di sua scelta).

Il giocatore Unionista inizia la partita con "Rango Navale" pari a cinque punti. Nuovi punti di "Rango Navale" possono essere costruiti durante la Produzione al costo di 10 Punti Produzione.

Il giocatore Confederato inizia la partita con "Rango Navale" pari a un punto. Nuovi punti di "Rango Navale" possono essere costruiti durante la Produzione al costo di 15 Punti Produzione.

I giocatori possono indicare il proprio valore di "Rango Navale" sul lato destro della plancia di gioco dove c'è la scritta "Naval Rating".

Battaglie Navali

Nel gioco "The American Civil War" le Battaglie Navali sono condotte in maniera astratta. Non esistono pezzi speciali che rappresentano le due flotte navali. La relativa forza delle flotte Unioniste e Confederate sono indicate sulla plancia di gioco nell'area con la scritta Naval Rating.

Le Battaglie navali possono essere dichiarate da entrambe i giocatori una volta ogni tre mesi nel corso della fase delle Battaglie Navali (dopo il terzo turno e prima delle Iniziative Politiche). Se nessuno dei giocatori intende iniziare una battaglia navale, la relativa fase ha termine e si può così passare alla fase delle Iniziative Politiche.

Le Battaglie Navali possono anche avvenire quando uno dei giocatori tenta uno sbarco anfibio (vedere quanto già detto in precedenza) ed il giocatore avversario dichiara che sta' cercando un'intercettazione.

Se viene dichiarata una Battaglia Navale, entrambe i giocatori tirano due dadi. Dopodiché aggiungo al tiro dei dadi il proprio "Rango Navale" e confrontano i risultati ottenuti. Se si ha una situazione di pareggio, non ci sono risultati e la fase ha termine. Se invece una delle due fazioni ottiene un valore più elevato, la perdente sottrae punti dal proprio Rango Navale in base alla seguente tabella:

<u>perde di</u>	<u>perdita di punti Rango Navale risultante</u>
1-3	perde 1 punto di Rango Navale
4-6	perde 2 punti di Rango Navale
7 o più	perde 3 punti di Rango Navale

Iniziative Politiche

Ogni tre turni, prima della fase di Produzione, ogni giocatore può scegliere, dalla lista proposta all'inizio della pagina seguente, un'Iniziativa Politica. Il giocatore Confederato inizia per primo, a seguire il giocatore Unionista.

- Emancipazione degli schiavi
- Coscrizione
- Diplomazia in Europa
- Tentativo di Supporto / Intervento (solo per il giocatore Sudista)
- Dichiarare guerra alla Gran Bretagna, Francia e Canada (solo per il giocatore Nordista)

Emancipazione degli Schiavi

Entrambe i giocatori possono dichiararla, ma, nel corso della partita, solo uno di loro la può effettuare. I Nordisti la possono dichiarare solo dopo aver vinto una battaglia nella quale riescono ad eliminare 8 o più unità nemiche; i Sudisti possono invece dichiararla in qualsiasi momento senza alcuna restrizione.

Nord: se è il giocatore Nordista a dichiarare l'Emancipazione accadono due cose:

- 1) il giocatore Sudista riceve immediatamente 6 nuove unità di Fanteria che possono essere piazzate in qualsiasi Regione/Città controllata dal giocatore Sudista (al massimo una per Regione).
- 2) il valore del "Supporto Europeo & Grado di Intervento" sale immediatamente a 12 (rendendo possibile per il Sud ricevere l'aiuto dall'Europa fino a quando "Grado" non viene ridotto).

Sud: se è invece il giocatore Sudista a dichiarare l'Emancipazione accadono ben quattro cose:

- 1) il valore del "Supporto Europeo & Grado di Intervento" scende immediatamente a 5 a meno che non sia già più basso.
- 2) tirare due dadi per ogni Stato Confederato (alcuni sono formati da più di una regione) che non sia interamente occupato da unità Nordiste. Con un 8 o più quello stato lascia la Confederazione formando un proprio governo. Ogni unità Confederata che si trova in quello stato deve immediatamente essere spostato nella Regione più vicina che ancora fa parte della Confederazione. Il nuovo stato indipendente mette da 1 a 3 unità di fanteria (usate quelle azzurre) in ogni regione non occupata per difenderla. Queste unità non si possono spostare, ma combatteranno qualsiasi unità (Nordista o Sudista) che dovesse invadere la Regione.
- 3) il giocatore Confederato tira un dado per ogni unità dell'Armata Confederata. Con un 1 o un 2 quell'unità è sbandata/eliminata. Essa fa semplicemente ritorno a casa!
- 4) aggiungi 12 punti produzione al totale della CSA. Ciò rappresenta la presenza di truppe che possono essere reclutate nelle fila dell'armata Confederata.

Coscrizione

Entrambe i giocatori possono dichiararla una sola volta nel corso della partita, in qualsiasi momento desiderino. Se la dichiara il Nord, egli può aggiun-

gere 20 punti produzione al proprio totale per il resto della partita. Il giocatore Nordista deve quindi tirare 2 dadi per ognuna delle seguenti Città: Boston, New York, Chicago e Philadelphia (se non sono occupate da unità Sudiste). Con un 8 o più dei rivoltosi irrompono nella città. Da 1 a 6 unità di fanteria ribelle appaiono in città in tumulto (tirare un dado ed utilizzare la fanteria di colore azzurro). Esse combatteranno contro qualsiasi unità Unionista si trovi o muova nella città. Le città che si ribellano non aggiungono i propri punti produzione al totale del giocatore finché le truppe in rivolta non sono state del tutto eliminate. I rivoltosi non possono essere spostati fuori dalla città.

Se il Sud dichiara la Coscrizione, il giocatore può aggiungere, per il resto della partita, 15 punti produzione al proprio totale. Le città che debbono tirare per le potenziali rivolte sono: Richmond, Atlanta e New Orleans (se non sono occupate da unità Nordiste). Le città che si ribellano non aggiungono i propri punti produzione al totale del giocatore finché le truppe in rivolta non sono state del tutto eliminate.

Diplomazia in Europa

Se il giocatore Nordista sceglie la diplomazia, farà un regalo agli Stati Europei (Gran Bretagna e Francia), sotto forma di proficui trattati commerciali, donandogli, nella prossima fase di Produzione, 10 dei propri punti produzione. L'effetto sarà quello di incrementare il "Grado di Intervento Europeo" di 1 punto.

Se il giocatore sceglie la via diplomatica, farà un regalo agli Stati Europei (Gran Bretagna e Francia), sotto forma di fornitura di cotone, donandogli, nella prossima fase di Produzione, 10 dei propri punti produzione. L'effetto sarà quello di diminuire il "Grado di Intervento Europeo" di 1 punto.

Tentativo di Supporto & Intervento (solo per il Sud)

Durante la Guerra Civile Americana, il Sud cercò disperatamente di ottenere l'approvazione e l'aiuto dell'Inghilterra e della Francia. Essa era ben conscia del fatto che non possedeva le risorse umane ed il potere industriale del Nord e cercava quindi altrove aiuti per rinforzare ed armare le proprie Armate in maniera tale da poter contrastare alla pari le armate Nordiste invasori. Il Sud sperava che l'Inghilterra e la Francia provassero avversione verso gli Stati Uniti (a causa della Dottrina di Monroe e della competizione commerciale) e che quindi, anche grazie al bisogno del cotone del Sud, esse fossero "obbligate" ad aiutare il Sud mediante un valido supporto o, meglio ancora, unendosi al Sud nella sua lotta per la libertà dall'Unione.

Gli stati Confederati possono tentare di coinvolgere nella guerra l'Europa. Quando viene scelta questa opzione, il giocatore Sudista tira due dadi comparandone il risultato con l'attuale valore di "Supporto Europeo & Grado di Intervento". Se il risultato del

12

lancio dei dadi è uguale o maggiore a tale valore, il giocatore Confederato riceverà, nel corso della prossima fase di Produzione, 15 punti produzione addizionali (solo se il giocatore Sudista controlla ancora almeno un porto). Se il risultato del lancio dei dadi è maggiore di tre o più punti, la Gran Bretagna e la Francia "intervengono integralmente" (vedere più avanti "Guerra con l'Europa").

All'inizio del gioco, il valore di "Supporto Europeo & Grado di Intervento" è pari ad 8 ed è influenzato dalla Diplomazia (vedi sopra), dall'Emancipazione degli schiavi (vedi più sopra) dalla cattura delle Capitali e dagli esiti delle Grandi Battaglie (le grandi battaglie sono quelle che vedono coinvolte, da entrambe le parti, almeno 6 unità). Quando l'Unione vince una Grande Battaglia il valore di "Supporto Europeo & Grado di Intervento" sale di un punto. Quando sono invece i Confederati a vincere una Grande Battaglia, detto valore scende di un punto.

Se Richmond è catturata dal giocatore Nordista, il valore di "Supporto Europeo & Grado di Intervento" si alza di 2 punti. Allo stesso modo se Washington D.C. è catturata dal giocatore Sudista il valore di "Supporto Europeo & Grado di Intervento" scende di 2 punti.

Dichiarare guerra all'Inghilterra, alla Francia e al Canada (solo per il Nord)

Angustiati dal supporto Britannico e Francese al Sud e con la possibilità di unire il Canada agli Stati Uniti, il Nord può aver deciso di dichiarare guerra e di inviare delle armate verso il "Grande Nord Bianco". Ecco un'indicazione sugli esiti che la guerra avrebbe potuto avere (gli Inglesi non aiutarono per niente il Sud ed i Francesi non vollero farsi coinvolgere senza il supporto britannico, inoltre sarebbe stata una guerra molto lunga e costosa, ma soprattutto nemmeno in grado di inviare verso il nord grandi armate) cosa che non accadde, ma sarebbe potuta accadere.

Il giocatore Nordista può decidere di dichiarare guerra ed invadere il Canada. Questa dichiarazione è necessaria prima che ogni unità possa varcare i confini del Canada o del Messico (vedere qui sotto "Guerra con l'Europa").

GUERRA CON L'EUROPA

Se la Gran Bretagna e la Francia entrano in guerra col Nord (sia a seguito di una dichiarazione di guerra da parte dell'Unione sia per un intervento causato dal giocatore Sudista con un tiro di dado pari o superiore al Livello di Intervento Europeo di tre punti) accadono le seguenti cose:

- La Francia prende il controllo del Messico e dispone 4 unità di Fanteria, 2 di Cavalleria e 2 di Artiglieria ovunque all'interno del Messico (possono essere disposte dal giocatore Sudista). D'ora in poi, nel corso della fase di Produzione, la Francia ottiene 5 punti produ-

zione per Mexico City più 15 per la Francia. Le nuove unità Francesi possono essere posizionate esclusivamente a Mexico City. Se Mexico City è catturata dal giocatore Nordista o da unità Rivoluzionarie, la Francia esce dal conflitto.

- D'ora in poi, durante la sua fase di Produzione, il giocatore Unionista può tirare un dado per ogni Regione del Messico con la sola esclusione di Mexico City. Con un risultato di 4, 5 o 6 appaiono nella Regione da 1 a 3 unità Rivoluzionarie Messicane (usate le unità di fanteria rosse). Queste unità, controllate dal giocatore Unionista) combatteranno contro le unità Francesi, ma non potranno mai lasciare il Messico.
- Il giocatore Sudista potrà anche disporre 3 unità britanniche di Fanteria, 1 di Cavalleria ed 1 di Artiglieria ovunque all'interno del Canada. Gli inglesi ottengono tutti i punti di produzione Canadesi più 20 per la Gran Bretagna. Le nuove unità Britanniche potranno essere messe solamente in una delle città Canadesi. Se tutte e tre le città del Canada sono occupate simultaneamente da unità del giocatore Nordista, l'Inghilterra esce dal conflitto.
- Il Rango Navale Confederato aumenta immediatamente di 10 punti.
- Nel corso di ogni fase di produzione in cui controlla almeno una città portuale sudista, il giocatore Confederato ottiene 20 punti di produzione addizionali.

Produzione

Ogni Città rappresentata sulla mappa ha un certo valore di Punti Produzione (PP). Questo rappresenta il valore economico della città e delle regioni circostanti (ciò comprende svariati elementi, quali la popolazione, la produzione industriale e gli scambi commerciali).

I Punti Produzione possono essere utilizzati per "acquistare" nuove unità, punti di Rango Navale, punti di Azioni Ferroviarie, o per influenzare le Nazioni Europee.

Dopo ogni quadrimestre (tre turni di gioco - dopo Marzo, Giugno, Settembre e Dicembre), ha luogo la fase di Produzione. Entrambe i giocatori totalizzano i rispettivi Punti Produzione nelle città, amiche e neutrali, che sono in loro possesso. Ai fini della produzione Washington D.C. è considerata come città neutrale (per essere considerata posseduta, deve essere occupata da un almeno un'unità. Ciò è dovuto al fatto che la città/regione di Washington D.C. rappresenta sia Washington D.C. sia Baltimora).

I punti possono essere conteggiati solo per le città amiche che il giocatore possiede (cioè quelle che hanno lo stesso colore del giocatore e che non sono occupate da unità nemiche) e/o per le città

neutrali che il giocatore occupa con almeno una delle sue unità (fanteria, cavalleria o artiglieria). Ogni città nemica occupata non viene conteggiata nel totale, ma evita che il giocatore avversario possa conteggiare questi punti (*per esempio: il giocatore Nordista ha un'unità di fanteria a St. Louis ed un'altra a Memphis. Egli può aggiungere 40 PP per St. Louis, ma nessuno per Memphis. Comunque, in questo caso, nemmeno il giocatore Sudista ottiene i punti per Memphis*).

Ogni punto addizionale dovuto alla Coscrizione, al Supporto Europeo o all'Emancipazione del Sud (vedere più indietro) sono quindi aggiunti o sottratti al totale dei Punti Produzione. Se le potenze Europee sono entrate in guerra, il loro punteggio totale di Produzione viene conteggiato separatamente perché possano acquistare le proprie unità.

Dopo aver totalizzato i punti produzione di ogni belligerante, ciascun giocatore, a turno, li utilizzerà per costituire nuove unità (vedere lo schema più avanti per i costi delle unità). Il giocatore Confederato acquista le unità per primo.

Le nuove unità possono essere dislocate sulla mappa in qualsiasi territorio amico (territori del colore del giocatore) purché non occupato da unità nemiche. In ognuna delle fasi di Produzione può essere piazzata, in ciascuna regione o città, al massimo un'unità.

TABELLA DI PRODUZIONE

Unità costruita	costo per il Nord o per l'Europa	costo per il Sud
Fanteria	9	8
Cavalleria	15	11
Cavalleria d'Élite	18	13
Artiglieria	15	16
Leader	19	12
Azioni Ferroviarie	10	12
Rango Navale	10	15

Nella Guerra Civile, ognuno dei combattenti aveva punti di forza e debolezze che vengono rispecchiate dai relativi costi di produzione. Le differenze che esistono nei costi di produzione tra il giocatore Unionista e quello Confederato rappresentano il grande vantaggio del Nord basato sulle risorse industriali ed umane, ed il vantaggio del Sud basato sulla leadership militare e sull'abilità della cavalleria. I potenti centri industriali del Nord gli permettevano di costruire ferrovie, locomotive, navi ed artiglieria di ottima qualità ed in quantità notevole. Il Sud poteva invece contare sulla combinazione data dalle tradizioni della propria aristocrazia, dai militari e dalle impenetrabili foreste delle zone interne che diede loro, soprattutto all'inizio del conflitto, oltre che una cavalleria molto abile anche una validissima leadership tattica. I vantaggi del Nord si fecero sempre più evidenti col progredire della guerra insieme agli effetti deblocchi commerciali; l'economia del Sud incominciava a vacillare, l'inflazione era altissima e, a causa della sua scarsa

popolazione, le gravissime perdite inflitte dal Nord sui campi di battaglia erano sempre più difficili da rimpiazzare.

Per simulare questo, il costo di tutti i pezzi, delle nuove Azioni Ferroviarie e dei punti di Rango Navale per il giocatore Sudista si innalzano di un punto all'inizio di ogni anno (nel turno relativo a Gennaio). *Per esempio: una nuova unità di Cavalleria che costa al giocatore Confederato 11 punti produzione nel 1861, costerà, allo stesso giocatore, ben 15 punti nel 1865.*

Battaglie Tattiche

Quando un'armata si sposta in una regione occupata da unità ostili, avviene una battaglia tattica. Le Battaglie Tattiche vengono combattute dopo che tutti i pezzi del giocatore di turno sono stati mossi. Tutti i movimenti debbono essere completati prima che ogni battaglia possa iniziare ed allo stesso modo, quando una battaglia ha avuto inizio, non è più possibile effettuare movimenti (eccezion fatta per le Ritirate - vedere più avanti). Il giocatore che stava muovendo può decidere l'ordine con cui risolvere le battaglie.

Le due armate sono poste una di fronte all'altra e tra le due viene posto un separatore in maniera tale che ogni giocatore non può vedere la disposizione dei pezzi del proprio avversario (la scatola del gioco è ottima per questo scopo). I giocatori dispongono quindi le rispettive armate su più linee (dette "Battle Lines", linee di battaglia, prima linea). Una volta terminata lo spiegamento delle truppe, si rimuove il separatore e la battaglia ha inizio.

AREE di BATTAGLIA

Il Campo di Battaglia Tattico è suddiviso, ai fini del movimento e dell'attacco, in "Aree di Battaglia". Lo schema di queste Aree di Battaglia dipende dalle dimensioni della Battaglia stessa (vedere "Disposizione" più avanti). Ogni Area di Battaglia può essere occupata da un numero qualsiasi di unità.

DISPOSIZIONE

Esistono due dimensioni di battaglie tattiche:

Le schermaglie sono piccole battaglie (quando entrambe i combattenti non hanno più di cinque unità, non considerando i Leader). Le schermaglie non influenzano il "Livello di Intervento Europeo". Le Battaglie Maggiori sono scontri di grandi dimensioni (quando entrambe le armate hanno 6 o più unità, Leader esclusi).

La Linea di Battaglia di un giocatore è formata dalle Aree di Battaglia comprese tra la sua Area di Ritirata e l'Area Mediana del Campo di Battaglia Tattico (vedere più avanti gli schemi).

In una Schermaglia, la Linea di Battaglia è composta da una sola Area di Battaglia (vedere lo schema) ed i giocatori possono schierare le proprie forze in questa singola area e/o nell'Area della

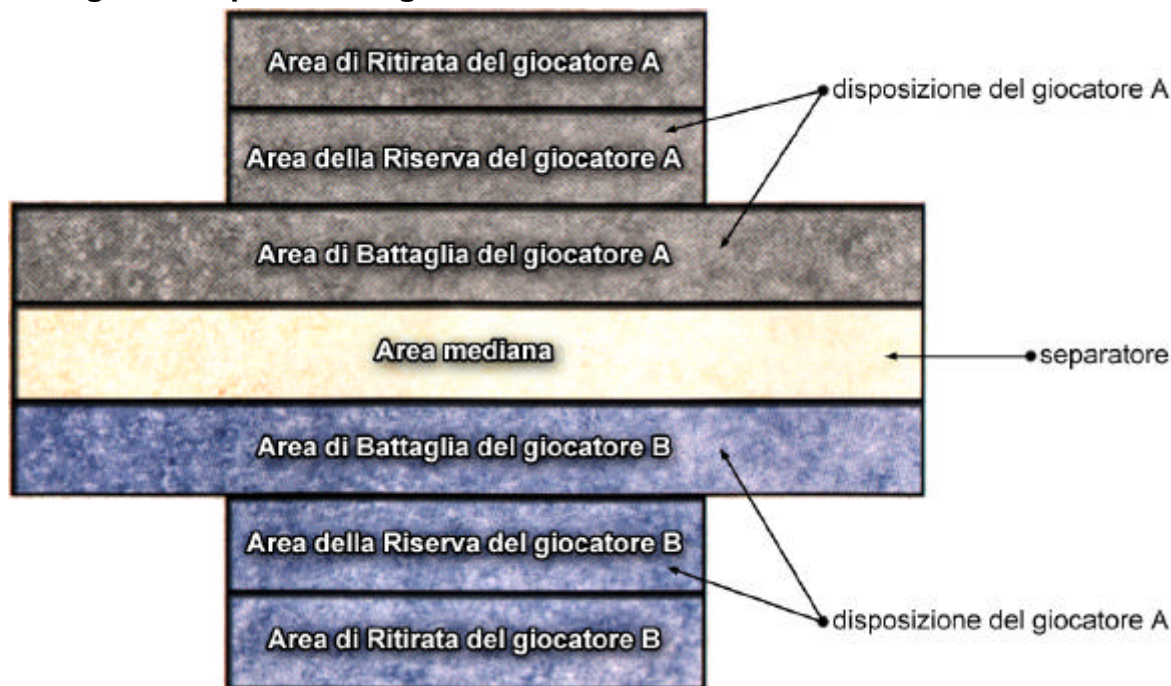
14

Riserva. Tuttavia le unità, finché si trovano nell'Area della Riserva, non possono in alcun modo far fuoco, ingaggiare Cariche o essere attaccate. Le unità possono spostarsi dentro o fuori quest'area come in ogni altra area di battaglia.

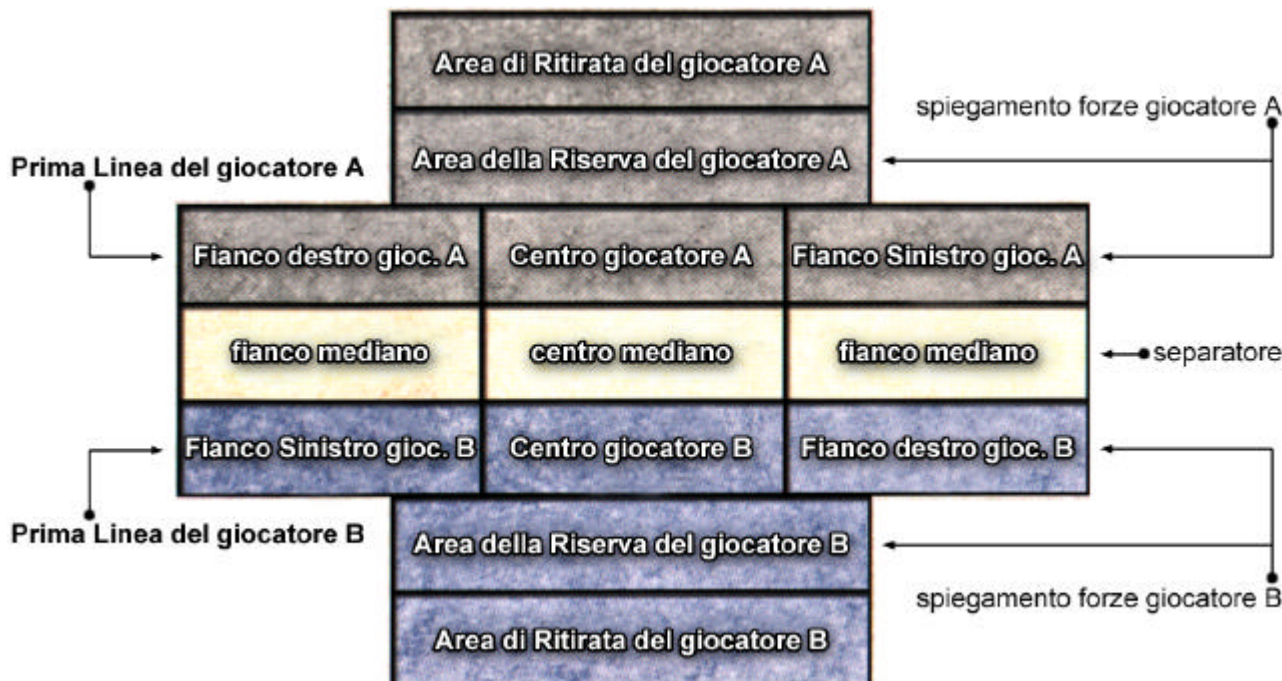
NOTA: nel gioco non è stata inclusa nessuna plancia col Campo di Battaglia Tattico in quanto non è necessaria. Infatti, basta che ogni giocatore disponga le proprie unità in 3 gruppi (un gruppo nelle

schermaglie) che formeranno la propria Linea di Battaglia ed un ulteriore gruppo (se ci sarà) dietro di esse a formare le Riserve. Nel corso della battaglia, le unità mosse nell'Area Mediana sono facilmente identificabili, mentre le truppe in Ritirata andranno messe dietro le Riserve col fronte opposto a quello della battaglia. Questo lascia ai giocatori parecchia flessibilità per combattere le proprie battaglie ovunque senza la necessità di spazio extra per una plancia aggiuntiva.

Schermaglie: Campo di Battaglia



Battaglie Maggiori: Campo di Battaglia



In una Battaglia Maggiore, la Linea di Battaglia è formata da tre Aree di Battaglia (sinistra, centrale e destra - vedere lo schema) ed i giocatori disporranno le proprie forze in tutte e tre le Aree e/o nelle Riserve. In qualsiasi caso, all'inizio della battaglia, in ciascuna delle aree che compongono la Linea di Battaglia dovrà trovarsi almeno un'unità. Dopo che entrambe i lati hanno terminato lo spiegamento delle rispettive forze, il divisorio viene rimosso e la battaglia può avere inizio.

SEQUENZE in BATTAGLIA**FASI della BATTAGLIA**

Le battaglie sono suddivise in quattro fasi distinte. La sequenza delle fasi in ogni turno di battaglia è:

- 1) **Fase della Cavalleria:** le unità di Cavalleria possono Muovere, Caricare o Sparare (ogni opzione costa 1 "Azione Battaglia"- vedere più avanti). I pezzi di Cavalleria hanno 2 Azioni Battaglia per ogni Fase di Cavalleria. L'attaccante per primo e il difensore poi, può usare alcune, tutte o nessuna delle proprie unità di Cavalleria.
- 2) **Fase dell'Artiglieria:** le unità di Artiglieria possono o Muovere o far Fuoco (ogni opzione costa 1 Azione Battaglia). L'attaccante per primo e il difensore poi, può usare alcune, tutte o nessuna delle proprie unità di Artiglieria.
- 3) **Fase della Fanteria:** le unità di Fanteria possono Muovere, Caricare o Sparare (ogni opzione costa 1 Azione Battaglia). L'attaccante per primo e il difensore poi, può usare alcune, tutte o nessuna delle proprie unità di Fanteria.
- 4) **Fase dei Leader:** i Leader possono Muovere o Recuperare (essi possono Recuperare solamente se si trovano nell'Area delle Riserve). L'attaccante per primo e il difensore poi, può usare alcuni, tutti o nessuno dei propri Leader.

Queste fasi sono ripetute finché la Battaglia non termina (vedere "Vincere la Battaglia" più avanti).

AZIONI BATTAGLIA

Ogni pezzo ha a disposizione un certo numero di Azioni Battaglia: la Fanteria e l'Artiglieria ne hanno 1; la Cavalleria ed i Leader ne hanno 2. Queste, essenzialmente, rappresentano il numero di cose che possono essere fatte da unità o Leader nel corso delle rispettive Fasi di Battaglia. Nel corso dell'appropriata Fase di Battaglia, un giocatore può spendere uno o più punti di Azioni Battaglia per Muovere, Sparare, Caricare o Recuperare (l'Artiglieria non può Caricare e soltanto i Leader possono Recuperare). Se un pezzo ha soltanto una Azione Battaglia, potrà effettuare solo una delle azioni che potrebbe eseguire. Se un pezzo ha due punti Azioni Battaglia, potrà evidentemente scegliere due azioni qualsiasi tra quelle che gli sono permesse (oppure due azioni identiche). La Cavalleria non può scegliere di Sparare due volte, mentre la Cavalleria d'Élite può farlo.

MOVIMENTO TATTICO

Se un giocatore decide di usare le Azioni Battaglia di un pezzo per muovere, potrà spostarlo da un'Area di Battaglia ad una qualsiasi altra Area di Battaglia adiacente con le seguenti eccezioni:

- 1) Quando unità nemiche si trovano in un'Area di Battaglia adiacente al pezzo amico che si vuole muovere, esso non potrà essere spostato in un'altra Area di Battaglia che abbia anch'essa unità nemiche adiacenti (ovvero le unità non possono spostarsi da un'area adiacente a unità nemiche ad un'altra area adiacente anch'essa ad unità nemiche - situazione che potrebbe verificarsi spostando lateralmente le unità n.d.t.). *Questo è molto simile alla regola sulle "Zone di Controllo" che si trova in molti wargame tradizionali.*

- 2) Le unità che si trovano nell'Area di Ritirata non possono muoversi finché non saranno Recuperate (vedere "Leader" più avanti).

ATTACCO

Durante le rispettive Fasi, le unità possono usare un'Azione Battaglia per "attaccare" un'unità nemica che si trova in un'Area di Battaglia adiacente. Gli attacchi possono essere o scontri a "Fuoco" oppure delle "Cariche" (vedere più avanti). Se l'Artiglieria non ha unità adiacenti ad essa, può far "Fuoco" su unità nemiche che si trovino a due Aree di Battaglia di distanza. Gli attacchi possono essere diretti solamente ad unità nemiche che si trovano esattamente di fronte all'unità attaccante (non sono permessi attacchi diagonali o laterali).

- **ATTACCO a FUOCO:** gli scontri a fuoco consistevano in ripetute raffiche di moschetti in direzione dei nemici effettuate da una certa distanza. Ciò rappresentava un metodo tutto sommato "sicuro" in quanto non comportava perdite per l'attaccante, ma anche sul difensore aveva scarsi se non nulli effetti. Quando viene dichiarato questo tipo di attacco, l'attaccante sceglie il bersaglio, tira due dadi e compara il risultato con la "Tabella di Fuoco" che si trova più avanti. Se il valore ottenuto coi dadi è uguale o superiore al numero che si trova in tabella per il tipo di unità e di bersaglio, il colpo è andato a segno. In questo caso tirare un dado per vedere che cosa succede all'unità che è stata colpita. Se si ottiene da 4 a 6, l'unità è messa nell'Area di Ritirata del proprio giocatore che si trova immediatamente dietro l'Area delle Riserve (le unità che si trovano nell'area di ritirata possono essere recuperate in seguito - vedere Recupero più avanti). Se invece si ottiene da 1 a 3, l'unità è distrutta e rimossa dal gioco (50%). Nota: le unità di Cavalleria e Cavalleria d'Élite sono distrutte solamente ottenendo 1 o 2 (33%).

TABELLA di FUOCO**Unità in attacco Unità in difesa**

	Fanteria	Cavalleria	Artiglieria
Fanteria	8	9	10
Cavalleria	9	9	10
Artiglieria	6/8*	7/9*	7/9*

- * *Finché non ci sono unità tra l'Artiglieria ed il suo bersaglio, essa può far fuoco a due Aree di distanza. Nella precedente tabella, il primo numero è il valore da ottenere se il bersaglio si trova nell'Area adiacente, mentre il secondo numero è il valore da ottenere se il bersaglio si trova a due Aree di distanza.*

- **ATTACCO di CARICA:** Una carica consisteva in unità di Fanteria o Cavalleria che si spostavano rapidamente contro le fila nemiche con lo scopo di ingaggiarle in combattimenti Corpo a Corpo (l'Artiglieria, ovviamente, non può caricare). La carica è molto più incisiva del fuoco, ma è notevolmente più rischiosa. Dopo che il giocatore che sta muovendo ha dichiarato un attacco di carica ed indicato l'unità bersaglio, entrambe i giocatori tirano due dadi e, dopo aver aggiunto tutti i modificatori possibili (vedere la tabella più avanti), confrontano i risultati. Se uno dei due giocatori vince con uno scarto di uno o due punti, il giocatore perdente sposta la sua unità nell'Area di Ritirata. Se invece uno dei due giocatori vince con uno scarto di tre o più punti, l'unità perdente è distrutta ed eliminata dal gioco.

Se l'unità in difesa è di Cavalleria e sta' per essere attaccata da un'unità di Fanteria, l'unità di Cavalleria può decidere di evitare lo scontro diretto ritirandosi in Riserva prima che i dadi siano tirati. *Questa è chiamata "schivata" e dà alle unità di Cavalleria in gioco l'abilità di effettuare piccole scaramucce e rinviare l'attacco nemico senza rimanere seriamente danneggiate. Nel corso della Guerra Civile, questa rappresenta un'opportunità molto importante per la Cavalleria.*

Finché nella loro stessa Area di Battaglia si trovano unità di Fanteria o Cavalleria, le unità di Artiglieria non possono essere Caricate! *Le altre unità fungono da "copertura" per le unità di Artiglieria. Nel corso della Guerra, le unità di artiglieria che venivano lasciate poco protette erano una facile preda per i nemici. Tuttavia, se le unità di artiglieria erano sufficientemente coperte da unità di fanteria situate nelle vicinanze, era molto difficile per i nemici riuscire ad agguantarle poiché esse potevano agevolmente allontanarsi mentre le forze di copertura ingaggiavano il nemico.*

TABELLA per le CARICHE

(modificatori per l'attaccante)

Unità attaccante	Unità in difesa		
	Fanteria	Cavalleria	Artiglieria
Fanteria	0	+2*	+3**
Cavalleria	-2	0	+3**

- * L'Unità di Cavalleria in difesa, quando attaccata dalla Fanteria, può indietreggiare nella riserva al fine di evitare la mischia.
- ** Finché nella medesima area di battaglia dell'Artiglieria si trova almeno una unità di Fanteria o di Cavalleria, essa non può essere caricata.

ALTRI MODIFICATORI per le CARICHE

- +1 per ogni unità in un'Area di Battaglia che contenga un Leader (più di un Leader nella medesima Area di Battaglia non fornisce in

alcun modo ulteriori vantaggi).

- La Cavalleria d'Élite ottiene un +1 in aggiunta ai normali modificatori per la Cavalleria.

LEADER

I pezzi che rappresentano i Leader hanno due abilità speciali: innanzitutto, quando si trovano in un'Area di Battaglia, permettono di aggiungere +1 a tutte le Cariche d'attacco in quell'area: in secondo luogo, quando si trovano in un'area di riserva, possono tentare di riunire le unità che si trovano nell'area di ritirata. Per tentare un recupero, lanciare due dadi per ogni tentativo. Con un risultato di 7 o più l'unità è recuperata; può così essere spostata dall'area di ritirata all'area delle riserve e potrà essere mossa nel corso della prossima fase. Le unità che si trovano nell'area di ritirata non possono essere spostate al di fuori dell'area a meno che non siano recuperate da un Leader nell'area delle riserve.

I Leader non possono essere presi di mira come le altre unità. Possono essere eliminati come risultato del Fuoco o di Combattimenti di Carica che hanno luogo nell'Area di Battaglia nella quale si trova il Leader. Se il giocatore avversario ottiene un 11 o un 12 come risultato del lancio dei dadi per il suo Fuoco o per la sua Carica in un'area di battaglia che contiene un Leader, quel Leader è eliminato. Un Leader può anche essere eliminato se preso di mira con successo durante un "Inseguimento" (vedere più avanti).

VINCERE LA BATTAGLIA

Normalmente, nelle battaglie della Guerra Civile entrambe le armate si disponevano in lunghe "linee di battaglia" che si fronteggiavano l'un l'altra. La strategia più utilizzata consisteva nel tentare di rompere il fronte nemico, tentando di aggirarlo o di sfondarlo. Se il fronte di battaglia veniva rotto, il nemico poteva irrompere attraverso la breccia e prendere l'armata avversaria da dietro, forzando il nemico a ritirarsi piuttosto che essere distrutto.

In ogni battaglia, l'obiettivo principale è quello di spezzare il fronte nemico (la Linea di Battaglia, rappresentata da un'Area nelle schermaglie e da tre Aree nelle Battaglie Maggiori). Per mantenere intatta la propria Linea di Battaglia, un giocatore deve riuscire a tenere almeno un'unità (i Leader non contano) in ciascuna Area di Battaglia del proprio fronte (Sinistra, Centrale e Destra nelle Battaglie Maggiori). A tal scopo contano anche le Aree Mediane (es: se un giocatore non ha più unità in un'Area della propria Linea di Battaglia, ma ha una o più unità nell'area Mediana che si trova di fronte all'area vuota, si considera che la sua Linea di Battaglia sia ancora integra ovvero formata da un fianco sinistro, da una zona centrale e da un fianco destro - vedere più avanti "Esempi di Linee di Battaglia").

Una volta che un giocatore ha perso tutte le unità in un'Area della sua Linea di Battaglia (sinistra, centro o destra), egli ha perso la battaglia. Dopo che la

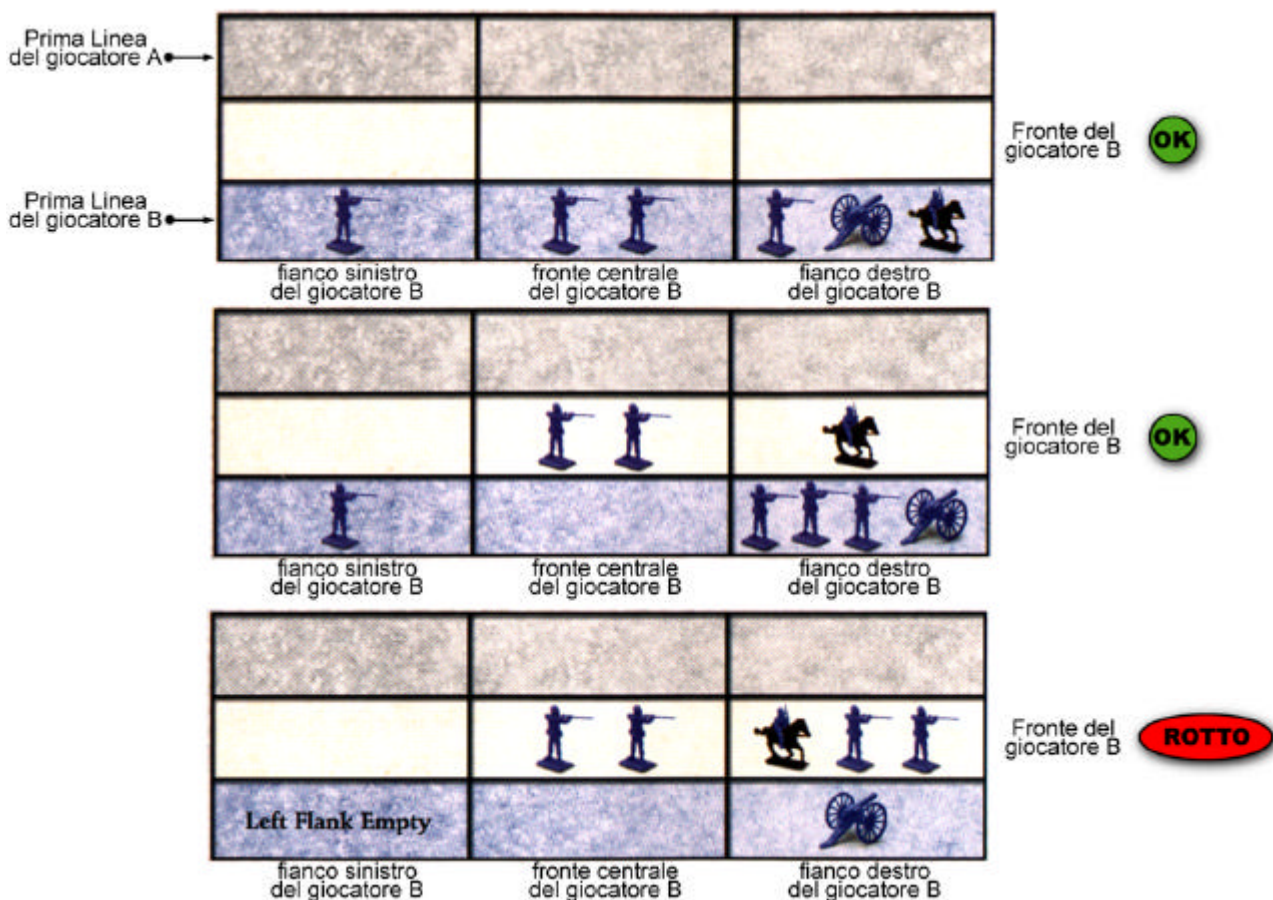
Linea di Battaglia di un giocatore è rotta, tutte le unità perdenti rimaste si uniscono alle eventuali unità nell'Area di Ritirata e sono soggette agli effetti dell'"Inseguimento" (vedere più avanti). Dopo che l'Inseguimento ha avuto luogo, tutte le unità sopravvissute dell'armata perdente devono ritirarsi nel seguente modo:

- 1) Se era l'armata attaccante, i pezzi vanno spostati in una o più delle regioni dalle quali provenivano.
- 2) Se era l'armata in difesa, i pezzi vanno spostati in una regione adiacente non occupata da unità nemiche. L'armata sconfitta non si può ritirare nella regione dalla quale è stato portato l'attacco.
- 3) Se un'armata non si può ritirare, tutti i suoi pezzi sono eliminati

NOTA: se nessuno dei giocatori spara o muove le proprie unità nell'Area Mediana per due interi turni di battaglia (per due volte attraverso tutte le fasi) la battaglia ha termine con una vittoria per il difensore; l'attaccante deve ritirarsi (e può essere inseguito).

NOTA: Un giocatore può volontariamente ritirarsi in qualsiasi momento dopo il primo turno completo di battaglia (cioè tutte e quattro le fasi che lo costituiscono). Ciò può essere fatto in qualsiasi fase prima che uno qualsiasi dei propri pezzi possa utilizzare azioni battaglia per quella fase (ovvero prima di poter "usare" qualsiasi pezzo). In questo modo perde la battaglia e può essere inseguito.

Esempi di Linee di Battaglia



INSEGUIMENTO

Quando termina una battaglia, l'armata che ha vinto ha un'ulteriore possibilità di infliggere perdite all'armata sconfitta che si sta ritirando. Tutte le unità di Fanteria, Cavalleria e Cavalleria d'Élite dell'armata vittoriosa (con l'eccezione di quelle nell'area di ritirata) possono tirare un dado e consultare la tabella sottostante. Ogni risultato uguale o superiore

al numero indicato in tabella rappresenta la distruzione dell'unità bersaglio.

Dopo l'inseguimento, tutte le unità del vincitore che si trovavano nell'Area di Ritirata al termine della battaglia, si riuniscono automaticamente al resto della propria armata vittoriosa.

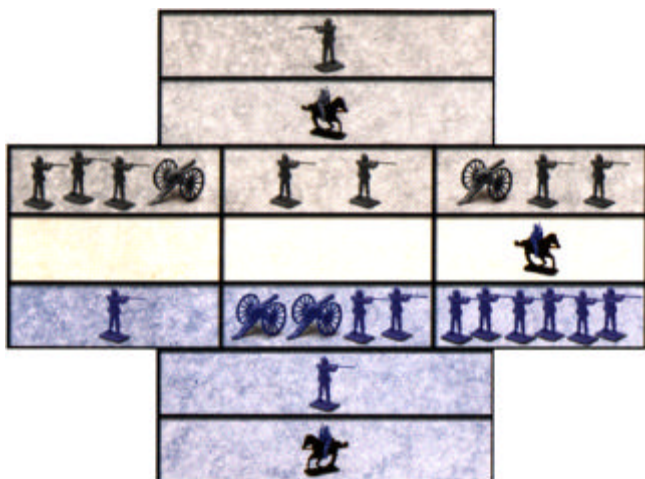
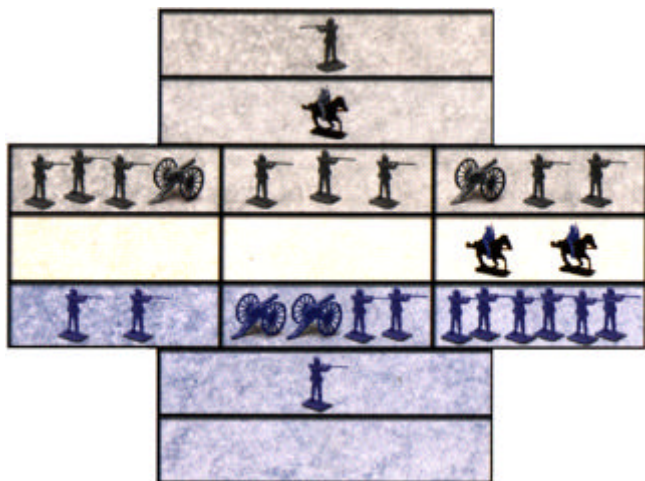
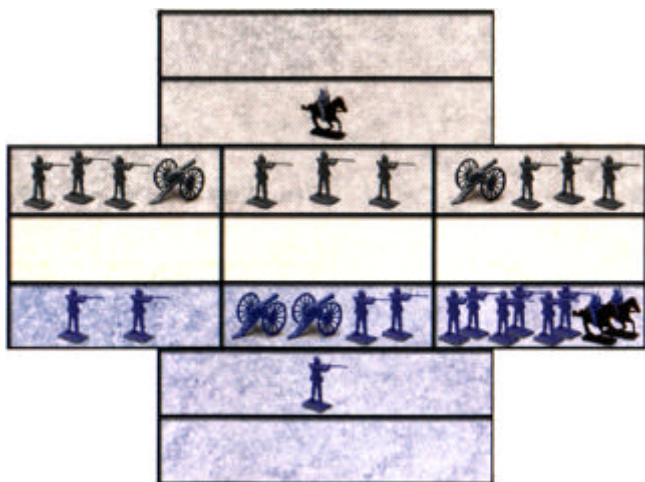
TABELLA dell'INSEGUIMENTO

Unità Attaccante	Unità in Difesa			
	Fanteria	Cavalleria	Artiglieria	Leader
Fanteria	6	-	6	6
Cavalleria	5	6	4	5
Cavalleria d'Élite	4	5	3	4

Se il giocatore sconfitto, al termine della battaglia, ha ancora unità di Cavalleria (o Cavalleria d'Élite) sopravvissute (non considerando quelle che si trovano nell'Area di Ritirata), allora solamente unità di Cavalleria e/o Cavalleria d'Élite dell'armata vittorio-

sa possono effettuare l'inseguimento (anziché Fanteria, Cavalleria e Cavalleria d'Élite). Inoltre, tutte le unità di Cavalleria che stanno "coprendo" la ritirata avversaria devono essere eliminate prima che possano essere scelti altri bersagli.

Esempio di Battaglia



PREPARAZIONE

L'armata Confederata (9 unità di Fanteria, 2 di Artiglieria ed 1 di Cavalleria) sta per essere attaccata dall'Armata dell'Unione (11 unità di Fanteria, 2 di Artiglieria e 2 di Cavalleria). Il giocatore Confederato sceglie di disporre uniformemente le proprie truppe, mentre il giocatore Unionista dispone sul fianco destro la sua roccaforte principale.

Fase della Cavalleria (turno 1)

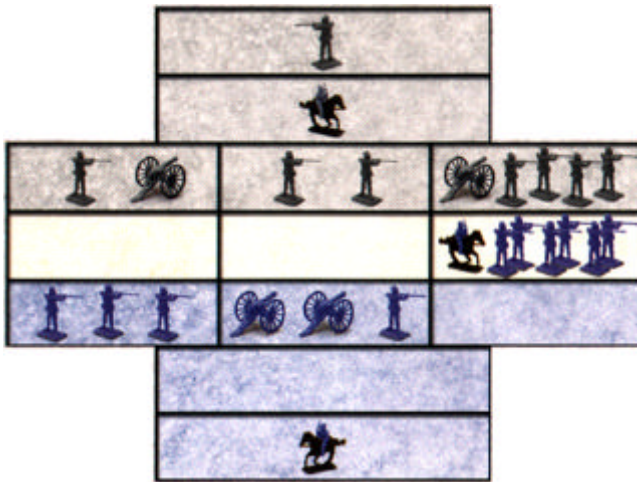
Il giocatore Unionista muove per primo (è l'attaccante) e decide di iniziare il proprio attacco proprio dal fianco destro con due unità di Cavalleria. Ognuna di esse utilizza uno delle proprie Azioni Battaglia per muovere nell'Area Centrale del Fianco Destro. Quindi utilizzano il loro ultimo punto di Azioni Battaglia per Sparare al nemico. Esse mirano entrambe alle unità di Fanteria (per colpire, devono ottenere almeno un 9 tirando due dadi). Il giocatore Unionista ottiene un "5" ed un "10", quindi un solo colpo! Il giocatore Unionista tira ora un dado per vedere cosa accade all'unità colpita. Il risultato è un "5" (per unità di Fanteria ed Artiglieria 1, 2 e 3 corrispondono all'eliminazione dell'unità, mentre 4, 5 o 6 equivalgono alla ritirata dell'unità) perciò l'unità di Fanteria Confederata viene spostata nell'Area di Ritirata della propria Armata. Il giocatore Confederato decide, per il momento, di non spostare la propria unità di Cavalleria così da coprire una possibile ritirata.

Fase dell'Artiglieria (turno 1)

Il giocatore Unionista fa fuoco con le sue due batterie di Artiglieria alle unità di Fanteria Confederata che si trovano al centro. Ad una distanza di due spazi, egli ha deve ottenere almeno un "8" per colpire la Fanteria nemica. Egli ottiene un "7" ed un "8": un ulteriore colpo! Ora tira per vedere il risultato del colpo: ottiene un "1", quindi l'unità di Fanteria Confederata è eliminata.

Ora è il turno del giocatore Confederato che decide di far fuoco con le proprie batterie di Artiglieria; inizia con quella che si trova sul Fianco Sinistro (il Fianco Destro del giocatore Unionista). A corto raggio (1 solo spazio), basta un "7" all'Artiglieria per colpire la Cavalleria. Il giocatore Ribelle ottiene "9": gran colpo! Il tiro per l'esito del colpo è un "3" che comporta la ritirata dell'unità di Cavalleria (per

le unità di Cavalleria 1 o 2 corrisponde all'eliminazione dell'unità, mentre 3, 4, 5 o 6 equivalgono alla ritirata della stessa). Il giocatore Confederato tira ora un colpo a lunga gittata con la batteria che si trova sul proprio Fianco Destro in direzione dell'unica unità di Fanteria Unionista. Egli ottiene un "11" (con due dadi!) seguito da un "3" (con 1 dado) per il risultato ottenendo quindi un colpo e la seguente eliminazione dell'unità!



Fase della Fanteria (turno 1)

Il giocatore Unionista decide di lanciare un attacco in massa dal suo Fianco Destro e muove tutta la sua Fanteria nell'Area Mediana. Decide anche di spostare l'unità di Fanteria che si trovava nell'Area di Riserva ed una di quella nel Centro a rinforzare il proprio Fianco Sinistro.

Il giocatore Confederato fa fuoco con le sue due unità di Fanteria che si trovano sul proprio Fianco Sinistro alle unità di Fanteria Unioniste che stanno avanzando (per colpire deve ottenere almeno un "8"), ma ottiene solo un "4" ed un "7". Egli decide quindi di spostare due unità di Fanteria dal Fianco Destro al Centro e le due unità di Fanteria che avevano iniziato il turno al Centro verso il Fianco Sinistro per rinforzarlo.

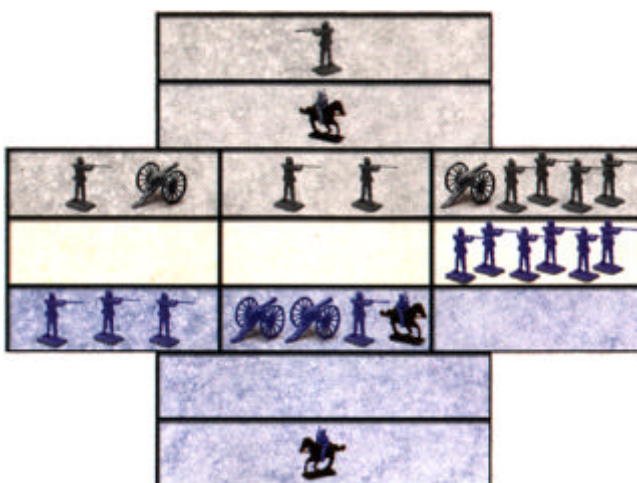
Fase dei Leader (turno 1)

Nessuno dei giocatori utilizza i Leader in questa battaglia, quindi questa fase viene saltata.

Fase della Cavalleria (turno 2)

Il giocatore Unionista decide di spostare fuori dai ranghi la sua Cavalleria facendola indietreggiare, attraverso il Fianco Destro, fino a raggiungere la zona Centrale.

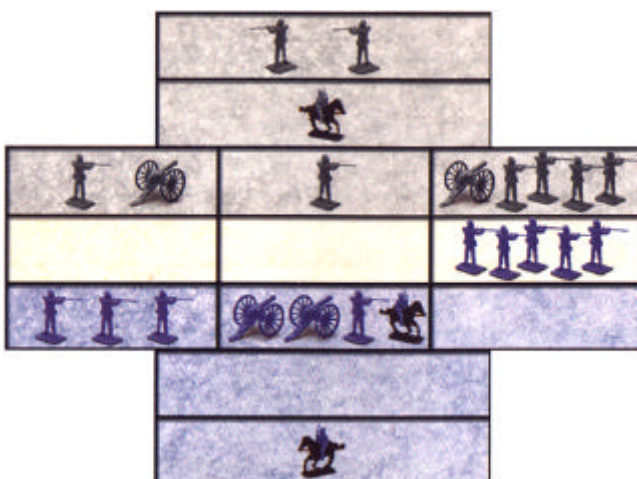
Il giocatore Confederato continua a nutrire dubbi sugli esiti della battaglia e decide quindi di lasciare la propria unità di Cavalleria in Riserva.

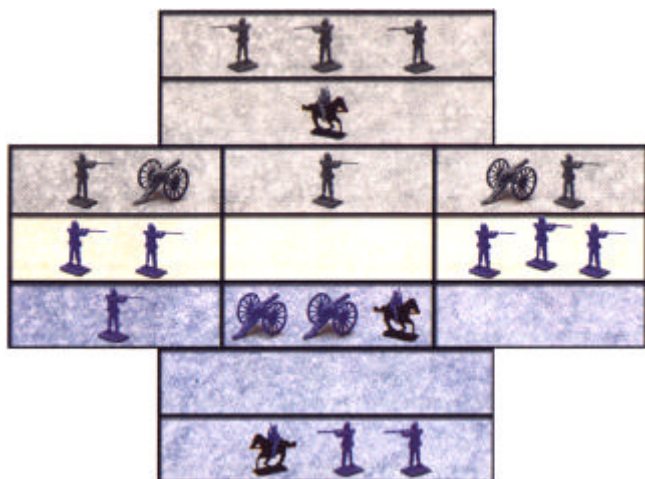


Fase dell'Artiglieria (turno 2)

Il giocatore Unionista fa fuoco a lunga distanza con le proprie batterie di Artiglieria (per colpire l'unità di Fanteria deve ottenere almeno un "8") ed ottiene un "7" ed un "8", quindi un solo colpo. Il Tiro per gli Esiti della Battaglia da un "6" come risultato, quindi l'unità di Fanteria si ritira.

Il giocatore Confederato tira un "7" per il suo tiro a corto raggio sul proprio Fianco Sinistro (contro la Fanteria, a distanza di uno spazio, gli bastava ottenere un "6"). Il tiro per il risultato è un "2" che consiste nell'eliminazione dell'unità nemica. Il tiro a lunga gittata dell'unità di Artiglieria sul fianco Confederato Destro, fallisce miseramente.





Fase della Fanteria (turno 2)

Il giocatore Unionista può ora attaccare per ben sei volte dal suo Fianco Destro. Decide quindi di Caricare con tutte le proprie unità di Fanteria. Benché questa sia una mossa rischiosa per la propria truppa, il fatto che la Fanteria Confederata sia in grande inferiorità numerica ha fatto sì che il giocatore potesse scegliere questa tattica con più margine dell'avversario. Entrambe i giocatori tirano due dadi per la propria Carica (non ci sono modificatori per i Leader e si ha un +0 per Fanteria contro Fanteria).

I risultati sono:

Unione 8 contro Confederati 5 = Confederato eliminato

Unione 3 contro Confederati 5 = Unionista si ritira

Unione 6 contro Confederati 9 = Unionista eliminato

Unione 9 contro Confederati 10 = Unionista si ritira

Unione 11 contro Confederati 6 = Confederato eliminato

Unione 7 contro Confederati 6 = Confederato si ritira

Il giocatore Unionista decide inoltre di mettere sotto pressione il Fianco Destro dell'Unione che si è molto indebolito. Decide quindi di far avanzare le sue tre unità di Fanteria dal proprio Fianco Sinistro all'Area Mediana. Decide inoltre di parare la propria avanzata spostando verso il proprio Fianco Sinistro l'unità di Fanteria che si trovava al Centro.

Il giocatore Confederato fa' fuoco con la propria Fanteria sul Fianco Destro agli Yankee che stanno avanzando ed ottiene un colpo che ha come conseguenza l'eliminazione di un'unità di Fanteria avversaria. L'unità sul Fianco Sinistro fa' fuoco ma manca il bersaglio.

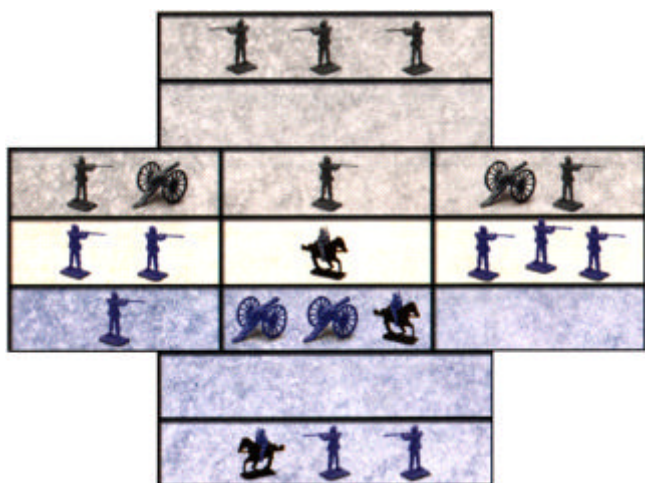
Fase dei Leader (turno 2)

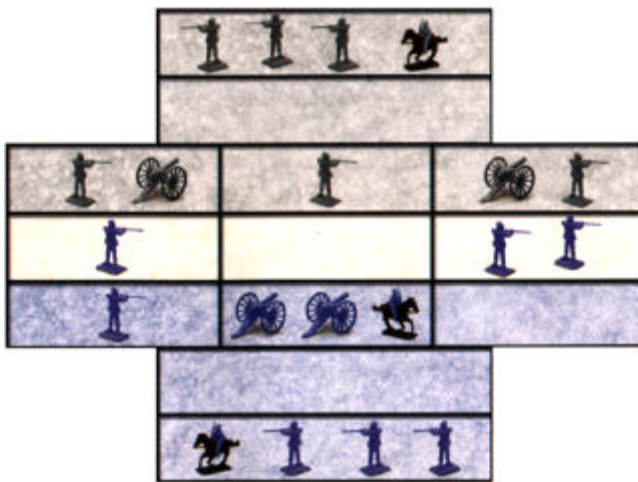
Si salta.

Fase della Cavalleria (turno 3)

Il giocatore Unionista lascia la propria Cavalleria al Centro a guardia delle batterie di Artiglieria.

Il giocatore Confederato si accorge che il Centro è debole e decide di sacrificare la propria Cavalleria muovendo verso la zona mediana. Questa è una mossa davvero rischiosa in quanto se la sua Cavalleria dovesse essere colpita, il giocatore non potrà più coprire la propria ritirata in caso di perdita della battaglia. Nonostante questo, il giocatore Confederato ritiene di avere maggiori possibilità di vittoria grazie alle sue due batterie di Artiglieria che tra poco potranno sparare a corta distanza.frase fatta!

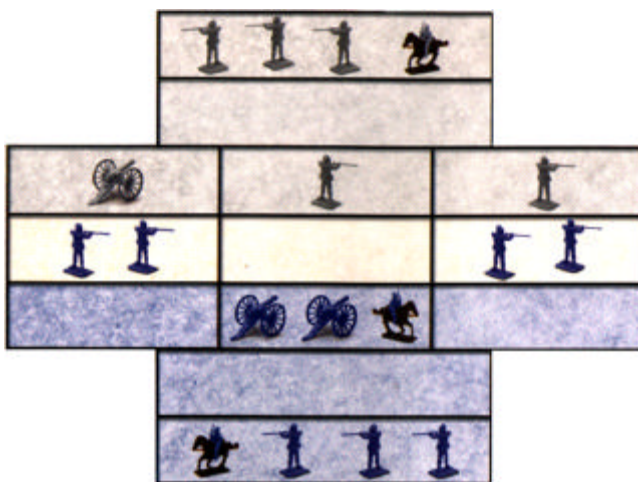




Fase dell'Artiglieria (turno 3)

Il giocatore Unionista spara all'unità di Cavalleria Confederata al Centro ottenendo un colpo col suo primo tentativo. Il risultato del Colpo è una ritirata del pezzo nemico. La seconda batteria di Artiglieria può ora far fuoco sull'ultima unità rimasta a coprire il Centro dei Confederati. Il giocatore Unionista ottiene un "6": non è abbastanza! Per il momento il fronte Confederato ha retto!

Il giocatore Confederato fa' fuoco con la sua batteria di Artiglieria sul Fianco Destro ed ottiene un colpo che porta all'eliminazione di un'unità di Fanteria dell'Unione. La batteria di Artiglieria che si trova sul fianco Sinistro ottiene un colpo anch'essa, ma il risultato si limita alla ritirata della Fanteria Unionista.



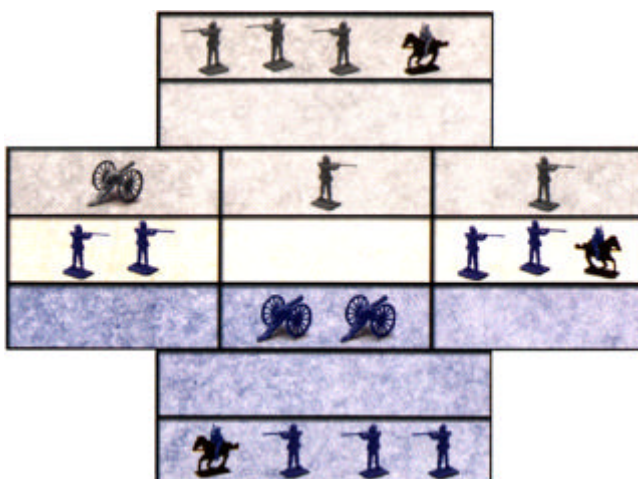
Fase della Fanteria (turno 3)

Il giocatore Unionista spara con la propria unità di Fanteria sul Fianco Sinistro ed ottiene un colpo che porta all'eliminazione dell'unità di Fanteria Confederata. La Fanteria Unionista sul Fianco Destro decide di prendere di mira la batteria di Artiglieria Confederata (per colpirla deve ottenere almeno un "10"). Il giocatore ottiene un "5" e poi un "11": colpita! Il Tiro per il Risultato è un "1" e quindi l'unità di Artiglieria Confederata è eliminata! Infine, il giocatore Unionista fa' avanzare la sua unità di Fanteria dal Fianco Sinistro all'Area Mediana Sinistra.

La Fanteria Confederata sul Fianco Sinistro spara, ma manca il bersaglio. Le cose incominciano a mettersi davvero male per il giocatore Sudista. Egli considera l'opportunità di far ripiegare la propria unità di Fanteria dal Centro alla Riserva in maniera tale di perdere la battaglia prima di subire danni maggiori. Tuttavia egli desidera questa vittoria in maniera particolare e quindi, aggrappandosi alle sue ultime chance, decide di mantenere la posizione.

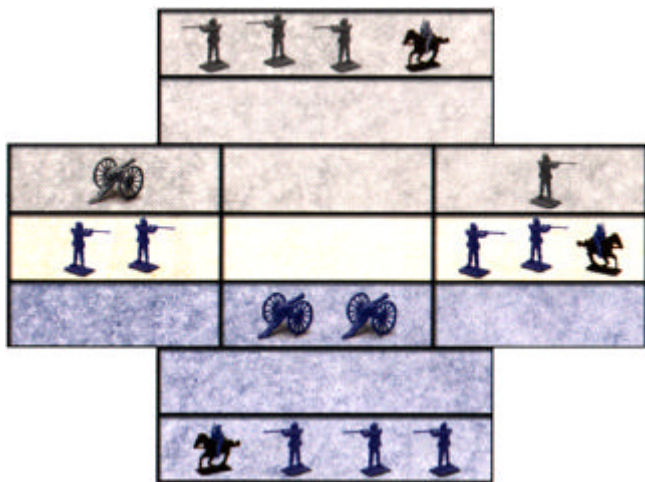
Fase dei Leader (turno 3)

Si salta.



Fase della Cavalleria (turno 4)

Il giocatore Unionista rompe gli indugi e fa nuovamente avanzare la propria Cavalleria nell'Area Mediana Sinistra. La pressione su questo fianco è al massimo!



Fase dell'Artiglieria (turno 4)

Il giocatore Unionista fa' fuoco con le sue batterie di Artiglieria al Centro ottenendo subito un colpo che porta all'eliminazione dell'unità di Fanteria avversaria ed all'immediato termine della battaglia.

POST SCRIPTUM

Nel corso dell'Inseguimento che segue la vittoria Yankee, il giocatore Unionista ottiene il lancio di un dado per ognuna delle proprie unità di Cavalleria e/o Fanteria rimaste sull'area di battaglia (non per quelle che si trovano nell'Area di Ritirata). Se il giocatore Confederato fosse riuscito a conservare sul campo almeno una delle proprie unità di Cavalleria, solamente la Cavalleria Unionista avrebbe potuto prendere parte all'Inseguimento. Innanzitutto, il giocatore Nordista prende di mira, con la propria unità di Cavalleria, la batteria di Artiglieria nemica (per eliminarla deve ottenere almeno un 4); tira ed ottiene un "5" (l'Artiglieria Confederata è eliminata). Ora, le quattro rimanenti unità di Fanteria possono solo prendere di mira le quattro unità di Fanteria Confederata in Ritirata (negli inseguimenti le unità di Fanteria non possono mai prendere di mira unità di Cavalleria - per eliminare la Fanteria Confederata è necessario ottenere, col lancio di un dado, almeno "6"). Il giocatore Unionista ottiene "2", "4", "4" e "6". Solamente una delle unità di Fanteria Confederata è eliminata. In questo disastroso scontro, i Confederati sono riusciti a salvare solamente 3 unità di Fanteria ed 1 di Cavalleria. Queste truppe si ritirano in una Regione adiacente alla Regione nella quale ha avuto luogo la battaglia.



LE REGOLE AVANZATE

Queste regole sono delle aggiunte al Regolamento Standard. Ne possono essere usate solo alcune oppure tutte a discrezione dei giocatori e prima che la partita inizi. Quando giocate con le Regole Avanzate esse hanno sempre la precedenza se dovessero eventualmente andare in conflitto con quelle Standard.

Come Vincere (Facoltativo)

ELEZIONE: *Nel Novembre del 1864, durante la Guerra Civile, Abraham Lincoln fu' spinto a concorrere per la carica di Presidente. Il suo avversario era un ex generale sempre di cattivo umore: George B. McClennen, un candidato per la pace nel cui programma politico era inclusa una negoziazione di pace con la Confederazione per porre fine alla sanguinosa Guerra Civile. Se Lincoln dovesse perdere le elezioni, la guerra finirebbe con*

una vittoria Confederata e due nazioni separate.

Se il Nord non adempie le due seguenti condizioni entro la fine dell'Ottobre del 1864, il Sud vince la propria indipendenza ed il gioco:

- 1) Il giocatore Unionista deve occupare almeno 7 città Confederate entro la fine dell'Ottobre del 1864.

- 2) Il giocatore Unionista deve vincere una battaglia maggiore (quindi con 6 o più unità da entrambe le parti) durante Luglio, Agosto, Settembre **oppure** Ottobre del 1864.

Esperienza

Nel corso della Guerra Civile le armate erano principalmente formate arruolando i cittadini "abili" i quali, senza nessuna esperienza, si trovavano catapultati sui campi di battaglia dove potevano imparare, se sopravvivevano, il difficile mestiere delle armi. E quindi, soprattutto all'inizio della guerra, questi civili - anche se dotati di notevole coraggio - non erano molto abili; ma dopo pochi anni entrambe le armate erano pari, se non superiori in qualità, a quelle del resto del mondo di quel tempo.

Dopo ogni battaglia maggiore, entrambe i giocatori tirano due dadi. Se il vincitore della battaglia ottiene almeno un "7" riceve gratuitamente un Leader. Se il giocatore che ha perso lo scontro ottiene almeno un "9" riceve gratuitamente un Leader. Questi nuovi pezzi vanno messi assieme alle rispettive armate che hanno appena combattuto. Se non ci sono pezzi sopravvissuti su un fronte, esso non riceve il Leader. *Questo rappresenta l'esperienza e la fiducia guadagnate dagli attuali partecipanti allo scontro. Le armate con esperienza riuscivano ad occupare il campo più a lungo (Recupero) ed attaccare con maggiore efficacia (Cariche). Questi profili sono rappresentati nel gioco attraverso i pezzi dei Leader. Entrambe le fazioni avverse (vincitori e vinti) potevano imparare delle lezioni dalle battaglie combattute. La differenza sul tiro di dado rispecchia l'ottimo morale e la baldanza che deriva dalla vittoria.*

Iniziativa

Uno dei Vantaggi dovuti alle intraprendenti operazioni di ricognizione della cavalleria ed alla grande abilità di comando (in grado di interpretare in maniera eccellente le informazioni ottenute mediante tali operazioni e di agire di conseguenza) era l'Iniziativa. Essa consisteva nel sapere dove e quando muovere prevenendo quindi l'avversario e costringendolo a reagire ai propri movimenti anziché aspettare le sue mosse. Nel gioco l'iniziativa è determinata prima di ogni Battaglia Maggiore. Entrambe i giocatori tirano due dadi. Per ogni unità di Cavalleria presente nell'armata del giocatore (all'inizio della battaglia) aggiungere +1, +2 per ogni unità di Cavalleria d'Élite e +1 per ogni Leader. Comparare quindi i risultati:

- Se una fazione vince di uno o più punti muove per prima indipendentemente da chi era l'attaccante.
- Se una fazione vince di tre o più punti muove per prima ed inoltre può spiare la disposizione delle forze dell'avversario prima di iniziare a posizionare le proprie (in pratica non viene usato il separatore).
- Se una fazione vince di 5 o più punti ha totalmente sorpreso il proprio avversario. Il gioca-

to che ha vinto l'iniziativa muove per primo e può spiare la disposizione delle forze avversarie prima di posizionare le proprie. Inoltre, nel corso del primo turno di battaglia, tutti i suoi pezzi disporranno di un'Azione Battaglia aggiuntiva (in ciascuna delle quattro fasi).

Catturare l'Artiglieria

Le batterie di Artiglieria "eliminate" in seguito ad un attacco di Carica o durante un "Inseguimento" sono "Catturate" anziché eliminate. I pezzi nemici sono sostituiti con pezzi amici posti nell'Area delle Riserve dell'Armata che le ha catturate.

Trinceramento

Nonostante la guerra andasse per le lunghe e le perdite continuassero ad aumentare, i soldati ed i generali impararono che l'onore ed il coraggio non li esonerava dall'edificare barriere difensive atte a prevenire ulteriori perdite. Verso la fine della guerra le armate divennero molto esperte nella costruzione di trincee e muri difensivi tanto che nei campi trincerati attorno a Petersburg erano pressoché identici alle trincee della Prima Guerra Mondiale, ma con circa cinquant'anni di anticipo! La Guerra Civile può senz'altro essere definita come la prima guerra dell'era moderna.

Prima che la battaglia inizi, l'armata in difesa può dichiarare che tenta di costruire delle trincee. Essa tira due dadi per ogni Area di Battaglia (Sinistra, Centro e Destra) in cui si trova almeno un'unità di Fanteria (non nelle Aree Mediane). In ogni Area di Battaglia che sta tentando di costruire delle trincee, un'unità di Fanteria viene capovolta e non può effettuare azioni nel corso della prossima Fase della Fanteria (è un po' impegnata!).

Nel 1861 si riesce a costruire delle trincee in quell'Area ottenendo almeno un "10". Le trincee danno al difensore una vantaggio di -1 sia sugli attacchi a Fuoco che sulle cariche portate contro di lui. Col proseguire della guerra, i trinceramenti divennero sempre più comuni ed efficaci. Nel 1862 è sufficiente ottenere un "9"; nel 1863 un "8"; nel 1864 un "7"; nel 1865, ultimo anno di guerra, è sufficiente un "6" per riuscire a costruire con successo una trincea in quell'Area del campo di battaglia. Nel 1864 e nel 1865 la protezione contro il fuoco nemico è incrementata a -2.

Quando utilizzate questa regola, tutte le armate che stanno difendendo una città dispongono automaticamente di trincee in tutte e tre le Aree di Battaglia. La presenza di Trincee in una determinata Area di Battaglia è rappresentata -nel gioco- mettendo un pezzo portastendardo nell'Area in cui sono presenti delle trincee.

Distruggere le Ferrovie

Tutte le volte che una Città nemica è catturata (eccetto Norfolk), egli perde un punto Azione Ferroviaria. *Ciò rappresenta lo smembramento della rete ferroviaria, la perdita di azioni ferroviarie e la distruzione delle attuali rotte.*

Blocchi Navali

Le importazioni del Sud (punti produzione di "supporto" provenienti dall'Europa) possono essere bloccate dalla flotta Unionista. I Blocchi possono essere dichiarati dal giocatore Nordista in una qualsiasi delle fasi di produzione nella quale il Sud avrebbe ricevuto punti produzione dall'Europa. Tirare due dadi e comparare il risultato con la differenza tra il Rango Navale Unionista e quello Confederato. Se il numero ottenuto col lancio dei dadi è uguale o inferiore al risultato della precedente differenza le importazioni sono bloccate con successo ed i punti produzione andranno persi!

Evitare le Battaglie Navali

Se viene dichiarata una battaglia navale, il giocatore che non l'ha dichiarata può tentare di evitare lo scontro. Tirare due dadi e comparare il risultato col totale dei porti posseduti da quel giocatore più quattro. Se il tiro è uguale o inferiore al totale ottenuto, lo scontro navale è evitato con successo.

I Diritti degli Stati

Gli undici stati che scaturirono dall'Unione nel 1861 ritenevano che i singoli stati che formavano gli Stati Uniti potessero avere più autorità che non il Governo Federale. Perciò, quando le politiche di tale governo erano contrarie ai loro interessi, essi ritennero giusto e corretto lasciare l'Unione. Qualcuno del Sud equiparò l'Unione degli Stati ad un club formato da membri mutualmente consenzienti. Se uno dei membri riteneva che il club non fosse più utile per i propri interessi poteva recedere dalla condizione di membro ed andarsene in qualsiasi momento. Ciò appariva come una cosa logica e sensata, peraltro supportata anche dai precedenti, non eccessivamente lontani, della Rivoluzione Americana. I filosofi che tracciarono le analogie e fecero il punto sulla Rivoluzione avrebbero dovuto osservare molto più da vicino quell'esempio. Se l'avessero fatto, si sarebbero certamente accorti che che l'Inghilterra, così come il Governo Federale di Washington D.C., non erano preparati e disposti a perdere membri senza combattere e che le colonie, che formavano una sorta di confederazione piuttosto disorganizzata, non erano in grado di fornire un efficace supporto in guerra.



La Confederazione i cui membri si costituirono nel 1862 era formata da fieri stati indipendenti. Spesso, il governo centrale di Richmond poteva richiedere ed ottenere l'intervento solamente da quegli stati che intravedevano un possibile interesse personale. Questo condusse, ovviamente, ad un supporto disunito e spesso inefficace. A volte gli Stati si rifiutarono di far partire le proprie truppe che avevano faticosamente radunato, specialmente quando essi stessi erano direttamente minacciati dagli eserciti Yankee.

Quando utilizzate questa regola, ogni stato Sudista deve avere, in qualsiasi momento, almeno una unità entro i propri confini ed almeno due se ogni Regione degli Stati indipendenti è occupata da unità Nordiste. Il giocatore Confederato deve piazzare i propri nuovi pezzi appena acquistati in tutti quegli Stati che violano questa regola non appena gli è possibile.

Rinforzi

Tutte le volte che un attaccante sposta in battaglia unità provenienti da più di una regione, deve indicare quale di quelle armate (gruppo di unità) è l'armata principale. L'armata principale è quella che inizia la battaglia, mentre tutte le altre devono tirare un dado per vedere quando arriveranno. Tutte le nuove unità che non erano presenti all'inizio della battaglia sono posizionate, quando arrivano, nell'Area delle Riserve e da qui si possono spostare normalmente a partire dal prossimo turno.

<u>Tiro</u>	<u>Turno di arrivo</u>
1	dopo il 3° turno
2	dopo il 2° turno
3	dopo il 1° turno
4/6	all'inizio della battaglia

Terreno (opzionale)

I giocatori che desiderano ottenere un maggior livello di realismo possono aggiungere il fattore terreno alle loro battaglie.

Questo deve però essere simulato in qualche modo in quanto, nel gioco, non sono inclusi pezzi di terreno. Ad ogni modo ciò è molto semplice da fare; basta usare del cartoncino o dei segnalini o ancora recarsi presso un negozio di modellismo ed acquistare alberi e rocce in miniatura.

Il fattore Terreno può essere utilizzato solo nella battaglia maggiori (6 o più unità da entrambe le parti). All'inizio di una battaglia maggiore, prima di posizionare le proprie armate, ciascun giocatore tira i dadi per determinare quanti e quali tipi di terreno ha il proprio lato del campo di battaglia, tirando due dadi e consultando la tabella sottostante. Una volta che ciascun giocatore avrà determinato quanti tipi di terreno ci sono, tirerà nuovamente i dadi per determinare di che tipo di terreno si tratta e quindi lo metterà mentre dispone le proprie forze. Il giocatore può mettere gli speciali indicatori del terreno in qualsiasi delle Aree di Battaglia (Sinistra,

Centro o Destra), ma solamente uno per Area.
Ciò rappresenta la scelta, da parte di un'armata, del terreno più favorevole dal quale portare un attacco.

TABELLE del TERRENO

Tiro	Numero di terreni speciali
2-5	Nessun terreno speciale
6-8	1 Terreno speciale
9-11	2 Terreni speciali
12	3 Terreni speciali

25

Tiro	Terreno	Effetti
2	Fiume dietro all'armata	+2 su tutti i tiri per gli inseguimenti se l'armata è sconfitta
3-4	Ruscello	-1 alle Cariche condotte in quest'Area
5-6	Villaggio	-1 al Fuoco ed alle Cariche condotte nell'Area
7-8	Boscaglia	-1 al Fuoco diretto in quest'Area
9-11	Collina/Rilievo	+1 alle salve d'Artiglieria da quest'Area; -1 alle Cariche nell'Area
12	Fiume di fronte all'armata	Nessuna Carica d'attacco possibile; nessun inseguimento possibile

Partite a Quattro Giocatori

Se sono presenti quattro giocatori, ci sono due differenti modalità di gioco possibili:

COMANDANTE di SCENARIO

In ogni fazione (Nord e Sud) giocano due giocatori, come in un team. Ogni giocatore del team comanda uno dei due maggiori Teatri (Est ed Ovest). Entrambe i giocatori muovono i pezzi che si trovano nel proprio Teatro di battaglia.

Il comandante dello scenario orientale (Est) è il Comandante Globale, mentre il comandante dello scenario Occidentale (Ovest) è il subordinato. Il Comandante Globale decide quali truppe sono assegnate e a quale comandante e/o dove si trova la linea di separazione geografica tra i due grandi Teatri di Battaglia. Inoltre è ancora il Comandante Globale che decide le linee generali che dovrà seguire il Generale Occidentale. Quest'ultimo può disobbedire agli ordini, tuttavia il Comandante del fronte Orientale può punirlo sottraendogli truppe o Aree. È anche possibile che il Comandante Globale rilevi integralmente il comando del suo subordinato.

COMANDANTE in CAMPO

L'altro metodo di condurre partite a più giocatori è quello di cedere il comando di tutte le battaglie ad un solo dei giocatori. In questa struttura organizzativa, un giocatore si occupa del movimento di tutte le unità sulla mappa strategica e di prendere tutte le decisioni politiche e produttive, mentre l'altro giocatore dirige tutte le battaglie tattiche.



SCENARI

Esistono due modi di giocare "The American Civil War": Storico e Bilanciato (non-storico). Lo scenario Storico impone ai modelli di disporsi seguendo la reale disposizione storica delle armate coi relativi punti di forza e debolezze dei due combattenti. La Storia potrebbe anche mutare in seguito alle decisioni di comando prese dai Leader (i giocatori). Lo scenario Bilanciato permette ai giocatori di disputare, per l'appunto, una partita..... BILANCIATA! Questo per rispondere alla domanda "Cosa sarebbe successo se le due fazioni fossero state paragonabili?"

Scenario Storico

Data di inizio: 1861 (prima Fase di Produzione dopo il turno del settembre 1861)
 Rango Navale: Nord: 5, Sud: 1
 Azioni Ferroviarie: Nord: 7, Sud: 4
 Punti Produzione: Nord: 115, Sud: 80, Nessuno dei Due: 5
 Il Nord inizia con Washington D.C. e St. Louis

TRUPPE INIZIALI**26 Nord**

Washington D.C.:	5 unità di Fanteria, 1 di Cavalleria ed 1 di Artiglieria
Cincinnati:	3 unità di Fanteria, 1 di Cavalleria ed 1 di Artiglieria
Chicago:	4 unità di Fanteria ed 1 di Artiglieria
St. Louis	3 unità di Fanteria ed 1 di Cavalleria
14 unità di Fanteria:	Al massimo 1 unità di Fanteria per Stato (piazzato dal giocatore)

Sud

Richmond:	4 unità di Fanteria, 1 di Cavalleria d'Élite ed 1 di Artiglieria
Charleston:	2 unità di Fanteria ed 1 di Cavalleria
Mobile:	2 unità di Fanteria
New Orleans:	3 unità di Fanteria ed 1 di Cavalleria
Memphis:	3 unità di Fanteria, 1 di Cavalleria d'Élite ed 1 di Artiglieria
Atlanta:	2 unità di Fanteria ed 1 di Cavalleria
7 unità di Fanteria:	Al massimo 1 unità di Fanteria per Stato (piazzato dal giocatore)

Scenario Bilanciato

Data di inizio:	1861 (prima Fase di Produzione dopo il turno del settembre 1861)
Rango Navale:	Nord: 5, Sud: 5
Azioni Ferroviarie:	Nord: 6, Sud: 6
Punti Produzione:	Tutte le Città contano 10 Punti Produzione
Il Nord inizia con Washington D.C. e St. Louis	
Punti Produzione:	Nord:130, Sud: 130

REGOLE SPECIALI

Non sono possibili Azioni Politiche (Nessun Intervento Europeo, Coscrizione o Emancipazione).

TRUPPE INIZIALI**Nord**

Washington D.C.:	5 unità di Fanteria, 2 di Cavalleria ed 1 di Artiglieria
St. Louis	4 unità di Fanteria, 1 di Cavalleria ed 1 di Artiglieria
Cincinnati:	3 unità di Fanteria, 1 di Cavalleria ed 1 di Artiglieria
11 unità di Fanteria:	Al massimo 1 unità di Fanteria per Stato (piazzato dal giocatore)

Sud

Richmond:	5 unità di Fanteria, 1 di Cavalleria ed 1 di Artiglieria
Memphis:	4 unità di Fanteria, 1 di Cavalleria ed 1 di Artiglieria
Chattanooga:	3 unità di Fanteria, 1 di Cavalleria ed 1 di Artiglieria
11 unità di Fanteria:	Al massimo 1 unità di Fanteria per Stato (piazzato dal giocatore)

