

# For The People, II Edition

## Regole di Gioco

© 2000 GMT Games, Hanford, Ca.

*Traduzione in Italiano di Riccardo Rinaldi*

Note alla seconda edizione: Alcuni dei cambiamenti più significativi sono segnalati da **Note alla seconda edizione**. In ogni caso, i giocatori che hanno già esperienza con la prima edizione sono invitati a leggere con attenzione tutto il regolamento che segue il nuovo esempio di gioco, poiché si è cercato di rendere ovunque il linguaggio più chiaro. Ci si accorgerà anche che la mappa è stata modificata. Per mantenere continuità, la sequenza di presentazione delle regole non è stata alterata.

Gli ultimi aggiornamenti apportati alle regole – riportati sul sito web di GMT Games, [www.gmtgames.com](http://www.gmtgames.com) - sono segnalati in blu. [N.d.T.]

## 1. Introduzione.

*FOR THE PEOPLE* è un gioco sulla Guerra Civile Americana (1861-1865). I giocatori prendono le parti di Abraham Lincoln o di Jefferson Davis nell'usare le risorse politiche e militari a loro disposizione. Queste risorse sono rappresentate da carte strategiche e unità militari il cui unico fine è quello di sconfiggere la Volontà Strategica (SW-*“Strategic Will”*) del loro avversario e ottenere i loro obiettivi politici.

### 1.1. Cause della guerra.

La guerra civile Americana cominciò quando le forze dello stato del South Carolina aprirono il fuoco su Fort Sumter nell'Aprile del 1861. Sebbene il bombardamento di Fort Sumter sia stata la causa scatenante della guerra, le sue ragioni più profonde erano da ricercarsi in una serie di crisi politiche dovute alla questione della schiavitù. L'oggetto del contendere era il futuro di quella istituzione nei nuovi stati e territori che si andavano formando.

Il futuro della schiavitù nei territori causò una serie di crisi politiche. Tali crisi sfociarono in una serie di compromessi legislativi che avevano l'intento di tranquillizzare i timori sudisti che la schiavitù sarebbe stata abolita. Questi compromessi avevano il fine di mantenere un'approssimativa eguaglianza numerica del Sud nel Senato. Il Sud credeva che fintanto che tale bilanciamento di voti fosse persistito avrebbe legalmente avuto il potere di impedire l'emancipazione.

Da questa serie di compromessi politici e pubblici dibattimenti si formarono quattro posizioni distinte. Il punto di vista della linea dura sudista era che la schiavitù avrebbe dovuto potersi espandere senza limitazioni. La posizione del “governo locale” (“home rule”), articolata da Stephen Douglas, era che ogni comunità locale dovesse decidere se lo stato dovesse essere “schiavista” o “libero”. La piattaforma del partito repubblicano, sostenuta da Abraham Lincoln, era che la schiavitù potesse perdurare dove esistesse già, ma che una sua espansione nei nuovi territori non fosse tollerabile. Infine, la posizione abolizionista era che la schiavitù dovesse essere immediatamente eliminata. Fu

l'evoluzione di queste quattro posizioni che determinò il collasso del sistema bipartitico quando il partito Whig si frammentò negli anni '50.

Dalle ceneri del partito Whig nacque il partito repubblicano, che mise a fuoco ed acui i contrasti regionali associati alla schiavitù. Le elezioni del 1860 videro ognuno dei quattro candidati [in lizza] a rappresentare una di queste posizioni. L'attrazione esercitata dal partito repubblicano sui moderati culminò nell'elezione di Abraham Lincoln alla presidenza. L'elezione di Lincoln portò ad una crisi verso la secessione quando il South Carolina dichiarò di separarsi dagli Stati Uniti. Parecchi altri Stati ne seguirono l'esempio, andando a formare gli Stati confederati d'America. Comportandosi prudentemente, Lincoln non agì subito, cercando di mantenere gli Stati di confine nell'Unione mentre manovrava affinché fossero gli appena dichiarati Stati confederati d'America ad iniziare le ostilità e l'aperta ribellione. È a questo punto che il gioco inizia in *FOR THE PEOPLE*.

Dopo più di due anni di sanguinosa guerra civile, il presidente Lincoln dedicò un cimitero sul campo di battaglia di Gettysburg con il famoso intendimento del suo discorso, che “un governo del popolo, [gestito] dal popolo, per il popolo, non debba scomparire da questa terra”. Si sbagliava quando affermò che il mondo si sarebbe “curato poco e non [avrebbe] ricordato a lungo quello che diciamo qui”.

## **Il Discorso di Lincoln a Gettysburg**

*Quattro lustri e sette anni fa i nostri padri crearono su questo continente una nuova nazione, concepita nella libertà, e fondata sull'affermazione che tutti gli uomini sono creati uguali.*

*Ora siamo nel mezzo di una grande guerra civile, che proverà se tale nazione, o qualunque nazione così concepita e così fondata, possa durare a lungo. Ci troviamo qui sul luogo di una grande battaglia di questa guerra. Siamo venuti per dedicare una parte di esso a luogo di ultimo riposo per coloro che qui diedero le loro vite affinché quella nazione potesse vivere. È del tutto giusto ed adeguato che noi lo si faccia.*

*Ma, in un senso più ampio, noi non possiamo dedicare – non possiamo consacrare – non possiamo onorare - questo luogo. Gli uomini coraggiosi, vivi o morti, che hanno combattuto qui lo hanno consacrato molto più in alto delle nostre misere capacità di aggiungervi o sottrarvi [qualcosa]. Il mondo si curerà poco e non ricorderà a lungo quello che diciamo qui, ma non potrà mai dimenticare ciò che essi hanno fatto qui. Piuttosto noi, i vivi, dobbiamo dedicarci qui al lavoro incompiuto che coloro che hanno combattuto qui hanno, finora, portato avanti così nobilmente. Siamo piuttosto noi a doverci dedicare al grande compito che ci è davanti – che da questi morti che onoriamo assumiamo un ulteriore impegno verso la causa per la quale essi diedero l'estrema prova della loro impegno; che qui noi proponiamo che questi morti non siano morti invano; che questa nazione, sotto gli auspici di Dio, veda una nuova nascita di libertà; e che questo governo, del popolo, [gestito] dal popolo, per il popolo, non debba scomparire da questa terra.*

### **1.2. Glossario.**

- **Armata (“Army”)**: il termine è usato per indicare un gruppo di pezzi composto da una pedina Armata cui sono associati i propri generali e punti forza (SP).
- **Capacità in battaglia (“Battle Rating”)**: indicazione delle abilità di un generale in battaglia e nelle intercettazioni. Ogni generale possiede una capacità di attacco (o offensiva) e una di difesa (o difensiva). Ogni volta che il generale è attivato e si muove egli usa la propria capacità offensiva per tutte le funzioni del gioco. Se il generale non è la forza attiva e non si sta muovendo usa la propria capacità difensiva per tutte le funzioni del gioco, in particolare per l'intercettazione e la ritirata prima della battaglia. In ogni caso, l'attaccante in un battaglia usa la

sua capacità offensiva e il difensore la sua capacità difensiva, anche se la battaglia è stata causata da un'intercettazione riuscita.

- **Brigata di cavalleria (“Cavalry Brigade”)**: una brigata di cavalleria è l'unione di un generale di cavalleria e di un punto forza (SP). È considerata come un punto forza (SP) per il combattimento, e può usare le inerenti capacità del suo generale di cavalleria per comando e modificatori.
- **Forza**: termine generico per uno o più punti forza (SP), con o senza generali.
- **Fortificazioni / Forti (“Forts”)**: ci sono due tipi di fortificazioni nel gioco. Le fortificazioni costiere sono indicate direttamente sulla mappa. Pedine di fortificazioni possono essere costruite o rimosse da un'azione nemica. Un forte che non abbia un punto forza (SP) nel suo spazio è considerato senza guarnigione (sguarnito). Il simbolo o la pedina di fortificazione rappresentano il forte vero e proprio, la sua artiglieria pesante, e gli artiglieri che la servono (in tutto circa 2500 uomini). Di conseguenza, si dice che un forte ha 0 punti forza (SP), ma è un punto forza agli effetti del gioco, il quale blocca il piazzamento dei rinforzi del nemico e le sue linee di comunicazione, e influenza le battaglie.
- **Generale (“General”)**: un generale è uno specifico personaggio cui storicamente fu assegnato un importante comando indipendente durante la guerra. Di conseguenza, nel gioco si utilizzano solo i comandanti principali, ma ciò prende in considerazione tutti i più importanti. Molti altri generali con una certa notorietà, ma meno significativi, sono rappresentati da Carte Evento. Ogni generale è rappresentato da una pedina con il suo nome e le sue caratteristiche di strategia, di battaglia (attacco/difesa) e la sua importanza politica. Spesso un generale non apparirà nel gioco fino al punto della guerra in cui effettivamente cominciò ad operare a livello di Armata.
- **Guerra Navale (“Naval Conflict”)**: durante la guerra civile, il conflitto si divide in due tipi distinti di operazioni: il blocco navale e le operazioni combinate unioniste. La parte concernente il blocco navale è gestita in modo astratto attraverso le procedure specifiche dei rinforzi confederati. Le operazioni unioniste navali e quelle combinate sono gestite attraverso meccanismi particolari per il controllo dei vari fiumi da parte dell'Unione e per condurre operazioni anfibe. Le fortificazioni sudiste, i vascelli corazzati e altre difese navali aiutarono la difesa dei fiumi della Confederazione (specie il Mississippi) e i suoi porti principali.
- **Controllo Politico (“Political Control”)**: per l'Unione, la guerra consisteva nel difendere la Costituzione e continuare il conflitto fino alla sconfitta confederata. Per il Sud, si trattava di difendere la propria sovranità territoriale e la propria indipendenza. Per entrambi, la guerra civile aveva come scopo la sconfitta della volontà politica dell'avversario. Nel gioco, la misura del successo del giocatore è la sua capacità di estendere la propria “volontà” ai danni di quella dell'avversario (rappresentata da indicatori di Controllo Politico, PC). Il controllo politico è ottenuto dai giocatori manovrando forze militari e manipolando gli eventi politici per estendere la propria influenza strategica. Gli indicatori di controllo politico (PC) definiscono anche le linee di comunicazione. Per lo scopo del gioco, si assume che uno spazio che all'inizio del gioco era sotto il controllo di una delle due parti contenga un indicatore PC di quella parte a meno che un indicatore PC nemico vi sia presente. Questo per eliminare confusione sulla mappa. Quando le regole richiedono la presenza di un indicatore PC, questi spazi soddisfano alla richiesta anche se un indicatore PC non è fisicamente presente. Tutti gli spazi negli stati di confine (MO, WV e KY) sono neutrali all'inizio del gioco e sono sotto il controllo della parte che vi pone un indicatore PC.

- **Spazio:** le località sulla mappa sono dette spazi. Ogni spazio contiene alcune o tutte le informazioni seguenti: lo Stato di appartenenza, se lo spazio è o meno un porto (indicato dal simbolo di porto), e il suo valore di Volontà Strategica, nel caso si tratti di uno spazio di Risorsa confederato. Ogni spazio è connesso ad altri spazi da linee. Ci sono tre tipi di linee: strada, ferrovia e fiume. Si assume che una connessione ferroviaria abbia anche una connessione stradale. I generali e le unità di combattimento si muovono da spazio a spazio lungo queste linee di connessione. Uno spazio che è connesso ad un altro spazio da una linea è detto adiacente a tale spazio. [Si considera che i porti costieri abbiano immaginarie connessioni fluviali ad altri porti; questo è importante per il movimento strategico.](#)

- **Abbreviazioni in uso nel gioco per i vari Stati:**

AR Arkansas	LA Louisiana	SC South Carolina
AL Alabama	MD Maryland	TN Tennessee
DE Delaware	MS Mississippi	TX Texas
FL Florida	MO Missouri	VA Virginia
GA Georgia	NC North Carolina	WV West Virginia
IL Illinois	NJ New Jersey	
IN Indiana	OH Ohio	
KY Kentucky	PA Pennsylvania	

- **Controllo di uno Stato (State Control):** quando il giocatore unionista controlla (cfr. Controllo Politico) il numero di spazi richiesto (indicato sulla mappa) di uno Stato confederato, l'Unione controlla quello Stato ai fini della Volontà Strategica. Una volta che uno Stato passa sotto il controllo dell'Unione rimane così per il resto della partita. Gli stati di confine (Missouri, Kentucky e West Virginia) iniziano lo scenario 1861 e quello campagna senza essere sotto controllo di nessuno (neutrali). Se il giocatore confederato riesce ad acquisire il controllo di uno stato di confine per primo, il giocatore unionista potrà prenderne il controllo più avanti nella partita e farne uno stato unionista.

- **Carte di Strategia (Strategy Cards):** le Carte di Strategia riportano un valore operativo da 1 a 3 ed un Evento. Una Carta di Strategia può essere giocata come Carta Operazioni (OC), che usa il valore operativo della carta, o come Carta Evento (EC), per la quale si implementano le istruzioni riportate sopra di essa. Un giocatore può usare una OC per costruire fortificazioni, muovere punti forza (SP) (con o senza generali e/o pedine di armate), formare armate, piazzare indicatori PC, e sollevare generali dal comando di un'armata. Alcuni Eventi di Carte Strategia possono essere giocati solo da uno dei giocatori, ma l'uso della carta come OC è sempre ammesso. La Proclamazione della Emancipazione e l'Intervento Europeo sono eventi che devono accadere, se possibile.

- **Abilità Strategica (Strategy Rating):** il valore della OC necessario a far muovere un generale durante uno Strategy Round.

- **Volontà Strategica (Strategic Will, SW):** La misura della capacità di resistenza politica di uno dei due contendenti (di continuare a perseguire i propri obiettivi) è misurata dalla sua Volontà Strategica. Vari Eventi durante il gioco (elencati nelle regole) la modificano in meglio o in peggio. La Volontà Strategica è usata in un certo numero di funzioni del gioco per determinare la vittoria e il risultato di certi eventi politici.

- **Punti Forza (Strength Points, SP):** ogni pedina con sopra un soldato è detto Punto Forza (SP), d'ora in avanti chiamato nelle regole come SP di fanteria o SP non di cavalleria. Il numero sulla pedina SP è il numero di SP presenti. Ogni SP rappresenta una divisione unionista o una brigata confederata (circa 6000 uomini). Tutte le unità di fanteria sono identiche come forza; il colore ne indica il giocatore di appartenenza. Quando un generale di cavalleria è posto sulla mappa con una pedina di fanteria, esso viene sostituito da una unità di brigata di cavalleria che rappresenta sia il generale che 1 SP di cavalleria. Gli SP di fanteria sono come valuta, intercambiabili in ogni momento a discrezione dei giocatori fintantoché il loro valore complessivo in uno stesso spazio rimane inalterato. Uno SP di cavalleria è parte di una brigata di cavalleria e non può esistere al di fuori di questa unità.

### 1.3. Esempio esaustivo di gioco.

*Nota di progetto: Questo esempio riguarda tutto lo scenario 1861. Esso cerca di ricostruire la storia del primo anno di guerra attraverso la prospettiva di FOR THE PEOPLE. Le azioni intraprese non sono, in molti casi, le migliori, ma gli effettivi partecipanti non avevano il senno di poi a guidarli.*

La strategia iniziale confederata fu intenzionalmente difensiva e passiva, basata sulla teoria che il Nord non avrebbe mai potuto conquistare ed occupare un così grande territorio. Inoltre, il Sud seguì la sua teoria del “Re Cotone”, per cui dichiarò l’embargo sulla propria produzione agricola di maggior valore nel tentativo di guadagnare l’appoggio politico europeo. La teoria era che l’Europa non avrebbe potuto sopravvivere senza il cotone del Sud e che avrebbe quindi effettuato una mediazione verso una conclusione soddisfacente della guerra. In effetti, il Sud perse una grande occasione di accrescere il proprio credito estero mentre l’effetto del blocco navale era molto debole. L’Unione, dal suo canto, si concentrò sull’assicurarsi gli stati di confine di Kentucky e Missouri mentre appoggiava nella misura in cui le era possibile gli Unionisti nella Virginia occidentale e nel Tennessee orientale. Lo scenario termina con l’Unione che si assicura gli Stati di Confine e con la caduta del Tennessee orientale nelle mani delle armate unioniste. Il piazzamento iniziale dello scenario è l’inizio dello scenario campagna e di quello del 1861.

La mano iniziale unionista è:

“Compromesso Crittenden” (Carta # 29)

“Kansas” (43)

“Western Virginia” (44)

“Lincoln dichiara il blocco navale” (68)

Quella confederata è:

“Autorizzazioni al saccheggio navale” (91)

“CSS Sumter, predatore dei mari” (50)

“Anarchia nel Kentucky” (42)

“Intrigo di gabinetto” (12)

### PRIMAVERA 1861

Per il primo turno, la Fase Rinforzi è saltata completamente, quindi il gioco procede immediatamente alla regola 3.2. (i giocatori pescano le carte). La sequenza dei turni di gioco indica che i giocatori ricevono solo quattro carte. Secondo 3.31, il giocatore confederato indica che non giocherà una carta Campagna, quindi l’Unione gioca per prima.

### Strategy Round 1, Unione:

L'Unione gioca la carta "Compromesso Crittenden" e mette 2 SP in Kentucky (Lexington e Louisville). La carta viene tolta dal gioco. SW Unione 100(-), SW Confederazione 100(+).

**Strategy Round 1, Confederazione:**

Il giocatore confederato gioca "Autorizzazioni al saccheggio navale" e aumenta di 1 la Volontà Strategica Sudista. Poiché questa aveva già il segno "+" non c'è l'effetto delle inversioni delle sorti. La carta viene tolta dal gioco. SW Unione 100(-), SW Confederazione 101(+).

**Strategy Round 2, Unione:**

Il Kansas è ammesso nell'Unione, il che permette il piazzamento di 1 SP in MO. Il giocatore unionista mette il SP a Kansas City. La carta "Kansas" è tolta dal gioco. SW Unione 100(-), SW Confederazione 101(+).

**Strategy Round 2, Confederazione:**

A causa delle incursioni della CSS Sumter, la volontà strategica dell'Unione cala di 1. SW Unione 99(-), SW Confederazione 101(+).

**Strategy Round 3, Unione:**

L'Unione gioca la carta "Western Virginia" e posiziona indicatori PC in Parkesburg, Grafton e Weston. La carta viene tolta dal gioco. SW Unione 99(-), SW Confederazione 101(+).

**Strategy Round 3, Confederazione:**

"Anarchia nel Kentucky" consente di togliere gli indicatori PC da Lexington e Louisville, KY. Il giocatore confederato deve anche rimuovere il suo indicatore PC da Columbus, KY, ma è probabile che questo vi sia rimesso durante la fase di controllo politico a meno che l'Unione non catturi Columbus. SW Unione 99(-), SW Confederazione 101(+).

**Strategy Round 4, Unione:**

La carta "Lincoln dichiara il blocco navale" aumenta il Livello di Blocco Navale ad 1. La carta viene tolta dal gioco. SW Unione 99(-), SW Confederazione 101(+).

**Strategy Round 4, Confederazione:**

Nella prima parte della guerra, il Segretario di Stato Seward credeva di poter controllare Lincoln. Il culmine dei suoi intrighi di gabinetto fu un memorandum che scrisse al Presidente. Lincoln rispose il problema abilmente, ma i giornali dell'Unione continuarono a denunciare la mancanza di una strategia e che Lincoln non era l'uomo giusto per quel compito. La carta "Intrigo di gabinetto" fa diminuire la Volontà Strategica unionista di 3. Ci sarebbero stati altri intrighi, per la maggior parte da parte di Salmon Chase (la carta non è tolta dal gioco). SW Unione 96(-), SW Confederazione 101(+).

Ora che tutte le carte sono state giocate, si conclude la fase di Strategy Round per il turno. Durante la Fase di Controllo Politico, vengono posti degli indicatori PC negli spazi che contengono SP che non siano di cavalleria (in quanto nessuna delle due capitali è stata catturata). Gli unici spazi che soddisfano questo criterio sono Columbus, KY (indicatore PC confederato) e Kansas City, MO (indicatore PC unionista). Dopo il piazzamento degli indicatori PC, viene determinato il controllo degli Stati. L'Unione ora ha 3 indicatori PC in West Virginia, uno in meno di quanti ne

*Figura in alto a sx, pag. 5: L'Unione ora ha 3 indicatori PC in West Virginia, uno in meno di quanti ne servono per convertire lo Stato dalla sua parte.*

servono per convertire lo Stato dalla sua parte [NdT: cfr. figura a pag.5, in alto a sinistra], 2 indicatori PC in MO (St. Louis e Kansas City) e nessuno in KY. Il giocatore confederato ha un indicatore PC in KY (Columbus).

Durante la Fase di Attrito il giocatore unionista perde 1 SP (a Washington, DC), mentre il Sud perde 1 SP (a Manassas, VA).

Durante la Fase di Fine Turno, si vede che lo scenario non si è concluso, e quindi si comincia un nuovo turno.

### **ESTATE 1861.**

Durante la Fase Rinforzi il giocatore unionista pone 8 SP a Washington, DC, 6 a Cincinnati, OH e 4 SP a St.Louis, MO. Come prima cosa, la Confederazione tira il dado per ognuna delle sua quattro zone di blocco navale e tira un 1 per la zona Nord Atlantico, un 2 per la zona Sud Atlantico, un 3 per il Golfo del Messico occidentale, e un 3 per il Golfo del Messico orientale. Il tiro per la zona del Nord Atlantico non è maggiore del livello di blocco navale unionista (1), e quindi nessun rinforzo viene generato da questa zona e la Volontà Strategica confederata è diminuita di 5 (-2 SW per aver effettuato un tiro inferiore al livello di blocco navale e -3 per inversione delle sorti della guerra). I rinforzi ottenuti forzando il blocco sono piazzati a New Orleans, LA\*, Mobile, AL\*, e Savannah, GA. I rinforzi confederati dai vari stati (9) sono piazzati uno per spazio nelle seguenti località:

Nashville, TN  
Pensacola, FL\*  
Manassas, VA  
Monroe\*, LA  
Atlanta\*, GA

Fayetteville, AR  
Wilmington, NC\*  
Charleston, SC\*  
Fort Morgan, AL

\*Questi SP effettueranno un Movimento strategico.

Durante il punto di movimento strategico, l'Unione esegue le mosse seguenti (per un totale di 10, inferiore al massimo possibile di 15):

- 1) 2 SP (da porto a porto) da Washington, DC a Fort Monroe, VA
- 2) 1 SP da Springfield, IL a Cairo, IL
- 3) 3 SP da Washington, DC a Cairo, IL
- 4) 2 SP da Pittsburgh, PA a Columbus, OH
- 5) 1 SP da Philadelphia, PA a Cairo, IL
- 6) 1 SP da Cincinnati, OH a Cairo, IL

Durante il momento di movimento strategico, il confederato esegue le mosse seguenti (per un totale di 7, pari al massimo):

- 1) 1 SP da Wilmington, NC a Manassas, VA
- 2) 1 SP da Charleston, SC a Manassas, VA
- 3) 1 SP da Monroe, LA a Nashville, TN
- 4) 1 SP da Pensacola, FL a Columbus, KY
- 5) 1 SP da Mobile, AL a Columbus, KY
- 6) 1 SP da New Orleans, LA a Manassas, VA
- 7) 1 SP da Atlanta, GA a Knoxville, TN (da notare che gli SP confederati non possono essere piazzati in spazi pro-Unione, e quindi l'unico modo per farveli giungere è impiegare il movimento strategico o durante gli Strategy Rounds.

*Figura in basso a dx, pag. 5: l'esempio mostra la disposizione delle unità dopo la Fase Rinforzi del turno dell'Estate 1861.*

Dopodiché, i generali in arrivo in questo turno sono piazzati sulla mappa. I generali dell'Unione sono posti sulla loro faccia nascosta (verso). Quando le due parti rivelano l'identità dei loro generali, si scopre che Buell e Rosecrans sono a Cincinnati, OH, Halleck e Pope sono a Cairo, IL, McClellan è a Frederick, MD, Banks è ad Harpes Ferry, VA e Burnside a Washington, DC. Vengono voltate le pedine dei generali confederati e si vede che Stuart è a Manassas,

VA, Smith a Knoxville, TN, e Bragg a Nashville, TN. Subito dopo il piazzamento di Stuart a Manassas uno degli SP viene rimosso insieme alla pedina di Stuart e sostituito con la pedina di cavalleria di Stuart.

Si conclude così la Fase Rinforzi. Ora il gioco prosegue con la distribuzione delle carte. Seguendo la Tabella dei Turni [Turn Record Track, sulla mappa, N.d.T.], ogni giocatore riceve 5 carte.

La mano dell'Unione è:

“Nathaniel Lyon” (11)

“Importante Campagna” (84)

“Il Piano Anaconda” (71)

“Importante Campagna” (83)

“CSS Hunley” (56)

La mano confederata è:

“Campagna Minore” (88)

“USS Monitor” (60)

“Intervento Straniero” (82)

“Confederati del Tennessee” (41)

“Prima Manassas” (102)

Il confederato dichiara che giocherà una Campagna Minore, quindi sarà lui a condurre il primo Strategy Round.

### **Strategy Round 1, Confederazione:**

La prima mossa è far avanzare Price su Little Rock, AR dove egli raccoglie lo SP lì presente; quindi ritorna a Fayetteville, AR con 3 SP poi entra a Springfield, MO (cfr. illustrazione a pag. 6). La seconda mossa consiste nel muovere Polk con 1 SP da Memphis, TN a New Madrid, MO. SW Unione 96(-), SW Confederazione 96(-).

*Figura di pag.6: Price avanza su Little Rock, AR dove egli raccoglie lo SP lì presente; quindi ritorna a Fayetteville, AR con 3 SP e poi entra a Springfield, MO.*

### **Strategy Round 1, Unione:**

La carta “Nathaniel Lyon” consente di piazzare 3 indicatori PC su Ironton, Lexington, e St. Joseph, MO (per un totale di 5 indicatori PC in Missouri, comprendendo anche St. Louis e Kansas City). SW Unione 96(-), SW Confederazione 96(-).

### **Strategy Round 2, Confederazione:**

La carta “confederati del Tennessee” dà al Sud 2 SP, entrambi piazzati a Nashville, TN, portando al forza complessiva lì presente a 5 SP. SW Unione 96(-), SW Confederazione 96(-).

### **Strategy Round 2, Unione:**

L'Unione ora gioca una delle sue carte “Campagna Principale”. La prima mossa attiva Fremont, che porta 4 SP da St. Louis, MO a Kansas City, dove raccoglie lo SP lì presente, e poi si muove a Jefferson City (dove distacca 2 SP), poi a Rolla dove lascia<sup>1</sup> 2 SP, poi a Ironton dove lascia 1 SP e infine termina il suo movimento a St. Louis con 1 SP. La seconda mossa consiste nel prendere i 3 SP a Columbus, OH e spostarli a Wheeling, WV dove viene distaccato 1 SP (gli spostamenti di divisioni possono distaccare SP ma non raccogliarli) e poi continuare fino a Lewisburg, WV. La terza mossa è un movimento navale (uno per carta Campagna) che porta due SP da Fort Monroe, VA a Fort Pulaski, GA. Il conseguente assalto anfibio vede 2 SP contro un forte sguarnito (totale di 2 SP, battaglia di piccole dimensioni). Per prima cosa si calcola il modificatore al dado per l'assalto anfibio. Il modificatore dell'Unione per l'assalto anfibio è 0, e quindi la Confederazione riceve un modificatore di +2 e l'Unione +4 per via del rapporto di forza. L'Unione tira un 1 (+4 =5), e la Confederazione tira un 2 (+2 =4). La

<sup>1</sup> “Lasciare” e “distaccare” sono usati indifferentemente nella traduzione per *drop off*. – n.d.T.



tabella di combattimento specifica una perdita di 1 SP per ambo le parti, ma siccome il forte non ha guarnigione, l'attaccante (l'Unione) se ha SP rimasti vince in caso di perdite uguali, quindi l'Unione vince questa piccola battaglia e uno SP unionista occupa Fort Pulaski. SW Unione 96(-), SW Confederazione 96(-).

### **Strategy Round 3, Confederazione:**

Il confederato gioca la carta "USS Monitor" come una Carta Operazioni (OC) e la usa per creare l'armata del Tennessee a Nashville sotto la guida di A.S. Johnston. Poiché Johnston ha il più alto Peso Politico ("Political Rating") dei generali sulla mappa, non viene attribuita nessuna penalità SW. Si piazza la pedina dell'armata del Tennessee (AoT) a Nashville e A.S. Johnston e Bragg vengono posti sul display dell'Armata del Tennessee con l'indicatore degli SP posizionato sul 3. SW Unione 96(-), SW Confederazione 96(-).

### **Strategy Round 3, Unione:**

Ora l'Unione gioca la sua seconda carta Importante Campagna. (Nota: avere due carte campagna nella stessa mano è improbabile, ma possibile. Si può intraprendere più di una campagna in un turno). La prima mossa attiva l'Armata

#### **Strategy Round 3, Unione:**

*L'armata del Potomac di McDowell avanza su Manassas. J. Johnston intercetta provenendo dalla Vallata [dello Shenandoah, N.d.T.]*

del Potomac che esce da Washington, DC con 6 SP (1 SP viene lasciato a Washington di guarnigione alle fortificazioni), va a Frederick, MD e quindi cerca di entrare nello spazio di Manassas, VA, occupato da Beauregard e Stuart. Il giocatore confederato ora scopre una Carta Intercettazione, la carta Prima Manassas, il cui evento consente una intercettazione di due spazi. Dallo spazio di Winchester, VA, Joe Johnston è mosso di due spazi nello spazio di Manassas. Si tratta di una battaglia di medie dimensioni (6 SP Unione contro 7 SP confederati). L'Unione ha un modificatore di +1 (a seguito della capacità offensiva in battaglia di McDowell, 1), mentre i confederati hanno un modificatore di +4 (capacità difensiva in battaglia di Joe Johnston, 2, e +2 per l'intercettazione). Viene usata la capacità in battaglia di Joe Johnston perché il suo Peso Politico è più alto di quello di Beauregard. L'Unione tira un 5 (+1=6), mentre i confederati tirano un 4 (+3=7). Non ci sono perdite tra i generali perché nessuna delle due parti ha avuto un tiro di dado modificato di 10. L'Unione perde 2 SP e i confederati 2 SP anch'essi. Poiché sono perdite uguali ma senza asterischi [sulla Tabella Risultati Combattimento, N.d.T.], i confederati, che si difendevano, vincono. L'Armata del Potomac si ritira nello spazio da cui proveniva, Frederick, MD. Alla fine del movimento, un'Armata incorpora ogni Corpo presente [nello stesso spazio], e quindi la Armata del Potomac assorbe McClellan e 1 SP (il risultato finale è che la Armata del Potomac ha 5 SP e i confederati 5 SP, uno dei quali è la brigata di cavalleria di Stuart).

La seconda mossa della campagna è Banks, che muove con 2 SP da Harper's Ferry, VA a Winchester, VA. Con la terza mossa Buell prende 6 SP (più Rosecrans) da Cincinnati, OH e attraversa Falmouth, Lexington, Somerset, torna indietro attraverso Lexington, Frankfort, Louisville e si ferma a Lebanon, KY. Buell lascia 1 SP in ciascuno spazio e termina il suo movimento con 1 SP (più Rosecrans) a Lebanon, KY. SW Unione 96 (-), SW Confederazione 96 (-).

### **Strategy Round 4, Confederazione:**

L'ultima carta del giocatore confederato è quella dell'evento speciale "Intervento Straniero". Poiché la Volontà Strategica confederata è minore di 110, ed è l'ultima carta nella mano confederata, la si può giocare come una

Carta Operazioni (OC). Con questa, il giocatore confederato decide di creare l'Armata della Virginia Settentrionale. Nota storica: un giocatore più aggressivo avrebbe probabilmente attaccato nel Kentucky, ma il Sud rimase molto passivo durante questo periodo per una serie di ragioni politiche e logistiche. I generali e la brigata di cavalleria vengono spostati sul display delle armate al comando di Joe Johnston (non c'è penalità di Volontà Strategica perché l'unico generale con peso politico più alto è A.S. Johnston che è già al comando di un'armata. La pedina dell'Armata della Virginia Settentrionale viene messa sulla mappa. SW Unione 96 (-), SW Confederazione 96 (-).

#### **Strategy Round 4, Unione:**

L'Unione ha ancora due carte e la Confederazione nessuna, quindi il giocatore unionista gioca le due carte di seguito l'una all'altra. L'Unione gioca la carta "Hunley" come una Carta Operazioni (OC) di valore 1 e solleva McDowell dal comando. Siccome McDowell ha perso una battaglia di medie dimensioni (non una grande), l'Unione subisce l'intera perdita di 6 SW, e pone McClellan a capo della Armata del Potomac. McClellan ha un Peso Politico maggiore di Burnside (quindi, nessuna penalità di Volontà Strategica [ulteriore]). McDowell viene posto sulla Tabella Turni, e ritornerà nella prossima Fase Rinforzi. SW Unione 90 (-), SW Confederazione 96 (-).

#### **Strategy Round 5, Unione:**

L'unione gioca come ultima carta il "Piano Anaconda" e aumenta il livello di Blocco navale da 1 a 2. Con questa giocata si concludono gli Strategy Rounds. SW Unione 90 (-), SW Confederazione 96 (-).

Durante la fase di Controllo Politico in tutti gli spazi contenenti SP non di cavalleria vengono messi indicatori PC (o capovolti). I confederati prendono il controllo di Springfield, MO.

L'Unione prende il controllo di:

MO: Jefferson City, Rolla (l'Unione ha 7 indicatori PC in MO)

WV: Wheeling, Lewisburg (l'Unione ha 5 indicatori PC in WV)

KY: Falmouth, Lexington, Frankfort, Louisville, Somerset, Lebanon (l'Unione ha 6 indicatori PC in KY)

VA: Winchester

GA: Fort Pulaski

Ora si determina il controllo degli Stati. L'Unione prende il controllo di WV e MO. Gli SW dell'Unione aumentano da 90 a 107 (+5 SW per il West Virginia, +10 SW per il Missouri e +2 per inversione della tendenza della guerra). Quando l'Unione prende il controllo del West Virginia si pongono indicatori PC su Franklin e Charleston, WV. Con il Missouri ora controllato dall'Unione, si piazza un indicatore PC su Greenville, MO. Non si piazzano indicatori PC su Springfield e New Madrid, MO perché i due spazi contengono SP confederati. Si pone un indicatore PC nella casella di controllo dello stato a significare il controllo dell'Unione.

Durante la Fase di Attrito, l'Unione perde 3 SP (1 SP dalla Armata del Potomac a Frederick, MD e 2 SP a Cairo, IL, dove erano presenti 7 SP) mentre i confederati perdono 4 SP (1 SP ciascuno da Nashville, TN, Manassas, VA, Springfield, MO e Columbus, KY). I livelli di Volontà Strategica (SW) alla fine del secondo turno di gioco sono Unione 107 (+), Confederazione 96(-). Prima di cominciare il turno 3, il mazzo delle carte strategiche

viene rimescolato perché la carta “Intervento Straniero” è stata giocata come Carta Operazioni (OC). Non si riaggiungono le carte che erano state eliminate dal gioco.

### **AUTUNNO 1861**

Nel turno 3 vengono eseguiti solo i punti B e C della Fase Rinforzi. Durante il Movimento strategico, l’Unione fa le seguenti mosse (in numero di 12, sotto il massimo consentito di 15):

- 1) 4 SP: 1 ciascuno da Lexington, Falmouth, Louisville e Frankfort a Lebanon, KY;
- 2) 1 SP da St.Louis, IL a Cairo, IL;
- 3) 2 SP da Jefferson City, MO a Cairo, IL;
- 4) 2 SP da Rolla, MO a Cairo, IL;
- 5) 1 SP da Indianapolis, IN a Lebanon, KY;
- 6) 1 SP da Wheeling, WV a Lebanon, KY;
- 7) 1 SP da Ironton, MO a Cairo, IL

**Figura di pag.8:**  
**Movimento Strategico unionista:**  
*Il giocatore unionista usa il movimento strategico per concentrare 7 SP a Lebanon, KY sotto la guida di Buell.*

Durante il Movimento strategico, la Confederazione fa le seguenti mosse (in numero di 3, sotto il massimo consentito di 7):

- 1) 1 SP da Nashville, TN a Dover, TN
- 2) 1 SP da Manassas, VA a Strasburg, VA
- 3) 1 SP da Mobile, AL a Columbus, KY

Durante il punto 3, i generali che entrano in gioco vengono piazzati sulla mappa. Il generale unionista McDowell è posto a Frederick, MD con l’Armata del Potomac. Quando i generali confederati vengono scoperti, Van Dorn è a Springfield, MO e Pemberton a Fort Sumter, SC.

Così si conclude la Fase Rinforzi abbreviata. Il gioco ora prosegue con la distribuzione delle carte. Secondo la Tabella Turni ogni giocatore riceve sei carte.

La mano unionista è:

- “Il cotone è Re” (26)
- “Vascelli fluviali corazzate” (67)
- “Importante Campagna” (83)
- “Serpenti a Sonagli” (2)
- “Ammiraglio Foote” (57)
- “Raid di guerrieri nel Missouri” (13)

La mano confederata è:

- “Tradimento prima della guerra” (24)
- “L’affare Trent” (52)
- “Importante Campagna” (84)
- “Ball’s Bluff” (73)
- “Il Brasile riconosce la Confederazione” (48)
- “La Confederazione riconosce KY, MO, MD e DE” (47)

Durante il punto 3.31, dove si decide chi comincia per primo, il giocatore confederato decide che non giocherà una carta Campagna, e quindi l’Unione condurrà il primo Strategy Round.

### **Strategy Round 1, Unione:**

l'Unione gioca "Il cotone è il Re", riducendo di 2 la Volontà Strategica confederata. SW Unione 107 (+), SW Confederazione 94 (-).

**Strategy Round 1, Confederazione:**

Il giocatore confederato gioca la carta "Tradimento prima della guerra" e piazza fortificazioni a New Madrid, MO e Manassas, VA. La carta è rimossa dal gioco. SW Unione 107 (+), SW Confederazione 94 (-).

**Strategy Round 2, Unione:**

Il giocatore unionista gioca la carta "Serpenti a Sonagli" come Carta Operazioni (OC) da 2 e crea l'Armata del Cumberland a Lebanon, KY con 7 SP. Il comando è di Buell, ma l'Unione subisce una penalità di 5 SW (-2 perché sia Butler che Fremont hanno Peso Politico maggiore di Buell, e -3 per inversioni delle sorti della guerra<sup>2</sup>). SW Unione 102 (-), SW Confederazione 94 (-).

**Strategy Round 2, Confederazione:**

La volontà Strategica confederata aumenta di 5 giocando la carta "Il Brasile riconosce la Confederazione" (+3 per la carta e +2 per inversione della tendenza della guerra). La carta è rimossa dal gioco. SW Unione 102 (-), SW Confederazione 99 (+).

**Strategy Round 3, Unione:**

L'Unione gioca la carta "Corazzate dei fiumi" come Evento e aumenta il suo modificatore di assalto anfibio da zero a due. SW Unione 102 (-), SW Confederazione 99 (+).

**Strategy Round 3, Confederazione:**

La carta "La Confederazione riconosce KY, MO, MD e DE" fa piazzare 2 SP a Springfield, MO. La carta è rimossa dal gioco. SW Unione 102 (-), SW Confederazione 99 (+).

**Strategy Round 4, Unione:**

L'Unione gioca la carta "Ammiraglio Foote" e lancia un assalto anfibio. L'Unione prende 3 SP da Cairo, IL e li muove a Dover, TN, per assaltarne il forte. La battaglia è una battaglia di piccole dimensioni (3 SP Unione contro 2 SP Confederazione). Dapprincipio si calcola i modificatori per l'assalto anfibio. L'Unione ha +4 (+2 per Assalto Anfibio e +2 per la carta Foote), mentre la Confederazione ha +2 per il forte. L'effetto è che l'Unione ha un +2 netto. Nessuna delle due parti ha un vantaggio nel rapporto di forza o un comandante, quindi si tirano i dadi. L'Unione tira un 5 (+2=7), mentre il giocatore confederato tira un 3, che non viene modificato. Entrambe le parti perdono 1 SP, ma il risultato dell'Unione riporta un asterisco, e quindi l'Unione vince la battaglia. Gli SP confederati superstiti si ritirano su Franklin, T. I 2 SP unionisti occupano Dover, TN e si fermano. La pedina del forte confederato è tolta dalla mappa ed è disponibile per un possibile riutilizzo. SW Unione 102 (-), SW Confederazione 99 (+).

**Strategy Round 4, Confederazione:**

Ora che le sue linee ad Ovest hanno ceduto, il giocatore confederato usa la sua carta "Importante Campagna" per ritirarsi in buon ordine. L'Armata del Tennessee da Nashville si sposta a Corinth, MS via Decatur, AL, raccogliendo gli SP a Franklin, TN lungo la strada. Il generale Polk a New Madrid, MO vi lascia 1 SP e si

---

<sup>2</sup> "Inversione delle sorti della guerra" e "Inversione della tendenza della guerra" sono termini equivalenti per "Change of Fortune". – n.d.T.

sposta a Columbus, KY dove raccoglie i 3 SP lì presenti e si sposta a Corinth, MS. L'Armata della Virginia Settentrionale si ritira a Fredericksburg, VA, abbandonando le sue fortificazioni di Manassas che rimangono, sguarnite, sulla mappa. SW Unione 102 (-), SW Confederazione 99 (+).

**Strategy Round 5, Unione:**

L'Unione replica giocando la propria carta "Importante Campagna" e sfrutta il suo successo nell'Ovest. La Armata del Potomac si sposta da Frederick, MD a Manassas, VA, eliminando le fortificazioni non presidiate e spendendo uno spazio di movimento in più per mettervi un indicatore PC. Halleck si muove con un Corpo di 4 SP da Cairo a Paducah, KY, poi attraverso Columbus per eliminare il forte, poi muove su Dover (dove raccoglie uno dei due SP unionisti) e poi attraverso Franklin, Columbia e Waynesboro, TN per concludere il suo movimento a Pittsburg Landing, TN (per in totale di otto spazi di movimento). L'Armata del Tennessee confederata tenta una intercettazione, ma tira un 6 col dado (mancata). L'Armata del Cumberland entra a Bowling Green, KY e spende uno spazio di movimento aggiuntivo per piazzarvi un indicatore PC, poi entra a Nashville, TN, spende un ulteriore spazio di movimento che distrugge lo Spazio Risorsa a causa del piazzamento dell'indicatore PC. Questo aumenta la Volontà strategica unionista di 7 (5 SW per Nashville e 2 SW per inversione della tendenza della guerra). Il totale SW confederato è ridotto di 8 (-5 per Nashville e altri -3 per inversione delle sorti). SW Unione 109 (+), SW Confederazione 91 (-).

**Strategy Round 5, Confederazione:**

Il giocatore confederato gioca la carta "Ball's Bluff" ed elimina uno SP dalla Armata del Potomac. SW Unione 109 (+), SW Confederazione 91 (-).

**Strategy Round 6, Unione:**

L'Unione gioca la carta "Raid di guerriglieri nel Missouri" come una Carta Operazioni (OC) da 2 per creare l'Armata del Tennessee nello spazio di Pittsburg Landing con 5 SP. *Nota: questa azione non è valida perché l'Unione non controlla Pittsburg Landing (non c'è un indicatore PC).* Halleck prende il comando e l'Unione subisce una penalità di 5 SW (-2 perché sia Fremont che Butler hanno Peso Politico maggiore e -3 per effetto dell'inversione della tendenza). SW Unione 104 (-), SW Confederazione 91 (-).

**Strategy Round 6, Confederazione:**

L'ultima carta del turno è "L'affare Trent". La Volontà Strategica confederata viene aumentata di 7 (+5 SW per l'evento e +2 per l'inversione di tendenza). La carta viene eliminata dal gioco. SW Unione 104 (-), SW Confederazione 98 (+).

Durante la Fase di Controllo Politico, in tutti gli spazi con SP riforniti e non di cavalleria vengono messi (o girati) indicatori PC. La Confederazione non acquisisce controllo di nuovi spazi. L'Unione acquisisce il controllo di:

KY: Bowling Green (l'Unione ha 7 indicatori PC in KY)

TN: Dover e Pittsburg Landing

Ora si determina il controllo degli Stati. L'Unione acquisisce il controllo del Kentucky. La Volontà Strategica dell'Unione aumenta da 104 a 116 (+10 SW per il Kentucky e +2 per l'inversione della tendenza). Nel momento

in cui prende il controllo del Kentucky, l'Unione piazza indicatori PC a Columbus e Paducah, KY. Un indicatore PC viene posto nella casella del controllo e la fase di controllo politico finisce.

L'effetto della Stanchezza della guerra viene attribuito all'Unione ogni turno di Autunno [12.9] e una penalità comparabile viene imposta alla Confederazione se la Proclamazione della Emancipazione è stata effettuata. Siccome la carta della Proclamazione della Emancipazione non è stata ancora giocata, solo l'Unione subisce una penalità di 5 SW a questo punto della partita. La Volontà Strategica dell'Unione viene ridotta da 116(+) a 108(-) (-5 SW per penalità di Stanchezza della guerra e -3 per inversione di tendenza).

Durante la Fase di Attrito l'Unione perde 5 SP (uno ciascuno da Pittsburg Landing, TN, Cairo, IL e Manassas, VA, più due da Nashville, TN) mentre il confederato perde 4 SP (2 SP da Corinth, MS e 1 SP ciascuno da Fredericksburg, VA e Springfield, MO). I livelli di Volontà Strategica alla conclusione del terzo turno di gioco sono 108 (-) per l'Unione e 98(+) per la Confederazione. Questo è l'ultimo turno dello scenario del 1861. Il risultato è una vittoria dell'Unione.

*Nota di gioco: Per ottenere la disposizione prevista per lo scenario del 1862, si dovrebbe dare ad entrambe le parti una riorganizzazione extra per fare arrivare i vari generali nelle posizioni previste, e aggiungervi i rinforzi.*

## 2. Disposizione del gioco.

### 2.1. Scelta dello scenario.

Si decide quale scenario del gioco si vuole giocare. La disposizione iniziale per lo scenario Campagna e per quello del 1861 sono riportati di seguito, e stampati sulla mappa. Disposizioni differenti sono previste per gli scenari del 1862, 1863 e 1864 (cfr. sezioni 14, 15 e 16). Indipendentemente da quale sia il punto di partenza, i giocatori possono concludere una partita di *FOR THE PEOPLE* alla fine di un qualunque turno di Autunno (usando le appropriate condizioni di vittoria) o alla fine della primavera del 1865 (usando le condizioni di vittoria per la Campagna).

**Figura di Pag. 10, da sx a dx e dall'alto in basso:**

1 SP confederato;  
5 SP unionisti;  
Pedina di R.E. Lee, dall'alto in basso: Nome, capacità offensiva, difensiva, Abilità Strategica e peso politico;  
Pedina di Armata;  
Generale;  
Generale di cavalleria;  
Forte;  
Unità di élite;  
Indicatore di Risorsa Distrutta;  
Pedina di brigata di cavalleria;  
Indicatore Volontà Strategica;  
Pedina Mine;  
Indicatore di limite di movimento strategico;  
Indicatore PC unionista;  
Indicatore PC confederato.

### 2.2. Disposizione.

All'inizio del gioco, mescolate le Carte Strategia e disponetele sul tavolo. Posizionate le pedine secondo le disposizioni iniziali elencate di seguito. Le pedine confederate vengono posizionate per prime. Ponete l'indicatore del turno sulla casella del primo turno della Tabella Turni e cominciate il gioco.

### 2.3. Disposizione confederata, 1861

Il giocatore confederato piazza le pedine indicate sotto negli spazi relativi. Tutti gli spazi in VA, NC, SC, GA, TN, FL, AL, MS, LA, AR e TX sono considerati sotto controllo confederato a meno che un indicatore PC unionista non vi sia presente [2.4].

<i>Spazio</i>	<i>Generale</i>	<i>SP</i>	<i>Altro</i>
Fayetteville, AR	Price	1	
Little Rock, AR		1	
Mobile, AL		1	
Columbus, KY		1	Forte, indicatore PC
Ft. Sumter, SC		1	
Dover, TN		1	Forte
Memphis, TN	Polk	1	
Nashville, TN	A.S. Johnston	1	
Winchester, VA	J. Johnston	1	
Manassas, VA	Beauregard	3	
Richmond, VA		1	Forte, Capitale
New Madrid, MO (Island #10)		0	Indicatore PC

### 2.3. Disposizione unionista, 1861

Il giocatore unionista pone le pedine indicate negli spazi indicati. Tutti gli spazi in IL, IN, OH, MD, PA, NJ e DE sono controllati dall'Unione.

<i>Spazio</i>	<i>Generale</i>	<i>SP</i>	<i>Altro</i>
Washington, DC	McDowell	5	Forte, indicatore PC, Capitale, Armata Potomac
Ft. Pickens, FL		0	Indicatore PC
Springfield, IL		1	
Cairo, IL		1	
Indianapolis, IN		1	
Frederick, MD		1	
St.Louis, MO	Fremont	2	Indicatore PC
Cincinnati, OH		1	
Columbus, OH		1	
Pittsburgh, PA		2	
Philadelphia, PA		1	
Harper's Ferry, VA		2	Indicatore PC
Ft. Monroe, VA	Butler	1	Indicatore PC

## **2.5. Indicatori.**

Il primo turno è quello della primavera del 1861, l'indicatore del turno di gioco è sulla faccia "No Emancipation Proclamation" ("Pre-proclamazione di Emancipazione"). Mettere la pedina del blocco navale ("Blockade") sulla casella 0 della Tabella di livello del Blocco Navale ("Blockade Level Track") e la pedina dell'assalto anfibio ("Amphibious Assault") sulla casella 0 della Tabella di Assalto Anfibio ("Amphibious Assault Track"). Vedere la sezione degli scenari per le condizioni di vittoria per lo scenario 1861 o per il gioco campagna.

## **2.6. Stati di confine.**

Tutti gli spazi di KY, WV e MO sono neutrali e inizialmente non sono controllati da nessuna delle due parti. **Eccezione:** lo spazio di St. Louis parte sotto controllo dell'Unione e gli spazi di Columbus, KY e New Madrid, MO partono sotto il controllo confederato. Entrambe le parti possono posizionare indicatori PC e entrare negli Stati di confine dall'inizio del gioco.

## **2.7. Volontà Strategica.**

Tutte e due le parti cominciano a 100: la Confederazione con il proprio indicatore sulla faccia (+), l'Unione con l'indicatore su quella (-).

## **2.8. Fase Rinforzi del 1861.**

Non si attua la Fase Rinforzi nel primo turno del gioco campagna o dello scenario 1861. Nel turno 3 del gioco campagna o dello scenario 1861, vengono svolti solo i punti B e C.

# **3. Sequenza generale di gioco.**

In *FOR THE PEOPLE* ogni giocatore prende una delle due parti (Unione o Confederazione). Il giocatore unionista cercherà di sconfiggere quello confederato e riportare il Sud all'internodegli Stati Uniti. Il giocatore confederato cercherà di sconfiggere quello unionista e conquistare l'indipendenza del Sud. I giocatori vincono diminuendo la Volontà Strategica ("Strategic Will", o SW) dell'avversario al livello specificato nelle condizioni di vittoria (cfr. le condizioni di vittoria per lo scenario in questione, nelle sezioni da 13 a 17). Certe azioni compiute dai giocatori, come vincere grandi battaglie, controllare Stati, distruggere centri di risorse e giocare delle Carte Eventi, influenzano la Volontà Strategica dell'avversario. Il gioco finisce con l'ultimo turno di ogni scenario, o quando si raggiunge una condizione di vittoria automatica. Si osserva la seguente sequenza di gioco ogni turno fino a quando tutte le funzioni del gioco non sono state completate per tutti i punti e tutte le fasi.

## **3.1 Fase Rinforzi.**

**PUNTO A:** entrambi i giocatori piazzano i propri rinforzi sulla mappa (prima l'Unione e poi la Confederazione). Il giocatore unionista riceve i suoi rinforzi secondo una tabella prefissata [10.3.], mentre i rinforzi confederati sono potenzialmente ridotti dal numero di stati controllati dall'Unione [10.4], dal controllo unionista del Mississippi, e dal blocco navale unionista [10.5.]. Il giocatore unionista piazza i suoi rinforzi per primo.

**PUNTO B:** i due giocatori eseguono il loro Movimento Strategico (prima l'Unione e poi la Confederazione).



PUNTO C: tutti i generali disponibili [10.6.] sono ora disposti sulla mappa (prima l'Unione e poi la Confederazione). Questi consistono nei generali che “arrivano” in questo momento, come indicato sulla Tabella Turni, o generali che ritornano dopo essere stati tolti dal gioco durante il turno precedente perché la loro forza è stata eliminata. Si tratta anche di generali di cavalleria che rientrano in gioco dopo l'eliminazione della loro brigata di cavalleria. L'Unione porta a termine il posizionamento dei generali prima della Confederazione. Dopo che i generali sono stati piazzati sulla mappa, la Fase Rinforzi è terminata.

**Eccezioni:** come evidenziato nelle sezioni di disposizione dei vari scenari, non si attua nessuna Fase Rinforzi nel primo turno del gioco campagna o dello scenario 1861. Nel turno 3 del gioco campagna o dello scenario 1861, vengono svolti solo i punti B e C. Nel primo turno degli scenari 1862, 1863 e 1864, si svolge solo il punto C.

### **3.2. I giocatori ricevono le carte.**

Durante ogni turno di gioco i giocatori ricevono carte strategiche: quattro nel turno 1, cinque nel turno 2, sei nel turno 3 e sette dal turno 4 al turno 13 (cfr. [il numero nel quadrato giallo della] Tabella Turni). Ogni volta che il mazzo finisce, o quando lo impone la giocata di un Evento speciale, il mazzo viene rimescolato e il gioco continua. Ogni volta che si devono rifare le carte, si rifanno sia quelle giocate che quelle non giocate per formare un mazzo nuovo. Non si includono quelle carte che sono state rimosse dal gioco in modo permanente.

### **3.3. Strategy Rounds.**

3.31. CHI INIZIA: se il giocatore confederato ha una carta Importante Campagna o Campagna Secondaria (“Major/Minor Campaign”), se vuole può scegliere di iniziare lui, ma in questo caso deve usare quella carta come una Carta Evento (EC). Altrimenti, dice al giocatore unionista di procedere. A questo punto il giocatore unionista gioca la prima carta strategica e comincia lui.

3.32. PROCEDURA: dopo che uno dei giocatori ha giocato una carta strategica, l'altro giocatore ne gioca un'altra. I giocatori si alternano nel giocare carte strategiche fino a quando tutte le carte di entrambi non sono state giocate. A seconda di come vengono giocate le carte, un giocatore può finire la sua mano prima dell'altro. In questo caso, il giocatore che ne ha ancora le gioca, una dopo l'altra, fino a quando non ha terminato la sua mano. Quando tutte le carte di entrambi sono state giocate, gli Strategy Rounds terminano.

Quando si gioca una carta strategica, il giocatore avversario può giocare un'altra per interromperne l'azione. Se ha delle carte rimanenti, il giocatore che ha giocato la carta di “interruzione” conduce comunque il suo Strategy Round normalmente.

ESEMPIO: l'Unione gioca una carta operazioni (OC) per muovere un Corpo d'armata e il giocatore confederato gioca la carta “Quaker Guns” (“I cannoni dei Quaccheri”) per cancellare tale mossa. Il giocatore confederato gioca comunque la successiva carta strategica.

### **3.4. Fase di Controllo Politico.**

La fase consiste di due segmenti. Per prima cosa, i giocatori piazzano la loro pedina di Capitale in uno spazio (se necessario) e poi determinano il controllo politico.

3.41. SEGMENTO DI TRASFERIMENTO DI CAPITALE: se la capitale di una delle due parti è stata occupata da unità di combattimento nemiche, la capitale deve essere trasferita in un altro spazio. Il giocatore perde punti di Volontà Strategica (SW) se è obbligato a trasferire la sua capitale [12.6]. Altre penalità di Volontà Strategica possono essere comminate, sulla base di dove la capitale è trasferita [11.23].

3.42. SEGMENTO DI DETERMINAZIONE DEL CONTROLLO POLITICO:

PUNTO 1: Entrambi i giocatori mettono i rispettivi indicatori di controllo politico (PC) in tutti gli spazi che contengono unità amiche che non siano di cavalleria. Se uno spazio contiene un indicatore di controllo politico (PC) nemico, questo viene immediatamente rimosso voltandolo sull'altra faccia. Se un Punto Forza (SP) confederato è in uno stato del Sud, o uno SP unionista in uno stato del Nord, e “gira” un indicatore di controllo politico (PC), in realtà l'indicatore PC nemico viene tolto, ristabilendo il controllo amico originale (cfr. 11.1.). Se un indicatore PC unionista viene posizionato su uno Spazio Risorsa confederato che non sia distrutto, questo viene distrutto e si applicano i conseguenti effetti conseguenti sulla Volontà Strategica [12.2.].

PUNTO 2: Poi, i giocatori determinano il controllo degli Stati (cioè chi controlli gli Stati di confine e quelli confederati) e le penalità di Volontà Strategica da applicare all'Unione per il controllo di spazi in stati dell'Unione [12.1.]. Il controllo di uno Stato viene ottenuto dal contendente che ha indicatori di controllo politico (PC) sul numero di spazi indicato sulla mappa. Inoltre, il controllo unionista del Mississippi dà all'Unione un bonus *una tantum* [12.8].

PUNTO 3: Infine, le penalità per la Stanchezza unionista della Guerra (Union War Weariness) e per il Senso di Colpa confederato per la Guerra vengono comminate [12.9.].

### 3.5. Fase di Attrito.

Durante questa fase tutti gli spazi che contengono tre o più SP vengono sottoposti ad Attrito (cfr. regola 9).

### 3.6. Fine del Turno.

Dopo che tutto l'Attrito è stato considerato, il turno di gioco è concluso. La partita finisce con l'ultimo turno dello scenario o se uno dei due giocatori vince automaticamente [17.2.]. Se non si verifica nessuno dei due casi, si inizia un nuovo turno.

## 4. Carte Strategia.

*NOTA DI PROGETTO: le Carte Strategia sono il motore che fa andare avanti questo gioco. Le carte intendono presentare al giocatore le proprie opzioni politiche e militari. L'uso delle carte come strumenti politici rallenterà il ritmo delle operazioni militari, e viceversa. Entrambe le parti passarono il primo anno della guerra a mobilitarsi e ad organizzare il proprio sforzo bellico.*

Fig. di pag. 12: dall'alto in basso:

- Numero identificativo della carta;
- Valore della carta come OC;
- Codice colore: un circoletto grigio indica un evento confederato, uno blu un evento unionista. Un circoletto con entrambi i colori indica una la carta che può essere giocata come evento da entrambi i giocatori;
- Evento.

#### 4.1. Carte Operazioni (OC)

Durante uno Strategy Round, una carta può essere usata come Carta Operazioni (OC) o come Carta Evento (EC). Non si può usare una carta per entrambe le funzioni. Quando il giocatore usa la cifra (da 1 a 3) riportata sulla carta, la usa come una OC. Giocare la carta come OC permette di fare una delle cose seguenti:

- A. Muovere delle forze (SP, Generali o Armate). Cfr. le regole 5 e 6.
- B. Creare un'Armata: giocando una OC di valore 2 o 3 si può piazzare una pedina Armata su qualunque spazio che contiene almeno un generale e 5 SP riforniti [5.2.].
- C. Sollevare dall'incarico il comandante di un'Armata.
- D. Ridistribuire i generali [5.6.].
- E. Piazzare fortificazioni sulla mappa: un giocatore può piazzare forti su qualunque spazio da lui controllato, che non contenga già un forte, giocando una OC da 2 o 3 [6.8.].
- F. Piazzare indicatori di controllo politico (PC): un giocatore può usare una carta strategia per piazzare indicatori di controllo politico sulla mappa [11.3.]

Queste funzioni del gioco sono trattate nelle sezioni delle regole indicate.

#### 4.2. Carte Evento (EC)

4.21. PROCEDURA: tutte le carte strategia possono essere giocate come Carte Evento (EC). Le Carte Evento rendono possibile ai giocatori di incorporare importanti avvenimenti nella loro strategia complessiva. L'evento descritto sulla Carta Strategia riporta precise istruzioni a proposito di quale dei contendenti può giocarlo, quando può giocarlo e gli effetti del giocarlo. Una Carta Strategia il cui evento prescrive che la carta venga tolta dal gioco è rimossa solo se viene giocata come una EC, non come una OC.

4.22. CARTE STRATEGIA NEMICHE: una carta strategia con un evento nemico può essere giocata come OC. Le carte evento giocate come OC non comportano l'esecuzione delle loro istruzioni.

4.23. SCARTARE UNA CARTA: Se un giocatore ha almeno una carta strategia in mano quando arriva il suo turno, egli deve giocarla oppure scartarla. Lo scartare una carta conta come averla giocata, ma nessuna delle istruzioni della carta viene seguita. Nessuno dei due giocatori può volontariamente scartare carte con Eventi Speciali. L'Unione non può volontariamente scartare la carta "Red River Campaign" ("Campagna del Fiume Rosso").

4.24. EVENTI CHE ELIMINANO SP: alcune carte costringono ad eliminare dalla mappa SP di fanteria, **non di cavalleria**. La carta specificherà quale dei due contendenti sceglie:

- scelta del confederato: "Ball's Bluff", "Ritardo dell'Unione nella produzione di Armi"
- scelta dell'unionista: "Scadenza degli arruolamenti unionisti di 90 giorni", "Rivolta contro la coscrizione a New York", "Contrabbando di guerra"
- scelta di chi gioca la carta: "Dissenteria"

4.25. CARTE DI INTERRUZIONE: alcune carte permettono al giocatore di "interrompere" le azioni dell'avversario (come "I cannoni dei Quaccheri"). Quando il giocatore interrompe le azioni dell'avversario, le condizioni della carta di "interruzione" sostituiscono o modificano quelle della carta originale. Alla fine della sequenza di interruzione, il giocatore che ha giocato la carta di interruzione gioca il suo Strategy Round

normalmente. Se una carta di interruzione è giocata per interrompere un'azione di una carta campagna, le restanti mosse vengono completate prima che il giocatore che ha "interrotto" giochi il suo Strategy round. Ogni mossa di una carta campagna può essere interrotta, singolarmente, in questo modo.

4.26. CARTE DI RIMOZIONE: Certe carte consentono al giocatore di togliere una carta dalla mano dell'altro giocatore (come "Degrado delle ferrovie confederate"). La carta rimossa viene scartata [non rimossa dal gioco – N.d.T.], dopodiché il giocatore che ha perso la carta gioca il suo Strategy Round normalmente. **Eccezione:** dopo che il giocatore confederato toglie al giocatore unionista una carta con la carta "Forward to Richmond!" ("Avanti verso Richmond!"), il giocatore unionista usa quella stessa carta per il suo Strategy Round successivo.

### 4.3. Carte "Importante Campagna" e "Campagna Minore"

4.31. Queste carte permettono ad un giocatore di condurre due o tre mosse con armate, Corpi d'armata, divisioni o brigate di cavalleria giocando una sola carta EC. Il movimento di ciascun generale o Armata, più qualsiasi battaglia che ne risultasse, deve essere completato prima di muovere il generale o l'armata successiva. Nessun generale, armata o SP può essere mosso due volte con la stessa carta campagna. Bisogna muovere una forza diversa con ogni mossa. Più di una carta Campagna, Importante o Minore, può essere giocata come EC nello stesso turno. È possibile, anche se improbabile, che un giocatore giochi due carte "Importante Campagna" e cinque carte "Campagna Minore" nello stesso turno.

*Nota alla seconda edizione: questo è un cambiamento significativo dall'edizione precedente.*

4.32. MOVIMENTO NAVALE: Solo una delle mosse in una mossa di "Importante Campagna" o "Campagna Minore" può essere un movimento navale (cfr. regola 6).

### 4.4. Carte di eventi speciali

Ci sono due carte di eventi speciali: "Proclamazione della Emancipazione" e "Intervento Straniero". Una volta che sono state implementate le azioni relative, queste sono rimosse dal gioco.

4.41. PROCLAMAZIONE DELLA EMANCIPAZIONE: Indipendentemente dal giocatore che la ha in mano, questa deve essere giocata durante gli Strategy Rounds alla prima opportunità se i presupposti sono verificati. Se questo avviene, l'indicatore del turno deve essere girato sulla faccia "Proclamazione della Emancipazione" per ricordare di applicare le penalità di Volontà Strategica per il Senso di Colpa confederato [12.9].

**Eccezione:** se i presupposti per giocare la carta non si verificano quando la carta è pescata, o durante il turno in cui è stata pescata, la carta può essere giocata come Carta Operazioni (OC), come ultima carta, dal giocatore che ce l'ha in mano. Se il giocare la "Proclamazione della Emancipazione" come OC risultasse in una vittoria di una battaglia di medie o grandi dimensioni, non viene causata nessuna Proclamazione di Emancipazione. Se la carta "Proclamazione di Emancipazione" viene scartata, o giocata come OC, il mazzo di carte viene rimescolato prima dell'inizio del turno successivo. Nell'improbabile caso che uno stesso giocatore abbia in mano sia la carta "Proclamazione di Emancipazione" che quella "Intervento Straniero", la "Proclamazione di Emancipazione" viene giocata per ultima a meno che i presupposti per giocarla si verifichino prima.

4.42. INTERVENTO STRANIERO: la carta "Intervento Straniero" deve essere giocata nel turno in cui è stata pescata se le condizioni per giocarla sono verificate. Tuttavia, non è necessario giocarla subito, la si può tenere in mano fino all'ultimo turno se si desidera.

**Eccezione:** se i presupposti per giocare la carta [come EC, N.d.T.] non si verificano, non si può giocarla e deve essere tenuta in mano fino a diventare l'ultima carta della mano. Se si verifica questo, può essere giocata come Carta Operazioni (OC) (se si verifica l'eccezione della contemporanea presenza della "Proclamazione di Emancipazione", può essere giocata come penultima carta). Se la carta "Intervento Straniero" viene scartata, o giocata come OC, il mazzo di carte viene rimescolato prima dell'inizio del turno successivo.

Una volta che l'Intervento Straniero ha luogo, le condizioni seguenti perdurano per il resto del gioco:

1. Il livello di Blocco Navale unionista viene immediatamente ridotto di 1, e non può salire a più di quattro per il resto della partita.
2. I rinforzi dell'Unione sono ridotti di due SP durante ogni Fase Rinforzi (l'Unione sceglie dove) per il resto della partita.
3. La Volontà Strategica dell'Unione è ridotta di 10 (penalità *una tantum*).

#### **4.5. Carte di concentrazione strategica e operativa.**

Ci sono quattro carte che consentono una concentrazione strategica o operativa, seguita dall'attivazione di un generale, che deve quindi tentare di attaccare una forza nemica (un forte nemico senza guarnigione conta come una forza nemica a questo fine).

4.51. CONCENTRARE LE FORZE: tutti gli SP devono usare esclusivamente connessioni ferroviarie; non è autorizzato l'uso delle strade. Di conseguenza, lo spazio di concentrazione deve avere una connessione ferroviaria ad altri spazi. Il giocatore può anche rinunciare a muovere SP e semplicemente attivare un generale e tentare di attaccare una forza nemica, nel qual caso non è necessaria nessuna connessione ferroviaria. Il giocatore unionista può usare la linea ferroviaria della B&O per la carta di concentrazione operativa di Chattanooga.

4.52: ATTIVARE UNA FORZA: si deve attivare un generale nello spazio di concentrazione che deve tentare di attivare la forza (i forti sguarniti contano). Si applicano tutte le regole sul movimento terrestre. Non tutti gli SP nello spazio di concentrazione devono essere necessariamente attivati; fintantoché ha luogo un tentativo di attacco, il giocatore decide la dimensione della forza da muovere. Se il generale attivato cerca di entrare in uno spazio occupato da una forza nemica che riesce a ritirarsi prima della battaglia, l'obbligo di attaccare è stato osservato ed il giocatore può continuare a muovere senza ulteriori restrizioni. Nota: carte di interruzione possono modificare o impedire l'attivazione della forza, il che elimina la necessità di tentare un attacco e non interrompe la concentrazione delle forze prima dell'attivazione.

### **5. Operazioni terrestri.**

NOTA DI PROGETTO: La guerra civile fu fondamentalmente una guerra di manovra. Il gioco inquadra le operazioni terrestri come una serie di operazioni di varie proporzioni. Il ritmo del gioco è dato dalle giocate di Carte Operazioni (OC). Più grande è un'operazione, maggiore è la sua capacità di alterare la situazione politica e militare sul terreno. Quindi, a causa delle loro organizzazioni logistiche più sviluppate, le armate hanno una capacità maggiore di avanzare e lasciare una scia di indicatori PC dietro di sé. Per la stessa ragione, con poche eccezioni, le armate non possono usare il movimento navale. D'altro lato, le brigate di cavalleria confederate

usate autonomamente possono fermare l'avanzata di una grande armata gettandosi sulle sue linee di comunicazione – tattica essenziale nel repertorio sudista.

### 5.1. Descrizione del movimento terrestre.

5.11. PROCEDURA: il movimento terrestre ha luogo lungo le connessioni stradali e ferroviarie tra i vari spazi. Muoversi da uno spazio ad un qualunque spazio adiacente costa uno spazio di movimento, sia su strada che per ferrovia. Le unità che muovendosi entrano in uno spazio occupato dal nemico [5.7.] devono fermarsi e dare battaglia (cfr. regola 7). Non c'è nessun limite al numero di SP che possono essere nello stesso spazio allo stesso momento.

5.12. QUATTRO TIPI DI MOVIMENTO TERRESTRE: gli SP possono essere mossi come armate, corpi d'armata, divisioni o brigate di cavalleria. Il movimento di un'armata ha luogo quando una Carta Operazioni ne attiva il generale che la comanda, che muove la pedina dell'armata e tutti gli SP associati ad essa. Il movimento di un corpo d'armata ha luogo quando una Carta Operazioni attiva un generale senza armata, che muove da uno a sei SP. Il movimento di una divisione ha luogo quando da uno a tre SP si muovono senza un generale. Il movimento di una brigata di cavalleria ha luogo quando una brigata di cavalleria (che consiste di un generale di cavalleria e uno SP "fusi" in una sola unità) si muove da sola. Nota: i termini armate, corpi d'armata e divisioni sono usati nel gioco convenzionalmente, non con l'intento di una rispondenza storica effettiva.

5.13. CAPACITÀ DI MOVIMENTO: quando sono attivate, le varie unità muovono fino alle distanze seguenti: la mossa di un'armata è di [un massimo di] sei spazi con un massimo di 15 SP (le brigate di cavalleria contano agli effetti di questa restrizione) e generali aggiuntivi [non in comando, N.d.T.] [5.29.]. La mossa di un corpo d'armata è di [un massimo di] otto spazi con un massimo di 15 SP, il generale in comando del Corpo e un altro generale o brigata di cavalleria (che conta agli effetti della restrizione sugli SP, e costituisce l'"altro" generale). La mossa di una divisione è di 5 spazi con da uno a tre SP e nessun generale. Una brigata di cavalleria può muovere di dieci spazi, ma non può includere altri generali.

PROSPETTO MOVIMENTO			
<i>Tipo</i>	<i>Dimensioni massime</i>	<i>Movimento</i>	<i>Generali</i>
Armata	15 SP	6 spazi	Cfr. 5.29.
Corpo d'armata	6 SP	8 spazi	Cfr. 5.34.
Divisione	3 SP	5 spazi	0
Brigata di cavalleria	1 SP	10 spazi	Solo generali di cav.

5.14. ATTIVAZIONE: Un generale viene attivato quando viene giocata una carta il cui valore OC è pari alla o maggiore della sua Abilità Strategica. Normalmente, solo un generale viene attivato con una stessa carta (a meno che non venga giocata una carta Importante Campagna o Campagna Minore). Tuttavia, quello stesso generale può essere attivato una volta ogni Round.

*ESEMPIO: Un generale con un'Abilità Strategica di 3 può essere mosso giocando una carta OC da 3. Un generale con un'Abilità Strategica di 2 può essere mosso giocando una carta OC da 2 o da 3. Un generale con un'Abilità Strategica di 1 può essere mosso giocando una carta OC da 1, da 2 o da 3.*

5.15. RACCOGLIERE E DISTACCARE SP: un'armata o un corpo possono liberamente “raccolgere” e “distaccare” SP durante il loro movimento fintantoché non ci sono mai, in nessun momento, unità [SP, N.d.T.] che si muovono in numero maggiore del consentito. Una divisione che si muove può distaccare, ma non raccogliere SP. Una brigata di cavalleria non può né raccogliere, né distaccare SP. I generali possono essere raccolti e distaccati come SP, con numerose limitazioni (cfr. 5.29. e 5.34.), ma il generale usato per iniziare la mossa non può mai essere distaccato [5.36.].

## **5.2. Armate.**

5.21. CREAZIONE DI UN'ARMATA: la giocata di una OC da 2 o da 3 consente di piazzare una pedina di armata su qualunque spazio controllato contenente un generale più di 5 SP riforniti. Gli SP di brigate di cavalleria contano ai fini di questo requisito. Dopo aver creato l'armata, spostate i generali, le brigate di cavalleria gli SP relativi sulla Tabella Forza delle Armate sul lato della mappa. Usate il relativo indicatore SP dell'armata per segnare la attuale forza dell'armata (compresa la cavalleria). Mettete la pedina dell'armata sulla mappa nello spazio interessato.

5.22. DESIGNARE IL GENERALE IN COMANDO: se è presente più di un generale, quello con il più alto Peso Politico è il generale in comando. Nei casi in cui due o più generali abbiano lo stesso Peso Politico, il giocatore sceglie quale è il comandante. Quando un giocatore si crea un'armata, la sua Volontà Strategica (SW) viene ridotta di 2 SW se un qualunque generale sulla mappa ([non sul display delle armate](#)) ha un Peso Politico superiore a quello del nuovo comandante (indipendentemente dal numero di tali generali).

*Nota alla seconda edizione: La penalità di SW è un cambiamento significativo rispetto alla prima edizione.*

*ESEMPIO: È il 1861 e il giocatore unionista sta creando l'armata del Cumberland. Nello spazio ci sono Buell e Rosecrans. Buell comanderà l'armata, perché il suo peso politico è maggiore di quello di Rosecrans. Comunque, a questo punto sia Fremont che Butler sono sulla mappa, ed entrambi questi generali hanno un peso politico di 8. Il giocatore unionista dovrebbe pagare una penalità di 2 SW per creare un'armata con Buell al comando.*

Una volta che un generale è al comando di un'armata può essere sostituito da un altro generale solamente sollevandolo dall'incarico [5.61.]. Il generale più alto in grado non al comando di un'armata non può abbandonarla né perché “distaccato” durante una mossa, né con una mossa di un Corpo [che si distacca dall'armata, N.d.T.]. L'unico modo per rimuovere il generale più alto in grado non al comando dall'armata è l'uso di una Carta Evento o a causa della morte di un generale. Tuttavia, a causa dell'introduzione di nuovi generali nell'armata, o del sollevamento dall'incarico del generale in comando, il generale più alto in grado non al comando potrebbe cambiare.

5.23. PROCEDURA PER IL MOVIMENTO DI UN'ARMATA: La pedina di un'armata si può muovere quando il generale al comando viene attivato [5.14.]. La mossa di un'armata permette il movimento del generale in

comando e fino a 15 SP, più tutti i generali [5.29.] e brigate di cavalleria associate con tale armata. NOTA: Le brigate di cavalleria contano agli effetti di questa restrizione.

5.24. UN'ARMATA PER SPAZIO: un'armata può muovere attraverso uno spazio contenente un'altra armata amica. Se, come conseguenza di una mossa o di una ritirata ci fosse più di un'armata per spazio, una delle due armate viene rimossa dal gioco, con tutti i suoi generali disponibili nuovamente al turno successivo. L'eliminazione di una armata per questa ragione comporta la normale penalità (-10 SW per l'Unione e -5 SW per la Confederazione, cfr. 12.7.), e la penalità del generale in comando dell'armata [5.61]. Gli SP vengono tutti incorporati nell'armata rimanente (fino al massimo di 15 SP; il resto viene posizionato nello spazio). Nota di gioco: questo non è un gran bel modo di eliminare i cattivi generali; cfr. 5.61. per altri metodi.

5.25. LIMITAZIONI AL MOVIMENTO: il movimento di armate non può mai sfruttare il bonus di movimento su ferrovia [5.9]. Le armate non possono usare il movimento navale, a meno che non sia uno dei due speciali movimenti navali a livello di armata elencati nella regola 6.15 o una ritirata per mare [7.62].

5.26. MOVIMENTO E CONTROLLO POLITICO: Il movimento di un'armata ha la possibilità peculiare di convertire gli indicatori di controllo politico (PC) nemici, o di piazzare indicatori PC in uno spazio neutrale o controllato dal nemico spendendo uno spazio di movimento in più. Nel 1861, 1862 e nel 1863 l'armata deve essere rifornita per utilizzare questa possibilità. Tale restrizione non vale più dal 1864 fino alla fine del gioco per entrambe le parti.

*ESEMPIO: Se il movimento di una armata unionista entrasse nello spazio di Bowling Green, KY e spendesse uno spazio di movimento in più, un indicatore PC unionista potrebbe essere piazzato a Bowling Green (uso complessivo di due spazi movimento). L'armata unionista potrebbe poi entrare a Clarksville, TN e spendere un altro spazio extra di movimento, e mettere un indicatore PC a Clarksville (usando il suo quarto spazio di movimento). L'armata unionista potrebbe quindi entrare a Nashville, TN, dove c'è uno SP nemico, e lì combattere una battaglia (col quinto spazio di movimento). Se l'armata unionista vincesses la battaglia, potrebbe o muovere in uno spazio adiacente, o spendere il suo sesto ed ultimo spazio di movimento per un indicatore PC a Nashville.*

5.27. BATTAGLIE E MOVIMENTO: Il movimento di un'armata non si conclude necessariamente al termine di una battaglia [5.73].

5.28. COMANDANTE GENERICO: Se una pedina di armata perde momentaneamente il generale al suo comando e non c'è la possibilità immediata di avere un sostituto, quell'armata avrà un comandante generico (senza pedina) con una Abilità Strategica di 3, capacità in battaglia (offensiva e difensiva) di 0, ma non potrà muoversi volontariamente fino a quando il comandante generico non sarà sostituito da una pedina.

5.29. NUMERO DI GENERALI IN UN'ARMATA: All'inizio e alla fine di ciascuno Strategy Round, il numero di generali in un'armata non può superare di più di 3 il numero di SP dell'armata stessa. In un'armata possono esserci meno generali che SP. Le brigate di cavalleria contano come un generale a questo proposito. Se, alla fine di qualunque Strategy Round, questo criterio non è soddisfatto, i generali in eccesso (scelti dal giocatore avversario), non le brigate di cavalleria, sono poste sulla Tabella Rinforzi [=Tabella Turni, N.d.T.] per ritornare in gioco il turno successivo.



*ESEMPIO: se un'armata è stata ridotta ad 1 SP, in essa non possono esserci più di 4 generali.*

*NOTA DI PROGETTO: le armate avevano strutture organizzative che sono simulate in modo astratto nel gioco. L'idea è che ogni generale dell'armata è al comando di una parte delle forze presenti. Se le forze sono troppo piccole perché tutti i generali siano impiegati in modo efficiente, quelli in sovrabbondanza sono assegnati ad altri incarichi. Storicamente, di solito furono i generali migliori ad essere promossi e trasferiti (anche se non sempre). Siccome l'autore non può certo fidarsi dello spirito altruistico di giocatori molto competitivi, si basa sui buoni auspici del giocatore avversario per determinare quali siano i migliori candidati ad un trasferimento.*

### **5.3. Corpi d'armata.**

*NOTA DI PROGETTO: "Corpo" è un termine convenzionale per indicare in comando indipendente di piccole o medie proporzioni. Tutti i generali del gioco erano personalità importanti al comando di forze indipendenti o della struttura di comando di un'armata. L'idea è che ognuno dei generali in gioco deve essere al comando di qualcuno all'inizio e alla fine di ciascuno Strategy Round o sotto il comando di un altro generale. Inoltre, le regole cercano di imporre una semplice struttura organizzativa a questi comandi indipendenti. Quindi, non si possono mantenere diversi generali incapaci al comando di 1 SP. Ogni azione dei giocatori volta ad evitare di usare, in qualche funzione, un generale non buono è una violazione delle regole, non importa quale "buco" essi pensino di avere trovato in queste. Le applicazioni pratiche di ciò sono che ogni generale deve cominciare e finire ogni Strategy Round nella struttura di comando di un'armata o in uno spazio che ha un numero di SP l massimo inferiore di 1 al numero di generali nello spazio. Storicamente, questo simula il comando da parte di ogni generale di una brigata confederata o di una divisione unionista.*

5.31. COMANDO DI UN CORPO D'ARMATA: Si considera che ogni spazio con generali e SP che non contiene un'armata contenga un corpo d'armata. Quando è presente un generale attivo (quello che si sta muovendo), quello è il comandante. Quando non ci sono generali attivi, il generale in comando è quello col più alto Peso Politico. **In caso di parità, il giocatore "proprietario" sceglie il comandante.** L'identità del comandante inattivo è importante per l'intercettazione, per la ritirata prima del combattimento e per le battaglie. Durante il gioco, la composizione di uno spazio cambierà a causa di movimento, intercettazioni e ritirate. Di conseguenza, il generale con il più alto Peso Politico probabilmente cambierà anch'esso durante il turno.

5.32. PROCEDURA PER IL MOVIMENTO DI UN CORPO: Un Corpo può muovere quando un generale viene attivato [5.14.]. L'Abilità Strategica del generale attivato per il movimento del corpo determina il costo in termini di OC. Qualunque generale in uno spazio può essere attivato, non necessariamente quello col Peso Politico maggiore, ma se un altro generale si muove con il Corpo dallo spazio in cui è avvenuta l'attivazione, quel generale deve avere un Peso Politico inferiore o uguale al generale che è stato attivato. Una volta che il corpo ha lasciato lo spazio di attivazione iniziale, generali con Peso Politico maggiore possono essere raccolti o distaccati lungo il cammino, ma il generale attivo è sempre il comandante. Durante il corso dell'attivazione del Corpo, gli SP e il generale in più possono essere raccolti o distaccati lungo il cammino, ma le restrizioni organizzative di 5.34. devono essere rispettate alla fine dello Strategy Round. Il generale di cavalleria parte di una brigata di cavalleria non può essere il comandante durante il movimento di un Corpo.

5.33. LIMITAZIONI ALLE DIMENSIONI DEL MOVIMENTO DI UN CORPO: Il movimento di un Corpo può coinvolgere fino a 6 SP e un generale aggiuntivo. Le brigate di cavalleria contano come 1 SP e come un generale per questo scopo – di conseguenza, un Corpo con una brigata di cavalleria ha raggiunto il suo limite di un generale extra. Il movimento non termina necessariamente alla fine di una battaglia [5.73.]. Se per qualche ragione l'unico SP nel movimento di un Corpo è una brigata di cavalleria, la forza si muove sempre come un Corpo (non come una brigata di cavalleria).

5.34. RESTRIZIONI ORGANIZZATIVE DEL CORPO: All'inizio e alla fine del movimento di un Corpo, ciascun generale in gioco deve rispettare uno dei due criteri seguenti:

- 1) deve far parte di un'armata sul relativo display [5.29.], OPPURE
- 2) deve trovarsi in uno spazio in cui il numero di generali non superi di più di 1 il numero di SP dell'armata stessa. In un Corpo d'armata possono esserci meno generali che SP.

*ESEMPIO: uno spazio con due SP non può contenere più di tre generali.*

Le brigate di cavalleria contano come 1 SP per il limite sugli SP e come un generale – di conseguenza, un Corpo contenente una brigata di cavalleria ha raggiunto il suo limite di un generale extra.

*NOTA DI PROGETTO: Le armate hanno molto più spazio per i generali a causa di uno staff più grande. Quindi possono avere tre generali in più.*

Se alla fine di qualunque Strategy Round questi limiti non sono verificati, i generali in eccesso (a scelta del giocatore avversario), non le brigate di cavalleria, sono posti sulla Tabella Turni e rientrano in gioco il turno successivo. Durante il corso di uno stesso Strategy Round queste restrizioni possono e sono spesso violate, fintantoché esse vengano verificate alla fine dello Strategy Round.

*NOTA DI GIOCO: Questo vuol dire che un Corpo può muovere attraverso uno spazio e raccogliere tutti gli SP di un generale, e che prima della fine dello Strategy Round (come ad esempio durante una Campagna Minore) il numero necessario di SP può essere rimpiazzato, o il generale raccolto da un'altra forza.*

*NOTA DI GIOCO: Giocatori molto competitivi trovano spesso il modo di avvantaggiarsi di lacune in regole come questa, che richiedono di essere codificate molto più di quanto non sia ragionevole. Se il giocatore avversario pensa che questa restrizione o il punto 5.29. non siano stati rispettati, può protestare o permettere che la situazione persista fino a che tutti gli Strategy Rounds siano stati completati.*

5.35. CORPI E ALTRE ORGANIZZAZIONI: Un Corpo può muoversi attraverso uno spazio con una combinazione qualunque di generali, SP e pedine di armate. Se alla fine della sequenza di movimento o di ritirata il Corpo occupa lo stesso spazio di una pedina di armata, è immediatamente incorporato in essa. Un Corpo che si muova attraverso uno spazio contenente un'armata non viene per questo incorporato dentro tale armata.

5.36. DISTACCAMENTO DI UN CORPO DA UN'ARMATA: La mossa di un corpo può nascere da dentro un'armata. L'unica limitazione è che il generale attivato per la mossa del Corpo non può essere il comandante dell'armata, né il generale col più alto Peso Politico non in comando. L'Abilità Strategica del generale che viene attivato per il movimento del Corpo determina il costo in termini di OC. Se la mossa del Corpo porta via all'armata l'ultimo SP, l'armata viene eliminata e viene comminata la penalità di SW.

5.37. BATTAGLIE E MOVIMENTO: Il movimento di un Corpo non si conclude necessariamente al termine di una battaglia [5.73].

#### **5.4. Movimenti di Divisioni.**

5.41. PROCEDURA: Da uno a tre SP che occupano lo stesso spazio possono essere attivati giocando una OC o una carta campagna. Il numero di PS che possono muovere grazie ad una OC è pari al valore di quella OC. Una mossa di una divisione si conclude al termine di una battaglia. Alla conclusione del movimento, tutte le restrizioni di 5.29. e 5.34. devono essere rispettate.

5.42. LIMITAZIONI AL MOVIMENTO: Mentre si muovono, le divisioni possono distaccare SP, ma non possono raccoglierne. Le divisioni non possono entrare in spazi controllati dal nemico in Stati nemici non controllati, o in Stati di confine.

*ESEMPIO: Uno SP dell'Unione che sta effettuando una mossa di divisione NON può entrare in uno spazio controllato dal nemico nel Tennessee se il Tennessee è ancora controllato dalla Confederazione. Uno SP dell'Unione che effettua una mossa di divisione potrebbe entrare in uno spazio del Tennessee controllato dall'Unione anche se il Tennessee fosse ancora controllato dalla Confederazione. Potrebbe entrare in uno spazio del Tennessee controllato dal nemico se il Tennessee fosse controllato dall'Unione.*

5.43. MOVIMENTO NAVALE: il movimento navale di SP senza un generale è comunque considerato un movimento di Corpo. Ciò vuol dire che la divisione può entrare in un porto occupato dal nemico senza un generale perché la Marina fornisce la guida come in una mossa di un Corpo, ma dopo essere entrato nel porto controllato dal nemico deve soggiacere a tutte le restrizioni relative alle mosse di divisioni. A prescindere da quanti SP effettuino il movimento di divisione per mare, il movimento navale richiede sempre una OC da 3 o una Carta Evento.

#### **5.5. Brigate di cavalleria.**

*NOTA DI PROGETTO: Le brigate di cavalleria sono forze di incursione la cui funzione principale è tagliare le linee di comunicazione (trattate nella sezione 8 delle regole). Non si tratta di movimenti rapidi di Corpi intesi a conquistare del territorio. La brigade di cavalleria del gioco rappresentano la cavalleria in sella. I generali di cavalleria nel gioco non rappresentano solo i personaggi storici, ma anche l'addestramento ed il costo di formazione di una unità di cavalleria. Di conseguenza, quando un generale di cavalleria entra in gioco, egli è immediatamente "sposato" ad uno SP già in gioco, la cui combinazione è sostituita da una pedina brigata di cavalleria. La pedina brigata di cavalleria è sia un generale che 1 SP a questo effetto. Ogniquale volta una funzione del gioco causa l'eliminazione di uno o entrambi gli elementi (il generale viene ucciso o lo SP eliminato), ciò rappresenta la perdita di questa unità specializzata per un periodo di tempo. L'intento è che, una volta formatasi e mossasi come brigata di cavalleria, l'unità non possa muoversi in territorio nemico e convertirsi in fanteria per circonvenire alle regole di limitazione alle incursioni di cavalleria [5.53.].*

5.51. CREAZIONE DI UNA BRIGATA DI CAVALLERIA: una brigata di cavalleria viene creata quando un generale di cavalleria è piazzato sulla mappa. Immediatamente in seguito al piazzamento, il generale di cavalleria e 1 SP nello spazio vengono tolti dalla mappa e sostituiti dalla pedina di brigata di cavalleria col nome corrispondente. Una volta che è stata creata, la brigata di cavalleria non può essere scissa nelle parti che la

costituiscono senza che queste lascino il gioco per un periodo di tempo. Una brigata di cavalleria è una unità doppia ed è sempre sia un generale (può subire la morte del Generale ed è soggetta ad limitazioni organizzative) che 1 SP (conta ai fini di tutte le limitazioni sul movimento e può essere eliminata in combattimento).

5.52. PROCEDURA DI MOVIMENTO: una brigata di cavalleria può muovere quando il suo generale di cavalleria, i cui parametri sono stampati sulla pedina, è attivato (5.14). Una brigata di cavalleria può muovere fino ad un massimo di 10 spazi (o 12 spazi se usa il bonus per movimento ferroviario). Una brigata di cavalleria non può essere scissa nelle parti che la costituiscono in nessuno momento durante il suo movimento. Il movimento di una brigata di cavalleria termina alla fine di una battaglia.

5.53. LIMITAZIONI ALLE INCURSIONI DELLA CAVALLERIA: Giocando una OC in uno Strategy Round, una brigata di cavalleria può togliere un indicatore PC in uno Stato amico (che ha il colore appropriato) o in uno Stato di confine. Una brigata di cavalleria non può mai piazzare (o girare) indicatori PC sulla mappa in nessuno spazio durante la Fase di Controllo Politico, ma può rimuovere indicatori PC nemici durante la Fase di Controllo Politico.

*Nota alla seconda edizione: questo è un cambio significativo dall'edizione precedente.*

*NOTA DI GIOCO: ci sono dei limiti a quello che le brigate di cavalleria possono ottenere a livello politico, perché la popolazione si aspetta la loro partenza da un momento all'altro. Possono liberare i loro spazi, ma verranno subito dimenticate dopo la loro partenza da Stati di confine o nemici.*

5.54. DISTRUZIONI DI BRIGATE DI CAVALLERIA: se in qualunque momento il generale di cavalleria è ucciso in battaglia o a causa di una Carta evento, la pedina di brigata di cavalleria è tolta dal gioco e 1 SP viene messo sulla Tabella Turni in modo da ritornare in gioco il turno successivo durante la Fase Rinforzi. Il generale di cavalleria "morto" viene messo sulla Tabella Turni in modo da ritornare in gioco dopo tre turni (ad es., se viene "ucciso" nel turno 4, il generale di cavalleria ritorna nel turno 7). Se la brigata di cavalleria è eliminata in una battaglia, il relativo generale di cavalleria viene messo sulla Tabella Turni in modo da ritornare in gioco dopo tre turni (ad es., se lo SP viene eliminato nel turno 4, il generale di cavalleria ritorna nel turno 7). Ogniquale volta una battaglia causa delle perdite tali per cui si può scegliere quali SP eliminare (cavalleria o fanteria), il giocatore che subisce le perdite sceglie se eliminare o meno lo SP di brigata di cavalleria.

*NOTA DI PROGETTO: La brigata di cavalleria rappresenta l'investimento in una unità specializzata che richiede del tempo per essere rimpiazzata (circa un anno). Di conseguenza, il generale di cavalleria, anche se "ucciso", rappresenta la capacità dei combattenti di reclutare nuove forze di cavalleria in futuro; ecco perché essi sono fatti rientrare nel gioco.*

5.55. BRIGATE DI CAVALLERIA NELLO STESSO SPAZIO DI ALTRI SP: Se una brigata di cavalleria si trova nello stesso spazio di SP di fanteria e nessun altro generale, la brigata di cavalleria non può muovere anche gli SP di fanteria. Se lo spazio viene attaccato, la brigata di cavalleria può aggiungere a qualunque battaglia (tramite il suo generale) la sua Capacità Difensiva se si tratta dell'unico generale in quello spazio.

## **5.6. Generali.**

I generali entrano in gioco nella appropriata Fase Rinforzi secondo una sequenza predefinita stampata sulla Tabella Turni [10.6]. I generali sono tolti dalla mappa quando la loro intera forza viene eliminata e rientrano in

gioco in una Fase Rinforzi successiva. I generali possono essere anche tolti dalla mappa quando sono sollevati dal comando [5.61] o tramite la giocata di una Carta Evento.

**5.61.SOLLEVARE I GENERALI DAL COMANDO:** Un giocatore può sostituire il generale al comando di un'armata solo sollevandolo dal comando. Per sollevare dal comando il generale a capo di un'armata, in questa deve essere presente almeno un altro generale che non sia di cavalleria – i generali di cavalleria non possono mai essere posti al comando di un'armata. Il giocatore gioca una OC di valore qualunque e annuncia che solleva dal comando di un'armata un generale. La giocata della OC causa la sostituzione di un solo generale, ma se questo viene trasferito, verrà sollevato dal comando anche un altro generale [5.62]. Un generale sollevato dal comando viene o trasferito, o allontanato [5.63] o permanentemente rimosso dal gioco [5.64]. Il giocatore che solleva un generale dal comando riduce immediatamente la sua Volontà Strategica (SW) del Peso Politico del generale. Se l'armata era stata sconfitta in una battaglia di grandi proporzioni nell'ultimo Strategy Round del giocatore (anche nel turno precedente), il costo di SW per sollevarlo dal comando è dimezzato rispetto a quello che sarebbe altrimenti. Il giocatore può designare qualunque altro generale dell'armata come comandante. Se il generale non ha il Peso Politico più alto dello spazio, vengono pagati 2 punti di SW per ogni generale sopra il quale egli è stato promosso.

**Nota all'edizione:** la penalità di SW è un cambiamento significativo dall'edizione precedente.

**ESEMPIO:** Fremont è il generale al comando dell'Armata del Potomac con McClellan, Butler e

Grant presenti. Il giocatore [unionista, n.d.T.], gioca una Carta Operazioni (OC) da 1 e annuncia di sostituire Fremont con Grant. Fremont è rimosso dal gioco e Grant è il nuovo comandante dell'Armata del Potomac, con McClellan e Butler che rimangono come subordinati. Il giocatore unionista riduce quindi la sua Volontà Strategica di 10 punti (il Peso Politico di 8 di Fremont più due punti per McClellan, il cui Peso Politico è 10; non c'è una penalità per Butler perché il suo Peso Politico è uguale, e non maggiore di quello di Grant).

**RIASSUNTO DELLE PENALITÀ:**

- Ridurre la SW di un valore pari al Peso Politico del generale (dimezzare la penalità se sconfitto in una battaglia di grandi proporzioni).
- Ridurre la SW di due punti per ogni generale sopra il quale egli è stato promosso.
- Ridurre la SW di due quando si crea un'armata (non quando si solleva un generale dal comando) se c'è sulla mappa (non sul display delle armate) un qualunque generale con Peso Politico più alto del nuovo comandante dell'armata (indipendentemente da quanti generali siffatti ci siano).

**ESEMPIO (Fig. in basso a pag. 17):** L'Unione gioca una Carta "Importante Campagna" che gli consente tre mosse. La sua prima mossa è un movimento di divisione che porta due SP a Somerset. Da notare che i due SP non possono entrare a Clinton, TN, perché le mosse di divisione non possono entrare in spazi controllati dal nemico che siano in stati non controllati. La seconda mossa è un movimento di Corpo che attiva McClellan con i suoi 5 SP. Il movimento di McClellan si ferma a Clarksville quando il Corpo di Jackson lo intercetta (riesce con un tiro di dado da 1 a 3). La battaglia viene combattuta prima che il giocatore unionista possa effettuare la sua terza mossa, che è quella di attivare l'Armata del Tennessee e muoverla a McKenzie. Siccome le armate possono muoversi di sei spazi, il giocatore unionista usa altri 3 spazi di movimento per piazzare indicatori PC a Paducah, Columbus e McKenzie. Da notare che l'Armata del Tennessee non può entrare a Dover perché questa mossa è vietata dalla regola 6.24 (attraversare un fiume navigabile per entrare in uno spazio contenente fortificazioni).

5.62. TRASFERIMENTO DI GENERALI: Il generale al comando di un'armata che è stato sollevato dall'incarico può essere immediatamente promosso al comando di una seconda armata (questo si basa sull'assunzione che entrambe le armate siano rifornite ed esista una valida linea di comunicazione tra le due). Se il giocatore decide di risistemare la sua struttura di comando in questo modo, il generale sollevato deve essere immediatamente posto nella seconda armata, e si procede subito all'attribuzione delle penalità relativa alla sostituzione del generale in comando della seconda armata.

*ESEMPIO: Grant è il generale in comando dell'Armata del Cumberland con Sherman e Thomas come subordinati (McClellan non è sulla mappa). Il giocatore unionista gioca una Carta Operazioni (OC) di valore qualunque e paga 8 punti di Volontà Strategica (SW) per sollevare Grant e promuovere Sherman a nuovo comandante. Non c'è nessun costo aggiuntivo per Sherman perché il suo Peso Politico è maggiore di quello di Thomas. Grant deve diventare il nuovo comandante dell'Armata del Potomac, che attualmente ha Meade in comando con Burnside come subordinato. Grant è messo nel dispaty dell'Armata e viene condotta subito una seconda procedura di penalità, in base alla quale il giocatore paga altri 5 punti SW per sostituire Meade e nessun punto per aver promosso Grant al di sopra di Burnside, perché Grant ha un peso politico superiore a Burnside. Il costo totale di questa operazione è 13 punti SW. Ora Grant è il comandante dell'Armata del Potomac e Sherman di quella del Cumberland.*

*Nota storica: Questo è fondamentalmente quello che è accaduto nell'estate del 1864.*

5.63. ALLONTANAMENTO: Il generale al comando di un'armata può essere allontanato. Un generale allontanato viene posto sulla Tabella Turni e rientra in gioco il turno successivo.

*ESEMPIO: Per continuare l'esempio di 5.62, Meade, dopo essere stato sostituito da Grant al comando dell'Armata del Potomac, dovrebbe essere posto sulla Tabella Turni e riportato nel gioco durante il turno successivo. Nota storica: questo è il modo in cui Halleck fu portato a Washington per consigliare il Presidente (e aggiungere delle capacità difensive) e Meade potrebbe essere reinserito nell'Armata del Potomac come subordinato di Grant.*

5.64. RIMOZIONE DAL GIOCO: Un generale sollevato dal comando di un'armata può essere rimosso [permanentemente, n.d.T.] dal gioco a discrezione del giocatore cui "appartiene". Certe carte permettono di rimuovere un generale dal gioco.

5.65. MOVIMENTO DI RIORGANIZZAZIONE: un generale può muoversi da solo con la giocata di una Carta Operazioni (OC). Giocare una Carta Operazioni (OC) di qualunque valore consente di muovere un numero illimitato di generali, senza SP. L'unica eccezione a questa regola è che nessuno spazio con un'armata può distaccare muovere il generale in comando o il generale suo subordinato con il più alto Peso Politico presente in quello spazio (se più di un generale soddisfa a questo criterio, il giocatore sceglie quale deve rimanere). Le brigate di cavalleria non possono far parte di un movimento di riorganizzazione (Nota Storica: in genere, grandi forze di cavalleria erano costrette a redisporsi attraverso movimenti su strada). Un generale si muove come una unità di cavalleria (10 spazi). Un generale che si muove da solo può muovere per un numero illimitato di spazi lungo linee ferroviarie. I generali possono usare il movimento navale per trasferirsi di porto in porto durante un movimento di riorganizzazione. È proibito combinare il movimento su ferrovia, strada o navale durante lo stesso

movimento di riorganizzazione. Un generale che si muove senza SP non può entrare in spazi controllati dal nemico o spazi che contengono SP nemici.

**5.66 RACCOGLIERE E DISTACCARE GENERALI:** Un'armata può distaccare un generale con o senza SP durante il suo movimento sebbene debbano essere verificate le condizioni di 5.34. Un'armata può raccogliere un generale durante il suo movimento, ma le restrizioni di 5.29 devono essere rispettate. Il movimento di un Corpo può distaccare o raccogliere generali, ma le restrizioni di 5.34 devono essere rispettate. Il movimento di una divisione può iniziare da uno spazio che contiene un generale, ma le restrizioni di 5.29 devono essere verificate. Le brigate di cavalleria non possono raccogliere o distaccare generali.

#### **5.67 CAPACITÀ SPECIALI DEI GENERALI (REGOLA OPZIONALE)**

Se si desidera aggiungere maggiore atmosfera storica, si usino questo insieme di regole opzionali per alcuni dei generali.

##### **A. McClellan**

*NOTA DI PROGETTO: Uno dei grossi problemi che si hanno con McClellan è riuscire a trovare buone ragioni per usarlo sapendo che ci sono generali migliori da mettere al comando di un'armata. Storicamente, McClellan era un grande organizzatore, un simbolo militare, e l'architetto dell'Armata del Potomac, che lo adorava. Per rendere questi sottili dettagli, rappresentando meglio questo generale enigmatico, si possono usare le regole opzionali che seguono.*

Oltre alla sua capacità di movimento navale (6.15a, non opzionale), il giocatore unionista riceve i seguenti bonus per McClellan:

1. Quando McClellan viene posto al comando di un'armata entro quattro spazi da Washington, l'Unione riceve il bonus una tantum di +5 SP.
2. Il giocatore unionista riceve uno SP extra durante la sua Fase Rinforzi se McClellan è il comandante di un'armata posizionata nella capitale unionista o in uno spazio ad essa adiacente. Questo SP deve essere aggiunto all'armata di McClellan.

##### **B. Van Dorn**

*NOTA DI PROGETTO: Van Dorn per la maggior parte del tempo fu un comandante indipendente, come a Pea Ridge. Servì anche da generale di cavalleria per alcune parti della campagna di Vicksburg prima della sua morte prematura ed ignobile. Per simulare questa sua diversità di ruoli Van Dorn può ricoprire le funzioni di generale di cavalleria o di comandante di Corpo.*

Van Dorn ha una pedina opzionale di brigata di cavalleria. Ogni volta che Van Dorn viene attivato e muove con un solo SP il giocatore confederato, a sua discrezione, può rimpiazzare Van Dorn con la sua pedina di cavalleria. Una volta diventato generale di cavalleria, rimane tale per il resto della partita e segue tutte le regole per le brigate di cavalleria. **Eccezione:** Se egli è ucciso, è permanentemente eliminato, non rientra in gioco come gli altri generali di cavalleria.

##### **C. Forrest**

*NOTA DI PROGETTO: Durante l'ultimo periodo della guerra, Forrest agì da comandante indipendente e operò con forze maggiori di una tipica cavalleria. La brigata di cavalleria di Forrest può essere aumentata fino a 2 SP per simulare ciò.*

Una volta che viene formata la brigata di cavalleria di Forrest, essa può essere accresciuta fino a 2 SP in ogni momento in cui occupa uno spazio con uno SP amico. Se la brigata di cavalleria di Forrest perde uno SP in combattimento, non è distrutta ma continua ad agire come una normale di brigata di cavalleria da 1 SP. Può essere ricostituita a 2 SP in ogni momento. Se la brigata di cavalleria di Forrest viene distrutta e ritorna in gioco, conserva questa capacità di accrescersi fino a 2 SP.

#### **D. Sheridan**

*NOTA DI PROGETTO: Sheridan agì in una funzione simile a quella di Van Dorn per il fatto che per parte della guerra fu un comandante di corpo, e agì anche come comandante di cavalleria di grandi dimensioni. Sheridan combina le capacità di Van Dorn e di Forrest.*

Sheridan ha una pedina di brigata di cavalleria. Come eccezione alle regole, Sheridan (che è designato come generale di cavalleria) può essere messo in gioco ed usato come comandante di Corpo. Ogni volta che Sheridan è attivato e muove con un solo SP, il giocatore unionista, a sua discrezione, può sostituire Sheridan con la sua pedina di brigata di cavalleria. Una volta designato come generale di cavalleria rimane tale per il resto del gioco e segue tutte le regole delle brigate di cavalleria.

**Eccezione:** se egli è ucciso è permanentemente eliminato dal gioco, non ritorna in gioco come gli altri generali di cavalleria.

Una volta che viene formata la brigata di cavalleria di Sheridan, essa può essere accresciuta fino a 2 SP in ogni momento in cui occupa uno spazio con uno SP amico. Se la brigata di cavalleria di Sheridan perde uno SP in combattimento, non è distrutta ma continua ad agire come una normale di brigata di cavalleria da 1 SP. Può essere ricostituita a 2 SP in ogni momento. Se la brigata di cavalleria di Sheridan viene distrutta e ritorna in gioco, conserva questa capacità di accrescersi fino a 2 SP.

#### **E. L'incursione di Wilson**

*NOTA DI PROGETTO: Non c'è nessuna pedina per la brigata di cavalleria di Wilson che verso la fine della guerra compì delle incursioni nell'Alabama. La strada che Wilson prese è stata di proposito omessa dalla mappa per evitare le regole che sarebbero state richieste per impedire all'Unione di usarla per movimenti di forze importanti. Per simulare questa incursione sul finire della guerra, il giocatore unionista può usare la carta "L'incursione di Grierson" ("Grierson's Raid") in un modo speciale.*

Questa possibilità dell'Unione è una eccezione a diverse regole. Durante i turni 12 e 13, se il giocatore unionista gioca la carta "L'incursione di Grierson", può contare il [relativo, n.d.T.] percorso di 4 spazi attraverso le connessioni tratteggiate [5.10] e può porre indicatori PC in Spazi Risorsa confederati che non contengano SP confederati o fortificazioni. Quindi, se il generale unionista fosse in Decatur, AL questa carta permetterebbe all'Unione di piazzare un indicatore PC in Spazi Risorsa con Selma, AL, Atlanta, GA, o Columbus, GA. Entrambe o una di queste eccezioni possono essere usate (cioè, il giocatore unionista può ancora piazzare



indicatori PC in Spazi Risorsa confederati, ma non deve necessariamente contarli attraverso le strade tratteggiate dell'Alabama) *[in realtà sulla mappa il percorso non è tratteggiato ma è segnalato da una nota – n.d.T.]*.

## 5.7 Movimento in spazi nemici

5.71. CHI PUÒ MUOVERE: Un'armata, Corpo, divisione o brigata di cavalleria che si muovano con almeno uno SP possono cercare di entrare in uno spazio che contenga SP nemici. Un generale senza SP al seguito non può entrare in uno spazio contenente generali, forti o SP nemici.

5.72. UNITÀ TRAVOLTE: Se il rapporto di forza è uguale a o maggiore di 10-1, e non è presente nessun forte, non c'è battaglia. Al contrario, la più piccola delle due forze viene eliminata e la forza più grande può continuare a muoversi. Se la forza che si stava muovendo ha un rapporto di forza uguale a o maggiore di 10-1, ma è presente un forte, ha luogo una battaglia. Se uno spazio è occupato solamente da una pedina di forte senza una guarnigione, non c'è battaglia, la pedina di forte è rimossa e la forza che si stava muovendo può continuare.

5.73. MOVIMENTO DOPO LE BATTAGLIE: il movimento di un'armata o di un corpo non termina necessariamente alla fine di una battaglia. Se l'armata o il corpo che si stanno muovendo è di dimensione almeno doppia della forza che si difende e vince la battaglia, l'armata o il corpo può continuare a muoversi. Teoricamente un'armata o un corpo potrebbe combattere tante battaglie di questo tipo quanti sono i suoi spazi di movimento.

5.74. GENERALI SENZA SP: se una forza entra in uno spazio occupato solamente da un generale nemico, questo generale è posto sulla Tabella Turni per rientrare nella successiva Fase Rinforzi.

## 5.8. Intercettazione

5.81. PROCEDURA DI INTERCETTAZIONE: Qualunque forza con un generale (ma non un generale da solo) può tentare un'intercettazione. Un'intercettazione può avere luogo ogni volta che una forza nemica entra in uno spazio adiacente che non contenga uno SP nemico o un forte. **L'intercettazione ha successo se il tiro di dado è uguale o inferiore alla capacità in battaglia del generale in comando.** Si modifica il tiro di dado di -2 se è una brigata di cavalleria ad intercettare o se nell'armata o nel corpo è presente una brigata di cavalleria. Una intercettazione che ha avuto successo permette alla forza di essere piazzata nello spazio prima che vi entri la forza nemica, **causando immediatamente una battaglia. Dopo una intercettazione eseguita con buon esito non è permessa nessuna ritirata prima della battaglia.** Se l'intercettazione fallisce, la forza nemica continua a muoversi. In una intercettazione che abbia successo deve muovere tutta la forza [che la compie, n.d.T.], non solo una parte di essa.

**Eccezioni:** SP che eccedono i limiti di movimento (per il tipo di forza che viene mossa) devono essere lasciati nello spazio originario. 1 SP può rimanere se nello spazio originario era presente un forte. 1 SP può rimanere se le restrizioni di 5.29 o 5.34 fossero violate. Se lo SP del forte era l'unico SP della forza che intercetta, il forte deve essere lasciato sguarnito.

5.82. UN TENTATIVO PER MOSSA: Un giocatore può fare solo un tentativo di intercettazione per mossa nemica.

*ESEMPIO: Se una forza confederata sta girando attorno ad un'armata o ad un Corpo unionista, il giocatore unionista può cercare di intercettarla una volta sola. Se la mossa confederata facesse parte di una Importante*

*Campagna, il giocatore unionista può cercare di intercettarla una volta sola, ma avrebbe sempre la possibilità di intercettare ognuna delle due mosse confederate seguenti.*

5.83. MODIFICATORE AL TIRO DI DADO PER LA BATTAGLIA (“DRM”): Il giocatore che è intercettato con successo ottiene un modificatore di dado di +2 ed è considerato il difensore nella battaglia che segue.

### **5.9. Bonus per movimento su ferrovia**

5.91. PROCEDURA: un corpo, una divisione o una brigata di cavalleria (ma non un’armata) ottiene un bonus di 2 spazi se si muove esclusivamente lungo linee ferroviarie amiche. Se l’intero movimento avviene lungo linee ferroviarie attraverso spazi controllati dalla propria parte – senza usare connessioni stradali – la forza muove 2 spazi aggiuntivi lungo la ferrovia. I generali che si muovono senza SP possono usare il movimento su ferrovia, ma possono muovere un numero di spazi illimitato lungo la ferrovia. Questo bonus per il movimento su ferrovia è diverso dal movimento strategico, che ha luogo durante la Fase Rinforzi (Cfr. regola 10).

5.92. LIMITAZIONI: una forza che usa il bonus per il movimento su ferrovia non può entrare in uno spazio occupato dal nemico anche se ci fosse un indicatore PC.

5.93. COSTRUZIONE DI FERROVIE CONFEDERATE: all’inizio del gioco, la connessione tra Meridian, MS e Demopolis, AL, così come la connessione tra Greensboro, NC e Danville, VA sono entrambe connessioni su strada. In un turno qualunque del 1864 o del 1865 il giocatore confederato può completare entrambe queste linee ferroviarie giocando una Carta Operazioni (OC) di qualunque valore. Dopo di ciò queste connessioni ferroviarie esistono per tutte le funzioni del gioco.

### **5.10. Nord-Est Alabama**

Le due connessioni tratteggiate che da Jacksonville, AL vanno a Decatur e Kingston rappresentano un terreno difficile per le operazioni militari. Solo i generali confederati (con o senza SP) possono usare queste strade, e solo se attivati con una Carta Operazioni (OC) da 3 o una carta Campagna. L’Unione ha una regola opzionale speciale (“L’Incursione di Wilson”) che le permette di usare la carta “L’incursione di Grierson” (“Grierson’s Raid”) in combinazione con queste strade (Cfr. 5.67E). Queste connessioni non possono essere usate per tracciare una Linea di Comunicazione (LOC).

## **6. Operazioni combinate**

*NOTA DI PROGETTO: Durante la Guerra Civile, il conflitto navale si divide in due tipi distinti di operazioni: il blocco navale e le operazioni combinate dell’Unione. La sezione dedicata al blocco navale è trattata in modo astratto attraverso le procedure di rinforzo Sudiste. Altre operazioni navali e combinate dell’Unione sono trattate attraverso meccanismi per esercitare il controllo unionista dei fiumi e per condurre operazioni anfibia. Fortificazioni Sudiste, navi corazzate e altre difese navali aiutano a preservare i fiumi della Confederazione (specialmente il Mississippi) e i suoi porti chiave.*

### **6.1. Procedura per il movimento navale**

6.11. PROCEDURA: fondamentalmente, solo il giocatore unionista può usare il movimento navale; tuttavia il giocatore confederato ha delle limitate possibilità [6.5]. Il movimento navale viene condotto da qualunque porto

controllato dall'Unione o da uno spazio di fortificazioni costiere (anch'esse porti) a qualunque altro porto o fortificazione costiera (sotto il controllo di una qualunque delle due parti). Gli spazi di porto sui fiumi vengono inclusi in questa definizione. Per effettuare il movimento navale con una forza, il giocatore unionista deve prima o giocare una Carta Evento (EC) che permetta un movimento navale o giocare una Carta Operazioni (OC) da 3. La forza unionista è portata dal suo porto d'origine al suo porto di destinazione. Se la forza unionista combatte una battaglia e la perde, è riportata nel suo porto di origine. All'arrivo nel suo spazio di destinazione il movimento della forza unionista ha termine. Nessuna unità può usare movimento terrestre e navale nella stessa attivazione.

6.12. DIMENSIONI: Un movimento navale consiste di un massimo di 3 SP unionisti più un generale (eccezione: cfr. 6.15). Il generale è facoltativo, e una forza che usi movimento navale senza generali può comunque compiere un Assalto Anfibio [6.4] sotto la guida della Marina, non rappresentata esplicitamente nel gioco.

6.13. FORTIFICAZIONI COSTIERE CONFEDERATE: il movimento navale non è mai permesso oltre una fortificazione costiera confederata (eccetto che per l'evento Farragut). Il movimento in una fortificazione costiera confederata è permesso. Il giocatore unionista può muovere oltre un forte costiero dentro il relativo porto se egli ha un indicatore PC sul forte.

6.14. FORTI CONFEDERATI: il movimento navale oltre un forte confederato non costiero è permesso Sfilando I Cannoni [6.3].

6.15. MOVIMENTO NAVALE DI ARMATE: ci furono due esempi di straordinaria cooperazione Esercito-Marina durante la guerra: la campagna della penisola di McClellan e le operazioni fluviali sul teatro occidentale lungo il Mississippi. Per simulare queste operazioni su larga scala l'Unione ha una capacità limitata di muovere pedine di armate col movimento navale. I due movimenti seguenti a livello di armata possono essere effettuati solo se viene giocata una carta Importante Campagna o Campagna Minore e il movimento navale consuma tutte le mosse permessa dalla Carta Campagna – non è permesso nessun altro movimento:

- a) se il generale McClellan o un generale con un'Abilità Strategica di 1 è al comando di un'armata può condurre un movimento navale con un'armata tra due qualunque di questi quattro spazi: Washington DC, Aquia Creek, VA, Urbanna, VA, e Fort Monroe, VA.
- b) Qualunque generale unionista con un'Abilità Strategica di 1 che comandi un'armata con 9 o meno SP, può condurre movimento fluviale [6.2]. L'intero movimento deve iniziare e finire su un porto fluviale, seguire percorsi su fiumi navigabili e, come tutte le operazioni navali, non può condurre più di una procedura Sfilare i Cannoni [6.3]. *NOTA STORICA: questo simula il vasto movimento aggirante di Grant attorno a Vicksburg.*

6.16. RITIRATA PER MARE: il giocatore unionista può ritirarsi per mare da un porto ad un altro porto amico.

## 6.2. Porti fluviali e movimento fluviale

Gli spazi di porto sulla mappa che hanno delle piccole sigle sono porti fluviali (**eccezione:** Charleston, WV è un porto fluviale). Inoltre, ogni fiume ha diverse frecce lungo di esso che indicano in che verso scorre la corrente. Uno spazio fluviale può avere uno o più dei suoi lati con una barra blu. **Si dice che una forza sta attraversando**

un fiume nel momento in cui entra o esce da uno spazio di porto fluviale attraversando una barra blu parte dello spazio di porto. Le fortificazioni condizionano l'entrata in uno spazio di porto fluviale quando si attraversa la barra blu parte dello spazio di porto. Il controllo fluviale unionista condiziona sia l'entrata che l'uscita da uno spazio di porto fluviale nel momento in cui la forza attraversa la barra blu che è parte del porto.

Le sigle stanno per:

A	fiume Arkansas
C	fiume Cumberland
M	fiume Mississippi
O	fiume Ohio
P	fiume Potomac
R	fiume Rosso
T	fiume Tennessee
W	fiume Wabash
Y	fiume Yazoo

6.21. PORTI FLUVIALI: Ai fini del movimento navale, i porti sui fiumi sono trattati alla stessa stregua di quelli sulla costa, l'unica distinzione è che il movimento navale deve essere effettuato lungo un percorso di fiumi navigabili, attraverso un numero illimitato di porti fluviali, fino a raggiungere la propria destinazione.

6.22. MOVIMENTO FLUVIALE: Per condurre il movimento fluviale, gli SP effettuano il loro movimento attraverso un numero illimitato di porti fluviali, fino a raggiungere la propria destinazione o ad entrare in uno spazio che contiene un forte o una fortificazione costiera della Confederazione. Se la forza in movimento attraversa uno spazio con un forte non costiero, si attua una procedura per Sfilare I Cannoni [6.3].

6.23. VASCELLI CORAZZATI <sup>3</sup> CONFEDERATI: Nessun movimento unionista è permesso attraverso uno spazio che contiene un vascello corazzato confederato, ma è permesso nello spazio con la nave corazzata.

6.24. CAPACITÀ UNIONISTA DI ATTRAVERSARE I FIUMI: Le forze unioniste possono attraversare un fiume entrando in ogni spazio che non contiene un forte confederato. La negazione del controllo navale unionista con la presenza di una nave corazzata confederata non impedisce al giocatore unionista di attraversare il fiume.

6.25. CAPACITÀ CONFEDERATA DI ATTRAVERSARE I FIUMI: Il giocatore confederato può attraversare un fiume in uno spazio in cui è negato il controllo navale unionista e che non contiene un forte unionista. Se lo spazio è sotto controllo navale unionista [6.6] o se vi è presente un forte il giocatore confederato non può attraversare il fiume.

***Nota alla seconda edizione:** quanto precede è un cambiamento significativo dalla prima edizione. Nessuna delle due parti può attraversare un fiume se è presente un forte nemico. Di conseguenza, Dover, TN (Fort Henry e Fort Donaldson) è più difficile da catturare a meno di non condurre un'operazione anfibia o di lanciare un attacco da Franklin o Clarksville, TN. Ciò vuole anche dire che il giocatore confederato non può attraversare da Manassas dentro Washington, DC se c'è un forte nella capitale.*

---

<sup>3</sup> Questi "vascelli corazzati" ("ironclads") non sono da intendersi come corazzate moderne. Sono piuttosto delle piccole imbarcazioni a pescaggio ridotto, montanti uno o due cannoni di piccolo o medio calibro, con linea di galleggiamento molto alta, e protetti contro proiettili nemici da una ricopertura esterna fatta di lamiera, come dice il nome (iron clad = rivestito di ferro). [n.d.T.]

### 6.3 Sfilare i cannoni

6.31. PROCEDURA: una forza unionista che usa movimento fluviale può cercare di attraversare uno spazio contenente un forte confederato sfilando i cannoni. Per risolvere un tentativo di sfilare i cannoni si tira un dado – su un tiro da 1 a 3 il tentativo fallisce; su un tiro da 4 a 6 ha successo. Se la forza ha successo continua a muoversi verso la sua destinazione. Se invece fallisce, la forza che si stava muovendo viene rimessa nello spazio da cui aveva cominciato a muovere. Una forza che si muova non può condurre più di una procedura per Sfilare i Cannoni per ogni mossa. Se con la mossa navale si tenta di passare uno spazio con una fortificazione ed anche una pedina “mine” (“Torpedo”), si deve sottrarre almeno 1 dal tiro di dado per Sfilare i Cannoni. Se la mossa navale è stata causata dall’uso degli eventi Foote, Porter o Farragut, aggiungere 2 al tiro per Sfilare i Cannoni. Tutti i modificatori al tiro di dado per Sfilare i Cannoni sono cumulativi.

6.32. RITIRATA IN VISTA DI FORTI CONFEDERATI: Se una forza unionista che si sta muovendo passa un forte confederato usando la procedura per Sfilare i Cannoni [o usando la carta Farragut](#) e perde successivamente una battaglia terrestre nel suo spazio di destinazione, la forza superstita viene fatta ritornare al suo spazio di partenza e perde uno SP aggiuntivo.

### 6.4 Assalto anfibio

6.41. PROCEDURA: un Assalto Anfibio ha luogo quando la mossa navale entra in uno spazio occupato dal nemico. In un assalto anfibio il difensore confederato riceve modificatori al tiro di dado (DRM) nella battaglia che segue se ha una o più delle pedine seguenti nello spazio: vascelli corazzati, forti, mine, o il sottomarino Hunley. Il giocatore unionista riceve un modificatore uguale al suo attuale modificatore per l’assalto anfibio indicato sulla Tabella Assalto Anfibio (che parte da zero e viene aumentata giocando certe Carte Evento (EC) ) e un +2 se l’attacco viene condotto con le Carte Evento (EC) “Ammiraglio Foote” o “Ammiraglio Porter”. Se entrambe le parti hanno modificatori si sottrae il minore dal maggiore per ottenere un solo modificatore. Dopo aver sottratto i modificatori di un giocatore a quelli dell’altro il modificatore finale di assalto anfibio non può essere maggiore di 3; questo è il massimo vantaggio per questa categoria (anche se altri modificatori come Abilità in battaglia e rapporti di forza sono sempre applicati).

DRM DI ASSALTO ANFIBIO DEL DIFENSORE [6.7 & 6.8]

- +2 se è presente un vascello corazzato (non più di 1)
- +2 se lo spazio contiene un forte
- +1 se lo spazio contiene il sottomarino Hunley
- +1 se lo spazio contiene Mine.

*ESEMPIO: L’Unione ha un Modificatore di Assalto Anfibio di +1; il confederato ha un forte, un vascello corazzato, mine e il sottomarino Hunley. Il modificatore finale per l’Assalto Anfibio è +3. I giocatori applicano poi gli altri modificatori.*

6.42. EFFETTI SUL MOVIMENTO: se l’Unione vince la battaglia, il movimento è terminato e la forza rimane nello spazio di destinazione. Se l’Unione perde, la forza è rimessa nel suo spazio di partenza. [Questa regola ha precedenza su 7.33.](#)

## **6.5. Movimento fluviale confederato.**

6.51. LIMITAZIONI CONFEDERATE: una unità confederata non può attraversare un fiume se l'Unione esercita Controllo Navale [6.6]. Laddove l'Unione non ha controllo navale, il giocatore confederato può effettuare movimenti di divisione di 1 SP usando il movimento fluviale [6.22.]. Il giocatore confederato non può mai effettuare nessun altro movimento di tipo navale.

6.52. PROCEDURA CONFEDERATA: Una mossa di divisione confederata che usi movimento fluviale non può mai entrare o attraversare uno spazio che contenga anche uno solo tra:

- 1) SP dell'Unione (quindi al giocatore confederato è vietato portare un Assalto Anfibio)
- 2) Forti dell'Unione (non è permesso Sfilare i Cannoni).

Comunque, una mossa fluviale confederata può essere intercettata, con la battaglia che ne risulta che viene risolta come un Assalto Anfibio. Quando la mossa confederata arriva allo spazio di destinazione mediante movimento fluviale, il suo movimento ha termine.

*Nota di gioco: questo è come il giocatore confederato muove le sue unità da Columbus, GA a Fort Gadson e in Grand Ecore e Alexandria, LA. Si noti anche che il movimento fluviale confederato è permesso giocando una qualunque Carta Operazioni (OC), non solamente una Carta Operazioni (OC) da 3 come per il movimento navale unionista. Fondamentalmente, come regola di buon senso, il giocatore confederato dovrebbe usare delle Carte Operazioni (OC) da 1 per svolgere movimenti fluviali.*

## **6.6. Controllo Navale unionista**

*NOTA DI PROGETTO: Si dovrebbe pensare al Controllo Navale unionista come ad una pressione esercitata lungo tutti i fiumi navigabili dal Nord, e sugli spazi confederati costieri dal mare. La pressione navale unionista prevale sempre a meno che il Sud non riesca a bloccare tale pressione con forti o vascelli corazzati. Un modo di visualizzare ciò è che il controllo navale unionista discenda da dove lo Ohio, lo Wabash e il Mississippi fluiscono dal lato nord della mappa (anche se non sono ancora navigabili a quel punto). All'inizio del gioco campagna, Cairo è connesso a queste fonti di pressione navale unionista che fluisce lungo i fiumi Mississippi, Ohio, Cumberland e Tennessee. Le fortificazioni confederate di Dover, TN (Fort Henry e Fort Donelson) impediscono a questa pressione di raggiungere Nashville, TN. Il forte confederato a Columbus, KY impedisce a questa pressione di avanzare verso Sud lungo il Mississippi.*

6.61. EFFETTI DEL CONTROLLO NAVALE UNIONISTA: L'Unione ha il controllo su tutti gli spazi di porto a meno che il giocatore confederato neghi questo controllo col piazzamento di forti e vascelli corazzati. Le fortificazioni costiere confederate negano il controllo sui relativi porti a meno che le fortificazioni non vengano catturate [6.8.]. Il controllo navale unionista impedisce il movimento confederato lungo i fiumi navigabili [6.51.], impedisce il movimento fluviale confederato [6.52.], blocca le linee di comunicazione confederate, e trasforma uno spazio di porto controllato dall'Unione in una Fonte di Rifornimenti [8.1.].

6.62. NEGAZIONE DEL CONTROLLO NAVALE UNIONISTA: Il controllo navale unionista è negato dalla presenza di forti e vascelli corazzati confederati. Quattro situazioni di base sono possibili. Questi casi non si escludono l'un l'altro; combinazioni tra queste situazioni sono possibili.

1. Uno spazio ha un forte o un vascello corazzato che nega il controllo navale unionista su quello spazio. In questo caso il giocatore confederato può attraversare qualunque connessione fluviale (barra blu) che porta in quello spazio. Esempio: un forte confederato a Vicksburg, MS consente il movimento confederato verso Monroe, LA.
2. Un forte o un vascello corazzato nega il controllo navale unionista tra quel punto e tutti gli spazi sul fiume a monte di esso se il fiume ha origine in uno Stato confederato.

*ESEMPIO A. Un forte confederato in Arkansas Post nega il controllo navale unionista su Arkansas Post e Little rock, AR. Un forte confederato a Paducah, KY nega il controllo navale unionista su Dover e Pittsburg Landing, TN, e Tusculumbia e Decatur, AL, ma non su Clarksville e Nashville, TN (questi ultimi due sono sul fiume Cumberland, mentre Paducah è solo sui fiumi Tennessee e Ohio).*

*ESEMPIO B: Se ci fosse un forte confederato a Dover, TN, negherebbe il controllo navale unionista su Dover, Clarksville e Nashville, TN.*

3. Due località, ognuna con un forte o un vascello corazzato, negano il controllo navale unionista sui due spazi e su tutti gli spazi compresi tra le due località. Per determinare queste condizioni, si identifica lo spazio a valle lungo il fiume (v. la sigla del fiume) e si scorre controcorrente fino allo spazio a monte più lontano che abbia un forte o un vascello corazzato. Il controllo navale unionista è negato su tutti gli spazi tra quei due (inclusi), includendo potenzialmente quelli su altri fiumi come per la condizione 2.

*ESEMPIO A. Se New Orleans fosse controllata dall'Unione con un forte a Vicksburg, MS e un altro forte a Columbus, KY, il controllo navale unionista è negato su Columbus, KY, New Madrid, MO, Memphis, TN, Yazoo City, MS, Arkansas Post e Little Rock, AR (in questi ultimi due spazi il controllo navale unionista è negato anche dalla condizione 2). Se il forte di Vicksburg fosse portato a Port Hudson, LA, allora verrebbe negato il controllo navale unionista anche su tutti gli spazi sul fiume Rosso (Red River).*

*ESEMPIO B. Se Fort Phillip-Jackson fosse controllato dalla Confederazione e ci fossero forti confederati a St. Louis, MO, Vincennes, IN, e Louisville, KY, il giocatore confederato negherebbe il controllo navale unionista su Cairo, IL (e tutti gli spazi compresi tra queste due località) e potrebbe effettuare movimenti tra Paducah e Cairo.*

4. [Il controllo navale unionista è negato] in un porto costiero il cui forte relativo è ancora controllato dai confederati. I forti costieri seguenti proteggono i porti in elenco e negano la pressione dell'Unione dal mare:

- Ft. Morgan – Mobile, AL
- Ft. Phillip/Jackson – New Orleans, LA
- Ft. Pickens – Pensacola, FL
- Ft. Gadson – Columbus, GA
- Ft. Pulaski . Savannah, GA
- Ft. Sumter – Charleston, SC
- Ft. Fisher – Wilmington, NC
- Ft. Monroe . Norfolk, VA

6.63. IL FIUME POTOMAC: Ci sono solo due spazi sul fiume Potomac (Washington, DC e Aquia Creek, VA). Il giocatore confederato non può attraversare da Manassas, VA a Washington, DC se lì è presente un forte [6.25.]. Se Aquia Creek contiene un forte confederato, si applicano tutte le regole seguenti:

- A. Il giocatore unionista deve prima condurre una procedura per Sfilare i Cannoni [6.3], se un Assalto Anfibio ha origine, o cerca di entrare, a Washington, DC.
- B. Washington, DC non può essere una fonte ultima di rifornimenti (come tutti i porti che hanno libero accesso al mare, 8.2.). Di conseguenza, se il giocatore confederato riuscisse a costruire un forte ad Aquia Creek e a conquistare Baltimore, Annapolis e Frederick, MD, la capitale dell'Unione non avrebbe una linea di comunicazione e le forze lì presenti soffrirebbero gli effetti dell'attrito.
- C. Il movimento strategico non può essere condotto per mare dentro o fuori da Washington, DC.

### **6.7. Vascelli corazzati confederati, mine e lo Hunley**

Queste armi navali confederate sono piazzate come conseguenza di Carte Evento (EC). Queste carte possono essere usate più volte in una partita (per quel che riguarda le carte dei vascelli corazzati sebbene non sia necessario usare la pedina del vascello nominato sulla carta, non si può averne più di 3 in gioco in uno stesso momento). Ciascuna di queste armi navali può essere posizionata in qualunque spazio di porto o forte costiero controllato dai confederati, e una volta posizionato non muove più per il resto della partita. Non si può piazzare più di una pedina vascello corazzato e una pedina mine in nessuno spazio. I vascelli corazzati confederati danno diritto a un DRM di +2 contro l'Assalto Anfibio e impediscono il movimento fluviale unionista al di là della loro posizione. Le mine (non possono essercene in gioco più di 6 contemporaneamente) forniscono un DRM di +1 contro l'Assalto Anfibio e di -1 per la procedura Sfilare i Cannoni. Lo Hunley (solo uno può essere in gioco nello stesso momento) fornisce un DRM di +1 contro l'Assalto Anfibio ed è tolto dal gioco dopo essere stato usato la prima volta. Se uno o più SP unionisti terminano il loro movimento in uno spazio con una di queste armi, o se un indicatore PC è posizionato in un forte costiero dove è presente una di queste armi navali, tale arma è eliminata. I vascelli corazzati confederati possono anche essere eliminati giocando la carta "USS Monitor".

### **6.8. Forti**

6.81. GENERALITÀ: Ci sono due tipi di forti nel gioco, forti (pedine) e fortificazioni costiere (stampate sulla mappa). I forti possono essere o presidati o non presidati. Un forte presidato ha uno o più SP. Un forte non presidato non ha nessuno SP. Un forte non presidato in cui si entra da terra, non tramite movimento navale, è eliminato (se è una pedina) o catturato (se è una fortificazione costiera). Un forte o una fortificazione costiera non presidati attaccati tramite Assalto Anfibio hanno una forza nominale di 0 SP ai fini del calcolo del combattimento, e perdono automaticamente tutti i combattimenti terminati in pareggio se l'attaccante ha degli SP superstiti dopo che sono state calcolate le perdite. L'attaccante riceve sempre un modificatore per il rapporto di forza di +4 quando attacca un forte non presidato.

6.82. FORTIFICAZIONI COSTIERE: Le fortificazioni costiere proteggono le entrate a specifici porti confederati. Le fortificazioni costiere sono controllate dal contendente il cui indicatore PC è presente nello spazio del forte. Le fortificazioni costiere non sono mai distrutte, cambiano solamente di mano. Se il giocatore unionista controlla il forte all'entrata di un porto, una forza unionista può usare il movimento navale per entrare in quel porto. Se il giocatore confederato controlla una fortificazione costiera, il giocatore unionista non può entrare in porto con il movimento navale (**eccezione:** evento "Farragut" ), ma può assalire il forte direttamente



con un Assalto Anfibio. Una volta che il Sud perde il controllo di una fortificazione costiera, non può riconquistarlo perché non può effettuare Assalti Anfibi (**eccezione:** Fort Monroe, che può essere attaccato da terra).

6.83. LIMITE AL PRESIDIO DI FORTIFICAZIONI COSTIERE: Una fortificazione costiera non può mai essere occupata da più di 1 SP confederato. Non c'è limite al numero di SP unionisti in una fortificazione costiera (**eccezione:** il giocatore confederato tratta lo spazio di Fort Monroe come qualunque altro spazio ai fini della densità delle unità e può mettervi un numero illimitato di SP).

6.84. CONTROLLO DI FORTIFICAZIONI COSTIERE NON PRESIDATE: Una fortificazione costiera non presidiata controllata dalla Confederazione cambia di mano (viene messo un indicatore PC appropriato) se il relativo porto passa nelle mani dell'Unione.

*ESEMPIO: se Charleston, SC è attaccato da terra e passa sotto il controllo dell'Unione, e Fort Sumter non era presidiato e controllato dai confederati, Fort Sumter passa automaticamente sotto il controllo dell'Unione mettendovi un indicatore PC.*

6.85. FORTI ST.PHILIP-JACKSON, LA: Quando il giocatore unionista gioca la Carta Evento (EC) "Ship Island – Key West" un indicatore PC unionista viene immediatamente messo nel forte costiero di St.Philip Jackson, se questo non è occupato da uno SP e/o da un vascello corazzato confederato.

6.86. COSTRUZIONE DI FORTI: Un giocatore può posizionare un forte in ogni spazio da lui controllato che non contiene un forte giocando una Carta Operazioni (OC) da 2 o da 3. Lo spazio deve essere rifornito [8.4.1] e non deve essere presente nessuno SP nemico. Non si può piazzare più di un forte in ogni spazio. Il giocatore unionista può avere in gioco fino a 12 forti contemporaneamente, il giocatore confederato fino a 6. Una volta che un forte è messo in gioco non può essere rimosso volontariamente. Forti rimossi a causa di azioni nemiche sono disponibili per un nuovo piazzamento.

6.87. FORTI IN BATTAGLIA: Un forte presidiato dà al difensore un DRM di +2 in una battaglia terrestre. Un forte presidiato o non presidiato (costiero oppure pedina) fornisce un DRM di +2.

## 7. Battaglia

*NOTA DI PROGETTO: La maggior parte dei trattati sulla Guerra Civile Americana pone un'enfasi straordinaria sulle grandi battaglie combattute durante il conflitto. In realtà, fu una strategia unionista in costante evoluzione di guerra logistica che alla fine mise in ginocchio il Sud. L'importanza principale del movimento aggirante strategico e la difesa tattica erano le dinamiche chiave dell'arte militare del periodo. Fondamentalmente, un esercito non poteva essere distrutto, se non in circostanze straordinarie in cui la sua linea di ritirata era tagliata da un fiume o da forze nemiche (ad esempio, Vicksburg e Appomattox, rispettivamente). Questo è incorporato nella meccanica del gioco di modo che un'armata, una volta sconfitta, è molto difficile da riportare ad una nuova battaglia [7.22].*

*Un altro elemento chiave nella visione della battaglia di questa simulazione è che i rapporti di forza, uno degli elementi più comuni nella maggior parte dei giochi sulla Guerra Civile, giocarono un ruolo molto minore sui risultati della battaglia. Furono più che altro le dimensioni delle battaglie a determinare il numero di morti e*

*feriti. A meno che una delle due forze non superi grandemente di numero l'altra, i rapporti di forza giocano un ruolo minimo sugli effetti della battaglia.*

*A proposito di perdite, se si guardasse ad un numero di SP persi in una narrazione storica e si guardasse al numero che una delle due parti potrebbe perdere in questo gioco, sembrerebbe a prima vista che questo gioco andasse a produrre perdite più alte di quello che i trattati storici sembrerebbero indicare. La ragione di ciò è che uno SP in questo gioco rappresenta una Divisione per l'Unione e una brigata per la Confederazione, non una aggregazione qualunque di uomini come in altri giochi strategici sulla Guerra Civile. La divisione di Pickett a Gettysburg non fu massacrata fino all'ultimo uomo, ma tre SP furono resi incapaci di combattere dopo che quella unità fu respinta. La tabella dei risultati del combattimento (CRT) è stata sviluppata tramite un algoritmo che converte le perdite in battaglia in SP incapaci di combattere a causa di perdite. Questo è perché le perdite in battaglia sembreranno più alte di quanto una rigorosa moltiplicazione di SP per perdite indicherebbe secondo i resoconti storici.*

### **7.1. Definizioni in uso per una battaglia.**

Una battaglia ha luogo ogniqualvolta una armata, un Corpo, una divisione o una brigata di cavalleria entrano in uno spazio occupato dal nemico e il difensore non può essere travolto [5.72] e non può, oppure sceglie di non, ritirarsi prima della battaglia [7.2]. Uno spazio occupato solo da generali non causa una battaglia [5.74]. Se ha luogo una battaglia, essa viene risolta immediatamente. La forza che si muove è sempre l'attaccante e la forza stazionaria è solo il difensore, indipendentemente dalla situazione strategica complessiva. In caso di intercettazione, la forza che intercetta è sempre il difensore.

### **7.2. Ritirata prima della battaglia.**

7.21. RITIRATA DELLA CAVALLERIA: Quando un'armata, un Corpo o una divisione entrano in uno spazio occupato solo da una brigata di cavalleria, questa può automaticamente ritirarsi prima della battaglia (se lo si desidera; un'eccezione è descritta in 7.24). Questo è vero anche se la forza che attacca contiene una brigata di cavalleria.

7.22. RITIRATA DI UN'ARMATA O DI UN CORPO: Se un'armata o un Corpo hanno perso una battaglia durante il movimento in atto, allora l'armata / **Corpo**, a discrezione del giocatore, può ritirarsi automaticamente prima di una battaglia (eccezione a 7.24).

7.23. RITIRATE DISCREZIONALI: Un'armata o un Corpo che non hanno perso una battaglia durante il movimento corrente possono cercare di ritirarsi prima di una battaglia. Per risolvere il tentativo si tira un dado. Se il tiro è inferiore o uguale alla Capacità difensiva in battaglia del generale in comando, il tentativo ha successo. Come nelle intercettazioni, se l'armata o il Corpo hanno con loro una brigata di cavalleria, il tiro del dado è modificato di -2.

*ESEMPIO: Sherman avanza contro l'Armata confederata del Tennessee nel nord della Georgia. L'armata confederata è guidata da Joe Johnston (capacità difensiva in battaglia di 2) e contiene una brigata di cavalleria (quella di Wheeler). Il tentativo confederato di ritirata prima della battaglia avrebbe successo su un tiro da 1 a 4.*

7.24. PROCEDURA DI RITIRATA PRIMA DELLA BATTAGLIA: Il difensore può muovere la sua forza in un qualunque spazio adiacente amico o neutrale che non sia quello da cui sta muovendo la forza nemica e che non contenga SP nemici. Se uno spazio siffatto non esiste, o se il tiro di ritirata prima della battaglia non ha avuto successo, ha luogo la battaglia. In sostanza, questo vuol dire che una brigata di cavalleria in profondità nel territorio nemico può essere costretta a battersi, se è circondata da indicatori PC nemici. [L'Unione può usare 7.62 per ritirarsi da un porto prima di una battaglia.](#)

7.25. GENERALI SENZA SP: Se una forza entra in uno spazio contenente unicamente generali nemici senza SP, tali generali sono posti sulla TabellaTurni e rientrano nella successiva Fase Rinforzi.

### 7.3. Risoluzione di una battaglia.

7.31. PROCEDURA:

- A) Per prima cosa i giocatori calcolano il totale degli SP coinvolti nella battaglia da entrambe le parti. Questo totale determina le dimensioni della battaglia (grandi, medie o piccole). Se il totale è 5 SP o meno si tratta di una battaglia di piccole dimensioni. Se il totale è da 6 a 19 SP si tratta di una battaglia di medie dimensioni. Se il totale è 20 SP o più si tratta di una battaglia di grandi dimensioni.
- B) Poi i giocatori determinano i loro DRM complessivi [7.5].
- C) Ciascun giocatore tira un dado (e modifica il risultato con il DRM calcolato nello step B sopra) e determina le perdite del suo avversario sulla Tabella Risultati Combattimento, o CRT [7.9]. L'attaccante determina le perdite del difensore dalla colonna del difensore e il difensore determina le perdite dell'attaccante dalla colonna dell'attaccante. La linea del risultato del tiro del dado va incrociata con la colonna appropriata per le dimensioni della battaglia (di piccole, medie o grandi dimensioni). Entrambe le parti perdono il numero di SP specificato. Nessuna delle due parti può infliggere perdite maggiori del doppio della sua forza.  
**Eccezione:** un forte senza guarnigione può causare un massimo di perdite pari ad 1 PS anche se conta come 0 SP.

7.32. DOPO LA BATTAGLIA: Il contendente che ha avuto le perdite maggiori sulla CRT (non quelle effettivamente subite) perde la battaglia. In caso di parità, il difensore vince a meno che il risultato ottenuto non sia contrassegnato da un asterisco o si tratti di un forte senza guarnigione (6.81), circostanze che fanno vincere la battaglia in parità all'attaccante. Se ha vinto il difensore, questi rimane nello spazio. Se ha vinto l'attaccante e ha cominciato la battaglia con il doppio delle forze dello sconfitto, il vincitore può continuare il suo movimento, se si trattava del movimento di un'armata o di un Corpo. Se ha vinto l'attaccante e ha cominciato la battaglia con meno del doppio delle forze dello sconfitto, questi rimane nello spazio della battaglia.

7.33. QUANDO IL VINCITORE VIENE ELIMINATO: Se l'attaccante vince ma è eliminato, il difensore non si ritira, ma rimane nello spazio. Quando un Assalto Anfibio unionista ad una fortificazione costiera confederata non presidiata elimina la forza attaccante che ha vinto, il giocatore confederato mantiene il controllo del forte. Se il difensore vince ma viene completamente eliminato, si usa la procedura seguente:

- A. Se lo spazio conteneva un forte o una fortificazione costiera, il difensore ha vinto e l'attaccante si ritira.
- B. Se lo spazio non conteneva un forte o una fortificazione costiera, e il difensore aveva un generale con sé, l'attaccante occupa lo spazio, ma il suo movimento ha termine.

C. Se lo spazio non conteneva un forte o una fortificazione costiera, e il difensore non aveva un generale con sé, l'attaccante può continuare il suo movimento se aveva iniziato la battaglia con almeno il doppio delle forze del difensore; altrimenti il suo movimento ha termine.

7.34. ENTRAMBE LE PARTI ELIMINATE: In battaglie di piccole dimensioni è possibile che entrambe le parti vengano eliminate. In tali situazioni, **il contendente che infligge il risultato più alto sulla CRT è il vincitore e conserva 1 SP nonostante le perdite da CRT. Un risultato della CRT con un asterisco è "maggiore" di uno senza dello stesso valore, e l'attaccante diventa il vincitore e conserva 1 SP.** In caso di parità senza asterischi, entrambe le parti conservano 1 SP, ma l'attaccante ha perso.

7.35. RIMOZIONE DI PEDINE DI ARMATE E DI GENERALI: Se un'armata è eliminata, la sua pedina viene tolta dalla mappa e viene posta sulla Tabella Turni per poter essere ricostruita a partire dalla successiva Fase Rinforzi [12.7]. Quando la forza sotto il comando di un generale è eliminata in una battaglia, il generale viene posto sulla Tabella Turni e rientra in gioco con la successiva Fase Rinforzi.

#### **7.4. Capacità in battaglia.**

7.41. IN GENERALE: Ogni generale ha una capacità in battaglia offensiva e una difensiva. Queste caratteristiche sono usate come DRM nelle risoluzioni dei combattimenti. In ogni battaglia si usa la capacità in battaglia dei comandanti di ambo le parti. **L'attaccante usa la sua capacità offensiva, il difensore la sua capacità difensiva per qualunque finalità (una forza che tenta una intercettazione usa la propria capacità in difesa).** Se il generale è al comando di un'armata, fino a due suoi subordinati possono contribuire con le loro capacità [7.42]. Se non è al comando di un'armata, il comandante (se si tratta dell'attaccante) è il generale attivato, indipendentemente dal suo Peso Politico, o (per il difensore) il generale inattivo con il Peso Politico maggiore tra quelli presenti (in caso di parità si tira un dado). È da notare che in un'armata il generale con il Peso Politico più alto non è sempre il comandante [5.22].

7.42. BATTAGLIE TRA ARMATE: Quando due armate nemiche sono impegnate in una battaglia, ognuna riceve dei DRM per i rispettivi generali al comando e uno o due dei suoi generali subalterni, a seconda di quale tra le situazioni seguenti si verifica (nota: è sempre il giocatore a decidere quale dei suoi subordinati usare)

A. Se il generale unionista al comando ha una capacità in battaglia maggiore o uguale a quella del comandante confederato, l'armata unionista avrà un DRM pari alla somma delle capacità in battaglia del comandante e di quelle di due qualunque dei suoi subordinati (non più di uno dei quali può essere una brigata di cavalleria).

B. Se il generale unionista al comando ha una capacità in battaglia minore o uguale a quella del comandante confederato, l'armata unionista avrà un DRM pari alla somma delle capacità in battaglia del comandante e di quella di uno dei suoi subordinati.

C. Il DRM confederato è sempre pari alla somma delle capacità in battaglia del comandante e di quelle di due qualunque dei suoi subordinati (non più di uno dei quali può essere una brigata di cavalleria).

7.43. BATTAGLIA TRA UN'ARMATA E ALTRE FORZE: Quando un'armata combatte contro una forza di qualunque dimensione che non sia un'altra armata, l'armata ha sempre un DRM pari alla somma delle capacità

in battaglia del comandante e di quelle di due qualunque dei suoi subordinati (non più di uno dei quali può essere una brigata di cavalleria). Il giocatore “proprietario” decide quali generali usare a questo scopo.

7.44. FORZE DIVERSE DALLE ARMATE: Se la forza non è un’armata viene usata solo la capacità in battaglia del generale al comando. La capacità di una brigata di cavalleria può essere usata al posto di quella di un altro generale solo se il generale di cavalleria è l’unico generale presente in quello spazio.

### 7.5. Modificatori al tiro del dado (DRM) per la risoluzione dei combattimenti.

- +2 Intercettazione [5.8]
- +2 Difesa di un forte [6.87]
- +? Capacità del generale al comando [7.4]
- +? Capacità di uno o due generali subordinati [7.42]
- +1 Per ogni unità élite impegnata nella battaglia [7.51]
- -2 Se non ci sono unità di cavalleria (solo in battaglie tra due armate) [7.52]
- +? Rapporto di forze [7.53]
- +2 Nemico non rifornito [8.3].

#### ESEMPIO ESAUSTIVO DI GIOCO

*Nota alla seconda edizione: quanto precede è un cambiamento significativo dalla edizione precedente.*

ESEMPIO: Questo esempio è basato sulla battaglia storicamente avvenuta a Gettysburg. L’Armata della Virginia Settentrionale è nello spazio di Chambersburg, PA. L’Armata del Potomac è nello spazio di Frederick, MD. L’Armata della Virginia Settentrionale è guidata da R.E. Lee, che ne è il comandante con Ewell, Hill e Longstreet come generali subordinati e 12 SP. Non ci sono generali di cavalleria con l’esercito confederato. L’Armata del Potomac è guidata da G. Meade, con Pleasonton come brigata di cavalleria e Hancock e Reynolds come generali subordinati. L’esercito unionista ha 14 SP e una unità di élite (la “Iron Brigade”). Il giocatore confederato gioca una Carta Operazioni (OC) per muovere l’Armata della Virginia Settentrionale e entra nello spazio di Gettysburg, PA. L’Armata unionista effettua un tiro di intercettazione, che avrebbe successo su un risultato da 1 a 4 (per la capacità di Meade di 2, e per il -2 di Pleasonton). Il risultato è 2, e l’Armata del Potomac è posta nello spazio di Gettysburg, dando inizio alla battaglia. L’Armata della Virginia settentrionale ha un DRM di +4. Questo viene calcolato usando la capacità offensiva di 1 di Lee (che normalmente sarebbe 3 ma è ridotta di 2 perchè non ha al seguito cavalleria), e aggiungendovi +2 per Longstreet e +1 per Ewell o Hill. L’Armata del Potomac ha un DRM di +8. Questo è calcolato prendendo il +2 di Meade e aggiungendovi +2 per l’intercettazione, +2 per Pleasonton, +1 per Reynolds o Hancock e +1 per la unità di élite. Si noti che il giocatore unionista può usare tutti e due i generali subordinati perchè la capacità offensiva in battaglia di Lee, a causa della mancanza di cavalleria, è minore di quella difensiva di Meade. Siccome il numero totale di SP è 26, si tratta di una battaglia di grandi dimensioni. Il giocatore confederato tira un dado, vi aggiunge 4, e controlla il risultato subito dal difensore. Il tiro dà 4, che modificato dà 8, cioè un risultato di 4\*. Il giocatore unionista tira un 2, che modificato dà 10, cioè un risultato di 6. Siccome il confederato ha subito perdite maggiori dell’unionista, perde la battaglia. Poichè il giocatore unionista ha tirato un 10, si controllano le perdite dei generali. Il giocatore unionista ha un 50% di probabilità di perdere un generale subordinato o un generale di cavalleria, il confederato solo una probabilità del 16%. I tiri del dado hanno come risultato la morte di Reynolds. Reynolds è rimosso dal gioco e entrambe le parti riducono il numero di SP indicato sulla Tabella Armate dei loro SP persi (il giocatore unionista elimina anche la Iron Brigade perchè le sue perdite sono state superiori a 2 SP) e il giocatore confederato si ritira con la sua armata nello spazio di Chambersburg.

Nota: tutti i modificatori sono cumulativi. I DRM, salvo che quello per le unità di élite, non possono essere volontariamente non usati nella battaglia per qualunque ragione (come ad esempio per minimizzare le possibilità di perdere qualche generale).

7.51. UNITÀ DI ÉLITE: Le unità di élite entrano in gioco grazie alle tre Carte Strategia “Unità élite”. Ogni giocatore ha due unità di élite e questo è il massimo numero presente nel gioco per una delle due parti in qualunque momento. Ogni unità di élite presente in una forza apporta un DRM di +1. L’uso di una unità di élite

è volontario. Se un giocatore sceglie di usare I DRM di una o più unità di élite, e la forza subisce perdite uguali o superiori a 2 SP, una unità di élite viene eliminata (nota: questa perdita non sostituisce la perdita di 1 SP). Una unità di élite eliminata può ritornare in gioco giocando una nuova Carta “Unità élite”.

7.52. RICOGNIZIONI DELLA CAVALLERIA: In battaglie tra due armate, se unità di cavalleria non sono presenti al seguito dell’Armata, il comandante di questa ha la sua capacità in battaglia ridotta di 2 (ma mai a meno di zero). Questa penalità non si applica in battaglie che non siano tra due armate, o quando un’armata combatte contro una forza diversa.

7.53: RAPPORTO DI FORZE: Un rapporto di forze è la proporzione tra la forza più grande e la più piccola. Se uno dei contendenti ha un rapporto di forze maggiore di o uguale a 5:1, riceve un DRM di +4. Se il vantaggio è minore di 5:1 ma maggiore di o uguale a 4:1, riceve un DRM di +3. Se il vantaggio è minore di 4:1 ma maggiore di o uguale a 3:1, riceve un DRM di +2. Se nessuno dei due contendenti ha un vantaggio di almeno 3:1, nessuno dei due riceve un DRM favorevole per la battaglia. Quando l’Unione conduce un Assalto Anfibio contro un forte senza guarnigione, la forza unionista riceve un DRM automatico di +4.

## **7.6. Ritirata.**

7.61. PROCEDURA: Lo sconfitto in una battaglia si deve ritirare di uno spazio. Una forza che si ritira si ritira come un insieme e non può distaccare SP o generali. Per le regole speciali sulle ritirate dovute ad Assalti Anfibi falliti, cfr. 6.32 e 6.42. Per il movimento dopo una ritirata, cfr. 5.73.

ATTACCANTE: L’attaccante deve sempre ritirarsi nello spazio da cui proveniva. Se tale spazio è controllato dal nemico, l’attaccante perde uno SP aggiuntivo al termine della ritirata. Se l’attacco era un Assalto Anfibio, l’attaccante ritorna nel suo spazio originario.

DIFENSORE: Se possibile, la ritirata deve essere in uno spazio controllato dalla propria parte nel quale si possa tracciare una Linea di Comunicazione (LOC). Se uno spazio siffatto non esiste, la ritirata può essere compiuta in uno spazio contenente un indicatore PC nemico, se non sono ivi presenti SP nemici. Se il difensore è obbligato a ritirarsi in uno spazio controllato dal nemico, e vi è più di uno spazio disponibile per la ritirata, l’attaccante sceglie lo spazio in cui il difensore si ritira. Se la ritirata termina in uno spazio con un indicatore PC nemico, il difensore perde uno SP aggiuntivo. Il giocatore confederato non può ritirarsi attraverso un fiume navigabile sotto il controllo dell’Unione. Se una forza non ha la possibilità di ritirarsi in modo consentito dalle regole, essa si arrende [7.63].

7.62. RITIRATE PER NAVE: Un porto confederato è un porto che ha iniziato il gioco in uno Stato confederato (non uno che è in uno Stato non confederato con un indicatore PC confederato). Quando una forza dell’Unione in un porto confederato deve ritirarsi, le è permesso di ritirarsi in uno spazio con un indicatore PC della propria parte (si assume che non sia quello da dove è partito l’attacco confederato) o in qualunque porto amico in uno Stato unionista (non di confine). La forza unionista che si ritira non può scegliere di ritirarsi in uno spazio che non abbia un indicatore PC unionista. Se la forza deve ritirarsi al di là di uno o più forti controllati dal nemico, la forza si arrende [7.63]. Di conseguenza, se una forza dell’Unione si trova in un porto confederato e non può compiere una ritirata legale in uno spazio con un indicatore PC dell’Unione, tale forza si arrende.

*NOTA DI PROGETTO: Le armate possono ritirarsi via mare. Queste ritirate non sono caratterizzate da scene di panico sui moli. Al contrario, si tratta di una situazione in cui esse non hanno più capacità offensiva, e quindi sono ritirate dall'area nel periodo di diverse settimane. Questa situazione ha avuto luogo dopo le battaglie dei Sette Giorni. Nei termini di FOR THE PEOPLE, la forza perse la battaglia e poi si ritirò.*

7.63. RESA: Se una forza non può ritirarsi a causa della presenza di SP nemici, Controllo Navale unionista, o forti costieri confederati, tale forza si arrende ed è tolta dal gioco. I generali sono posti sulla Tabella Turni e rientrano in gioco nella successiva Fase Rinforzi, o dopo tre turni se si tratta di un generale di cavalleria.

### **7.7. Perdite tra i generali.**

Se uno o entrambi i giocatori ottengono un risultato modificato di 10 al tiro del dado c'è la possibilità che avvenga la morte di un generale.

7.71. ATTACCHI A BASSO RAPPORTO DI FORZA: Se un attacco è condotto a rapporti di forza uguali o inferiori a 1:3, o se l'attaccante non è rifornito, non c'è un tiro di dado di Perdita di Generali per il difensore. Invece, l'attaccante controlla le Perdite di generali se necessario.

7.72. ATTACCHI AD ALTO RAPPORTO DI FORZA: Se un attacco è condotto a rapporti di forza uguali o superiori a 3:1, o se il difensore non è rifornito, non c'è un tiro di dado di Perdita di Generali per l'attaccante. Invece, il difensore controlla le Perdite di generali se necessario.

7.73. PROCEDURA: Ogni giocatore che può aver subito una perdita tra i propri generali determina se uno di questi è morto. Il giocatore che ha ottenuto un risultato modificato di 10 o più al tiro del dado perde un generale su un tiro di dado **da 1 a 3**. Il giocatore che non ha ottenuto il 10 modificato perde uno dei suoi generali con un risultato di **1**. Il generale al comando non viene mai ucciso a meno che non sia l'unico generale presente in battaglia o a causa delle condizione descritte su una Carta Eventi (EC) di Concentrazione. Se più di un generale può essere ucciso, si determina quale a caso (escludendo il generale al comando). Se entrambi i giocatori hanno ottenuto un 10 modificato al tiro del dado, entrambi subiscono perdite su un risultato **da 1 a 3**.

### **7.8. Perdite in combattimento**

7.81. PROCEDURA: La Tabella dei Risultati del Combattimento (d'ora in avanti CRT) indica il numero di SP che la forza nemica perde in battaglia. Indipendentemente dal risultato della CRT, nessuna forza può infliggere perdite maggiori del doppio della sua consistenza numerica.

**Eccezione:** Forze con zero SP, come si verifica quando un forte costiero senza guarnigione si difende contro un assalto anfibio, possono tuttavia infliggere perdite di 1 SP, se il risultato della CRT riporta almeno la perdita di 1 SP.

7.82. ELIMINAZIONE DI UNITÀ DI ÉLITE: Se una o più unità di élite sono usate come DRM in una battaglia e la forza di cui fanno parte perde più di due SP, l'unità di élite viene rimossa a seguito delle perdite [7.51]. La rimozione di una unità di élite non sostituisce la perdita di 1 SP.

### **7.9. Risultati del combattimento.**

Ciascun giocatore somma i suoi DRM e tira un dado controllando il risultato sulla colonna per la battaglia delle dimensioni in questione.

## 7.10 Tabella dei Risultati del Combattimento (CRT).

Nota: l'attaccante controlla le perdite inflitte al difensore sulla colonna "DEF" e il difensore controlla le perdite inflitte all'attaccante sulla colonna "ATT".

Dado (1d6)	<i>Battaglia di grandi dimensioni</i>		<i>Battaglia di medie dimensioni</i>		<i>Battaglia di piccole dimensioni</i>	
	ATT	DEF	ATT	DEF	ATT	DEF
1	1	1	1	0	0	0
2	2	2	1	1	1	0
3	3	2	1	1	1	0
4	3	3	1	1	1	1
5	3	3	1	1	1	1
6	4	3	1	2	1	1
7	4	4*	2	2*	1	1*
8	4	4*	3	2*	1	1*
9	5	5*	3	2*	1	1*
10	6	5*	3	3*	2	1*

### Legenda:

# numero di SP persi.

\* In caso di pari perdite in spazi che non siano Risorsa o Capitali, il difensore perde la battaglia. Uno Spazio Risorsa aiuta il difensore anche se Distrutto.

*ESEMPIO 1: Una forza unionista di 3 SP al comando di Thomas (Capacità Offensiva di 2) attacca una forza confederata di 6 SP al comando di Longstreet (Capacità Difensiva di 3). Sono coinvolti 9 SP, quindi per la battaglia si usa la colonna "medie dimensioni" della CRT. Gli unici modificatori sono le Capacità in battaglia. L'Unione tira un 6 (+2 = 8), che si converte in un risultato di 2\*, mentre il confederato tira un 4 (+3=7), che si traduce in un 2. Poichè entrambi i risultati sono dei 2, si usa l'asterisco per risolvere la situazione di parità e il difensore deve ritirarsi, con 4 SP rimanenti. Questo permette a Thomas e ad 1 SP unionista "vittorioso" di rimanere nello spazio della battaglia.*

*ESEMPIO 2: Una forza unionista di 2 SP comandata da Sherman (Capacità Offensiva di 3) attacca un unico SP confederato in un forte a Little Rock, AR (uno spazio risorsa). Sono coinvolti 3 SP, quindi per la battaglia si usa la colonna "piccole dimensioni" della CRT. L'Unione tira un 4 (+3 = 7), che si converte in un risultato di 1\*, mentre il confederato tira un 3, che si traduce in un 1. Grazie all'asterisco l'Unione avrebbe vinto la battaglia, ma Little Rock è uno Spazio risorsa, il che invalida l'asterisco. Sherman si ritira con 1 SP, ma ora il forte a Little Rock è senza guarnigione.*



## 8. Logistica.

*NOTA DI PROGETTO: Il sistema di logistica del gioco ha l'intento di catturare gli aspetti più importanti delle linee di comunicazione senza perdersi in pedanterie. L'Abilità Strategica dei vari generali è basata sulla loro percezione dello stato del supporto logistico che avrebbero richiesto prima di muoversi. Generali con alti valori di Abilità Strategica richiedevano i più ampi preparativi logistici prima di assumere l'offensiva. Uno dei grandi punti di forza di Grant durante la campagna di Vicksburg fu la sua capacità di assumere dei rischi logistici che la maggioranza dei suoi contemporanei avrebbe ritenuto inaccettabile.*

### 8.1. Linee di Comunicazione

Un'unità è "rifornita" se ha una Linea di Comunicazione (LOC). Un'unità ha una LOC se può tracciare un percorso di spazi fino ad una fonte autonoma di rifornimenti. Tutti gli spazi del percorso (tranne lo spazio dell'unità) devono essere sotto controllo amico o neutrali, e senza SP nemici. Un percorso di LOC confederato non può attraversare un fiume controllato dall'Unione. In alternativa, il giocatore unionista può tracciare una LOC verso qualunque spazio di porto nel quale eserciti il controllo navale. Se una unità non può tracciare una LOC, è Senza Rifornimenti ("Out of Supply") e deve procurarsi le vettovaglie durante la Fase Attrito.

### 8.2. Fonti autonome di rifornimenti

Per l'Unione, le fonti autonome di rifornimenti sono rappresentate da:

- 1) Ferrovie dell'Unione che escono dal lato Nord della mappa.
- 2) Porti costieri controllati dall'Unione (se il forte costiero associato a questi è controllato dall'Unione).
- 3) Qualunque porto su cui l'Unione eserciti il controllo navale.

Per la Confederazione, le fonti autonome di rifornimenti sono rappresentate da:

- 1) Spazi Risorsa confederati che non siano stati distrutti;
- 2) Porti di forzatura del blocco navale che siano aperti [10.52].

Per essere valida, una fonte autonoma di rifornimenti confederata deve avere una LOC verso un'altro Spazio Risorsa che non sia stato distrutto o verso un Porto di forzatura del blocco navale che sia aperto. Per esempio, Richmond è una fonte autonoma di rifornimenti se ha una LOC verso Wilmington o Fayetteville, NC. Se tutti gli Spazi Risorsa ed i Porti di forzatura del blocco navale confederati sono distrutti o chiusi, l'Unione vince automaticamente.

*ESEMPIO: Se l'Unione ha il controllo navale su Vicksburg, una forza unionista a Vicksburg con un indicatore PC amico è rifornita perchè si trova in un porto controllato dalla propria parte sul quale esercita controllo navale. In questa situazione, se una forza dell'Unione a Meridian, MS è in grado di tracciare una LOC attraverso Forest e Jackson, MS verso Vicksburg, è rifornita.*

### 8.3. Effetti dell'essere Non Riforniti.

Le armate senza una LOC non possono ricevere rifornimenti o generali. Una forza impegnata in battaglia senza una LOC (verificata al momento della battaglia) dà un DRM di +2 al nemico. La LOC dell'attaccante è determinata relativamente allo spazio da cui egli entra in battaglia (per esempio, una forza unionista a Humboldt, TN (senza indicatore PC) è rifornita con una LOC via New Madrid, MO. Se l'Unione attacca verso

Grand Jct., TN, le sue forze non sono rifornite). Le brigate di cavalleria che si trovano da sole e i forti costieri non subiscono conseguenze per non essere riforniti. Si considera che qualunque forza non possa tracciare una LOC stia cercando di procurarsi rifornimenti con requisizioni sul campo; essa dovrà sottostare ad Attrito [9.2].

#### **8.4. La vallata dello Shenandoah (regola opzionale)**

*NOTA DI PROGETTO: La vallata dello Shenandoah era una fonte chiave di rifornimenti per l'Armata della Virginia Settentrionale durante le sue offensive. Questa regola simula l'importanza della vallata.*

8.41. DEFINIZIONE: La vallata dello Shenandoah consiste negli spazi di Winchester, Staunton e Strasburg, VA.

8.42. FONTE DI RIFORNIMENTO: Se il giocatore confederato controlla tutti e tre questi spazi, un'armata o un Corpo può tracciare una LOC a uno qualunque di questi spazi ed essere considerata come Rifornita.

8.43. CONSEGUENZE SUL CONTROLLO DELLO STATO: Ogni spazio della vallata dello Shenandoah conta come due spazi per determinare il controllo dello Stato della Virginia da parte dell'Unione [12.11].

*Esempio: Se l'Unione controllasse tutti e tre gli spazi della vallata dello Shenandoah, questi conterebbero per sei spazi controllati dall'Unione, e avrebbe bisogno di altri otto spazi per assicurarsi il controllo dello Stato.*

### **9. Attrito.**

*NOTA DI PROGETTO: Durante la Guerra Civile, morirono più uomini per malattia che in combattimento. L'Unione perse 93400 uomini in combattimento e 210900 per malattia. Le equivalenti statistiche confederate sono di 94000 in battaglia e 164000 per malattia. Durante un turno di gioco normale, anche senza che si combattano battaglie, avrà luogo una tremenda perdita di risorse per attrito.*

#### **9.1. Attrito normale.**

Durante la Fase di Attrito, tutti gli spazi della mappa vengono esaminati ai fini dell'attrito. Se lo spazio contiene 1 o 2 SP, non subisce alcun attrito. Se lo spazio contiene da 3 a 6 SP, perde 1 SP. Se lo spazio contiene più di 6 SP, perde 2 SP. Dopo l'attrito, le forze che non riescono a tracciare una LOC devono ricercare rifornimenti sul campo [9.2].

#### **9.2. Ricerca di rifornimenti**

Si considera che qualunque unità che non possa tracciare una LOC stia ricercando rifornimenti mediante requisizioni. Durante la Fase di Attrito, tutte le unità che stanno effettuando requisizioni sottostanno ad Attrito una seconda volta, secondo la loro dimensione risultante dalla procedura di attrito normale.

*ESEMPIO 1: Se una forza fosse di 3 SP al momento di effettuare requisizioni, perderebbe 1 SP per l'attrito normale, ma nessun altro SP a seguito delle requisizioni, perchè la sua dimensione ora è di 2 SP, non più 3.*

*ESEMPIO 1: Una forza di 7 SP senza LOC perderebbe dapprima 2 SP per l'attrito [normale], portandosi a 5 SP, e poi un altro SP a seguito delle requisizioni.*

### **10. Rinforzi.**

*NOTA DI PROGETTO: Entrambe le parti ricevono rinforzi, ma secondo modi diversi. L'apporto dei rinforzi dell'Unione è più affidabile, mentre quello Sudista è legato alla sua capacità di produrre i propri strumenti di*

*guerra. Di conseguenza, i rinforzi confederati si basano sul controllo dei vari Stati e sulla forzatura del blocco per armare i propri uomini, e tendono ad essere di natura locale. Alcune Carte Evento (EC) influenzano i rinforzi. Come segnalato nelle note alla sezione relativa al combattimento, un Punto Forza rappresenta una unità, e non una semplice aggregazione di uomini. Il Sud aveva un sistema di sostituzioni migliore, per cui le unità esistenti venivano ricostituite con reclute fresche. Il sistema unionista metteva le nuove reclute in nuovi reggimenti e lasciava che le unità esistenti si deteriorassero fino a dover essere sciolte. Queste due realtà sono state incorporate nel sistema dei rinforzi. A causa del suo più efficace sistema di rinforzi, la Confederazione genera una proporzione di rinforzi maggiore rispetto alla sua base di popolazione che l'Unione.*

### **10.1. Generalità**

Entrambe le parti ricevono nuovi SP e nuovi generali durante la Fase Rinforzi di ciascun turno di gioco. Dapprima si posizionano sulla mappa gli SP (quelli dell'Unione per primi). Poi si effettua il movimento strategico (quello dell'Unione per primo). Poi si posizionano sulla mappa i generali (quelli dell'Unione per primi). La Fase Rinforzi di alcuni turni di certi scenari è abbreviata o saltata secondo quanto segue:

- A. La Fase rinforzi non viene effettuata durante il primo turno del gioco campagna o dello scenario 1861.
- B. Durante il turno 3 del gioco campagna o dello scenario 1861 si effettuano solo i punti B e C. Si salta il punto A [10.7].
- C. Durante il primo turno degli scenari 1862, 1863 o 1864 si effettua solo il punto C. Si saltano i punti A e B.

### **10.2. Movimento Strategico dei Rinforzi.**

10.21. PROCEDURA: Dopo che tutti i rinforzi sono stati messi sulla mappa, ciascun giocatore può muovere i suoi SP (anche quelli già in gioco) in un qualunque spazio con una connessione ferroviaria, fino al numero massimo consentito dal proprio limite di Movimento Strategico [10.22]. Tutti gli spazi sulla ferrovia devono essere controllati dalla propria parte. Spazi neutrali non possono essere usati per questo tipo di movimento. Un'armata può ricevere SP se è rifornita e ha una LOC fino allo spazio dello SP (non deve essere necessariamente un percorso lungo ferrovie; comunque, ogni SP di rinforzo che raggiunge un'armata conta ai fini del limite di Movimento Strategico). Nel caso non sia chiaro, qualunque SP, anche quelli che non sono stati piazzati nella Fase Rinforzi in corso, possono compiere Movimento Strategico. I generali non possono usare il Movimento Strategico [10.6].

10.22. LIMITI DI MOVIMENTO STRATEGICO: Il massimale del Movimento Strategico dell'Unione è di 15 SP, mentre quello del Movimento Strategico confederato è di 7 SP per turno di gioco. Nessuna delle due parti può superare il proprio limite in un turno e frazioni non utilizzate non possono essere utilizzate in turni successivi. L'uso del bonus per movimento su ferrovia [5.9] non conta ai fini di questo limite. Col gioco viene fornita una pedina per tener conto dell'utilizzo del Movimento Strategico sul display delle forze delle Armate.

10.23. [MOVIMENTO STRATEGICO] PER NAVE: Il giocatore unionista può muovere SP che si trovino in porti dell'Unione per mare fino a porti controllati dalla propria parte, ma non può passare forti nemici utilizzando la procedura per Sfilare i Cannoni. Ogni SP di rinforzo che raggiunge un'armata mediante movimento navale conta ai fini del limite di Movimento Strategico. [Un'armata ha una LOC da porto a porto ai fini del Movimento Strategico.](#)

10.24. LA FERROVIA B&O: La linea B&O può essere usata per il movimento strategico per determinare la connessione di Washington, DC al lato nord della mappa (10.31 Est), per determinare la LOC unionista in qualunque momento, e per giocare la carta dell'evento di Concentrazione Operazionale di Chattanooga. La B&O non può essere usata durante gli Strategy Rounds se non nel caso della Concentrazione Operazionale di Chattanooga. Solo il giocatore unionista può usare la linea B&O.

### **10.3. Rinforzi unionisti.**

10.31. PROCEDURA: I rinforzi unionisti vengono sempre attribuiti per primi. Durante la Fase Rinforzi di ogni turno, il giocatore unionista riceve i seguenti rinforzi:

EST: Se Washington è sotto il controllo dell'Unione e può tracciare una connessione per ferrovia fino al lato Nord della mappa, il giocatore unionista riceve **8 SP** a Washington. Se le condizioni sopra non sono verificate, il giocatore unionista riceve **4 SP** in qualunque spazio da lui controllato e privo di SP confederati in PA, DE o NJ. Se non ci sono spazi validi disponibili, gli SP vanno persi.

CENTRO: il giocatore unionista riceve **6 SP** in qualunque spazio da lui controllato in OH o IN. Tali spazi devono essere privi di SP confederati e poter tracciare una LOC su strada o ferrovia fino al lato nord della mappa. Se non ci sono spazi validi disponibili, gli SP vanno persi.

OVEST: il giocatore unionista riceve **4 SP** in qualunque spazio da lui controllato in IL o A St. Louis, MO. Tali spazi devono essere privi di SP confederati e poter tracciare una LOC su strada o ferrovia fino al lato nord della mappa. Se non ci sono spazi validi disponibili, gli SP vanno persi.

### **10.4. Rinforzi confederati.**

10.41. GENERALITÀ: Il giocatore confederato può ricevere fino a 15 SP di rinforzi per turno di gioco – fino a nove per gli Stati confederati, uno ciascuno per gli Stati di confine di MO e KY [10.44] e fino a quattro per la forzatura del blocco navale [10.5].

10.42. STATI CONFEDERATI: Il giocatore confederato riceve fino a 9 SP ogni turno di gioco per i suoi Stati, più ogni eventuale ex-SP di cavalleria sulla Tabella Turni. I rinforzi confederati sono ridotti di 1 per ogni Stato confederato – non Stato di Confine – sotto controllo dell'Unione. Sono ridotti ulteriormente di 1 se il giocatore unionista ha il controllo del fiume Mississippi. I rinforzi per gli Stati confederati non possono mai essere ridotti sotto lo zero.

10.43. PIAZZAMENTO: Questi rinforzi – non più di uno per Stato – possono essere piazzati in qualunque degli undici Stati confederati che al momento sia sotto controllo confederato e che abbia una LOC valida. Lo spazio non può contenere uno SP, un forte o un indicatore PC dell'Unione. Nessun rinforzo (né quelli della Fase Rinforzi, né quelli dovuti alla giocata di alcune carte) può essere messo in uno spazio filo-unionista. I rinforzi confederati possono essere messi direttamente in forti costieri.

**Eccezione:** Il ritorno dello SP di una brigata di cavalleria che era stato tolto [e posto sulla Tabella Turni, n.d.T.] a causa della morte del suo generale di cavalleria [5.54] deve cercare di rientrare nel limite storico di “1 SP per Stato”, ma se ciò non fosse possibile può essere posto in qualunque spazio controllato dalla Confederazione con una LOC valida.

10.44. STATI DI CONFINE: Se il giocatore confederato controlla il Missouri guadagna uno SP aggiuntivo. Se il giocatore confederato controlla il Kentucky guadagna uno SP aggiuntivo. Questi SP devono essere posti in uno spazio controllato dalla propria parte nello Stato che li ha generati (non è necessario avere una LOC valida).

### **10.5. Forzatura del Blocco Navale.**

10.51. ZONE DEL BLOCCO: Ci sono quattro zone di blocco distinte: Nord Atlantico, Sud Atlantico, Golfo [del Messico, n.d.T.] Est e Golfo [del Messico] Ovest. Ogni zona ha una serie di porti associata ad essa [10.52]. Fino a quando una zona ha almeno un porto di forzatura del blocco aperto, il giocatore confederato effettua un tiro di forzatura del blocco per quella zona. Nota: non ci sono tiri per forzatura del blocco durante il primo turno di qualunque scenario, o durante il turno 3. Se tutti i porti di forzatura del blocco per una data zona sono stati chiusi, non viene effettuato nessun tiro di forzatura del blocco e una penalità di Volontà Strategica (SW) di 2 viene comminata alla Confederazione.

10.52. PORTI DI FORZATURA DEL BLOCCO NAVALE: I porti di forzatura del blocco sono quei porti Sudisti rappresentati con un simbolo di forzatura del blocco, attraverso i quali vengono ricevuti i rinforzi dovuti alla forzatura del blocco. Un porto può essere o aperto o chiuso. Un porto aperto è controllato dalla Confederazione e il suo relativo forte costiero, se esiste, è anch'esso controllato dalla Confederazione. Qualunque porto non soddisfi ad entrambi questi requisiti è chiuso. I porti seguenti sono associati alle quattro zone di blocco:

**Nord Atlantico:** Norfolk, VA, Morehead City, NC e Wilmington, NC.

**Sud Atlantico:** Charleston, SC, Savannah, SC, Fernandina, FL e Jacksonville, FL.

**Golfo Messico Est:** Columbus, GA, Pensacola, FL e Mobile, AL.

**Golfo Messico Ovest:** New Orleans, LA e Sabine City, TX.

*Nota: Fort Pickens, FL inizia il gioco sotto il controllo dell'Unione, e quindi in realtà non è mai disponibile per la forzatura del blocco.*

10.53. LIVELLO DEL BLOCCO: Il livello del blocco navale unionista è determinato dal numero di Eventi di carte strategia giocate per aumentarlo. Il giocatore unionista controlla il suo livello corrente di blocco navale sulla Tabella del Blocco Navale riportata sulla mappa. Il livello di blocco inizia a zero nel gioco campagna e nello scenario del 1861 e non può mai eccedere 5, o 4 se si è verificato l'Intervento Straniero, o **scendere sotto zero**. Le carte seguenti modificano il livello di blocco:

Ship Island/Key West\*

Beaufort/Port Royal Catturate\*

Lincoln dichiara il blocco navale del Sud

Gideon Welles, il programma navale

Gen. Scott, il Piano Anaconda

Operazioni ad Hatteras\*

*\* Storicamente, fu la cattura delle basi logistiche avanzate, come illustrato dalle carte Beaufort/Port Royal, Operazioni ad Hatteras e Ship Island/Key West, che resero possibile alle forze del blocco unionista rimanere più a lungo in posizione aumentando a dismisura l'effetto del blocco. La giocata di ognuna di queste carte*

*rappresenta la cattura di una delle due postazioni in questione, per mezzo di una operazione anfibia di piccole dimensioni, o, nel caso di KeyWest delle nuove costruzioni che trasformarono queste costruzioni in basi avanzate della logistica navale.*

10.54. FORNITURA DEI RINFORZI: Per ogni zona di blocco, il giocatore confederato tira un dado. Se il risultato è superiore all'attuale livello di blocco navale unionista, il giocatore confederato riceve 1 SP in qualunque porto di forzatura del blocco di quella zona. Se il risultato è uguale o inferiore al valore del blocco navale unionista, il giocatore confederato non riceve nessuno SP per quella zona e paga 2 punti di penalità in Volontà Strategica (SW).

*ESEMPIO: Il livello di blocco navale unionista è 3. Nel Golfo del Messico Occidentale il tiro è 2, nel Golfo Orientale è 3, nel Sud Atlantico è 4, e nel Nord Atlantico è 5. Il risultato è che non vengono forniti rinforzi per le due zone del golfo (con una penalità di 4 punti SW) e viene invece fornito 1 SP in ognuna delle due zone atlantiche. Ciascuno SP deve essere piazzato in un porto di forzatura del blocco aperto in quella zona.*

### **10.6. Entrata dei generali nel gioco**

10.61. PROCEDURA: Durante ogni Fase Rinforzi i nuovi generali in arrivo sono piazzati sulla mappa sul verso della loro pedina. I generali sono piazzati dopo il Movimento Strategico. Prima di prendere a caso un generale e metterlo sulla mappa, il giocatore deve annunciare lo spazio in cui verrà messo. Un generale non può essere messo in uno spazio che non ha una LOC o uno SP amico. Se si vuole mettere più di un generale (a faccia in giù) nello stesso spazio, in quello spazio deve essere presente almeno uno SP per generale. I generali che sono già presenti in quello spazio contano ai fini di questa limitazione. Dopo che tutti i generali di entrambe le parti sono stati piazzati sulla mappa a faccia in giù, le loro pedine vengono girate simultaneamente per l'Unione e la Confederazione.

10.62. PRECEDENZA DELLE ARMATE SENZA GENERALI: Prima che altri spazi vengano scelti, bisogna porre un generale in ogni armata che sia rifornita e senza nessun generale nel suo spazio. Se un generale non può essere inserito in un'armata senza comandante perché questa non ha una LOC, il giocatore è libero di porre i suoi generali in altri spazi.

10.63. GENERALE AL COMANDO: Il primo generale che viene piazzato nello spazio di un'armata senza comandante ne diventa automaticamente il comandante (non si pagano penalità di Volontà Strategica – eccezione alla regola 5.22).

10.64. GENERALI DI CAVALLERIA: Quando viene voltata la pedina di un generale di cavalleria, questi assorbe immediatamente uno SP nel suo spazio di piazzamento ed è sostituito con la relativa pedina di brigata di cavalleria [5.5].

### **10.7. I volontari di 90 giorni**

Nessuno dei due giocatori riceve rinforzi nel turno dell'autunno 1861. Questo riflette la scadenza della durata del servizio dei volontari di 90 giorni. I giocatori ricevono comunque i propri generali e possono usare il Movimento Strategico.

## 11. Guerra Politica

*NOTA DI PROGETTO: Il gioco viene vinto o perso dalla capacità unionista di penetrare e distruggere le infrastrutture politiche e logistiche Sudiste, rappresentate dal piazzamento di indicatori di Controllo Politico (indicatore PC).*

### 11.1. Cambiamento del controllo politico a causa dell'occupazione

Durante la Fase di Controllo Politico di ogni turno, si può piazzare un indicatore PC amico in ogni spazio che contenga uno o più SP di fanteria amici e riforniti che abbiano una LOC. L'effetto può essere "a catena" in modo che convertendo gli spazi in sequenza, la LOC si estenda. Se era presente un indicatore PC nemico, viene rimosso voltandolo sulla faccia opposta. Una brigata di cavalleria non può porre o voltare un indicatore PC in nessuno spazio durante una Fase di Controllo Politico, ma può rimuovere indicatori PC nemici durante la Fase di Controllo Politico.

*Nota alla seconda edizione: questo è un cambiamento significativo dalla prima edizione.*

*ESEMPIO 1: Durante il turno la mossa di un Corpo con 5 SP parte da Cincinnati e si sposta di 5 spazi a Knoxville, TN, lasciando uno SP in ogni spazio. Durante la Fase di Controllo Politico, vengono convertiti gli spazi di Falmouth, KY, perché ha una LOC verso Cincinnati, poi quello di Lexington, KY, perché ha una LOC via Falmouth, KY, e così via fino a quando Knoxville, TN, riceve un indicatore PC. Se questa stessa mossa fosse stata condotta senza una LOC, nessuno degli spazi sarebbe stato convertito.*

*ESEMPIO 2: Le brigate di cavalleria di Forrest e Morgan entrano nel Kentucky con Forrest che termina il suo movimento su un indicatore PC unionista mentre Morgan finisce il suo turno in uno spazio neutrale. Durante la Fase di Controllo Politico, Forrest rimuove l'indicatore PC unionista, mentre Morgano non può collocare un indicatore PC nel suo spazio.*

*ESEMPIO 3: La brigata di cavalleria di Stoneman termina il suo turno ad Atlanta. Durante la Fase di Controllo Politico nessun indicatore PC viene posto in quello spazio e Atlanta conserva la sua proprietà di Risorsa.*

### 11.2. Capitali di Stato

11.21. FINALITÀ: All'inizio del gioco, Whashington DC, è la capitale dell'Unione e Richmond, VA, è la capitale della Confederazione. I giocatori devono avere la loro pedina di capitale sulla mappa per essere in grado di posizionare indicatori PC mediante Carte Operazioni (OC). Eventi che posizionino indicatori PC, o armate, non sottostanno a questa condizione. Le capitali di Stato non possono mai essere spostate volontariamente.

11.22. METTERE IN FUGA IL GOVERNO: Se una forza entra nello spazio della capitale nemica, la pedina capitale è immediatamente rimossa e messa nell'apposita casella della mappa. Se la mossa in quello spazio causa una battaglia, la pedina di capitale è rimossa solo se il nemico vince la battaglia. La pedina di capitale rimane nell'apposita casella fino alla Fase di Controllo Politico. Se un giocatore è obbligato a spostare la sua capitale, deve sottostare ad una pesante penalità di Volontà Strategica (SW) [12.6].

11.23. SPOSTAMENTO DELLA CAPITALE: Se la pedina di capitale è stata posta nella apposita casella, deve essere rimessa sulla mappa durante la Fase di Controllo Politico (dello stesso turno) in qualunque spazio controllato dalla propria parte che abbia una LOC. Si può porre la propria capitale in qualunque spazio controllato dalla propria parte in uno Stato che abbia cominciato il Gioco Campagna sotto il proprio controllo. Se il giocatore confederato pone la sua pedina di capitale in uno spazio che non è né uno spazio Risorsa né un porto di forzatura del blocco navale, la Confederazione perde immediatamente 10 punti di Volontà Strategica (SW). L'Unione perde 10 punti SW se piazza la sua pedina di capitale in qualunque spazio che non sia: Philadelphia, Trenton, Dover, Annapolis, Columbus, OH, Indianapolis o Springfield, IL (i nomi di questi spazi sono tutti riportati in maiuscolo sulla mappa).

*Fig. in alto a sx, pag. 31:  
ESEMPIO: Sulla costa Orientale, l'Unione ha Philadelphia, Trenton e Dover come spazi in cui può posizionare la sua capitale senza risentire della penalità di 10 SW.*

### 11.3. Piazzamento di indicatori di Controllo Politico durante gli Strategy Rounds

Un giocatore può usare una Carta Strategia per piazzare indicatori PC sulla mappa. Se la Carta Strategia è giocata come una Carta Evento (EC), viene piazzato il numero di indicatori PC specificati nelle istruzioni della carta. Se la Carta Strategia è giocata come una Carta Operazioni (OC), il numero di indicatori PC che vengono piazzati è uguale al valore della Carta Operazioni (OC).

*ESEMPIO: Se si gioca una Carta Strategia con un valore di Carta Operazioni (OC) di 3, si possono piazzare 3 indicatori PC.*

#### LIMITAZIONI

- A) Un giocatore può piazzare indicatori PC in qualunque spazio che contenga un numero qualunque di SP riforniti di fanteria della propria parte, oppure in uno spazio di uno Stato di confine che sia ancora neutrale (non devono essere presenti indicatori PC, SP o forti nemici). **Eccezione:** Cfr. 5.53, brigate di cavalleria.
- B) Un giocatore non può usare una Carta Operazioni (OC) per piazzare indicatori PC se la sua capitale è stata catturata durante quel turno. Un giocatore può sempre piazzare indicatori PC tramite Carte Evento (EC) anche se la sua capitale è stata spostata.
- C) Uno spazio non può mai contenere più di un indicatore PC.
- D) Un giocatore non può mai usare una Carta Evento (EC) per mettere un indicatore PC in modo che questo distrugga uno Spazio Risorsa, sposti una capitale, catturi un forte costiero (o direttamente o convertendo il suo relativo porto), o distrugga un forte. **Eccezione:** Cfr. 5.67.E, Incursione di Wilson.

## 12. Volontà Strategica (SW)

*NOTA DI PROGETTO: Il modello di Volontà Strategica di questo gioco dovrebbe guidare le azioni dei giocatori. I giocatori dovrebbero acquistare familiarità con gli eventi che alterano la Volontà Strategica. Sono i valori assoluti e relativi della Volontà Strategica di ciascun contendente che determinano lo stato presente della guerra. Il giocatore deve allo stesso tempo considerare i rischi che deve prendere, ad esempio se impegnarsi in una battaglia di grandi dimensioni, e l'andamento delle sue sorti. La capacità di cambiare il sentimento della pubblica opinione fornisce degli effetti ulteriori. La capacità di gestire i cambiamenti della sorte dalle buone*



*notizie alle cattive e viceversa è un elemento importante di questo modello. Il contendente che riesce a trarre i maggiori benefici dai punti di bonus per il cambio delle sorti della guerra può spesso uscire vincitore.*

Ciascuno dei due contendenti inizia il gioco campagna con 100 punti di Volontà Strategica (SW) (con l'indicatore unionista sulla faccia “-“, e l'indicatore confederato sulla faiccia “+”). Varie azioni intraprese dai giocatori possono ridurre o aumentare i rispettivi valori di Volontà Strategica.

### **12.1. Controllo degli Stati**

12.11. STATI CONFEDERATI: Durante la fase di Controllo Politico se il giocatore unionista controlla un numero di spazi in uno Stato confederato uguale al suo valore di controllo (indicato sulla mappa), egli acquisisce il controllo di quello Stato. Quando uno Stato confederato diventa controllato dall'Unione il giocatore confederato perde punti di Volontà Strategica (SW) uguali al valore dello Stato (indicato sulla mappa). Una volta che uno Stato confederato è passato sotto il controllo dell'Unione, non può ritornare sotto il controllo confederato anche se tutti gli spazi venissero ricatturati dal giocatore confederato. Una volta che uno Stato confederato è passato sotto il controllo dell'Unione, movimenti di divisione unioniste sono permessi sopra indicatori PC confederati all'interno di quello Stato [5.42].

12.12. STATI DELL'UNIONE: Durante la fase di Controllo Politico, se il giocatore confederato acquisisce il controllo di 3 o più spazi in uno Stato unionista o in uno Stato neutrale che era controllato dall'Unione per l'intero turno, il giocatore unionista perde 5 punti SW e il giocatore confederato guadagna 5 punti SW per turno di gioco per Stato. Questa penalità non si applica agli Stati confederati “originali” che sono sotto il controllo dell'Unione.

12.13. STATI DI CONFINE: Gli Stati di Confine iniziano lo scenario campagna e quello del 1861 non controllati. Il primo contendente che acquisisce il controllo di uno Stato di Confine ne guadagna il valore SW e rimuove tutti gli indicatori PC nemici da quello stato di confine tranne che dagli spazi contenenti SP e forti nemici. Dopo aver rimosso questi indicatori PC può piazzare i suoi indicatori PC in tutti gli spazi vuoti di quello Stato di Confine. Se il giocatore unionista acquisisce per primo il controllo di uno Stato di Confine questo diventa uno Stato dell'Unione e rimane controllato dall'Unione per il resto della partita. Se il giocatore confederato acquisisce per primo il controllo di uno Stato di Confine, l'Unione potrà acquisirne il controllo esattamente come se avesse cominciato il gioco come uno degli 11 stati originali della Confederazione (al qual momento il giocatore confederato deve sottrarre il valore SW dello Stato di Confine e il giocatore unionista sommarlo). Quando lo Stato di Confine è convertito al controllo dell'Unione diventa uno Stato dell'Unione a tutti gli effetti del gioco [12.12].

Fig. in basso a dx, pag.31:  
Quando gli Stati di Confine diventano controllati, si piazza uno degli appositi indicatori di controllo.

12.14. VALORI DI CONTROLLO DEI SINGOLI STATI:

<i>Stati di confine</i>	<i>Valore SW</i>	<i>Spazi Richiesti per il controllo</i>
Missouri (MO)	10	7
Kentucky (KY)	10	7
West Virginia (WV)	5	4
<i>Stati confederati</i>	<i>Valore SW</i>	<i>Spazi richiesti per il controllo</i>
Tennessee (TN)	10	13
Arkansas (AK)	5	6
Texas (TX)	7	3
Louisiana (LA)	7	6
Mississippi (MS)	7	10
Alabama (AL)	7	9
Georgia (GA)	15	12
Florida (FL)	5	5
North Carolina (NC)	7	10
South Carolina (SC)	7	9
Virginia (VA)	15	14*

*\* Quando si usa la regola opzionale sulla vallata dello Shenandoah [8.4], ogni spazio della vallata dello Shenandoah conta come due spazi al fine dell'attribuzione all'Unione del controllo dello Stato della Virginia. In casi di parità, l'Unione controlla lo spazio.*

## 12.2. Spazi Risorsa confederati

Se un indicatore PC dell'Unione viene posto in uno spazio di risorsa confederato vi si pone anche un indicatore di distruzione. Le brigate di cavalleria non possono piazzare un indicatore PC in uno Spazio Risorsa [5.53] e quindi non possono distruggerli. Una volta distrutto, uno spazio risorsa, non può essere riparato anche se i confederati riacquistassero il controllo di tale spazio. Ogni volta che uno spazio risorsa è distrutto la Confederazione perde il suo valore in punti SW e l'Unione guadagna il suo valore in punti SW (il valore è stampato sullo spazio).

## 12.3. Risultato di una battaglia

Il vincitore di una battaglia di grandi dimensioni ( $\geq 20$  SP) guadagna 3 punti SW e lo sconfitto nella battaglia perde 5 SW. Tutte le battaglie di altre dimensioni non hanno nessun effetto.

## 12.4. Effetto dell'inversioni delle sorti della guerra

L'ultimo spostamento degli indicatori della Volontà Strategica (SW) è indicato mettendogli sulla loro faccia "+" (se i punti SW sono stati aggiunti) o sulla faccia "-" (se i punti SW sono stati dedotti). Ogni volta che la direzione dell'indicatore SW cambia da negativa a positiva, il valore del cambiamento è aumentato di 2 (per esempio, la vittoria in una battaglia di grandi dimensioni dopo una qualche perdita di SW fa guadagnare 5 SW, non 3). Ogni volta che la direzione dell'indicatore SW cambia da positiva a negativa, il valore del cambiamento è diminuito ulteriormente di 3 (per esempio, la sconfitta in una battaglia di grandi dimensioni dopo un qualche

guadagno di SW fa perdere 8 SW, non 5). Durante la fase di Controllo Politico l'ordine degli effetti sulla Volontà Strategica nello stesso segmento o punto viene determinato dal giocatore che li subisce.

### **12.5. Blocco navale unionista**

Ogni volta che il giocatore confederato non riesce a guadagnare uno SP dal tiro di dado per forzare il blocco, o non può tirare il dado perché non ci sono porti disponibili per la forzatura del blocco perde 2 punti SW [10.54].

### **12.6. Capitali di Stato**

Ogni volta che l'Unione deve riposizionare la propria capitale perde 30 punti SW. Ogni volta che la Confederazione deve riposizionare la propria capitale perde 15 punti SW. Questa penalità viene pagata nel momento in cui la pedina di capitale viene rimossa [11.22]. C'è una penalità aggiuntiva di 10 punti SW se la pedina di capitale non è messa in uno dei relativi spazi alternativi prescritti [11.23].

### **12.7. Pedine di armate**

Se un giocatore deve rimuovere una pedina di armata a causa dell'eliminazione in battaglia o di una ritirata, o perché finisce il movimento con un'altra pedina di armata, perde un certo numero di punti SW. La rimozione di un'armata unionista costa al giocatore dell'Unione 10 punti SW; la rimozione di un'armata confederata costa al giocatore della Confederazione 5 punti SW. Cfr. anche l'effetto di McClellan [5.67A e 12.10].

### **12.8. Il fiume Mississippi**

Se il giocatore unionista durante la fase di Controllo Politico ha il controllo navale di tutti gli spazi sul fiume Mississippi guadagna 10 punti SW (cioè se il giocatore confederato non ha nessun forte o vascello corazzato [non lo Hunley] in nessuno spazio di porto fluviale). Questo è un bonus *una tantum* e non viene perso se il giocatore confederato poi ricattura uno o più spazi lungo il fiume.

Ai fini di questa regola il Mississippi consiste degli spazi seguenti:

WV: Wheeling, Parkersburg

OH: Cincinnati

IN: Evansville

KY: Louisville, Paducah, Columbus

IL: Cairo, Alton

TN: Memphis, Clarksville, Dover, Nashville, Pittsburg Landing

MS: Vicksburg, Grand Gulf

LA: Port Hudson, New Orleans, Ft. Phillip-Jackson, Baton Rouge

AL: Tuscumbia, Decatur

MO: New Madrid, St. Louis

*Questi spazi di porto, eccetto Fort Phillip-Jackson hanno uno speciale simbolo a colori sulla mappa.*

### **12.9. Stanchezza Unionista della Guerra e Senso di Colpa Confederato per la Guerra.**

Durante la fase di Controllo Politico di ogni turno di autunno, il giocatore unionista perde 5 punti SW. Durante la fase di Controllo Politico di ogni turno di autunno dopo che l'evento della Proclamazione di Emancipazione ha avuto luogo, il giocatore confederato perde 5 punti SW.

### **12.10. Comandanti di armata**

Cfr. 5.61 per la procedura.

SOMMARIO DELLE PENALITÀ:

- Ridurre la Volontà Strategica (SW) di un numero uguale al Peso Politico del generale sollevato dall'incarico (dimezzare la penalità, se questi è stato sconfitto in una battaglia di grandi dimensioni).
- Ridurre la Volontà Strategica (SW) di 2 per ogni generale nello stesso spazio sopra il quale il nuovo comandante viene promosso.
- Ridurre la Volontà Strategica (SW) di 2 quando si crea un'armata (non quando si sostituisce un comandante) se un qualunque generale presente sulla mappa ([non sul display delle armate](#)) ha un Peso Politico superiore a quello del nuovo comandante (indipendentemente da quanti generali siffatti esistano).

## SCENARI

Gli scenari sono da giocare nel modo seguente. Uno scenario viene iniziato e terminato come indicato nella descrizione relativa e la vittoria viene determinata a seconda delle relative condizioni di vittoria. In alternativa si può iniziare uno scenario e giocare fino alla fine di uno scenario successivo. Questo permette di giocare partite di lunghezza variabile – da 3 a 6, 9, 12 o 13 turni – e di arrivare sempre alla determinazione di un vincitore.

Nei riferimenti per la predisposizione dello scenario si osservano le seguenti regole:

- a) il comandante di un'armata è sottolineato.
- b) "PC" indica il piazzamento di un indicatore PC amico.
- c) "Forte" indica il piazzamento di una pedina di forte amico
- d) i nomi delle armate sono a fini puramente di sapore storico
- e) gli indicatori SW indicano, con un segno "+" o "-" su quale faccia vengono posizionati all'inizio di uno scenario
- f) Whashington, DC è la capitale unionista in tutti gli scenari, la pedina della capitale dell'Unione va sempre messa in questo spazio
- g) Richmond, VA è la capitale confederata in tutti gli scenari, la pedina della capitale della Confederazione va sempre messa in questo spazio
- h) Solo il punto c della fase rinforzi viene svolto nel primo turno degli scenari 1862, 1863, e 1864.
- i) Dovunque il piazzamento indichi un generale di cavalleria e uno SP oppure un generale di cavalleria in un'armata, il generale di cavalleria in questione viene sostituito con la sua pedina di brigata di cavalleria e uno SP viene rimosso dalla mappa.

### 13. Scenario 1861

#### 13.1. Piazzamento

Il piazzamento delle pedine per lo scenario 1861 è riportato nella sezione 2.

#### 13.2. Condizioni di vittoria per il 1861

Lo scenario 1861 si conclude alla fine del turno dell'autunno 1861. Il giocatore unionista vince se controlla il Missouri, il Kentucky e il West Virginia o se la Volontà Strategica (SW) è inferiore ad 80. Il giocatore confederato vince se controlla il Missouri ed il Kentucky o se la Volontà Strategica (SW) unionista è inferiore a 85. Tutti gli altri risultati sono pareggi.

### 14. Scenario 1862

#### 14.1. Piazzamento confederato 1862

Il giocatore confederato pone le pedine indicate nei relativi spazi. Tutti gli spazi in TN, VA, NC, SC, GA, FL, AL, MS, LA, AR, TX sono considerati controllati dalla Confederazione a meno che un indicatore PC unionista non sia presente nello spazio.

<i>Spazio</i>	<i>Generale</i>	<i>SP</i>	<i>Altro</i>
---------------	-----------------	-----------	--------------

Ft.Morgan, AL		1	
Springfield, MO	Van Dorn, Price	3	
Little Rock, AR		1	
Pensacola, FL		1	
Savannah, GA		1	
New Madrid, MO		1	Forte, PC
Corinth, MS	<u>A.S. Johnston</u> , Polk, Beauregard, Bragg	5	Armata del Tennessee
Wilmington, NC		1	
Ft.Sumter, SC	Pemberton	1	
Chattanooga, TN		1	
Knoxville, TN	Smith	1	
Strasburg, VA		1	
Fredericksburg, VA	<u>J.Johnston</u> , Stuart	6	Armata della Virginia Settentrionale
Richmond, VA		2	Forte
Williamsburg, VA		1	

### 14.2. Piazzamento unionista 1862

Il giocatore unionista piazza le pedine indicate nei relativi spazi. Tutti gli spazi in IL, IN, OH, MD, PA, NJ, DE sono controllati dall'Unione con l'eccezione degli spazi di New Madrid e Springfield, MO. Tutti gli spazi degli stati di confine in MO, KY e WV sono controllati dall'Unione (gli indicatori PC sono presenti, ma non elencati nella tabella che segue).

<i>Spazio</i>	<i>Generale</i>	<i>SP</i>	<i>Altro</i>
Washingon, DC		3	Forte
Ft.Pickens, FL		0	Indicatore PC
Ft.Pulaski, GA		1	Indicatore PC
Springfield, IL		2	
Cairo, IL	Pope	3	
Somerset, KY		1	
Annapolis, MD	Butler	3	
St.Louis, MO		1	
Pittsburg Landing, TN	<u>Halleck*</u>	5	Armata del Tennessee, indicatore PC
Nashville, TN	<u>Buell</u> , Rosecrans	4	Armata del Cumberland, indicatore PC
Dover, TN		0	Indicatore PC
Winchester, VA	Banks	3	Indicatore PC
Harper's Ferry, VA		0	Indicatore PC
Manassas, VA	<u>McClellan</u> , McDowell, Burnside	13	Armata del Potomac
Ft.Monroe, VA		1	Indicatore PC
Lewisburg, WV	Fremont	2	

\* Grant è il comandante effettivo, ma ai fini del gioco Halleck dirige le operazioni e subito dopo Shiloh prende il comando sul campo. Il ruolo indipendente di Grant comincia in realtà nel 1863.

### 14.3. Indicatori

Il primo turno di gioco è quello della primavera del 1862, la pedina indicatore del turno è sulla faccia "No Emancipation Proclamation" (Pre-Proclamazione della Emancipazione). Il livello del blocco navale unionista è di 2 e il valore del modificatore di Assalto Anfibio è di 2. Su Nashville è posizionato un indicatore di distruzione di risorse.

#### 14.4. Carte

Le carte seguenti vengono rimosse dal mazzo prima dell'inizio dello scenario:

- (24) Tradimento prima dell'inizio della guerra
- (26) Il cotone è Re
- (29) Compromesso Crittenden
- (42) Anarchia nel Kentucky
- (43) Kansas
- (44) Western Virginia
- (47) La Confederazione riconosce il Kentucky, il Missouri e il Delaware
- (48) Il Brasile riconosce la Confederazione
- (52) L'affare Trent
- (91) Autorizzazione al saccheggio navale

#### 14.5. Volontà Strategica iniziale 1863

SW Unione 108 (-), SW Confederazione 98 (+).

#### 14.6. Fase rinforzi 1862

Nel primo turno dello scenario 1862 viene condotto solo il punto C. Saltare i punti A e B.

#### 14.7. Condizioni di vittoria 1862

Lo scenario 1862 termina alla fine del turno dell'autunno 1862. Il giocatore unionista vince se il suo valore di Volontà Strategica (SW) è maggiore di quello del confederato di almeno 25 punti. Il giocatore confederato vince se ha una SW superiore a quella dell'Unione. Tutti gli altri casi sono pareggi.

### 15. Scenario 1863

#### 15.1. Piazzamento confederato 1863

Il giocatore confederato pone le pedine indicate nei relativi spazi. Tutti gli spazi in TN, VA, NC, SC, GA, FL, AL, MS, LA, AR, TX sono considerati controllati dalla Confederazione a meno che un indicatore PC unionista non sia presente nello spazio.

<i>Spazio</i>	<i>Generale</i>	<i>SP</i>	<i>Altro</i>
Little Rock, AR	Price	1	
Mobile, AL	J. Johnston	1	
Pensacola, FL		1	
Savannah, GA		1	
Shreveport, LA	Smith	1	
Port Hudson, MS		2	Forte
Vicksburg, MS	<u>Pemberton</u>	5	Forte, Armata del Mississippi
Jackson, MS		1	
Tupelo, MS		1	
Fayetteville, NC		2	
Wilmington, NC		2	
Charlston, SC	Beauregard	2	
Ft. Sumter, SC		1	

Shelbyville, TN	Forrest	1	
Tullahoma, TN	<u>Bragg</u> , Polk, Wheeler	7	Armata del Tennessee
McMinville, TN	Morgan	1	
Chattanooga, TN		1	
Knoxville, TN		2	
Sabine City, TX		1	
Fredericksburg, VA	<u>Lee</u> , Jackson, Stuart	12	Armata della Virginia Settentrionale
Richmond, VA		3	Forte
Petersburg, VA	Longstreet	2	

GENERALI ELIMINATI: A.S. Johnston, Van Dorn

### 15.2. Piazzamento unionista 1863

Il giocatore unionista piazza le pedine indicate nei relativi spazi. Tutti gli spazi in IL, IN, OH, MD, PA, NJ, DE sono controllati dall'Unione. Tutti gli spazi degli Stati di Confine in MO, KY e WV sono controllati dall'Unione (gli indicatori PC sono presenti, ma non elencati nella tabella che segue).

<i>Spazio</i>	<i>Generale</i>	<i>SP</i>	<i>Altro</i>
Washington, DC	Halleck, Butler	8	Forte
Ft. Pickens, FL		0	PC
Ft. Phillip-Jackson, LA		0	PC
Jacksonville, FL		1	PC
Ft. Gadson, FL		0	PC
Brunswick, GA		1	PC
Ft. Pulaski, GA		1	PC
Cairo, IL		2	
Louisville, KY		1	
Somerset, KY	Burnside	5	
Baton Rouge, LA	Banks	3	PC
New Orleans, LA		1	PC
Baltimore, MD		2	
Springfield, MO	<u>Curtis</u>	5	Armata del Missouri, PC
St. Louis, MO		1	PC
Corinth, MS		2	Forte, PC
New Bern, NC		2	PC
Morehead City, NC		1	PC
Memphis, TN		6	PC
McKenzie, TN		0	PC
Humboldt, TN		0	PC
Grand Junction, TN		0	PC
Lexington, TN		0	PC
Pittsburg Landing, TN		0	PC
Nashville, TN		4	Forte, PC
Murfreesboro, TN	<u>Rosecrans</u> , McDowell	12	Armata del Cumberland, PC
Dover, TN		0	PC
Tullahoma, TN		0	PC
Franklin, TN		0	PC
Clarksville, TN		0	PC
Waynesboro, TN		0	PC
Columbia, TN		0	PC
Manassas, VA	<u>Hooker</u> , Pleasonton,	15	Armata del Potomac, PC
Ft. Monroe, VA	Stoneman	2	PC
Norfolk, VA		2	PC



Parkersburg, WV		1	
Charleston, WV		1	
Grafton, WV	Fremont	1	

GENERALI ELIMINATI: McClellan, Buell, Pope.

### 15.3. Indicatori

Il primo turno di gioco è quello della primavera del 1863, la pedina indicatore del turno è sulla faccia “Emancipation Proclamation”. Il livello del blocco navale unionista è di 3 e il valore del modificatore di Assalto Anfibia è di 3. Su Nashville e Memphis, TN sono posizionati indicatori di distruzione di risorse.

### 15.4. Carte

Le carte seguenti vengono rimosse dal mazzo prima dell’inizio dello scenario:

- (24) Tradimento prima dell’inizio della guerra
- (26) Il cotone è Re
- (29) Compromesso Crittenden
- (42) Anarchia nel Kentucky
- (43) Kansas
- (44) Western Virginia
- (47) La Confederazione riconosce il Kentucky, il Missouri e il Delaware
- (48) Il Brasile riconosce la Confederazione
- (52) L’affare Trent
- (76) La grande rivolta Sioux
- (81) Proclamazione di Emancipazione
- (91) Autorizzazione al saccheggio navale

### 15.5. Volontà Strategica iniziale 1863

SW Unione 85 (+), SW Confederazione 80 (-).

### 15.6. Fase rinforzi 1863

Nel primo turno dello scenario 1863 viene condotto solo il punto C. Saltare i punti A e B.

### 15.7. Condizioni di vittoria 1863

Lo scenario 1863 termina alla fine del turno dell’autunno 1863. Il giocatore unionista vince se il suo valore di Volontà Strategica (SW) è maggiore di quello del confederato di almeno 25 punti. Il giocatore confederato vince se il giocatore unionista ha un valore di Volontà Strategica superiore di quella confederata di 10 punti o meno. Tutti gli altri casi sono pareggi.

## 16. Scenario 1864

### 16.1. Piazzamento confederato 1864

Il giocatore confederato pone le pedine indicate nei relativi spazi. Tutti gli spazi in TN, VA, NC, SC, GA, FL, AL, MS, LA, AR, TX sono considerati controllati dalla Confederazione a meno che un indicatore PC unionista non sia presente nello spazio. Il Tennessee e la Florida sono sotto il controllo dell'Unione.

<i>Spazio</i>	<i>Generale</i>	<i>SP</i>	<i>Altro</i>
Demopolis, AL	Polk	3	
Mobile, AL		1	Forte
Camden, AR	Price	3	
Pensacola, FL		1	
Baldwin, FL		1	
Atlanta, GA		1	Forte
Savannah, GA		1	Forte
Dalton, GA	<u>Johnston</u> , Hood, Wheeler	9	Armata del Tennessee
Shreveport, LA	Smith	1	
Alexandria, LA		1	
Gainesville Jct, MS	Forrest	1	
Wilmington, NC		1	
Weldon, NC		1	
Goldsboro, NC		1	
Charleston, SC		3	
Rodgersville, TN	Longstreet, Morgan	3	
Nacogdoches, TX		1	
Strasburg, VA		1	
Wilderness, VA	<u>Lee</u> , Ewell, Hill, Stuart	12	Armata della Virginia Settentrionale
Richmond, VA		2	Forte
Petersburg, VA	Beuaregard	1	Forte

GENERALI ELIMINATI: Jackson, Van Dorn , A.S. Johnston, Pemberton, Bragg.

### 16.2. Piazzamento unionista 1864

Il giocatore unionista piazza le pedine indicate nei relativi spazi. Tutti gli spazi in IL, IN, OH, MD, PA, NJ, DE sono controllati dall'Unione. Tutti gli spazi degli stati di confine in MO, KY e WV sono controllati dall'Unione (gli indicatori PC sono presenti, ma non elencati nella tabella che segue). Il Tennessee e la Florida sono controllate dall'Unione.

<i>Spazio</i>	<i>Generale</i>	<i>SP</i>	<i>Altro</i>
Washington, DC	Halleck	4	Forte
Little Rock, AR	<u>Curtis</u> *	5	Armata del Missouri, PC
Arkansas Post, AR		1	PC
Clarksville, AR		0	PC
Fayetteville, AR		0	PC
Decatur, AL		1	PC
Ft.Pickens, FL		1	PC
Ft.Gadson, FL		0	PC
Tallahassee, FL		1	PC
St.Marks, FL		0	PC
Jacksonville, FL		1	PC
Brunswick, GA		1	PC
Ft.Pulaski, GA		1	PC

Cairo, IL		1	
Lexington, KY		1	
Somerset, KY		1	
New Orleans, LA		1	PC
Pt.Hudson, LA	Banks	5	PC
Baton Rouge, LA		0	Forte, PC
Baltimore, MD		3	
Springfield, MO		1	PC
St.Louis, MO	Rosecrans, Pleasonton	3	PC
Grand Gulf, MS		0	PC
Forrest, MS		0	PC
Meridian, MS		0	PC
Jackson, MS		0	PC
Vicksburg, MS		4	Forte, PC
Corinth, MS		1	Forte, PC
New Bern, NC		1	PC
Morehead City, NC		1	PC
Knoxville, TN	McDowell*	4	PC
Memphis, TN		1	PC
Cleveland, TN		1	PC
Dover, TN		1	
Humboldt, TN		0	PC
Grand Junction, TN		0	PC
Lexington, TN		0	PC
Pittsburg Landing, TN		0	PC
Franklin, TN		0	PC
Clarksville, TN		0	PC
Waynesboro, TN		0	PC
Columbia, TN		0	PC
McKenzie, TN		0	PC
Shelbyville, TN		0	PC
Nashville, TN		4	Forte, PC
Murfreesboro, TN		2	PC
Tullahoma, TN		2	PC
Chattanooga, TN	<u>Sherman</u> , Hooker, Stoneman, McPherson, Schofield	15	Armata del Cumberland, PC
Sabine City, TX		1	PC
Winchester, VA		0	PC
Manassas, VA	<u>Grant</u> , Meade, Burnside, Hancock	15	Armata del Potomac, PC
Ft.Monroe, VA	<u>Butler</u>	7	Armata del Tennessee**, PC
Harper's Ferry, VA		1	PC
Norfolk, VA		2	PC
Grafton, WV	Fremont	1	

\* Nella realtà storica, i generali segnati con un asterisco sono stati riassegnati o sollevati dal comando, ma sono usati nel gioco per indicare altri comandi minori indipendenti.

\*\* In realtà si tratta dell'Armata del James.

GENERALI ELIMINATI: McClellan, Pope, Buell, Reynolds.

### 16.3. Indicatori

Il primo turno di gioco è quello dell'estate, non primavera, del 1864, la pedina indicatore del turno è sulla faccia "Emancipation Proclamation". Il livello del blocco navale unionista è di 4 e il valore del modificatore di Assalto

Anfibio è di 4. Su Nashville e Memphis, TN, Little Rock, AR, e Jackson, MS sono posizionati indicatori di distruzione di risorse.

#### **16.4. Carte**

Le carte seguenti vengono rimosse dal mazzo prima dell'inizio dello scenario:

- (24) Tradimento prima dell'inizio della guerra
- (26) Il cotone è Re
- (29) Compromesso Crittenden
- (42) Anarchia nel Kentucky
- (43) Kansas
- (44) Western Virginia
- (47) La Confederazione riconosce il Kentucky, il Missouri e il Delaware
- (48) Il Brasile riconosce la Confederazione
- (52) L'affare Trent
- (76) La grande rivolta Sioux
- (81) Proclamazione di Emancipazione
- (91) Autorizzazione al saccheggio navale

#### **16.5. Volontà Strategica iniziale 1864**

SW Unione 65 (+), SW Confederazione 50 (-). L'Unione ha già incamerato il bonus per il controllo del fiume Mississippi.

#### **16.6. Fase rinforzi 1864**

Nel primo turno dello scenario 1864 viene condotto solo il punto C. Saltare i punti A e B.

#### **16.7. Condizioni di vittoria 1864**

Lo scenario 1864 termina alla fine del turno della primavera 1865. Le condizioni di vittoria sono le stesse del gioco campagna, compresa la possibilità di una vittoria confederata automatica se la Volontà Strategica unionista scende al di sotto dei 50 punti alla fine del turno di autunno del 1864 [17.2, 17.3].

### **17. Gioco campagna.**

#### **17.1. Piazzamento**

Il gioco campagna usa la disposizione per il 1861 della Sezione 2. Il gioco campagna inizia con la primavera del 1861 e finisce con la primavera 1865, a meno che non vengano raggiunte le condizioni per una vittoria automatica del gioco campagna prima della conclusione del turno di primavera del 1865.

#### **17.2. Vittoria automatica del gioco campagna.**

17.21. VOLONTÀ STRATEGICA: Nel momento in cui la Volontà Strategica confederata scende a zero, il giocatore unionista vince immediatamente. Il giocatore confederato vince immediatamente se alla fine del turno

di **autunno** del 1864 la Volontà Strategica unionista scende al di sotto dei 50 punti, OPPURE se alla fine di qualunque turno la Volontà Strategica confederata è maggiore del doppio di quella dell'Unione.

17.22. RISORSE CONFEDERATE: Nel momento in cui il giocatore confederato non ha più Spazi Risorsa che non siano distrutti, o porti di forzatura del blocco che siano ancora aperti, il giocatore unionista vince immediatamente.

### **17.3. Vittoria del gioco campagna.**

Al termine del turno di primavera del 1865, il giocatore dell'Unione vince se ha il controllo di dieci Stati confederati o di Confine; tutti gli altri risultati rappresentano vittorie confederate. Ogni Stato dell'Unione con tre o più indicatori PC confederati cancella uno Stato confederato controllato dall'Unione ai fini delle condizioni della vittoria. Il giocatore unionista guadagna l'equivalente di uno stato per ogni 25 punti di differenza di Volontà Strategica (SW) nei confronti della Confederazione. Per esempio, se il giocatore unionista avesse 51 punti SW in più di quelli del Sud, ciò sarebbe equivalente al controllo di due Stati.

## **18. Note del Progettista**

Questo è il terzo gioco basato sul sistema di "We the People". Uno dei punti critici che volevo fosse incluso in questo progetto erano le difficoltà estreme che Lincoln e Davis sperimentarono nel coordinare le operazioni tra i vari teatri. Il sistema delle carte consente di gestire questo molto facilmente, ma durante il playtesting si trovò che c'era troppa attività militare nei primi mesi della guerra. Ciò impose di diminuire il numero delle Carte Strategia delle varie mani dei giocatori prima del 1862. Questa limitazione rifletteva la mobilitazione e l'addestramento necessari a mettere in moto la macchina bellica.

Un altro punto critico con cui dovettero fare i conti entrambi i Presidenti era la difficoltà di riuscire a sostituire i generali che avevano legami politici. Il costo di Volontà Strategica riflette il pericolo della perdita di consenso politico a seguito di tali decisioni. Un'altra sottigliezza del gioco è la perdita di diverse Carte Operazioni da 3 quando queste vengono giocate come Eventi. Tutto ciò costringe entrambe le parti a sostituire comandanti con Abilità Strategica di 3 con altri con valori più bassi, o a convivere con scarse probabilità di movimento per via della distribuzione delle carte.

Uno dei cambiamenti maggiori tra questo gioco e i due precedenti è la sostituzione delle carte battaglia con una più tradizionale Tabella dei Risultati del Combattimento (CRT). Questo fu fatto per due ragioni. Per prima cosa, volevo avere il massimo numero possibile di carte nel mazzo a causa della lunghezza del gioco e della necessità di rifare le carte almeno una volta. In secondo luogo, il numero dei combattimenti rallentava il gioco. Una considerazione importante sulla CRT è che essa riflette qualcosa che la maggior parte dei giochi su questa epoca trattano in modo sbagliato. È stato sviluppato moltissimo materiale di ricerca, compreso il mio, che mostra come i risultati dei combattimenti fossero piuttosto poco correlati al rapporto numerico tra le forze in campo. Le dimensioni delle battaglie avevano molta più influenza sull'ammontare delle perdite inflitte. Questo si riflette nei tipi di risultati della CRT.

La sezione del gioco che sottostò al maggior numero di revisioni fu quella del gioco navale. L'obiettivo era quello di inglobare l'importanza del vantaggio dell'Unione su mari e fiumi senza che questo diventasse l'aspetto dominante del gioco. Ogni revisione amalgamava sempre più dettagli in un gruppo di procedure più eleganti. Questa ultima versione sembra raggiungere tutti i miei obiettivi mantenendosi allo stesso tempo fedele all'andamento storico.

A causa del carattere orientato alla manovra della guerra, la mappa ha un numero significativo di spazi in più rispetto ai due giochi precedenti. Questo permette ai giocatori di replicare le campagne della guerra, ma effettivamente aggiunge tempo allo svolgimento del gioco campagna. Il fornire uno scenario per ogni anno della guerra e la possibilità di terminare la partita alla fine di qualunque scenario dovrebbe permettere ai giocatori di adattare la loro esperienza con FOR THE PEOPLE alle proprie esigenze e possibilità personali.

## Note del progettista alla seconda edizione

FOR THE PEOPLE ha rappresentato una interessante odissea durata due anni da quando fu pubblicato nell'agosto del 1998. Dapprima, il giorno dopo la pubblicazione Monarch Avalon annunciò di aver venduto la Avalon Hill alla Hasbro. Questo mise in serio pericolo il successivo supporto al gioco. In secondo luogo, l'iniziale stampa di 1500 copie andò esaurita in meno di sei settimane con scarse prospettive di qualunque ristampa mentre la Hasbro vedeva quel che aveva acquistato.

Sono stato così fortunato da avere una figlia (Lara) molto in gamba, che mi ha costruito un sito web. Ciò mi ha permesso di continuare ad assistere i giocatori mentre la Avalon Hill aveva i suoi problemi. Tra i miei modi di fare c'è quello di fornire assistenza a tutti i giochi che ho progettato per tutto quello di cui sono capace. Scrissi articoli che alla fine sarebbero stati pubblicati su The General, ma con mia grande felicità scoprii che Internet viaggia alla velocità della luce. Questo gioco fu supportato in questo modo molto meglio che nel modo tradizionale su rivista che ho usato in passato. Il gioco acquisì un seguito di fedelissimi e potei rispondere alle domande sulle regole e tappare qualche piccolo "buco" che aveva bisogno di essere messo a punto. Ho un debito di gratitudine con Mark Simonitch, che ha pienamente supportato i miei sforzi *pro bono*. Egli è una vera risorsa per lo hobby. Con la nostra collaborazione continua potemmo aggiornare le regole che vennero fornite gratuitamente sul sito Web di FOR THE PEOPLE. La cosa più bella di questa fase dell'evoluzione del gioco è che vinse il Charles Roberts Award come miglior gioco pre-seconda guerra mondiale durante Origins 1999.

Per riassumere il resto della storia, nell'aprile del 2000 la Hasbro decise ufficialmente che il gioco non faceva parte della loro attuale linea di giochi e me ne ridiede i diritti che io prontamente girai alla GMT Games per una nuova pubblicazione. Vorrei ringraziare lo staff della Hasbro per aver reso questo una transizione facile e veloce. Quello che avete in mano adesso è il frutto di tutto questo viaggio. Allora, cosa è cambiato?

In breve, non molto, ma quello che è cambiato è significativo. Uno dei compromessi che feci nella prima edizione fu quello di mantenere il gioco vicino a *We The People*, per quel che riguardava la complessità. Anche in quello stato lo staff Ricerca e Sviluppo della Avalon Hill pensava che fosse un progetto troppo intricato. Uno dei punti chiave di questa edizione è che volevo rimettere più storia dentro al gioco.

I generali adesso hanno capacità in battaglia difensive e offensive, il che mi diede la possibilità di mostrare maggiori differenze tra i comandanti militari più importanti. Nessun giocatore si chiederebbe ancora perché mai dovrebbe usare un McClellan per guidare un'armata invece che trovare ogni piega delle regole per evitare di usare lui o altri comandanti poco capaci. Ho anche rivisto i miei giudizi [sui comandanti, n.d.T.] basandomi su altri due anni di ricerca che sono il fondamento di un grande gioco sulla Guerra Civile Americana che sto preparando con il mio buon amico e famoso progettista Richard Berg. Non solo vennero aumentate le valutazioni in battaglia dei generali, ma i [loro] pesi politici insieme col sistema di Volontà Strategica adesso creano i presupposti per un uso più storico della leadership militare. Questo problema mi aveva angustiato ed è stata una cosa che ho messo a punto in questa edizione.

Un cambio che mi ha consentito di prendere due piccioni con una fava "progettuale" fu la proibizione di attraversare fiumi laddove sono presenti forti. A meno che si giochi in modo estremamente preciso, nella prima edizione Washington era vulnerabile alla cattura. Questo era ed è ancora un'importante caratteristica del sistema di gioco per le campagne sul teatro orientale. Tuttavia i forti del District of Columbia, sebbene non tanto buoni quanto pubblicizzato storicamente, erano sufficienti ad evitare attraversamenti del fiume. La conseguenza di facili attraversamenti di fiume era che il Sud non aveva da usare la vallata dello Shenandoah per condurre invasioni del Nord. Infine l'Unione tendeva a non accrescere la propria capacità di Assalto Anfibio, perché era molto più facile muovere un esercito attraverso fiumi per impadronirsi di forti quali Henry e Donaldson.

Questo cambiamento ebbe due benefici immediati. Per minacciare Washington, ora il Sud deve usare attacchi di aggiramento più larghi passando attraverso la vallata dello Shenandoah, causando manovre storicamente più motivate. In aggiunta l'Unione ora deve accrescere il suo modificatore di Assalto Anfibio costruendo più vascelli corazzati in modo che questi possano sfondare le difese del confederato sul Mississippi in modo simile a quello che successe effettivamente durante la guerra. Questo è uno dei miei miglioramenti preferiti.

Le brigate di cavalleria rappresentarono l'ultimo cambiamento importante del progetto. Nella prima edizione, c'era molta confusione e uso di "buchi" nelle regole per quel che riguarda la capacità degli SP di piazzare indicatori PC se non quando era presente un generale di cavalleria. "Sposando" lo SP con il generale il problema fu risolto, e inoltre si riuscì a dimostrare in modo più accurato lo sforzo storico di formazione di forze a cavallo. Naturalmente cosa sarebbe la nuova edizione senza un po' di "cromature" in più, così ecco qualche regola opzionale nuova per quelli che cercano quel pezzettino di storia in più. La mia aggiunta preferita è rappresentata dalle nuove carte di concentrazione confederata che apportano al gioco un po' di sorpresa in più.

Il mio dono allo hobby è il sistema di *We The People*. Adesso ha generato due nuovi giochi di altri disegnatori con parecchi altri in progettazione. L'adozione di questo sistema come un genere molto diffuso nel nostro hobby mi è di grande soddisfazione. Spero che troviate tanto divertimento in questa edizione come io ho trovato nel crearlo. È raro, per non dire che non mi è mai successo prima, che mi sia stata data una seconda opportunità. Spero che pensiate che ho sfruttato al meglio questa opportunità.

– Mark Herman

## 19. Accumulo di operazioni (regola opzionale)

*NOTA DI PROGETTO: Questa regola consente al giocatore di usare più Carte Operazioni per attivare un comandante simulando un accumulo di risorse logistiche.*

**REGOLA:** Il giocatore può designare un generale in uno spazio per un Accumulo Di Operazioni (“Operations Queue”). Una volta che è stata fatta questa scelta non può essere cambiata. Per stabilire un accumulo di operazioni si mette la pedina di Accumulo Di Operazioni nello spazio relativo sulla faccia della Carta Operazioni usata per iniziare l'Accumulo. Durante gli Strategy Rounds successivi, una volta che l'Accumulo di Operazioni è stato stabilito una Carta Operazioni può essere giocata sequenzialmente in questo accumulo immaginario. Il valore della pedina Accumulo di Operazioni viene modificato in modo da mostrare il totale attuale. Quando il valore complessivo delle Carte Operazioni (OC) dell'Accumulo di Operazioni è uguale a o maggiore dell'Abilità Strategica del generale in questione, questi viene attivato e ogni punto in eccesso viene perduto. Una volta che il valore di Abilità Strategica del generale è stato raggiunto, questi deve essere attivato, non sono permessi rinvii.

Se il giocatore interrompe la sequenza non giocando una carta nell'Accumulo per qualunque ragione (cioè durante il suo turno gioca una carta in qualunque altro modo), l'Accumulo viene perso e tutte le carte che sono state giocate in esso sono considerate scartate. La sequenza si interrompe che la carta venga giocata volontariamente o meno (per esempio, con la Proclamazione della Emancipazione).

Alla fine del turno, tutte le carte in tutti gli Accumuli di Operazioni sono automaticamente scartate e non possono essere riportate al turno successivo. In ogni momento ciascun giocatore è limitato ad un solo Accumulo di Operazioni. La giocata di una carta di interruzione o di rimozione non interrompe la sequenza di accumulo. La giocata della carta “Avanti verso Richmond” interrompe la sequenza. Se il generale desingato per l'accumulo di operazioni partecipa in una battaglia, l'accumulo di operazioni viene perduto che venga usato il suo modificatore o meno.

## ELENCO DELLE CARTE STRATEGIA

*Il primo numero è il numero della carta, il secondo numero è il valore come Carta Operazioni e la lettera successiva indica chi può usare l'evento (E=entrambi, C=Confederazione, U=Unione).*

1. 1-U Zaini vuoti
2. 2-C Serpenti a sonagli
3. 1-E Avanti verso Richmond
4. 1-E Errore costoso
5. 1-E Dissenteria
6. 1-E Imboscata
7. 1-E La Marcia nel fango
8. 1-E I tre sigari
9. 3-U Clara Burton
10. 3-U Dorothea Dix
11. 2-U Nathaniel Lyon
12. 3-C Intrigo di gabinetto
13. 2-C Raid di guerriglieri nel Missouri
14. 3-U La campagna del Fiume Rosso
15. 1-C Gli incursori di Mosby
16. 2-U L'incursione di Grierson
17. 3-C Compratori confederati
18. 2-U Inflazione confederata

### DOMANDE

Gli utenti di Internet possono trovare supporto per FOR THE PEOPLE a <http://members.tripod.com/~MarkHermann/index.html>. Controllate anche il sito Web della GMT Games a [www.gmtgames.com](http://www.gmtgames.com).

Chi non fosse collegato a Internet può scrivere (**in inglese!** - © n.d.T.) alla GMT Games a P.O.Box 1308, Hanford, California 93232.

Per favore accludete una busta col vostro indirizzo ed il francobollo e ponete le domande in modo che possano essere risposte con un sì o con un no.

### TORNEI

Ogni anno un torneo di FOR THE PEOPLE viene tenuto agli World Board Gaming Championships. Per i dettagli collegatevi a [www.boardgamers.org](http://www.boardgamers.org).

19. 1-E Belmont
20. 3-C Ritardo nella produzione unionista di armi
21. 3-C Agenti confederati all'estero
22. 3-C Josiah Gorgas
23. 2-C Forzatura del blocco dalle Bermuda
24. 3-C Tradimento prima della guerra
25. 1-U Degrado delle ferrovie confederate
26. 3-E Il cotone è Re
27. 3-C Gli indiani Choctaw
28. 1-E Franz Sigel
29. 2-U Il compromesso Crittenden
30. 3-U Glory Allelujah
31. 2-U Contrabbando di guerra
32. 3-C Dixie Land
33. 1-C La brigata degli Orfani
34. 1-E Unità di Élite
35. 1-E Unità di Élite
36. 1-E Unità di Élite
37. 2-C Scienziato confederato
38. 2-C George W. Rain, aumento della produzione di polvere da sparo
39. 2-C Rivolta contro la coscrizione a New York
40. 3-U Chiamata di emergenza per volontari
41. 2-C Il governatore Harris, confederato del Tennessee
42. 2-E Anarchia nel Kentucky
43. 1-U Kansas
44. 2-U La Virginia Occidentale
45. 3-U Penuria di cibo
46. 1-U Secessionisti del Tennessee favorevoli all'Unione
47. 3-C La Confederazione riconosce il Kentucky, il Missouri, il Maryland e il Delaware
48. 3-C Il Brasile riconosce la Confederazione
49. 3-C La CSS Alabama, predatori dei mari
50. 1-C La CSS Sumter, predatore dei mari
51. 1-C Mine confederate
52. 3-C L'affare Trent
53. 1-C La CSS Arkansas
54. 1-C La CSS Virginia
55. 1-C La CSS Tennessee
56. 1-C La CSS Hunley
57. 2-U L'ammiraglio Foote
58. 2-U L'ammiraglio Porter
59. 2-U Farragut
60. 2-U Lo USS Monitor
61. 3-U Ship Island / Key West
62. 2-C Crisi finanziaria
63. 2-U Beaufort e Port Royal catturati
64. 1-U La USS Kearsarge affonda la CSS Alabama
65. 1-C Scadenza degli arruolamenti unionisti di 90 giorni
66. 1-E Wilson's Creek
67. 2-U J.B. Eads, vascelli fluviali corazzati
68. 2-U Lincoln dichiara il blocco navale contro il Sud
69. 3-U Gideon Welles, il programma navale
70. 2-U Gustavus Fox, programma di costruzione di vascelli corazzati
71. 3-U Il generale Scott, il piano Anaconda
72. 2-U La flotta Monitor di John Ericsson
73. 1-C Ball's Bluff
74. 2-U Crisi politica

#### **INVENTARIO**

Una copia completa di FOR THE PEOPLE è composta di:

1 mappa 22"×34"

1 ½ fogli pedine

110 Carte Strategia

2 dadi

1 scatola

1 libretto di istruzioni in inglese

#### **REALIZZAZIONE**

Progetto e sviluppo del gioco: MarK Hermann

Direttore Artistico: Roger MacGowan

Play testing:

Jeff Brown, Andy Daghish, Joel Feldman, Grant

Herman, Jan Kraheberger, Andy Lewis, Jason

Matthews, Dr. Steve Owen, Peter Perla, Rich Phares,

Dick Shay, Bill Thoet, Rob Winslow e George Young

Copertina: Roger Mac Gowan

Disegno di mappa, carte e pedine: Mark Simonitch

Curatore delle regole: Stuart K. Tucker

Layout delle regole: Mark Simonitch

Coordinazione della produzione: Tony Curtis

*Ringraziamento speciale a Andy Lewis, Doug Whatley, James Pei, Steve Bucey, Mike Welker, Peter Perla, Tod Reicer e Dick Shay per il loro aiuto ben oltre ciò che era dovuto.*



75. 2-C Il blocco della concentrazione occidentale
76. 2-U La grande rivolta Sioux
77. 2-C Fermate la guerra
78. 3-E Consigliere personale
79. 1-C Alleati indiani
80. 1-C Revival religioso sudista
81. 3-E Proclamazione dell'Emancipazione
82. 3-E Intervento straniero
83. 3-E Importante Campagna
84. 3-E Importante Campagna
85. 3-E Campagna Minore
86. 3-E Campagna Minore
87. 3-E Campagna Minore
88. 3-E Campagna Minore
89. 1-C I cannoni dei Quaccheri
90. 3-C Habeas Corpus
91. 2-C Autorizzazione al saccheggio
92. 2-C Rivolte a Baltimora
93. 2-U Teatro strategico
94. 2-U Teatro strategico
95. 2-U Teatro strategico
96. 2-U Teatro strategico
97. 1-C Davis visita il Sud
98. 2-U Operazioni a Capo Hatteras
99. 3-E Campagna minore
- 100.3-C Shiloh
- 101.3-C Chickamauga
- 102.3-C Prima Manassas
- 103.3-E I Sette Giorni / Chattanooga
- 104.1-E Big Bethel
- 105.1-E Distaccamenti di cavalleria
- 106.3-C I cantieri navali britannici di Clydeside
- 107.1-C Incursioni di guerriglieri ritardano i rifornimenti
- 108.2-U Rivolte del pane a Richmond
- 109.2-C Linee fortificate
- 110.3-U Il discorso di Gettysburg

## INDICE

Attivazione.....	5.14
Assalto Anfibia.....	6.4
Armata.....	5.2
Battaglie tra armate.....	7.42, 7.43
Procedura per il movimento di un'armata.....	5.23
Movimento e Controllo Politico.....	5.26, 11.1
Distaccamento di un Corpo da un'armata.....	5.36
Creazione di un'armata.....	5.21
Effetti della cavalleria sulle battaglie tra armate.....	7.52
Unità di Elite nelle Armate.....	7.51
Comandante Generico.....	5.28
Designare il Generale in comando.....	5.22
Generale col più alto Peso Politico non al comando di un'armata.....	5.22, 5.65, 5.66
Precedenza delle Armate senza Generale.....	10.62
Limitazioni al movimento.....	5.25
Ritirata Navale.....	7.62
Movimento navale di Armate.....	6.15
Numero di generali in un'armata.....	5.29
Una Armata per spazio.....	5.24
Raccogliere e distaccare SP e generali.....	5.15
Inibizione all'uso del bonus di movimento su ferrovia.....	5.9
Sollevare i Generali dal Comando.....	5.61
Ritirata prima della battaglia.....	7.22, 7.23, 7.24
Attrito.....	9
La Ferrovia B&O.....	10.24
Perdite in combattimento.....	7.8
DRM per la risoluzione dei combattimenti.....	7.5, 7.9
Capacità in battaglia.....	7.4
Livello del blocco.....	10.53
Forzatura del blocco navale.....	10.5
Effetti del blocco navale sulla SW.....	12.5
Stati di Confine.....	1.2, 2.6, 10.44, 12.13
Capitali.....	11.2
Brigate di Cavalleria.....	5.5
Creazione di una brigata di cavalleria.....	5.51
Procedura di movimento di cavalleria.....	5.52
Ricognizioni della cavalleria.....	7.52
Ritirata della Cavalleria prima della battaglia.....	7.21
Limitazioni alla ritirata delle brigate di cavalleria.....	7.24
Morte di generale di cavalleria.....	5.54
Distruzioni di brigate di cavalleria.....	5.54
Brigate di cavalleria impilate con SP.....	5.55
Brigate di cavalleria nel movimento di un Corpo.....	5.32
Brigate di Cavalleria nel movimento di un'armata.....	5.23
Brigate di cavalleria e indicatori PC.....	5.53, 11.1
Forti Costieri.....	6.13, 6.8
Corpi d'Armata.....	5.3
Brigate di Cavalleria nei Corpi.....	5.34
Comando di un Corpo d'Armata.....	5.31
Procedura per il Movimento di un Corpo.....	5.32
Limitazioni alle dimensioni del movimento di un Corpo.....	5.33
Restrizioni organizzative del Corpo.....	5.34
Corpi e altre organizzazioni.....	5.35
Bonus per movimento su ferrovia.....	5.9
Ritirata per nave.....	7.62
Movimenti navali.....	6.11
Numero di generali in un corpo.....	5.34, 10.61
Raccogliere e distaccare SP.....	5.15

Ritirata prima della battaglia.....	7.22, 7.23, 7.24
Divisioni .....	5.4
Limitazioni al movimento.....	5.42
Movimento navale.....	5.43 6.11 6.12 6.51
Unità di Elite.....	7.51
Requisizioni di rifornimenti sul campo.....	9.2
Rapporto di forze.....	7.53
Forrest.....	5.67C
Forti .....	6.8
Generali .....	5.6
Entrata nel gioco.....	10.6
Generali senza SP.....	5.74, 7.35
Movimento di riorganizzazione.....	5.65
Sostituzione al comando, rimozione e trasferimento .....	5.6
Capacità Speciali dei Generali .....	5.67
Sottomarino Hunley.....	6.41, 6.7
Intercettazione .....	5.8
Vascelli corazzati confederati .....	6.7
Descrizione del Movimento Terrestre.....	5.1
Linee di Comunicazione (LOC).....	8.1
Carte "Importante Campagna" e "Campagna minore" .....	4.3
McClellan .....	5.67A, 6.15a
Il Fiume Mississippi .....	12.8
Capacità di Movimento.....	5.13
Movimento in spazi nemici.....	5.7
Movimento Navale .....	6
Alabama Nord Orientale.....	5.67E, 5.10
Carte Operazioni.....	4.1
Effetti dell'essere Non Riforniti.....	8.3
Unità Travolte.....	5.72
Indicatori di Controllo Politico (PC).....	
Determinazione del controllo di uno spazio.....	1.2
Posizionamento.....	5.26, 11.1, 11.3
Controllo degli Stati.....	12.1
Effetti sul movimento .....	5.42
Effetti sulla ritirata.....	7.24, 7.6
Il Fiume Potomac.....	6.63
Bonus per movimento su ferrovia.....	5.9
Rinforzi confederati.....	10.4
Rinforzi unionisti.....	10.3
Spazi Risorsa.....	12.2, 14.3 15.3 16.3
Ritirata .....	7.6
Ritirata prima della battaglia.....	7.2
Movimento fluviale .....	6.2, 6.3, 6.5
Sfilare i cannoni.....	6.3
La vallata dello Shenandoah.....	8.4
Sheridan.....	5.67D
Carte di Eventi Speciali .....	4.4
Controllo degli Stati.....	12.1
Movimento strategico dei rinforzi .....	10.2
Volontà Strategica .....	12
Mine.....	6.4, 6.7
Fonti autonome di rifornimenti.....	8.2
Controllo Navale unionista.....	6.6
Van Dorn .....	5.67B
L'incursione di Wilson.....	5.67E, 5.10

## RICAPITOLAZIONE DELLA SEQUENZA DI GIOCO

1. Fase Rinforzi. Non si esegue la Fase Rinforzi durante il primo turno del Gioco Campagna o dello Scenario 1861. Vengono eseguiti solo i punti B e C durante il turno 3 del Gioco Campagna e il primo turno degli scenari 1862, 1863 e 1864.

- A) Piazzamento dei rinforzi [10.0]
  - B) Conduzione del movimento strategico [10.2]
  - C) Piazzamento dei generali [10.6]
2. Dare le Carte Strategia [3.2]
  3. Effettuare gli Strategy Rounds [3.3]
  4. Fase di Controllo Politico [3.4]
    - A) Segmento di spostamento della capitale. Cambiare la capitale se necessario [11.23]
    - B) Segmento di determinazione del Controllo Politico
      1. Piazzamento di indicatori PC in tutti gli spazi che contengono SP amici [11.1]
      2. Determinazione del controllo degli Stati Confederati e di quelli di Confine [12.1]
      3. Implementare la Stanchezza della Guerra e il Senso di Colpa Confederato per la Guerra se si tratta di un turno di autunno [12.9]
  5. Fase di attrito [9.0]
  6. Fine del turno.

## MODIFICATORI AL TIRO DI DADO (DRM) PER LE BATTAGLIE

**DRM complessivo per l'Assalto Anfibia [6.41]:** sottrarre il minore dal maggiore in modo da ottenere un solo DRM [+3 max.]

### DRM di Difesa Anfibia:

- +2 se è presente un vascello corazzato (non più di uno)
- +2 se lo spazio contiene un forte
- +1 se lo spazio contiene il sottomarino Hunley
- +1 se lo spazio contiene mine

### DRM di Assalto Anfibia unionista:

- +? Modificatore di Assalto Anfibia attuale
- +2 Carta Evento "Ammiraglio Foote" o "Ammiraglio Porter"

### DRM per Rapporto di Forza [7.53]:

- +4 per 5:1 o maggiore
- +3 per 4:1
- +2 per 3:1

### Altri DRM:

- +? Abilità del generale in comando [7.4]
- +? Abilità di uno o due dei generali subordinati presenti in un'armata [7.42]
- +2 per un'Intercettazione [5.83]
- +1 per Unità di Élite impegnate in battaglia [7.51]
- 2 senza ricognizioni della cavalleria (solo in battaglia tra armate) [7.52]
- +2 se il nemico non è rifornito [8.3]
- +2 se ci si difende in un forte provvisto di guarnigione in una battaglia terrestre [6.87]

## MORTE DI GENERALI

Condurre la procedura se uno dei due giocatori ha tirato un 10 modificato in una battaglia.

Per il giocatore che ha tirato un 10 (o più): un generale ucciso su un tiro da 1 a 3.

Per il giocatore che ha tirato meno di 10: un generale ucciso su un tiro di 1.

## RICAPITOLAZIONE SULLA VOLONTÀ STRATEGICA (SW):

### Impatto dell'inversione delle sorti della guerra [12.4]

L'indicatore SW cambia da negativo a positivo: +2

L'indicatore SW cambia da positivo a negativo: -3

### Ricapitolazione dell'attribuzione dei punti SW

1. DISTRUZIONE DI UNO SPAZIO RISORSA: la Confederazione perde un numero di punti SW uguale al Valore Risorsa. L'Unione guadagna un numero di punti SW uguale al Valore Risorsa.
2. BATTAGLIE DI GRANDI DIMENSIONI: vincitore +3 / sconfitto -5.
3. BLOCCO NAVALE UNIONISTA: -2 per ogni tiro di forzatura del blocco senza successo
4. CONTROLLO UNIONISTA DI UNO STATO CONFEDERATO: la Confederazione sottrae il valore dello Stato (*una tantum*)
5. CONTROLLO CONFEDERATO DI TRE SPAZI IN UNO STATO UNIONISTA (inclusi gli Stati di Confine controllati dall'Unione): Unione - 5 / Confederazione + 5 , per turno, per Stato
6. CATTURA DELLA CAPITALE DI STATO: Unione - 30, Confederazione - 15
7. RIMOZIONE DI UNA PEDINA ARMATA: Confederazione - 5 , Unione - 10
8. CONTROLLO NAVALE UNIONISTA DEL FIUME MISSISSIPPI: Unione + 10 (*una tantum*)
9. STATO DI CONFINE:
  - Cambio da neutrale a controllato: aggiungere il valore SW alla parte che lo controlla
  - Cambio di controllo da confederato a unionista: l'Unione aggiunge il valore SW e la Confederazione sottrae il valore SW
10. STANCHEZZA UNIONISTA DELLA GUERRA: -5 ogni turno di autunno
11. SENSO DI COLPA CONFEDERATO PER LA GUERRA: -5 ogni turno di autunno dopo che l'evento speciale "Proclamazione della Emancipazione" ha avuto luogo
12. COMANDANTI DI ARMATE:
  - Ridurre lo SW di un valore uguale al Peso Politico del generale rimosso (dimezzare la penalità se questi è stato sconfitto in una battaglia di grandi dimensioni)
  - -2 SW per ogni generale nello stesso spazio al di sopra del quale il nuovo comandante è stato promosso
  - -2 SW quando viene creata un'armata (non quando si solleva dall'incarico un comandante di armata) se qualunque generale sulla mappa (**non sul display delle armate**) ha un peso politico superiore a quello del nuovo comandante (indipendentemente da quanti generali siffatti esistano).

## SFILARE I CANNONI

Fallimento su un tiro da 1 a 3; successo da 4 a 6.

DRM: -1 se lo spazio contiene delle mine

Vascelli corazzati confederati impediscono di sfilare i cannoni.

Lo Hunley non ha effetto. +2 se si impiegano gli eventi Foote, Porter o Farragut.

**Abbreviazioni frequenti usate nel testo inglese.**

<i>Army</i>		Armata
<i>Operations Card</i>	OC	Carta Operazioni
<i>Event Card</i>	EC	Carta Evento
<i>Strategic Will</i>	SW	Volontà Strategica
<i>Strategy Rating</i>		Abilità Strategica
<i>Foraging</i>		Ricercare vettovaglie; requisire sul campo
<i>Political Rating</i>	PR	Peso Politico
<i>Naval Blockade</i>		Blocco Navale
<i>Turn Record Track</i>		Tabella Turni
<i>Army of the Potomac</i>	AoP	Armata del Potomac
<i>Army of the Tennessee</i>	AoT	Armata del Tennessee
<i>Army of Northern Virginia</i>	ANVa	Armata della Virginia Settentrionale
<i>Union War Weariness</i>		Stanchezza unionista della Guerra
<i>confederate War Guilt</i>		Senso di Colpa confederato per la Guerra
<i>Lines of Communications</i>	LOC	Linee di Comunicazione
<i>Running the Guns</i>		Sfilare i Cannoni
<i>Ultimate supply source</i>		Fonte autonoma di rifornimenti
<i>In / Out of Supply</i>		Con / Senza rifornimenti, Rifornito/Non Rifornito
<i>Torpedoes</i>		Mine
<i>Die Roll Modifier</i>	DRM	Modificatore al tiro del dado
<i>Amphibious Assault</i>		Assalto Anfibio
<i>Ironclads</i>		Vascello corazzato
<i>Supply Source</i>		Fonte di Rifornimenti
<i>Combat Result Table</i>	CRT	Tabella dei Risultati del Combattimento