

TURNO

- A) Durata del turno - B) Azioni del Primo Giocatore - C) Azioni del del Secondo Giocatore - D) Fase Obiettivi

A) DURATA DEL TURNO

Primo giocatore è chi ha dichiarato più recentemente *Ritirata*, sennò Unione. Il *Secondo* decide la *durata*.

Durata Attacco = 1 ora. Mantenere la Posizione (MLP) o Ritirata = 1 ora + n° minore blocchi /3

N° blocchi in gioco = blocchi sulla mappa + blocchi usciti che possono rientrare + blocchi attualmente in grado di arrivare come rinforzi

B) C) FASE AZIONE:

1) Pesca Triangoli 2) Ritirate 3) Attacchi 4) Rinforzi 5) Marce 6) Ordini Generali

1) PESCA TRIANGOLI

1 per ora (no se dichiari Attacco). Max 8 Triangoli nel carrello, scarta l'eccesso nella Return Stack.

2) RITIRATE

- Volontarie (solo con Ritirata) se il tuo blocco è *sotto fuoco* nemico o se *adiacente* a nemico.

- Obbligatorie se: hai un blocco 1) nella stessa posizione o 2) adiacente o 3) col retro nell'arco di fuoco di un *blocco nemico* che ha vinto il corpo a corpo nel suo precedente turno.

Movimento di Ritirata.

Sotto Attacco o MLP = 2 passi. Sotto Ritirata = fino a 4 passi.

La prima area attraversata deve essere quella sul *retro* del blocco. Il blocco si ferma appena arriva adiacente a un blocco nemico (a meno che sia lo stesso blocco con cui è in contatto all'inizio della ritirata). Il blocco non può mai entrare in una posizione in cui è presente un blocco nemico. Se possibile, il blocco deve sempre *allontanarsi* dal nemico rispetto al passo precedente. Non può mai avvicinarsi.

(Separazione: 0= stessa posizione; 1= adiacente; 2= nell'area di fuoco; 3= tutte le altre).

- finire il movimento nella posizione iniziale = eliminazione del blocco

- finire adiacenti al nemico = 1 perdita (a meno che non fosse nella stessa posizione o adiacente a quel nemico all'inizio della ritirata e si sia ritirato di almeno 2 passi). Se più blocchi si ritirano in questo modo, solo 1 viene ridotto (scelta del ritirante).

3) ATTACCHI

Puoi attaccare *solo* sotto Ordine Generale di Attacco.

Una posizione può essere attaccata / da una posizione puoi attaccare: solo 1 volta per Fase Azione.

Uso dei Triangoli: Unione, Reserve = quando tutti i blocchi di almeno 4 comandi sono sulla mappa (Buford escluso); Confederati, Corpi I,II,III: quando tutti i blocchi di almeno 2 comandi di corpo sono sulla mappa.

Per giocare Triangoli in un attacco, devi avere un numero di blocchi corrispondenti nella posizione e nelle posizioni vicine:

Any = 1 blocco; Triangoli con Nome (es: Sykes, Heth) = 2 blocchi; Corpi Confederati = 3 blocchi; Unione, Riserva = 3 blocchi.

La posizione di fuoco deve avere almeno 1 blocco corrispondente. Gli altri richiesti possono essere vicini: adiacenti o adiacenti a una posizione adiacente (al fuoco) in cui c'è un blocco corrispondente.

Procedura di Attacco.

- 1. Dichiarazione (attaccante)

I blocchi possono attaccare:

- una posizione nemica nella propria *area frontale*

- una posizione nemica nel proprio *arco di fuoco*

- una posizione nemica che tiene *sotto arco di fuoco* i tuoi blocchi (o che lo terrebbe, se il nemico fosse girato).

La distanza deve essere la minima possibile e la prima area attraversata deve essere quella sul proprio fronte.

Attacco di Gruppo: puoi muovere più blocchi da più posizioni; l'attacco deve interessare massimo 2 posizioni adiacenti e almeno una deve essere occupata dal nemico.

Dichiara blocchi in attacco e blocco leader (minimo *forza 2*, se c'è il nemico) per ogni posizione. Max n° di blocchi contro una posizione occupata dal nemico = Triangoli che hai.

Blocchi che hanno attaccato e vinto nella loro più recente fase di Azione, non possono essere attaccati né tramite Attacco di Gruppo né dal Retro (quindi solo attacchi frontali e mono-blocco)

- 2. Supporto di Artiglieria (difensore)

Puoi giocare fino a 2 Triangoli per posizione. Puoi giocarli se il nemico attraversa il tuo arco di fuoco. Conta anche l'arco di fuoco esteso, ma se non sei su un Crinale, il valore dei Triangoli sull'arco esteso conta la metà (per difetto).

- 3. Supporto di Artiglieria (attaccante)

se: la posizione da cui spari non è occupata dal nemico; c'è corrispondenza organizzativa; il bersaglio è legale.

Bersaglio Legale = posizione difensiva scelta per l'attacco occupata dal nemico o posizione che sta usando artiglieria contro il tuo attacco.

Il n° di Triangoli giocati deve essere = al numero di blocchi che attaccano una posizione difesa. Se non corrispondono, scarta quelli che vuoi nella Used Token Stack, in modo da raggiungere il n° richiesto.

- 4. Rivelare i Triangoli (entrambe)

- 5. Bombardamento Offensivo (attaccante)

Somma i cannoni delle singole posizione (fino a un max = 3) e assegna un bersaglio ad ogni posizione (più posizioni possono sparare allo stesso bersaglio). Ogni 3 *cannoni* metti a segno 1 colpo. I colpi tolgono prima i Triangoli avversari (scelta dell'attaccante) che vanno nella HIT Used Token Stack. I colpi in eccesso vanno sui blocchi avversari (non applicarli ora, ma alla risoluzione del combattimento). I tuoi Triangoli vanno nella tua Used Token Stack.

- 6. Bombardamento Difensivo (entrambe)

Attaccante: spingi avanti i blocchi col leader davanti.

Difensore: somma i cannoni delle singole posizione (fino a un max = 3). I cannoni difendono la propria posizione se sotto attacco; se non sono attaccati possono difendere un'altra posizione, purché l'attaccante attraversi il loro arco di fuoco.

Se l'artiglieria non ha un crinale davanti e l'attaccante attraversa l'arco di fuoco esteso, dimezza i cannoni (per difetto).

Se l'artiglieria ha un crinale davanti, aggiungi i cannoni del crinale fino al max = doppio del valore iniziale.

Somma i valori per ogni posizione difesa. Ogni 3 cannoni = 1 colpo.

Attaccante: assegna i colpi al blocco leader e poi, se eliminato, a tutti gli altri.

Difensore: i Triangoli vanno nella Used Token Stack.

Attaccante: se nessuna unità sopravvive, l'attacco termina.

- 7. Avanzata (attaccante)

porta a contatto i blocchi superstiti col fronte rivolto verso il nemico.

- 8. Corpo a Corpo (entrambe)

Risolvi il cac una posizione alla volta (ordine scelto dall'attaccante)

Difensore: scegli 1 blocco leader e rivelalo (qualsiasi forza). Vale 0 se attaccato dal retro. Gira i blocchi per fronteggiare l'attacco (rimangono in questa direzione anche ad attacco finito).

Attaccante: rivela il tuo blocco leader, se ancora vivo.

Risultato: sottrai il valore del blocco del difensore da quello dell'attaccante, con i modificatori:

+1 se l'attaccante è *Confederato*

+1 per ogni colpo di *artiglieria* finito sulla posizione

+1 se questa è la seconda posizione dell'attacco e l'attaccante ha *vinto* già nella prima.

+1 per *minaccia sul fianco* sinistro/destro del difensore (cumulativi)*

-1 per *minaccia sul fianco* sinistro/destro dell'attaccante (cumulativi), non applicabile se ci son almeno 2 *blocchi attaccanti* in quella posizione*

-1 se c'è un *pendio ripido* (▲▲) dal lato della posizione difensiva da cui proviene l'attacco

-1 se c'è una *ostruzione da entrambe i lati* della posizione

-1 se la posizione ha una *trincea* sul lato da cui proviene l'attacco

-2 se il blocco leader difensivo è la *Iron Brigade*

Risultato finale: 1+ = vittoria attaccante; 0- = vittoria difensore.

Conseguenze: +2 = il difensore subisce 1 perdita; -1/0/+1 = 1 perdita per entrambi; -2 = l'attaccante subisce 1 perdita.

L'attaccante vince l'attacco se vince *anche 1 solo corpo a corpo* in una delle due posizioni.

*Minaccia sul fianco: il blocco che minaccia deve essere adiacente al nemico e avere la possibilità di raggiungerlo sul retro, ruotando attorno al punto di contatto, sul fronte, entro due passi, senza attraversare altri blocchi nemici. Nota: non applicabile all'attaccante se attacca la posizione con almeno 2 blocchi.

- 9. Ritirata (attaccante)

Se l'attaccante perde, deve ritirarsi immediatamente. Se perde il difensore, lo farà solo al suo turno. Nota: i blocchi difensori perdenti contano ancora per l'arco di fuoco contro rinforzi e marce dell'attaccante in quel turno.

Dopo tutti gli attacchi

Attaccante: elimina dal gioco tutti i Triangoli spesi nella Used Token Stack. Per ogni 2 Triangoli (per difetto) pescane 1 nuovo.

Difensore: pesca 1 Triangolo per ogni 2 Triangoli (per difetto) nella HIT Used Token Stack (questi HIT vanno eliminati dal gioco); poi riprendi nel carrello i Triangoli spesi che hai messo nella Used Token Stack.

4) RINFORZI

Scopri il Triangolo per l'ora in corso e piazza i blocchi. I blocchi non possono entrare se sotto arco di fuoco nemico (l'Unione non può mai fermarsi in una posizione adiacente a un punto di ingresso Confederato).

Ingresso fuori-strada o su-strada: nello stesso punto allo stesso turno non puoi entrare sia fuori-strada che su-strada.

Confederati: puoi entrare *su strada* al primo turno disponibile solo se altri Rinforzi sono *già entrati* da quel punto.

Fuori strada: metti il blocco in una posizione adiacente all'area di ingresso.

Su strada: solo 1 blocco alla volta per ora per entrata. Qualsiasi distanza, purchè le strade per i diversi blocchi non si intersechino prima del punto d'arrivo. *Confederato*: non puoi attraversare su strada le due aree urbane di *Gettysburg*. Devi fermarti se adiacente al nemico a nel suo arco di fuoco. Trasferire blocchi da una entrata all'altra (contigue) costa 1 ora, a partire dalla successiva alla loro comparsa.

5) MARCE

Distanza usuale: 2 passi. 1 passo = *area/ostruzione*. Turno multi-ora, solo per blocchi che terminano il movimento adiacenti a un blocco amico: il *Primo Giocatore* può muover 1 passo per ora aggiuntiva; il *Secondo Giocatore* 2 passi per ora aggiuntiva.

Triangolo Marcia/Trincea = 1 passo in + per i prossimi 3 blocchi (max +1 passo per blocco). Non puoi mai attraversare l'arco di fuoco nemico (devi fermarti quando sei sotto tiro); devi fermarti se arrivi adiacente al nemico; non puoi mai marciare o ruotare se sei nell'arco di fuoco nemico (solo con movimento di ritirata); se parti adiacente al nemico, puoi solo ruotare di una singola area attorno al punto di contatto.

Movimenti di Marcia dopo Ritirate o Rinforzi

solo in turni multi-ora.

- Dopo un movimento di *rinforzo*, il blocco può marciare di 1 passo per ora rimasta dopo quella del suo ingresso.

- Dopo una *ritirata*: può marciare ma contando il turno come se fosse 1 ora più breve.

- Giocare un Triangolo Marcia/Trincea dà 1 passo anche a blocchi che normalmente non potrebbero marciare dopo rinforzo/ritirata

6) ORDINI GENERALI

Impartisci l'Ordine Generale per il prossimo turno

D) FASE OBIETTIVI

Prendi i Triangoli dei Rinforzi e piazzali nelle Received Reinforcement Stack dei due giocatori. Fallo 1 ora alla volta.

Per ogni ora, se l'Unione ha < Triangoli Rinforzo dei Confederati e se l'Unione ha < 4 Rinforzi, ha diritto a 1 movimento di obiettivo che ancora controlla (da eseguire tutti assieme, alla fine). 1 movimento = muovere in un'area adiacente. Un singolo obiettivo può muoversi massimo 1 volta per turno. Non può spostarli in un'area parziale non possono trovarsi a distanza 2 o meno da un altro obiettivo.

VITTORIA

controlli un obiettivo attraversando l'area in cui si trova con movimento di Rinforzo, Marcia o Attacco riuscito.

Controllo Totale = l'obiettivo deve essere del tuo colore; non deve essere nell'arco di fuoco nemico; deve avere una *via di comunicazione* che va dalla sua area fino a una qualsiasi area di *ingresso Rinforzi amici*, attraverso aree non occupate dal nemico né sotto il suo fuoco.

Alla fine di una qualsiasi Fase Azioni dell'Unione del 2 o 3 Luglio, se l'Unione non ha il Controllo Totale di tutti e 3 gli obiettivi e non dichiara Attacco (non puoi mai se non hai Triangoli o se il prossimo turno è Notte) per il turno successivo, perde.

NOTTE

durata = 1 ora. Non si può dichiarare Attacco per il turno di Notte.

Alla fine della tua Fase Azione:

- puoi piazzare Triangoli Trincea dove hai blocchi.

- piazza Triangoli Rinforzi sulla traccia temporale per il giorno successivo.

- mescola i Triangoli nella Return Stack a quelli da pescare, sul tavolo.

- speciale notte 1 Luglio: l'Unione deve rimuovere 2 blocchi integri o eliminare i suoi prossimi 3 blocchi di rinforzo.

CAVALLERIA

può muovere montata o smontata (come la fanteria)

- Montata: non può muovere dove si applica l'ostruzione, ma ha +1 passo di base (3o5 per Ritirate, 3 per Marce, +1 o +2 per ora addizionale)

- La Cavalleria non può fare movimenti di Rinforzo o Marcia che siano adiacenti al nemico o nel suo arco di fuoco.

- Può eseguire Ritirate volontarie (montata) anche se non sotto ordine di Ritirata.