

GUILFORD COURTHOUSE & EUTAW SPRINGS

GUILFORD COURTHOUSE

1. PREPARAZIONE DEL GIOCO

1.1 Bande colorate e informazioni sulle pedine

1.11 Bande colorate: le bande colorate che si trovano sulla parte alta di ogni unità definiscono la tipologia di truppa come segue:

INGLESE	AMERICANO
Rossa = regolari	nessuna banda: continentali
Verde = tedeschi	blu = truppe dello stato
Giallo = provinciali	azzurro = milizia della Virginia
	Verde = milizia della Carolina del Nord

1.12 Striscia bianca: tutte le unità in Guilford Courthouse hanno una piccola striscia bianca che ne agevola il riconoscimento rispetto alle unità che si usano in Eutaw Spring.

1.13 L'avanguardia di Lee: le seguenti 4 unità sono l'avanguardia di Lee. Le loro locazioni iniziali sono indicate tra parentesi sulla pedina (vedere 3.12). Legione di Lee (cavalleria), Legione di Lee (fanteria), Campbell, e Volontari Indipendenti della Carolina del Nord (NC).

1.2 Piazzamento americano

Il giocatore americano piazza le sue unità secondo le locazioni iniziali (indicate sulle pedine).

1.3 Piazzamento inglese

Il giocatore inglese pone le unità sulla Tabella del Turno secondo il loro turno di entrata.

1.4 Durata dello scenario

Lo scenario inizia il turno 1 (6:00 AM) e termina il turno 13 (6:00 PM) a meno che una delle parti non ottenga prima una vittoria automatica.

1.5 Ordine di gioco

Il turno 1 inizia l'inglese. In seguito l'ordine di gioco viene definito casualmente (tiri di dado per l'iniziativa).

1.6 Livelli di Morale delle Armate

Livello iniziale: 14 per entrambi i giocatori.

1.7 Segnalini per il "momentum" (impeto)

L'inglese inizia con un segnalino di momentum.

2. COME VINCERE

2.1 Vittoria decisiva inglese

L'inglese può ottenere una vittoria decisiva in due modi:

1. Non appena fa uscire 6 punti forza (SP) di unità combattenti inglesi o alleate, artiglieria esclusa, dalla mappa tra gli esagoni 2429 e 2433 inclusi (indicati con una figura di fanteria).
2. Non appena catturano o eliminano il generale Greene ed 8 SP di continentali, artiglieria esclusa. Notate che questo totale non include le perdite delle truppe della Virginia, della milizia della Virginia o della milizia della Carolina del Nord.

2.2 Vittoria decisiva americana

L'americano ottiene una vittoria decisiva non appena cattura o elimina il generale Cornwallis e 16 SP di unità combattenti inglesi o alleate, artiglieria e reggimento Reale Nord Carolina esclusi.

2.3 Vittoria sostanziale

Vedere 16.3 nelle regole standard della serie.

2.4 Vittoria marginale e pareggio

Supponendo che non vi sia una vittoria automatica, si ottiene una vittoria marginale avendo un margine di vittoria di 3 o più VP. Un pareggio con un margine di 1 o 2. In un torneo un pareggio viene considerato doppia sconfitta.

2.5 Perdita dei comandanti e VP

L'americano ottiene i seguenti VP per la cattura o perdita dei seguenti comandanti inglesi:

Cornwallis: 2 VPs O'Hara: 1/2 VP
Leslie: 1 VP Webster: 1/2 VP
Tarleton: 1 VP

L'inglese ottiene i seguenti VP per la cattura o perdita dei seguenti comandanti americani:

Greene: 3 VP Stevens: 1/2 VP
Lee: 1 VP Eaton: 1/2 VP

2.6 Esagoni vittoria

I seguenti esagoni valgono 1 VP al giocatore che li controlla: 1718, 0927 e 1832.

Tutti e tre sono considerati americani all'inizio. Il controllo viene definito con la loro occupazione da parte di un'unità combattente non di artiglieria o per essere l'ultimo ad esservi passato sopra. La ZOC nemica annulla il controllo. Se l'inglese controlla Guilford Courthouse nell'esagono 1832, l'americano non ottiene punti per alcun esagono di vittoria che ancora controlli.

3. REGOLE SPECIALI

3.1 Fuoco dell'artiglieria inglese

In un (ed uno soltanto) qualsiasi turno del gioco nel quale l'americano sta effettuando il combattimento ravvicinato contro unità inglesi o sue alleate che siano entro il raggio e la visuale dell'unità di artiglieria inglese, l'inglese può sparare "nella" mischia. Questo viene astratto e non si ha alcun fuoco di artiglieria. Invece, il rapporto di forze dell'attacco americano viene diminuito di due colonne a sinistra. Questa regola può essere usata anche se i cannoni inglesi hanno già sparato nella fase di fuoco difensivo di artiglieria del turno di gioco corrente.

3.2 Provinciali inglesi e truppe dello Stato della Virginia

Né i Provinciali inglesi né le truppe dello Stato della Virginia subiscono un modificatore negativo quando sono in combattimento ravvicinato contro nemici regolari (le altre milizie invece sì).

3.3 Tarleton

Tarleton è un semi-comandante per il gioco di segnalini tattici solo per sé. Se è raggruppato con altre unità, o è coinvolto in un attacco multiesagono, perde questa capacità.

3.4 La Legione di Lee

La Legione di Lee (cavalleria) è un semi-comandante per il gioco di segnalini tattici per se stesso, le altre unità dell'avanguardia di Lee, i Dragoni della milizia del Marchese di Bretigny, ed i Dragoni di Washington. Se è raggruppato con altre unità o è coinvolto in un attacco multiesagono, perde questa capacità.

3.5 I generali Eaton e Stevens

- Il generale Eaton può solo comandare la milizia della Carolina del Nord, inclusi i volontari del Marchese di Bretigny ed indipendenti della Carolina del Nord.
- Il generale Stevens può solo comandare la milizia della Virginia, incluso Campbell, e Lynch.

Anzianità: se la milizia della Carolina del Nord e della Virginia sono raggruppate assieme, e se lo stesso gruppo contiene anche sia il generale Eaton che Stevens, allora il generale Stevens può comandare il gruppo misto.

Artiglieria continentale di Singleton: questa unità è assegnata alla milizia. Può ottenere il comando e controllo dal generale Eaton o Stevens per tutta la partita.

3.6 Il Marchese di Bretigney

Effetti sul combattimento: la forza di combattimento dell'unità è fra parentesi, (1), ad indicare che è un valore solo difensivo. Se è da sola in un esagono, non può attaccare le unità adiacenti. Se è adiacente all'inizio di un turno, deve allontanarsi se possibile. Se non può farlo, viene catturata. Questa limitazione viene annullata quando il Marchese è raggruppato con unità amiche.

Limitazioni di movimento: non può muovere ad ovest della fila di esagoni xx11.

Movimento su strada: se l'unità del Marchese di Bretigney è da sola ed esercita ZOC sulla strada, e se Tarleton, usando la normale velocità di movimento, è in grado di muoversi adiacente, allora detta unità viene considerata in schermaglia. Qualsiasi unità inglese di fanteria che arriva da dietro può usare la velocità di movimento su strada per muovere adiacente ed attaccare nel turno (questa è un'eccezione alle normali regole sul movimento su strada). La fanteria inglese attaccante diminuisce la forza della metà, arrotondando per difetto. Ogni unità inglese arrotonda individualmente. Pertanto un'unità di 1 SP non può attaccare. L'inglese subisce anche un modificatore di -1 per questo attacco "impreparato".

3.7 Limitazioni alle sortite americane

Eccetto per l'avanguardia di Lee ed il Marchese di Bretigny, l'esercito di Greene non può muovere fino a quando non viene rilasciato. Il rilascio ha luogo dopo il contatto con il nemico o nel turno 6, il primo di questi eventi ad aver luogo.

Contatto: si definisce contatto con il nemico il combattimento a fuoco, il combattimento ravvicinato, o la LOS da qualsiasi unità americana ad una inglese o alleata, esclusa la fanteria leggera ed i dragoni. Se si ha il contatto, Greene viene rilasciato due turni dopo il contatto, a meno che questo non sia dopo il turno 6. Indicate il turno sulla omonima tabella per ricordare l'avvenuto contatto.

Sortita automatica: Greene viene rilasciato automaticamente il turno 6. Una volta rilasciato, né la milizia della Carolina del Nord e della Virginia, né l'artiglieria continentale possono muovere ad ovest del rio Little Horse Pen Creek o a sud di Sawpit Branch.

Eccezione: i fucilieri di Lynch fanno parte della milizia della Virginia ma non sono influenzati da questa regola.

Tutte le altre unità americane sono libere di muovere dove desiderano.

3.8 Bordo mappa amico e rinforzi

Ritirati: quando devono ritirarsi, le unità inglesi lo fanno verso i bordi mappa meridionale o occidentale, quelle americane verso i bordi mappa settentrionale o orientale, se possibile.

Rinforzi: le unità inglesi arrivano dall'esagono 0201, indicato con "B", senza alcun costo e possono muovere normalmente da lì. Possono usare la velocità di movimento su strada. Se questo esagono viene occupato da unità americane, le unità inglesi appaiono in esagoni adiacenti e muovono a mezza capacità di movimento, arrotondata per difetto.

3.9 Guilford Courthouse, McCuiston Plantation House e la New Garden Meeting House

Effetti sul movimento: il movimento in questi esagoni è proibito all'artiglieria ed ai dragoni. Costa 1 MP a tutte le altre unità.

Effetti sul combattimento: le unità che si difendono in questi tre esagoni hanno un modificatore di -1 contro il fuoco di artiglieria e fucileria, ed in combattimento ravvicinato.

Nota: tutti gli altri edifici nel gioco non hanno alcun effetto.

3.10 Variazioni al Morale dell'Armata

Vedere le tabelle.

3.11 Milizia della Carolina del Nord (NC)

Né l'inglese né l'americano ricevono variazioni al Morale dell'Armata (positive o negative) derivanti dalla cattura e dalle perdite causate contro le unità combattenti della Milizia della Carolina del Nord, incluso il Marchese di Bretigny. L'artiglieria "assegnata" di Singleton non è inclusa in questo speciale calcolo. E' trattata nel modo normale. Le unità combattenti della Milizia della Carolina del Nord valgono ½ VP ogni due unità per l'inglese, arrotondando per difetto, siano esse catturate, eliminate o disperse.

Esempio: 1 unità = 0 VP, 2 o 3 unità = ½ VP, ecc.

Segnalini di impeto: l'impeto non può essere ottenuto dall'inglese per vittorie contro una forza tutta di milizia della Carolina del Nord.

3.12 Schieramento opzionale dell'Avanguardia di Lee

L'avanguardia di Lee si può schierare ovunque a nord della fila di esagoni 08xx e ad est del Little Horse Pen Creek (ruscello). Se usate questa regola opzionale, accelerate l'arrivo delle unità inglesi di un turno.

SCENARIO STORICO

Inglese

1720 *Brigadiere Generale O'Hara, 2° Batt. Guardie, artiglieria MacLeod*

1619 *Magg. Gen. Leslie, 2° Batt. Fraser's Highlanders*

1520 *Reggimento v. Bose*

1819 *Colonnello Webster, Royal Welsh Fusiliers*

1920 *33° Reggimento*

1519 *1° Batt. Guardie*

1719 *Generale Cornwallis, Granatieri*

1818 *Fanteria Leggera, Jaegers*

1718 *Dragoni di Tarleton*

Nota: non usate in questo scenario i Provinciali Reali della Nord Carolina e il 7° Reggimento.

Americano

Si piazza come per le designazioni "all'inizio" eccetto per le seguenti unità:

1523 *Fucilieri della Milizia della Virginia Campbell, Fanteria Legione di Lee*

1223 *Dragoni della Legione di Lee*

1726 *Volontari Indipendenti della Carolina del Nord (N.C.) (ridotti)*

Nota: i dragoni del Marchese di Bretigny non si usano in questo scenario.

1. Il gioco inizia il turno 8 e termina al turno 12.
2. L'inglese muove per primo il turno 1. Nei turni seguenti si definisce a caso (tiro di dado per l'iniziativa).
3. L'inglese inizia con un impeto. Il Morale dell'Armata è a 14 per entrambi all'inizio.
4. L'esagono 1832, Guilford Courthouse, vale 1 VP a chi lo controlla alla fine del gioco. Il controllo per l'inglese è definito con l'occupazione, con un'unità combattente in buon ordine, artiglieria esclusa, senza la presenza di ZOC nemica. Se l'inglese non controlla questo esagono, il controllo si assegna all'americano.
5. Non si assegnano punti in questo scenario per il controllo degli esagoni 1718 o 0927, come nel gioco campagna.
6. Le perdite alla milizia della Carolina del Nord si calcolano nello stesso modo del gioco campagna (3.11).
7. Le condizioni di vittoria sono le stesse del gioco campagna.
8. Il Morale dell'Armata inglese aumenta automaticamente di uno se l'inglese sgombera da unità americane tutti gli esagoni della staccionata lungo il bordo orientale del campo di Hoskins (esagoni 1523, 1623, 1723, 1823, 1923 e 2022, per la fine del turno 8. I sei esagoni non devono contenere unità americane ed almeno due di essi devono essere occupati da unità combattenti inglesi. La presenza di una ZOC americana non conta. Se l'americano abbandona volontariamente queste posizioni, l'inglese riceve lo stesso il modificatore +1 al morale fintanto che due di questi esagoni sono occupati da unità combattenti inglesi.
9. Non vi sono restrizioni sulla sortita americane.

EUTAW SPRINGS

1. PREPARAZIONE DEL GIOCO

1.1 Bande colorate e informazioni sulle pedine

1.11 Bande colorate: le bande colorate che si trovano sulla parte alta di ogni unità definiscono la tipologia di truppa come segue:

INGLESE	AMERICANO
Rossa = regolari	nessuna banda: continentali
Marrone = milizia	blu = truppe dello stato
Giallo = provinciali	azzurro = milizia
	Verde = partigiani

1.2 Piazzamento inglese

Il giocatore inglese piazza le sue unità secondo le locazioni iniziali (indicate sulle pedine). I reggimenti 19° e 30° sono rinforzi opzionali (vedere 3.20).

1.3 Piazzamento americano

Il giocatore inglese pone le unità sulla Tabella del Turno.

1.4 Durata dello scenario

Lo scenario inizia il turno 1 (7:00 AM) e termina il turno 10 (4:00 PM) a meno che una delle parti non ottenga prima una vittoria automatica.

1.5 Livelli di Morale delle Armate

Livello iniziale: 14 per l'americano e 13 per l'inglese.

1.6 Segnalini per il "momentum" (impeto)

L'americano inizia con un segnalino di momentum.

1.7 Ordine di gioco

I turni 1 e 2 sono solo per l'americano. I turni 4-10 hanno ordine casuale (determinato dal tiro di dado per l'iniziativa). L'ordine di gioco per il turno 3 dipende dal risultato del combattimento ravvicinato tra le forze americane e gli inglesi nel turno 2 (vedere 3.2).

2. COME VINCERE

2.1 Vittoria decisiva americana

L'americano ottiene una vittoria decisiva alla fine di qualsiasi turno nel quale occupa l'esagono 1108, senza la presenza di ZOC nemiche, ed elimina o cattura 14 SP di unità combattenti inglesi e/o provinciali non di artiglieria, milizia esclusa. Minimo 8 SP di questi devono essere di regolari inglesi.

2.2 Vittoria decisiva inglese

L'inglese ottiene una vittoria decisiva nel momento in cui elimina o cattura Greene e 12 SP di unità combattenti americane non di artiglieria, milizia esclusa, ma inclusi continentali, partigiani e truppe dello stato. Minimo 8 SP di questi devono essere di continentali.

2.3 Vittoria sostanziale

Vedere 16.3 nelle regole standard della serie.

2.4 Vittoria marginale e pareggio

Supponendo che non vi sia una vittoria automatica, si ottiene una vittoria marginale avendo un margine di vittoria di 3 o più VP. Un pareggio con un margine di 1 o 2. In un torneo un pareggio viene considerato doppia sconfitta.

2.5 Perdita dei comandanti e VP

L'americano ottiene i seguenti VP per la cattura o perdita dei seguenti comandanti inglesi:

Stuart: 2 VPs
Majoribanks: 1 VP
Coffin: ½ VP

L'inglese ottiene i seguenti VP per la cattura o perdita dei seguenti comandanti americani:

Greene: 2 VPs
Swamp Fox: 1 VP
Hampton: 1/2 VP

2.6 Esagoni vittoria dell'accampamento inglese

Chi controlla la maggioranza degli esagoni dell'accampamento (4 su 7) alla fine del gioco ottiene 3 VP. Il controllo è definito con l'occupazione, o l'essere l'ultimo a passare attraverso, con un'unità combattente (ad eccezione dell'artiglieria) senza tener conto delle ZOC. La casa della Piantagione Wantoot è considerata un esagono di accampamento. Tutti e sette gli esagoni sono considerati occupati dall'inglese all'inizio del gioco.

3. REGOLE SPECIALI

3.1 Turni 1 e 2

I turni 1 e 2 sono giocati solo dall'americano. Nel turno uno l'americano *non* ottiene il bonus del movimento su strada.

3.2 Ordine di gioco nel turno 3

L'ordine di gioco del turno 3 dipende dal risultato del combattimento tra le forze americani e quelle inglesi che stanno cercando cibo ("foraggiando"). Se il risultato di combattimento è "nessun effetto" o se il gruppo di ricerca cibo si ritira con successo, l'inglese ha l'iniziativa nel turno 3. Qualsiasi altro risultato e l'americano ha l'iniziativa nel turno 3.

3.3 Il gruppo di ricerca cibo

L'unica funzione per quest'unità è determinare l'iniziativa per il turno 3 come indicato in 3.2 sopra. Ha le seguenti caratteristiche:

- Non può attaccare, ma si difende
- Non può muovere sino a che non viene attaccata
- Ha ZOC
- Non dà perdita di punti AM, non vale alcun VP, non causa all'americano l'ottenimento dell'impeto.

3.4 Il perimetro inglese

I seguenti sette esagoni costituiscono il perimetro inglese: 1113, 1012, 0912, 0811, 1212, 1312, e 1411. Quando unità americane, che non siano di artiglieria, occupano o passano attraverso qualsiasi 4 dei 7 esagoni, l'inglese perde un livello di Morale di Armata. La variazione avviene immediatamente. Questo è un evento che accade una sola volta. Manovre seguenti di entrambe le armate, relative al perimetro inglese, non hanno alcun effetto sul morale inglese.

3.5 Attacco di sorpresa americano

Nel primo turno nel quale qualsiasi unità americana effettua il combattimento ravvicinato con qualsiasi unità inglese, spostatevi di una colonna a sinistra o a destra della tabella del combattimento ravvicinato, a favore dell'americano, solo per quella fase di combattimento ravvicinato (cioè un 1:1 diviene un 3:2 o 1:2 a seconda se l'americano stia attaccando o difendendo). Il fuoco non varia.

3.6 Swamp Fox ("volpe della palude")

Questo è un semi-comandante per il gioco di segnalini tattici, per se stesso o qualsiasi milizia con la quale è raggruppato. Se è raggruppato con qualsiasi altra unità, o se è coinvolto in un combattimento multiesagono con qualsiasi altra unità, perde questa capacità. Ha anche un DRM +1 per il comando sulla tabella del saccheggio (3.11).

3.7 Il maggiore Coffin e John Majoribanks

John Majoribanks e John Coffin sono entrambi maggiori, ma Majoribanks appartiene alle truppe regolari. Se raggruppati assieme, il regolare è in comando.

Maggiore Coffin: può comandare solo provinciali e/o milizia Tory.

3.8 Wade Hampton

Può comandare solo truppe dello stato, partigiani e/o milizia.

Eccezione: se la forza è tutta di dragoni, può contenere continentali

3.9 La casa della Piantagione Wantoot

Il movimento in questo esagono è proibito all'artiglieria ed ai dragoni. Costa 1 MP a tutti gli altri.

La ZOC si estende fuori da questo esagono, ma non in esso. L'esagono blocca la visuale.

Il combattimento ravvicinato non è obbligatorio per le unità che sono dentro. Le unità che si difendono nell'esagono ricevono i benefici seguenti:

+1 ai controlli del morale

-2 al fuoco contro le unità dentro

-1 all'attaccante nel combattimento ravvicinato contro le unità dentro. Il combattimento ravvicinato non è obbligatorio per le unità dentro.

Non si ha inoltre l'obbligo di ritirata automatica con un risultato "R" nel combattimento.

Nota: l'esagono di giardino non ha alcun effetto. Il frutteto è trattato come esagono di bosco.

3.10 Esagoni dell'accampamento inglese

Questi sette esagoni sono importanti per la vittoria (2.6). Gli esagoni di tenda non bloccano la visuale, ma la casa della piantagione sì. Quando un'unità americana entra in un esagono di accampamento inglese per la prima volta, termina lì tutto il movimento per il turno. Ponete un segnalino di accampamento sull'esagono dalla parte indicante il controllo americano. Una volta che l'esagono di accampamento viene rioccupato dall'inglese, girate la pedina di controllo dalla parte inglese. Questo aiuta i giocatori nel ricordare che il saccheggio (3.11) non può più avvenire in quell'esagono. Le unità americane che rientrano in tali esagoni non sono obbligate a fermarsi.

3.11 Saccheggio

Ogni unità combattente americana, artiglieria inclusa, che entra in un esagono di accampamento controllato dall'inglese, deve immediatamente controllare per il "saccheggio". *Questo può avvenire durante la fase di movimento o nell'avanzata dopo il combattimento, ma non durante una ritirata.*

Tirate sulla Tabella del Saccheggio. Il DRM di comando del comandante può essere aggiunto al tiro di dado. Il semi-comandante Swamp Fox è considerato avere un modificatore di +1 a questo fine.

Nota: il morale dell'unità non viene preso in considerazione nella tabella del saccheggio. L'unico modificatore al tiro di dado è il drm di comando.

Se l'unità va in disordine, ponete su di essa il relativo segnalino.

TABELLA DEL SACCHEGGIO	
Tipo di unità americana	Tiro di dado per il disordine
Legione di Lee (a piedi e a cavallo) e Kirkwood	0
Brigata Maryland	0-
Brigata Virginia e Dragoni di Washington	0-4
Brigata n. Carolina, Partigiani e Truppe dello Stato (a piedi e a cavallo)	0-6
Milizia	

Effetti del disordine

- Non si può muovere o attaccare
- Si difende a ½ forza, arrotondando per eccesso (un punto forza vale sempre uno)
- Non si ha ZOC
- I fucilieri e l'artiglieria in disordine non possono sparare
- -1 in combattimento ravvicinato
- non può essere l'unità di testa se è raggruppata con unità non in disordine

Recupero: un giocatore può tentare di recuperare le unità in disordine nella fase di recupero del turno seguente. I comandanti amici possono aiutare nei tentativi di recupero nel modo normale (ancora una volta, il semi-comandante Swamp Fox ha un modificatore di +1 per questo fine). Mentre il morale non viene preso in considerazione sulla tabella del saccheggio, viene usato invece nel modo normale nel recupero durante il recupero dal disordine.

Nota: se Swamp Fox viene disperso, perde la capacità di modificare i tiri di dado per il saccheggio e il recupero dal disordine. Se va in disordine, applica ancora il modificatore di +1.

Le unità possono rimanere in disordine indefinitamente. Un'unità in disordine che subisce un risultato di inchiodamento (PIN) viene catturata. Se subisce un risultato di disorganizzazione, viene disorganizzata nel modo normale. Se subisce un risultato di ritirata si ritira nel modo normale. Se subisce un risultato di perdita la applica nel modo normale. Qualsiasi di questi risultati superano automaticamente quello di disordine, che viene rimosso.

3.12 Bordo mappa amico

Quando si devono ritirare, le unità inglesi lo fanno verso il bordo mappa orientale e quelle americane verso il bordo mappa occidentale, se possibile.

3.13 Esagoni di bosco fitto "Black Jack Oak"

L'artiglieria ed i dragoni non possono entrare in questi esagoni. La fanteria e la milizia spendono 3 MP, la fanteria leggera ed i comandanti devono spendere 2 MP.

La ZOC si estende fuori da ma non entro questi esagoni.

Le unità che si difendono in questi esagoni hanno un DRM -1 al fuoco ed un DRM -2 al combattimento ravvicinato.

3.14 Esagoni di palude

L'unica unità che vi può entrare è Swamp Fox al costo di 2 MP. La ZOC si estende fuori da ma non entro un esagono di palude.

Swamp Fox riceve un DRM -1 per il combattimento ravvicinato quando si difende in palude. E' l'unica unità che riceve questo beneficio.

3.15 Fiume Santee

Le unità possono entrare in esagoni di questo fiume e muovere lungo il fiume spendendo il costo dell'altro terreno presente nell'esagono. L'unica unità che lo può attraversare in un esagono non di traghetto è Swamp Fox. Questa può attraversare il fiume in qualsiasi punto iniziando la fase di movimento in un esagono di fiume e trascorrendo tutta la fase di movimento per l'attraversamento. Può uscire normalmente nella sponda opposta nel turno seguente.

Mentre si trova in un esagono di fiume nell'atto di attraversarlo, ha un DRM +1 al fuoco subito ed un +2 all'attaccante in combattimento ravvicinato.

3.16 Il traghetto di Nelson

Entrare in un esagono del traghetto di Nelson costa 2 MP per la fanteria leggera, fanteria, milizia e comandanti. All'artiglieria costa 3 MP, ai dragoni 4 MP. Uscire dal traghetto non costa MP aggiuntivi.

Le unità che difendono in questo esagono danno *all'attaccante* un DRM +1 al combattimento ravvicinato.

3.17 Variazioni al morale

Oltre alle normali variazioni al morale, i seguenti effetti influenzano il Morale dell'Armata:

Cattura/Perdita dei comandanti:

Stuart +1/-1

Majoribanks +1/-2

Coffin +0/-1

Greene +2/-3

Più l'americano perde un segnalino di impeto

Fox +1/-2

Hampton +0/-1

3.18 Entrata variabile

Swamp Fox e i fucilieri della Milizia della Carolina del Sud, hanno entrata variabile, come indicato sulle pedine. Possono entrare assieme o separatamente.

3.19 DRM nel combattimento ravvicinato

I partigiani, truppe dello stato, provinciali non subiscono alcun modificatore negativo nel combattimento ravvicinato contro regolari nemici. La milizia da sola li subisce, come al solito.

3.20 Regola opzionale

L'inglese ha due reggimenti di rinforzi che arrivano da Charleston. Arrivano il turno 7 negli esagoni C o D, ma devono entrare assieme e dallo stesso esagono. L'entrata non costa MP. *Non* possono usare il bonus della strada nel turno di entrata. L'inglese deve dichiarare segretamente, all'inizio del gioco, se usa queste truppe. L'usarle comporta la perdita di un punto di Morale di Armata all'inizio della sua parte di turno 7.

EUTAW SPRINGS**SCENARIO STORICO**Inglese

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
0913	<i>Irish Buffs</i>
1013	<i>NY vols</i>
1113	<i>de Lancey, Artiglieria Leggera</i>
1213	<i>NJ vols</i>
1313	<i>63°</i>
1412	<i>64°</i>
1310	<i>Coffin, Milizia Ninety Six District, Cavalleria Charleston</i>

Majoribanks, Fanteria leggera: in qualsiasi esagono di bosco fitto.

Granatieri: dovunque con o ad est di un'altra unità inglese.

Fucilieri Sheridan: dovunque su o a est di un'altra unità inglese.

Stuart: con qualsiasi unità inglese.

Americano

<u>Esagono</u>	<u>Unità</u>
0817	<i>Palmetto (Fanteria)</i>
1016	<i>Pickens/Sumter</i>
1116	<i>Milizia NC (Carolina del Nord), Artiglieria Gaines</i>
1216	<i>Swamp Fox</i>
1417	<i>Legione di Lee, (Cavalleria e Fanteria)</i>
0919	<i>Brigata Maryland</i>
1119	<i>Brigata Virginia, Artiglieria Browne</i>
1319	<i>NC Brigade</i>
0820	<i>Hampton, Cavalleria Palmetto</i>
1022	<i>Dragoni di Washington</i>
1122	<i>Kirkwood</i>

Fucilieri della Milizia della Carolina del Sud: dovunque con o ad ovest di un'altra unità americana.

Generale Greene: con qualsiasi unità americana.

1. Il gioco inizia il turno 4 e termina il turno 10
2. L'americano inizia per primo il turno 4. Dopodiché i turni sono casuali (tirare per l'iniziativa).
3. Il morale di armata è 14 per l'americano e 13 per l'inglese
4. L'americano inizia con un segnalino di impeto
5. I rinforzi opzionali inglesi non si usano
6. Non si usa il gruppo di ricerca cibo
7. Si applicano le regole sul perimetro inglese (3.4)
8. La vittoria si determina come nel gioco campagna

TABELLE

TABELLA DEL MORALE	
Evento	Recupero / Perdita di morale
Recupero	+1 / 0
Subire un risultato "D"	0 / -1
Subire un risultato "AM"	0 / -1
Causare / Subire un risultato "1"	+1 / -1
Causare / Subire un risultato "2"	+1 / -2
Catturare / subire la cattura di un'unità	+1 / -1
Rimuovere l'inchiodamento nella fase di movimento	0 / -1
<i>Perdita o Cattura dei comandanti</i>	
<u>Inglese</u>	
Cornwallis (e si perdono 2 segnalini di impeto)	+2 / -2
Leslie	+1 / -2
Tarleton	+2 / -1
O'Hara	+1 / -1
Webster	0 / -1
Stuart	+1 / -1
Majoribanks	+1 / -2
Coffin	0 / -1
<u>Americano</u>	
Greene (e si perde 1 segnalino di impeto)	+2 / -3
Lee	+1 / -2
Stevens	+1 / -1
Eaton	0 / -1
Swamp Fox	+1 / -2
Hampton	+1 / -1

TABELLA DEI PUNTI VITTORIA	
Evento	Punti vittoria
Ogni unità nemica da 2 livelli eliminata	2
Ogni unità nemica da 2 livelli non catturata che è ridotta	½
Ogni unità nemica da 1 livello eliminata	1
Ogni unità nemica catturata	1
Ogni unità nemica dispersa alla fine del gioco	½
Perdita o Cattura di comandante	?
Solo per GUILFORD COURTHOUSE: ogni esagono vittoria	1
Solo per EUTAW SPRINGS: controllo della maggioranza dei 7 esagoni di accampamento	3

TABELLA DEL TERRENO						
Movimento					Combattimento	
<i>Esagoni</i>	<i>Milizia, Fanteria e Fanteria Leggera</i>	<i>Dragoni</i>	<i>Artiglieria</i>	<i>Comandant e</i>	<i>Fuoco</i>	<i>Ravvicinato</i>
Aperto / Coltivato	1	1	1	1	NE	NE
Foresta / Frutteto	1	1 ½	2	1	-1	NE
Foresta fitta	1 ½ *	2	2	1	-1	NE
Bosco fitto (Black Jack Oak)	3 *	P	P	2	-1	-2
Meeting House (CASA)	1	P	P	1	-1	-1
Guilford Courthouse	1	P	P	1	-1	-1
McCuiston PH	1	P	P	1	-1	-1
Wantoot PH	1	P	P	1	-2	-1
Palude / acquitrino	P §	P	P	P	NE	NE §
Fiume Santee	Altro terreno nell'esagono (no attraversamento) §§				NE	NE
Traghetto di Nelson	2	4	3	2	NE	+1
Lati d'esagono						
Strada (1)	1	1	1	1	NE	NE
Sentiero	1	1	1	1	NE	NE
Fiume (2)	+1	+1	+1	+1	NE	-1 **
Guado di fiume	0	0	0	0	NE	-1 **
Ponte	0	0	0	0	NE	-1 **
Pendio - In alto	+1	+1	+1	+1	NE	-1 **
Pendio - In basso	+1	+1	+1	+1	NE	NE
Rovi	+2	P	P	+2	NE	-2
Staccionata	NE	NE	NE	NE	NE	NE
Tende	NE	NE	NE	NE	NE	NE
ZOC						
Entrare in ZOC di fucilieri	+1 per tutte le unità				NE	NE
Uscire da ZOC di fucilieri	+1 per tutte le unità				NE	NE
P = Proibito	NE = Nessun effetto					
NOTE						
* La fanteria leggera spende 1 MP soltanto per la foresta e 2 MP per il bosco fitto						
** tutte le unità attaccanti devono attaccare da un tale lato d'esagono						
§. Swamp Fox può entrare in esagoni di palude al costo di 2 MP e ha un DRM -1 al combattimento ravvicinato quando difende in tali esagoni						
§§ Swamp Fox può attraversare il Santee in qualsiasi punto. +1 al fuoco e +2 al combattimento contro di esso mentre attraversa						
(1) il bonus della strada nel movimento strategico raddoppia la capacità di movimento se si attraversano solo esagoni di strada e sentiero						
(2) il muovere attraverso un lato d'esagono che contiene sia pendio che fiume costa ancora +1 MP. Le unità che attaccano attraverso un lato d'esagono di fiume e verso l'alto in un pendio subiscono ancora un -1.						

TABELLA "PER COLPIRE" DEL FUOCO DI FUCILI / ARTIGLIERIA		
Punti forza sparanti	Raggio di fuoco	
	Adiacente	2 - 3 esagoni
1	7	9
2	6	8
3-5	4	7
6-9	2	6
10+	1	5
<i>DRM per il fuoco (cumulativi)</i>		
-1	Il bersaglio è fanteria leggera	
-1	Il bersaglio occupa un esagono di foresta	
+1	Il bersaglio è artiglieria o dragoni montati	
+1	Unità di fucilieri che spara per la prima volta nella partita	
-1	Meeting House, Guilford CH, McCuiston PH	
-2	Wantoot PH	
+1	Fiume Santee (tentativo di attraversamento di Swamp Fox)	

TABELLA DEI DANNI PER FUOCO DI FUCILI / ARTIGLIERIA			
Tiro di dado	Fucilieri contro non - artiglieria	Fucilieri contro artiglieria	Fuoco di artiglieria
0 - 3	AM	R	R
4 - 6	R	D	D
7 - 8	D	1	1
9	1*	1*	1*

MATRICE TATTICA								
Difensore ↓	Schermaglia	Attacco a scaglioni	Resistenza	Ritirata	Assalto frontale	Impiegare la riserva	Aggirare il fianco	Rifiutare il fianco
Schermaglia	0	-1	+1	NC	+2	-1	-1	0
Attacco a scaglioni	+1	0	-1	-1	0	0	+1	-1
Resistenza	-1	+1	0	NC	-1	-1	+2	0
Ritirata	NC	+1	NC	NC	+2	0	0	NC
Assalto frontale	-2	0	+1	-2	0	+1	+1	0
Impiegare la riserva	+1	0	+1	0	-1	0	-1	-1
Aggirare il fianco	+1	-1	-2	0	-1	+1	0	+2
Rifiutare il fianco	0	+1	0	NC	0	+1	-2	0

NC = non si combatte

Obbligatoria la presenza di un comandante

Obbligatoria la presenza di un comandante e di un fianco scoperto

TABELLA DEL COMBATTIMENTO RAVVICINATO							
	Rapporto di forze (attaccante / difensore)						
	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1
-2 §	2 / -	AC / -	AC / -	AC / -	AC / -	1* / -	D / -
-1 §	AC / -	1* / -	1* / -	1* / -	1* / -	D / -	D / -

0	1* / -	1 / -	1 / -	1 / -	1 / -	D / -	R / -
1	1 / -	D / -	D / -	D / -	D / -	R / -	R / -
2	1 / -	D / -	D / -	D / -	R / -	R / -	PIN
3	D / -	D / -	R / -	R / -	PIN	PIN	R / R
4	D / -	R / -	R / -	PIN	R / R	R / R	- / R
5	R / -	PIN	PIN	R / R	- / R	- / R	- / D
6	PIN	R / R	R / R	- / R	- / R	- / D	- / D
7	R / R	- / R	- / R	- / D	- / D	- / D	- / 1
8	- / R	- / R	- / D	- / D	- / D	- / 1	- / 1*
9	- / R	- / D	- / D	- / 1	- / 1	- / 1*	- / DC
10 @	- / D	- / D	- / 1	- / 1*	- / 1*	- / DC	- / AC
11 @	- / D	- / 1*	- / 1*	- / DC	- / AC	- / AC	- / 2

Rapporti inferiori ad 1-3 si risolvono sulla 1-3 con DRM -1

Rapporti superiori a 4-1 sono risolti sulla 4-1

Spostate il rapporto di 1 colonna a sinistra in presenza di unità diversionarie in difesa adiacenti ad attaccanti

I tiri di dado inferiori a -2 sono trattati come -2. I tiri di dado superiori a 11 sono considerati 11

RISULTATI DEL COMBATTIMENTO (fuoco e ravvicinato)

- = nessun effetto

DC = catturato, a scelta del difensore

AC = catturato, a scelta dell'attaccante

AM = perdita di morale di armata

R = ritirata

D = disperso

PIN = inchiodato

* = perdita di comandante

§ = il difensore ottiene l'impeto

@ = l'attaccante ottiene l'impeto

1 = perdita di 1 livello

2 = perdita di 2 livelli

DRM PER IL COMBATTIMENTO RAVVICINATO

(cumulativi)

A beneficio dell'attaccante

+? Morale dell'unità di testa dell'attaccante

+? Modificatore del comandante dell'attaccante

+1 Qualsiasi unità difendente è di fucilieri

+1 Qualsiasi unità difendente è dispersa o sbaragliata

+1 Qualsiasi attaccante è unità di dragoni contro solo unità disperse o sbaragliate

+1 Tutte le unità difendenti sono di Milizia (americana o inglese)

+1 Difensore circondato (12.7)

+1 Difensore nell'esagono del traghettino di Nelson

A beneficio del difensore

-? Morale dell'unità di testa del difensore

-? Modificatore del comandante del difensore

-1 Qualsiasi unità attaccante è di fucilieri

-1 Tutte le unità attaccanti sono di Milizia (americana o inglese)

-1 Tutte le unità attaccano attraverso un lato d'esagono di fiume, in alto in un pendio, o in alto in un pendio/fiume

-2 Tutte le unità attaccano attraverso un lato d'esagono di rovi

-1 Qualsiasi unità difendente si trova in Meeting House, Guilford Courthouse, McCuiston House, Wantoot Plantation House.

-1 Attaccante circondato (12.7)

-1 Swamp Fox che si difende in palude

Beneficio generale

? Matrice Tattica