

Premessa

Il lavoro qui svolto rappresenta una *summa* ragionata e razionalizzata delle regole così come erano in origine fino ad agosto 2019; Wallace è infatti intervenuto più volte tramite BGG, fornendo vere e proprie “*Rules changes*” rispetto a quanto appare sul regolamento contenuto del gioco, cambiamenti che, a livello di *gameplay*, non mi pare possano essere considerati come meri accorgimenti (per rendersene conto, basta osservare la parte che qui, rifacendomi a BGG, ho chiamato WITHDRAWAL, e confrontarla con quanto appare sul regolamento a pag. 13; per non parlare poi dell’automatismo che può esserci o meno quando, muovendosi, i due eserciti vengono a contatto al fine del combattimento).

Chi mastica l’inglese ed è interessato allo sviluppo della vicenda, può consultare: <https://boardgamegeek.com/thread/2111294/consolidated-errataclarifications-thread/page/1>

A ogni modo, per una piena comprensione del gioco, consiglio di leggerne prima il regolamento originale, in modo da farsi un’idea generica di come funziona, capirne i simboli, ecc.

Fatto questo, credo (e spero) che quanto qui segue possa rivelarsi un utile strumento di consultazione rapida ed efficiente.

Se qualcuno dovesse individuare errori o imprecisioni, mi farebbe piacere discuterne, così da migliorare il tutto.

Niconiglio

1) CONCETTI CHIAVE INERENTI AI LUOGHI

UNITÀ = segnalino esercito o segnalino forte (forte solo per Confederato); possono esserci più unità in un medesimo luogo (e nella medesima metà di un luogo: es., più forti in una metà sono ammessi).

OCCUPATO = ci sono unità (forti o esercito)

CONTESO = ci sono unità di entrambi i giocatori

CONTROLLATO = se luogo del proprio colore: non ci sono unità o bandiere avversarie;
se luogo del colore avversario: c'è tua unità o bandiera e non c'è unità avversaria.
Le **bandiere** si rimuovono *non appena* un giocatore rientra in un'area del proprio colore e in questa non c'è alcuna unità avversaria.

2) MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Se si entra in un luogo:

- **occupato e controllato** dal nemico → combattimento **automatico**

ATTENZIONE! Quando Unione si muove nella metà di un luogo in cui c'è un **FORTE** (il quale è sempre posizionato in una delle due metà e non si muove), se è entrata nella metà:

- col forte, combattimento **automatico**
- senza il forte, combattimento **discrezionale**
- **controllato ma non occupato** dal nemico → ne assumi il **controllo**, nessun combattimento
- **conteso** → se entri nella **tua metà** = combattimento **discrezionale**
→ se entri nella **metà avversaria** = combattimento **automatico**

3) AZIONI (schierare, movimento, attacco in luogo conteso, azione carta, passare)

Ogni giocatore ha a disposizione 2 azioni per turno (v. però 3.D per alcune eccezioni). Al termine del proprio turno, il giocatore pesca le carte necessarie a ripristinare il proprio **limite di mano** (eccezione

sub 4), che è sempre di 6 carte per l'Unione, mentre per il Confederato occorre riferirsi al valore indicato sul tracciato BLOCCO NAVALE.

a) SCHIERAMENTO di:

UNITÀ = schieramento dell'unità raffigurata nella parte superiore della carta che hai scelto; tale carta indica anche quante *altre* carte *scartare*; tale stessa carta (quindi non quelle scartate) va *eliminata* dal gioco (ECCEZIONE: se si schiera un esercito di *forza 1*, la carta *non va eliminata ma scartata*). Il segnalino schierando va posizionato in una delle due metà di un luogo CONTROLLATO e CONNESSO per ferrovia a una delle località che forniscono SCORTE di guerra (anche il luogo delle scorte deve essere controllato).

Solo Unione: può schierare unità in un PORTO controllato, senza la connessione con scorte di guerra, *scartando* anche una carta MOVIMENTO NAVALE).

NAVE o POLITICO = schieramento dell'una o dell'altro, rappresentati nella parte superiore della carta; tale carta indica anche quante *altre* carte *scartare*; tale stessa carta (quindi non quelle scartate) va *eliminata* dal gioco. Muovere il segnalino di uno spazio nel tracciato di riferimento.

b) MOVIMENTO DEGLI ESERCITI GIÀ SCHIERATI tramite:

FERROVIA = scartare una carta MOVIMENTO FERROVIARIO, e poi, in alternativa:

- muovere TUTTI (o solo alcuni, se si preferisce) i segnalini esercito in un LUOGO ADIACENTE;
- muovere 1 segnalino esercito in un LUOGO A SCELTA (purché accessibile: sulla mappa sono segnati luoghi inibiti al Confederato) COLLEGATO attraverso luoghi CONTROLLATI o in cui vi si passi nella METÀ OCCUPATA DALLE PROPRIE TRUPPE (è dunque vietato arrivare nella metà di un luogo occupato da un nemico, attraversarla per accedere nella metà occupata dalle proprie truppe, e poi proseguire il movimento).

NAVI = solo per Unione.

Come SINGOLA AZIONE, scartare una o più carte MOVIMENTO NAVALE, spostando da un porto a un altro porto un segnalino esercito per ciascuna carta giocata.

c) DICHIARAZIONE DI ATTACCO IN UN LUOGO CONTESO:

In un medesimo luogo occupato per metà dall'Unione e per metà dal Confederato (quindi si è in presenza di una località contesa), il giocatore può dichiarare un attacco SENZA LA NECESSITÀ DI GIOCARE ALCUNA CARTA.

d) AZIONI CARTA:

Alcune carte prevedono azioni particolari, le quali possono essere eseguite SCARTANDO appunto la relativa carta.

Ve ne sono di 3 tipi:

- SEMPLICE CARTA AZIONE: *conta come 1 delle 2 azioni* del turno;
- CARTE AZIONI FREE: non contano come una delle 2 azioni del turno, e, durante quest'ultimo, se ne possono giocare *quante se ne desidera*;
- CARTA BENEFICIO: non conta come una delle 2 azioni del turno; per turno, se ne può giocare solo *una per tipo*.

e) PASSARE

Si dichiara la propria intenzione di passare il turno e non si fa nulla.

4) COMBATTIMENTO

Un combattimento inizia:

- se il giocatore che si trova in un luogo conteso dichiara l'attacco (3.C);
- se il giocatore si muove in uno dei modi indicati *sub 2*.

Nell'ipotesi di movimento in un luogo, il giocatore attivo piazza i propri segnalini esercito nella metà collegata al luogo da cui sta giungendo (tramite ferrovia o porto). Se il giocatore non attivo (difensore) non possiede unità nella metà del luogo in cui è giunto quello attivo (attaccante), sposta i propri segnalini esercito nella metà appena occupata.

L'attaccante **deve** giocare una carta coperta (anche senza valore leadership, se preferisce).

Il difensore **SCEGLIE** se:

- **WITHDRAWAL (RESA)** (v. *infra* 5);
- **COMBATTERE**: **può** giocare una carta coperta (anche senza valore leadership, se preferisce).

Se decide di COMBATTERE, si verifica la potenza degli eserciti, data da:

- valore dei segnalini (i Forti, utilizzabili solo in difesa, valgono 3);
- valore di leadership delle carte rivelate;
- eventuali modificatori in difesa (questi non valgono se il combattimento è scaturito da una dichiarazione di attacco in un luogo conteso: 3C; inoltre, un giocatore non può beneficiare dei modificatori in difesa del colore avversario).

Chi ha il valore più alto, è il vincitore. In caso di PARITÀ, vince il DIFENSORE.

Stabilito chi ha vinto il combattimento, occorre calcolare le PERDITE in capo alle due fazioni, e lo sconfitto deve battere in RITIRATA.

PERDITE: queste riguardano un determinato *numero di segnalini, a prescindere dal valore di forza* degli stessi. Entrambi i giocatori ne perdono la metà di quelli impegnati nella battaglia, ma il vincitore arrotonda per difetto, mentre lo sconfitto per eccesso.

Se è il Confederato ad aver perso, vengono eliminati i FORTI presenti in ENTRAMBE LE METÀ, ma solo quelli che erano piazzati nella metà in cui si è combattuto valgono per il calcolo delle perdite.

RITIRATA: se è sconfitto il **difensore**, egli deve ritirarsi in un luogo adiacente da lui controllato; se il luogo adiacente è conteso, vi si può ritirare solo se la metà collegata è quella occupata dalle sue truppe. Se vi sono più luoghi adiacenti, i quali rispettano questi requisiti, il difensore sconfitto può dividervi le sue truppe.

Se è sconfitto l'**attaccante**, egli deve ritirarsi nel luogo da dove si è mosso per iniziare il combattimento. Se invece il combattimento è avvenuto a seguito di dichiarazione di attacco all'interno di un luogo conteso (3C), può ritirarsi in un luogo adiacente da lui controllato; se il luogo adiacente è conteso, vi si può ritirare ma solo se la metà collegata è quella occupata dalle sue truppe. Se vi sono più luoghi adiacenti, i quali rispettano questi requisiti, l'attaccante sconfitto può dividervi le sue truppe.

Lo sconfitto non può mai ritirarsi in una delle due metà del luogo in cui si è combattuto.

SE NON VI SONO LUOGHI VALIDI per effettuare la ritirata, lo sconfitto PERDE I PROPRI SEGNALINI.

Effettuati questi passaggi, rimangono solo da effettuare gli eventuali avanzamenti sul tracciato Europa e il ripristino della mano di carte.

Il VINCITORE fa avanzare il segnalino sul **TRACCIATO EUROPA** di tanti spazi quanti sono stati i segnalini rimossi dallo sconfitto (a seguito di PERDITE e RITIRATA).

Se il Confederato, dopo il combattimento, ottiene il CONTROLLO di un luogo BLU, avanza di un ulteriore spazio il segnalino; nel momento in cui l'Unione riconquista il controllo del luogo blu precedentemente perduto, avanza il segnalino in proprio favore di uno spazio.

RIPRISTINO MANO: l'ATTACCANTE pesca il numero di carte necessario a raggiungere il proprio limite di mano; il DIFENSORE non pesca invece alcuna carta, conseguendone che giocherà il turno seguente con meno carte rispetto al proprio limite di mano (anche per questa ragione, il difensore potrebbe essere tentato, anziché accettare di combattere, di effettuare WITHDRAWAL: 5).

5) WITHDRAWAL (RESA)

Il giocatore non attivo, prima che inizi il vero e proprio combattimento (4), nel quale assumerebbe il ruolo di difensore, può decidere di evitarlo, effettuando WITHDRAWAL, e cioè evacuando le proprie truppe dalla metà del luogo nella quale il combattimento avrebbe dovuto avere luogo.

Il withdrawal non è eseguibile per i segnalini Forti: se è effettuato in presenza di questi ultimi, il giocatore non attivo può quindi evacuare solo i segnalini esercito, ed assume necessariamente il ruolo di difensore nel combattimento tra l'attaccante e il proprio Forte.

Se il giocatore non attivo **CONTROLLAVA** il luogo in cui si sarebbe dovuto svolgere il combattimento, può scegliere se evacuare le proprie truppe:

- nella **METÀ OPPOSTA** a quella dalla quale è provenuto l'attacco. Se sceglie questa opzione, deve evacuare **li TUTTI** i propri segnalini esercito;
- in un **LUOGO ADIACENTE**: che controlla; oppure conteso, ma solo se la metà collegata è quella occupata dalle sue truppe.

Se sceglie questa opzione, nel caso vi siano più luoghi adiacenti che rispettano questi requisiti, il giocatore non attivo può dividere tra essi le sue truppe.

Se il luogo in cui avrebbe dovuto svolgersi l'attacco era già **CONTESO**, il giocatore non attivo evacua le proprie truppe in un **LUOGO ADIACENTE**: che controlla; oppure conteso, ma solo se la metà collegata è quella occupata dalle sue truppe (nel caso vi siano più luoghi adiacenti che rispettano questi requisiti, il giocatore non attivo può dividere tra essi le sue truppe).

UNIONE può effettuare withdrawal **NAVALE**: scartando una carta movimento navale, può evacuare le proprie truppe a **WASHINGTON**.

6) CONDIZIONI DI VITTORIA

CONFEDERATO vince se, in alternativa:

- Unione non ha almeno 2 PV quando deve rimescolare il mazzo per la 1a volta;
- Unione non ha almeno 5 PV quando deve rimescolare il mazzo per la 2a volta;
- Unione esaurisce il mazzo per la 3a volta e la stessa non ha almeno 12 PV;
- il segnalino su Tracciato Europa arriva nello spazio più lontano da sé;
- controlla Washington alla fine del turno dell'Unione.

UNIONE vince se, in alternativa:

- quando esaurisce il mazzo per la 3a volta ha almeno 12 PV;
- controlla Vicksburg e Richmond alla fine del turno del Confederato.