

I TRE GIORNI DI GETTYSBURG

3° Edizione, giugno 2004

1.0 INTRODUZIONE

I Tre Giorni di Gettysburg, 3° edizione, riguarda la più famosa delle battaglie della guerra civile americana. Queste regole per la battaglia, e le regole del sistema base Le Grandi Battaglie della Guerra Civile Americana v. 4.5, hanno precedenza su tutte le regole delle edizioni precedenti.

Tutte le regole qui esposte sono in aggiunta a quelle del sistema base. Se sono diverse da queste ultime, è indicato.

2.0 COMPONENTI

- 1 fascicolo con gli scenari
- 1 fascicolo delle regole base
- 6 fogli di pedine
- 1 Tabella degli AM unionista
- 1 Tabella degli AM confederata
- 1 Tabella dei rinforzi unionista
- 1 Tabella dei rinforzi confederata
- 1 Tabella del turno & Tabella del 2° disordine
- Tabella del Terreno / degli ordini
- 1 dado a 10 facce

2.42 Scala della mappa. Ogni esagono è di 125 iarde. Le variazioni di elevazione del terreno sono incrementi graduali di circa 20 piedi. Se vi sono variazioni più brusche, queste sono annotate.

Mappe della terza edizione: per maggiore giocabilità, alcune elevazioni minori presenti nelle mappe delle edizioni precedenti sono state eliminate.

4.1 COMANDANTI

4.13 Comandanti di Divisione di Cavalleria. I comandanti di divisione di cavalleria – Suart, Buford, Gregg e Kilpatrick – sono attivati separatamente, usando un segnalino di Efficienza ed il Valore di Attivazione, se vi è. Non vi è un comandante di Corpo di Cavalleria (nel gioco).

4.3 Comandanti di artiglieria. Il generale Henry Hunt è il Comandante dell'Artiglieria unionista. E' trattato come se fosse un Comandante di Corpo, con DRM per l'Efficienza, eccetto che ha il diretto controllo delle batterie entro il proprio raggio. Le unità della Riserva di Artiglieria solitamente muovono quando si pesca l'AM unionista dell'Artiglieria, sebbene le singole batterie della Riserva possano essere assegnate a brigate di fanteria (5.33).

4.35 Il confederato ha un Comandante di Artiglieria a "livello di Corpo" (Pendleton). Il problema del confederato è che questo non è un buon comandante. In qualsiasi momento nel corso del gioco in cui sono entrambi sulla mappa, il confederato può rimpiazzare Pendleton con Porter Alexander -. Sta già comandando la Riserva di Artiglieria del I Corpo - .effettuando un Trasferimento di Efficienza: usare 2 AM consente al giocatore di:

- girare la pedina di Pendleton sul retro (ad Alexander quale comandante di artiglieria)
- girare la pedina di Alexander quale comandante del I Artiglieria della Riserva dalla parte del suo rimpiazzo

4.36 Sono forniti AM di artiglieria per quei gruppi di artiglieria non assegnati ad un comando di fanteria / cavalleria. Si usano in modo diverso dai normali AM:

- Non possono essere usati per il Trasferimento di Efficienza, in alcun modo (nemmeno la ricevono)
- Il numero massimo di AM di artiglieria che sono disponibili in un singolo turno è 3 (considerate un eventuale 4 come 3).

5.2 Efficienza

5.22 Esempio di beneficio dell'OC: sia A.P. Hill che Longstreet iniziano un turno entro il raggio di Lee. Questi ha Valore di Iniziativa "1". Può assegnare questo 1 per aumentare l'Efficienza di Corpo di uno, di Hill o Longstreet, non entrambi.

5.23 Eccezione: i Comandanti di Divisione di Cavalleria di entrambe le parti non necessitano di una catena di comando per usare il loro DRM per l'Attivazione. Operano indipendentemente per questo aspetto.

Esempio per il primo giorno, turno 0800: il giocatore unionista pesca un segnalino di Efficienza di Corpo (CE) di 3 per Buford. Poiché Buford può operare indipendentemente, questo significa che ottiene, dalla Tabella dell'Efficienza, 4 AM per il turno delle 0800, avendo un modificatore di +1 all'Attivazione. Il confederato pesca un CE di "2" per il Corpo di Hill (si applica ad Heth). Heth non ha modificatore all'Attivazione, ma non si trova entro il raggio del suo Comandante di Corpo. Pertanto riceve un AM ridotto pari ad "1".

9.7 Rinforzi

9.76 Tutti i rinforzi entrano attraverso l'Area Fuori Mappa indicata nello scenario. Queste aree si compongono di un esagono di entrata diretto (quello con la strada / sentiero) e molti esagoni di entrata adiacenti.

- Le unità che entrano dall'esagono diretto possono usare qualsiasi tipo di movimento / ordine che desiderano
- Quelle che usano un esagono adiacente devono usare ordini di Attacco o Avanzata.

9.8 Terreno in Gettysburg

9.81 Il ponte di Lott's Ridge. Sulla mappa A, attraverso la ferrovia tra 1522 e 1723, vi è un ponte. Questo è trattato come qualsiasi altro ponte, con le eccezioni seguenti:

- Le unità possono usare questo ponte solo quando muovono da 1522 a 1723 o viceversa.
- Un'unità – o sua estensione – non può terminare il movimento in 1623 quando usa il ponte.
- Se vi è un'unità nemica in 1622, 1623 o 1523, non si può usare il ponte. Il ponte non ha effetto sulla visuale.

9.82 La ferrovia incompleta. La costruzione della ferrovia si fermò allo scoppio della guerra. La ferrovia incompleta è trattata come un sentiero.

9.83 Passi ferroviari. Nei punti in cui la costruzione della ferrovia era passata attraverso le colline, aveva lasciato dei passi, che hanno le seguenti proprietà:

- Nessuna unità può entrare o uscire da un esagono di Passo Ferroviario a meno che non segua il percorso della ferrovia incompleta (eccezione: 9.81).
- Le unità nell'esagono di Passo Ferroviario si considerano essere in un livello di elevazione inferiore rispetto all'elevazione dell'esagono.
- Le unità nell'esagono di Passo Ferroviario possono subire il fuoco solo da unità direttamente adiacenti all'esagono o da unità che hanno una visuale diretta lungo la linea della ferrovia incompleta al centro dell'esagono di passo ferroviario.
- Nessuna unità può assaltare in o fuori da un esagono di Passo Ferroviario a meno che non segua il percorso della ferrovia incompleta.
- Le unità in un esagono di Passo Ferroviario subiscono un +2 se bersaglio di fuoco ed un -2 se sparano. Notate che le unità in un esagono di Passo Ferroviario possono sparare solo alle unità che potrebbero sparare loro.

9.84 La strada incassata. Va da sudovest di Gettysburg sulla mappa B, è considerata una strada per il movimento. La strada ha effetto sul combattimento, perché agisce come trincea difensiva. I benefici difensivi contro il fuoco sono dati nella Tabella del Terreno ma non si applicano se l'unità subisce il fuoco lungo la lunghezza della strada. Similmente, le unità di artiglieria in un esagono di strada incassata non possono sparare fuori da detto esagono, solo lungo la strada contro bersagli sulla strada.

9.85 Ruscello. La mappa è attraversata da ruscelli che corrono attraverso l'esagono, non lungo il lato d'esagono. Questi ruscelli non hanno effetto sul nulla, eccetto che costa all'artiglieria +1 MP per entrare in questi esagoni.

9.86 Gettysburg. E' molto difficile muovere attraverso la cittadina di Gettysburg, eccetto sulle strade. La presenza di edifici, siepi ed altro terreno difficoltoso non solo rallenta il movimento, ma disordina la coesione delle unità. Gli esagoni di città sono considerati di un livello di elevazione superiore rispetto alla terreno dell'esagono ai fini della visuale.

9.87 Fattorie. Gli esagoni che contengono più di un edificio (che non siano di cittadina) danno un +1 ai costi di movimento e danno un limitato beneficio per i difensori. Un esagono che contiene un singolo edificio non ha alcun effetto nel gioco.

9.88 Movimento fuori mappa. Nella parte meridionale della mappa C vi sono molte strade e sentieri che consentono ai giocatori di muovere da un esagono di entrata ad un altro, se lo desiderano. I giocatori possono usare queste strade e sentieri per entrare come rinforzi o lasciare l'area di gioco della mappa. Nessuna unità può muovere adiacente ad un'unità nemica che sta usando una strada / sentiero fuori mappa. Questa regola è un'eccezione a 9.56.

10.2 Visuale

10.23 Gli esagoni di città di Gettysburg sono considerati di un livello di elevazione superiore rispetto al terreno sottostante. Un esagono di città non blocca la visuale se il fuoco è mirato direttamente lungo una strada o sentiero.

ESEMPIO: un'unità in B3617 non potrebbe sparare in B3916. Un'unità in B3619 potrebbe sparare in B3919.

10.9 Sbarramento di artiglieria

10.91 Lo sbarramento di artiglieria è un modo per sommare il fuoco di molti cannoni, opzione che normalmente è limitata al solo fuoco combinato, 10.63.

10.92 Un giocatore può dichiarare uno Sbarramento di Artiglieria in qualsiasi momento nel quale pesca un AM di artiglieria. Gli AM di artiglieria sono disponibili solo quando il comandante (Pendleton / Alexander o Hunt) è sulla mappa. Tutte le batterie entro il raggio del comandante di artiglieria – non è necessario essere adiacenti – possono usare lo sbarramento.

NOTA: si applica qui anche l'eccezione a 4.22.

10.93 Quando si effettua una fase di sbarramento, le batterie possono:

- Combinare il fuoco come desidera il giocatore (contro un bersaglio)
- Sparare due volte in quella Fase, ma:
- Sparare solo a raggio di 4+ esagoni, e:
- Non possono muovere in quella Fase

10.94 Non si applicano i normali risultati di Disordine delle Munizioni sulla Tabella del Fuoco per i cannoni che fanno Sbarramento. Invece, a seconda di quanto fa Sbarramento, il giocatore deve tirare per controllare ogni contro fuoco. Aggiunge a questo tiro di dado il numero di attivazioni che ha usato per quella pedina nel turno. Quindi, usare il 3° AM di artiglieria per fare Sbarramento dà un DRM di +3.

- Unionista. Un tiro di 9 o più manda in disordine la batteria / sezione. Non può sparare ancora nel turno, e deve essere recuperata.
- Confederato. Un tiro di 7 o più manda in disordine la batteria / sezione. Non può sparare ancora nel turno, e deve essere recuperata. Inoltre, se il tiro di dado è stato superiore a 9, quella batteria / sezione diviene permanentemente in Disordine. Rimuovete l'unità dal gioco.

10.95 Nessun giocatore può usare lo Sbarramento in due turni consecutivi.

12.7 Perdite dei comandanti

ESEMPIO: il generale Hancock, Comandante del II Corpo unionista, viene ucciso. Girando la sua pedina, appare il rimpiazzo Caldwell. Ma anche Caldwell è morto. Pertanto si deve rimpiazzare Hancock con Gibbon, comandante della 2/II (usando la pedina di Caldwell/rimpiazzo) e gira la pedina Gibbon dalla parte del rimpiazzo.

14.2 Cavalleria smontata

NOTA: la cavalleria confederata non può smontare in questo gioco.

14.4 I fucilieri di Berdan

Le unità 1 SS e 2 SS unioniste (nominalmente assegnate al II Corpo) – sono unità indipendenti.

- Hanno raggio di fuoco massimo di 6, con DRM -2 a questa distanza.

- Possono fare attivazioni con una sola divisione (ciascuno). Devono comunque scegliere quella divisione all'inizio del turno, ed usano l'AM di quella divisione per attivarsi.
- Possono recuperare da soli, come per 13.4.
- Se in Rotta tornano sotto il III Corpo.

14.5 Maggiore Generale Warren, USA

Non vi è una pedina di Warren, ma questi ebbe un importante ruolo nei primi due giorni della battaglia, prendendo decisioni importanti con iniziativa.

Per rappresentare questo fatto, usate la seguente regola:

Per un qualsiasi turno a partire dal giorno del 2 luglio, alla fine di una singola attivazione, l'Unionista può interrompere il normale turno di gioco (cioè la pesca degli AM) e dichiarare una Fase di Warren. Questi designa una brigata da attivare subito, con tutte le unità in comando di quella brigata che effettuano qualsiasi azione desiderata (e possibile....).

- Questa attivazione è in aggiunta a quelle della brigata per il suo AM divisionale
- Nulla di quello che fanno le unità dà affaticamento alla Brigata
- Nessuna brigata può essere scelta in questo modo se effettuerebbe 5 attivazioni nel turno

14.6 Maggiore Generale Trimble, CSA

Trimble può essere usato per rimpiazzare qualsiasi comandante di Corpo (fronte della pedina) o di Divisione (retro della pedina).

14.7 Rinforzi di Cavalleria Condizionati

La Tabella dei Rinforzi consente ad entrambi i giocatori di scegliere quali unità di cavalleria parteciperanno alla battaglia di cavalleria del 3 luglio che si ebbe nella parte orientale della mappa. Questo vale solo per il Gioco Campagna, in quanto l'uso storico di questa cavalleria è presentato negli scenari dei singoli giorni.

14.71 Nel o prima del turno delle 0900, 3 luglio, il confederato deve decidere se trattenere le brigate di cavalleria che dovrebbero entrare e/o di ritirare quelle arrivate. Il confederato ha 4 brigate da scegliere:

- Brigata Jenkins (arriva il 1 luglio, 1900)
- Brigata Fitz. Lee (arriva il 2 luglio, 1600)
- Brigata Chambliss (arriva il 2 luglio, 1600)
- Brigata Hampton (arriva il 3 luglio, 0700)

La Brigata Imboden non può essere scelta in questo modo (vede oltre).

Con ogni brigata scelta, una delle batterie di artiglieria a cavallo confederate (Breathed, Griffin, Hart e/o McGregor) deve accompagnare quella brigata (1 batteria per brigata).

14.72 La cavalleria confederata trattenuta semplicemente non entra come rinforzo. La cavalleria che deve essere ritirata lo deve essere entro il turno delle 1200 del 3 luglio. Una brigata non può essere ritirata se qualsiasi sua unità (inclusa la batteria designata) è adiacente ad un'unità combattente nemica o non può tracciare un percorso di esagoni privo di unità nemiche / ZOC alle Aree di Entrata 8 e 9. Per ritirare le unità rimuovetele semplicemente dalla mappa.

14.73 Nel corso del turno delle 1300 del 3 luglio, l'unionista può trattenere una o più delle sue brigate di cavalleria (che devono arrivare alle 1300, 1400 e 1500). Con ogni brigata trattenuta, una delle batterie di artiglieria a cavallo devono accompagnare la brigata (1 batteria per brigata). Non si possono includere le brigate Buford (Davin e Gamble) o loro sostituti.

14.74 Se entrambe le parti hanno scelto un eguale numero di brigate di cavalleria da trattenere / ritirare, come sopra, tutte queste unità sono fuori dal gioco, e non vi sono altri effetti.

14.75 Se una delle parti trattiene / ritira più brigate dell'altro, questi può, se desidera, fare ritornare come rinforzi quel numero di brigate (in più rispetto a quelle ritirate dall'altro giocatore) in qualsiasi turno a partire dal 3 luglio ore 1700, come segue:

- Il confederato può far tornare la sua cavalleria dalle Aree di Entrata 9 o 10, tutte le unità entrano dalla stessa area.
- L'unionista può far tornare la sua cavalleria dalle Aree di Entrata 8 o 9, tutte le unità entrano dalla stessa area.

14.76 Si devono controllare le unità che tornano, come per 14.75, per determinare se hanno subito perdite. Tirate un dado, considerando lo zero come 10. Il risultato è il numero di SP di cavalleria persi fuori mappa. Si suddividono queste perdite tra le unità che tornano, come il giocatore desidera.

14.77 La cavalleria di Imboden. Il 7° Cavalleria di Imboden, nominalmente assegnato alla brigata di Stuart ma operante da solo, non fu presente alla battaglia, ma avrebbe potuto esserlo. Queste unità non sono quindi disponibili se non con evento casuale. Imboden ha sempre Ordini di Avanzata e non li può cambiare, né farseli cambiare.

18.0 EVENTI CASUALI (opzionale)

si desidera aggiungere un tocco di incertezza, si può usare la regola che segue.

Vi è un segnalino di Eventi Casuali [RANDOM EVENT] che non è disponibile sino al turno delle 1000 del 1 luglio. È utilizzabile in tutti i turni tranne notturni da quel momento. Ponete questo segnalino assieme agli AM all'inizio di ogni turno.

Quando si pesca il segnalino di evento casuale, si tira un dado:

- 0-2 l'unionista tira sulla Tabella degli Eventi Casuali
- 3-5 il confederato tira sulla Tabella degli Eventi Casuali
- 6-9 non tira nessuno, nessun evento

Inoltre, se il segnalino di eventi casuali è l'ultimo ad essere pescato nel turno, ignoratelo.

Fate riferimento alla tabella per la spiegazione degli eventi; se un evento non è applicabile, ignoratelo.

GLI SCENARI

1.0 IL PRIMO GIORNO: 1 LUGLIO

Questo scenario presenta a Lee la migliore opportunità per vincere la battaglia.

1.1 Mappe

Si usano tutte e tre le mappe.

1.2 Durata

Lo scenario inizia alle 0700 del 1 luglio e termina alla conclusione del turno delle 2000 dello stesso giorno. Ci vogliono due sessioni intere di gioco per completarlo.

1.3 Bilanciamento

Il confederato è favorito, sebbene debba raggiungere obiettivi difficili.

1.4 Iniziativa per il primo turno

Il confederato ha automaticamente l'iniziativa il primo turno.

1.5 Schieramento iniziale

Nota: i giocatori possono orientare le loro unità in qualsiasi direzione desiderano.

CONFEDERATO

Tutte le unità iniziano sulla mappa A, con ordini di Avanzata (eccetto la Brigata Davis che inizia con ordini di Marcia). Il confederato riceve 2 AM per Heth nel turno 0700; nei turni seguenti deve tirare.

Esagoni	Unità
Da 1332 a 1634	Riserva di Artiglieria Pegram, Pegram, Heth. La riserva inizia assegnata alla divisione Heth.
1824	Reggimento 5 AL
Sulla strada 1627-1429	Brigata Archer meno il 5 AL, Archer
Sulla strada 1330-1133	Brigata Davis meno il reggimento 11 Mis, Davis. Tutte in colonna estesa con ordini si Marcia

UNIONISTA

Tutte le unità iniziano con ordini di Avanzata. Il giocatore riceve 2 AM per Buford nel turno 0700; nei turni seguenti deve tirare.

Esagoni	Unità
Entro uno da B3424, una pedina per esagono	Brigata cavalleria Devin (meno il reggimento 3WV [a]), Devin, MONTATI
Entro 1 esagono da A2314	Cavalleria 8 IL, montata o smontata a scelta
A3005	Batteria A, 2 US
A2703	Reggimento cavalleria 3 IN MONTATO
Entro 1 esagono da A3005	Brigata cavalleria Gamble (meno il 3 IN e 8 IL), reggimento 3 WV [a], Gamble, Buford. MONTATI

[a] Il reggimento 3 WV non era pronto al combattimento. Inizia raggruppato con Buford, con le seguenti restrizioni:

- Non può smontare
- Non può caricare

Ricordate che non si aggiunge il segnalino di Eventi Casuali sino al turno delle 1000.

1.6 Rinforzi

Come per la Tabella dei Rinforzi.

1.7 Vittoria

Per vincere, il confederato deve controllare (occupare o essere l'ultimo ad aver occupato) i seguenti esagoni alla fine del turno delle 2000:

- Gettysburg (B3821, 3827 e 3818)
- Collina di Culp (B5013 e 2014)
- Collina del Cimitero (B4721 e 5020)

Comunque, anche se il confederato raggiunge i suoi obiettivi geografici, se ha una Divisione Inefficace al Combattimento [13.3] in più rispetto all'unionista:

- 1 in più, è pareggio
- 2 in più, vince l'unionista.

Se il confederato non riesce a raggiungere i suoi obiettivi geografici, vince l'unionista indipendentemente dalle perdite.

2.0 LA COLLINA DI HERR

2.1 Mappe

Usate solo la A.

2.2 Durata

Inizia il 1 luglio alle 0700 e termina alla conclusione del turno delle 1000. Ci vogliono un paio d'ore per giocarlo.

2.3 Bilanciamento

L'unionista è leggermente favorito.

2.4 Iniziativa per il primo turno

Automaticamente al confederato per le 0700.

2.5 Schieramento iniziale

Usate lo schieramento iniziale del primo giorno per entrambe le parti.

Attivazioni: Heth e Buford hanno due sole possibili attivazioni nel turno delle 0700, e solo tre nel turno delle 1000.

2.6 Rinforzi

Usate solo i rinforzi confederati, non quelli unionisti che non si usano.

2.7 Vittoria

Il confederato vince se controlla (occupa o è stato l'ultimo ad aver occupato) sia l'esagono 2512 che 3517 alla fine del turno delle 1000. Altrimenti, vince l'unionista.

3.0 LA PICCOLA COLLINA ROTONDA (Litte Round Top), 2 LUGLIO

3.1 Mappe

Usate solo la C. Nessuna unità può muovere su o a nord della fila 12xx, escluso l'arrivo dei rinforzi unionisti, che possono violare questa regola solamente per muovere. Ad eccezione, l'artiglieria di Eschleman può usare la strada dove inizia sino a 1239, ma deve poi prendere il sentiero a sudest.

3.2 Durata

Inizia il 2 luglio alle 1600 e termina alla conclusione del turno delle 1900 dello stesso giorno. Ci vogliono 6 per giocarlo.

3.3 Bilanciamento

L'unionista è favorito.

3.4 Iniziativa per il primo turno

Automaticamente al confederato per le 1600.

3.5 Schieramento iniziale

Tutte le unità iniziano a piena forza. Si possono orientare come si desidera. Tutte le unità possono avere qualsiasi ordine a discrezione dei giocatori. *Non usate l'Affaticamento per questo scenario.*

CONFEDERATO

<u>Esagoni</u>	<u>Unità</u>
Entro 3 esagoni e ad ovest del bosco tra 1437 e 1935	Brigate Semmes e Kershaw della divisione McLaws [a]; tutte le batterie dell'artiglieria Cabell, meno una batteria Richmond (2 unità); Longstreet
Entro 3 esagoni e ad ovest del bosco tra 2035 e 2833	Tutte le unità e comandanti della divisione Hood, inclusa la sua artiglieria
Entro 1 esagono da 1141	Tutte le batterie dell'artiglieria Eshleman (6 unità + Eshleman)

[a] = McLaws è fuori mappa, il confederato può però ignorare questa mancata presenza quando determina gli AM di quella brigata, sempre che le sue unità si trovino entro il raggio di comando di Longstreet. Se non lo sono, trattate come se McLaws fosse fuori dal raggio di Longstreet.

UNIONISTA

<u>Esagoni</u>	<u>Unità</u>
1327	Batteria 9 MA
1424	Batteria D, 1 NY
1525	Birney e Randolph
Entro un esagono da 1627	3/1/III
1924, 2024, 2122, 2123, 2124	2/1/III
2124	Batteria 4 NY
2624	Reggimento 2 US SS

3.6 Rinforzi**Unionista**

Turno	Esagono	Unità
a	1015 o 1019	3/1/V; batteria D, 5 US
b	1015 o 1019	1/1/V e 2/1/V (meno 9 MA); Barnes; batteria C/F, 1 PA; Sykes
c	1015 o 1019	2/V, tutte le unità di fanteria; artiglieria del V Corpo (meno batteria D, 5 US); Ayres, batteria 2 Conn, (entrambe le unità)
d	1006	3/V, tutte le unità di fanteria, Crawford
1700	1019 [e]	1/II tutte le unità di fanteria; Caldwell, Meade
1840	1015	Batteria 6 ME
1900	1015	3/3/VI
1920	1015	2/1/XII (meno 1Md ES)

a = entra alle 1600 con 2 AM

b = entra alle 1600 con 1 AM

c = entra alle 1700 senza limiti agli AM

d = entra alle 1700 senza limiti agli AM

e = i rinforzi delle 1700 1/II entrano dopo i rinforzi della lettera "c" se scelgono lo stesso esagono di entrata

Le batterie della Riserva di Artiglieria unionista possono essere assegnate a qualsiasi divisione o brigata che il giocatore desidera, quando entrano (o all'inizio).

3.7 Regole speciali

Situazione di comando unionista: anche se non vi sono comandanti di corpo unionisti all'inizio del gioco, tutte le unità unioniste sono considerate in comando per tutto lo scenario.

Maggiore generale Warren, USA: usate la regola 14.5.

3.8 Vittoria

Il confederato deve occupare gli esagoni 2118 e 2219 alla fine del gioco per vincere. Altrimenti vince l'unionista.

4.0 IL SECONDO GIORNO: 2 LUGLIO

4.1 Mappe

Usate tutte e tre le mappe.

4.2 Durata

Lo scenario iniziale alle 0500 del 2 luglio e prosegue sino al termine del turno 1900 dello stesso giorno. E' uno scenario lungo, circa 30-40 ore di gioco.

4.3 Bilanciamento

Molto dipende dal piano del confederato, ma l'unionista ha una migliore posizione, quindi è favorito.

4.4 Iniziativa per il primo turno

Automaticamente al confederato per le 0500.

4.5 Schieramento iniziale

Tutte le unità possono avere qualsiasi ordine a discrezione dei giocatori. Tutte le unità sono elencate per brigata, e tutti i reggimenti della brigata si piazzano entro un esagono da quello indicato. I giocatori possono orientare le loro unità come desiderano.

Perdite precedenti e comandanti di rimpiazzo

Alcune brigate hanno subito perdite per i precedenti combattimenti. Queste sono indicate con PL-#, il numero indica quanti SP sono persi dalla brigata. Dividere equamente le perdite tra i reggimenti di quella brigata, dando quello eventualmente residuante alle unità più grandi. Se tale equa distribuzione andrebbe a distruggere un'unità, lasciate ad essa 1 SP e distribuite le perdite ad altri reggimenti, a meno che non sia specificato che un'unità sia stata eliminata.

Quando una brigata è stata ridotta per perdite in modo da divenire inefficiente, questo è specificato.

Quando un comandante deve essere sostituito è indicato con "Rimpiazzo".

CONFEDERATO

<u>Esagoni</u>	<u>Unità</u>
B3531	Lee, Longstreet, Hill
B3413	Ewell
B3305	Johnson
Entro uno da B3701	Brigata Walker
Entro uno da B3703	Brigata Steuart
Entro uno da B3505	Brigata Williams
Entro uno da B3705	Brigata Jones
Entro due da B3305	Battaglione Artiglieria Latimer (7 unità)
B3413	Early; Cavalleria 1 Md
Entro uno da B3108	Brigata Gordon (PL-7)
Entro uno da B2905	Brigata Smith
Entro uno da B4015	Brigata Avery (PL-2)
Entro uno da B3916	Brigata Hayes
Entro due da B3218	Battaglione artiglieria Jones (5 unità) [Batteria Charlottesville meno 1 cannone)
B3725	Rodes
Entro uno da B3921	Brigata Doles [PL-4]
Entro uno da B3924	Brigata Iverson [PL-15]; Iverson (Rimpiazzo) [Brigata Inefficiente]
Entro uno da B3927	Brigata Ramseur [PL-3]
Entro uno da B3328	Brigata O'Neal [PL-10], O'Neal (Rimpiazzo)
Entro uno da B3530	Brigata Daniel [PL-13]
Entro due da B3021	Battaglione artiglieria carter (6 unità)
Entro uno da B2415	4° Brigata di Cavalleria di Jenkins
B4333	Pender
Entro uno da B4433	Brigata lane [PL-1]
Entro uno da A4802	Brigata Thomas
Entro uno da A4403	Brigata Perrin [PL-12]
Entro uno da A4804	Brigata Scales [PL-5], Scales (Rimpiazzo)

Entro due da B4333 A2828	Battaglione artiglieria Poague (9 unità) R. Anderson
Entro uno da A2909	Brigata Wilcox
Entro uno da A2811	Brigata Lang
Entro uno da A2613	Brigata Wright
Entro uno da A2610	Brigata Posey
Entro uno da A2410	Brigata Mahone
Entro due da A2810 A3415	Battaglione artiglieria Lane (8 unità) Pettigrew (come comandante di divisione, rimpiazza Heth)
Entro uno da A3014	Brigata Davis [PL-15]
Entro uno da A3214	Brigata Brockenbrough [PL-2]
Entro uno da A3315	Brigata Pettigrew [PL-18], Pettigrew (Rimpiazzo)
Entro uno da A3515	Brigata Archer [PL-3], Archer (Rimpiazzo)
Entro due da B3732	Battaglione artiglieria Garnett (9 unità)
Entro due da B4331	Battaglione artiglieria McIntosh (6 unità) [il 2 Rockbridge meno un cannone]
Entro due da B3125	Battaglione artiglieria Nelson (6 unità)
Entro due da B3633	Battaglione artiglieria Dance (6 unità)

UNIONISTA

Esagoni	Unità
B5521	Meade, Hunt
B5314	Wadsworth
Entro uno da B5015	1/1/I [PL-23] [a], Meredith (Rimpiazzo)
Entro uno da B5013	2/1/I [PL-20]
B5319	Robinson
Entro uno da B5220	1/2/I [PL-19] [b], Paul (Rimpiazzo)
Entro uno da B5419	2/2/I [PL-14]
B5422	Doubleday (Rimpiazzo I Corpo) [c], Rowley (Rimpiazzo 3/I) Divisione Inefficiente
Entro uno da B5523	1/3/I [PL-17], Rowley (Rimpiazzo), Brigata Inefficiente
Entro uno da B5322	2/3/I [PL-18], Brigata Inefficiente, Stone (Rimpiazzo)
Entro uno da B5825	3/3/I

Artiglieria del I Corpo

B5221	batteria 2 ME (meno 3 cannoni)
B5116	batteria 5 ME
B5019	batteria E-L/1 NY (meno 1 cannone), Wainwright
B4919	batteria B/1 PA (meno 1 cannone)
B4921	batteria B/4 US (meno 2 cannoni)
B6719	Sickles
Entro uno da B6719	reggimenti 1 SS e 2 SS
B6820	Birney
Entro uno da B7020	1/1/III
Entro uno da C1214	2/1/III
B6620	Humphreys
Entro uno da B6221	1/2/III
Entro uno da B6520	2/2/III
Entro due da B6720	Randolph, Artiglieria del III Corpo (meno le batterie D/1NY e 4 NY)
B5020	Howard, v.Gilsa (rimpiazzo di Barlow come comandante della Divisione 1/XI), v.Steinwehr, Schurz
Entro uno da B4719	1/1/XI [PL-5], v.Gilsa (Rimpiazzo)
Entro uno da B4519	2/1/XI (il 25 Ohio è eliminato) [PL-15], Brigata Inefficiente
Entro uno da B5222	1/2/XI (il 154 NY è eliminato) [PL-12], Brigata inefficiente
Entro uno da B4922	2/2/XI
Entro uno da B4920	1/3/XI [PL-15], Schimmelfennig (Rimpiazzo)
Entro uno da B4621	2/3/XI [PL-14]

Artiglieria dell'XI Corpo

B5021	13 NY (meno 1 cannone)
-------	------------------------

B4620	I/1 NY (meno 1 cannone)
B4821	I/1 Ohio, Osborn
B5715	K/1 Ohio (meno 2 cannoni)
B4920	G/4US
B6511	Slocum
B6704	Williams
Entro uno da B6704	1/1/XII (meno 3 Md)
Entro uno da B6501	3/1/XII
C1717	Geary
Entro uno da C2118	1/2/XII
Entro uno da C1717	2/2/XII
Entro uno da C1617	3/2/XII
Entro due da B6410	Artiglieria del XII Corpo, Muhlenberg
C1432	Buford, batteria A/2 US
Entro uno da C1332	1/1/Cav (montato) [PL-1]
Entro uno da C1329	2/1/Cav (montato)

[a] = la 1/1/I è inefficiente. Date al 24 MI sei perdite e distribuite le altre agli altri reggimenti in modo che tutti crollino.

[b] = la 1/2/I è inefficiente. Date al 94 NY cinque perdite e distribuite le altre agli altri reggimenti in modo che tutti crollino.

[c] = storicamente, Newton prese il comando del I Corpo e Doubleday mantenne il controllo della 3° Divisione

Trinceramenti (21): si piazzano negli esagoni che seguono sulla mappa B solamente, orientati in qualsiasi direzione desiderata dall'unionista.

5122, 5022, 4921, 4821, 4720, 4820, 4919, 5019, 4521, 4520, 4620, 4719, 4918, 5113, 5114, 5115, 5116, 5014, 5013 **

** = piazzate due trinceramenti in questo esagono in modo da coprire tutti i 4 lati "dell'angolo"

Si possono costruire i trinceramenti come per le normali regole.

4.6 Rinforzi

Le unità arrivano come per la Tabella dei Rinforzi.

4.7 Vittoria

I giocatori ottengono punti vittoria catturando obiettivi. Gli esagoni devono essere occupati alla fine del gioco; se un obiettivo ha più di un esagono, tutti gli esagoni indicati devono essere occupati.

Obiettivo	Unionista	Confederato
B5013 e 5014	3	4
B4720, 5020 e 5323	5	7
B6920, B7021, C1115	1 ognuno	1 ognuno
C2118 e 2219	4	6
Brigata nemica inefficiente **	1	1

** si includono quelle già inefficienti ad inizio partita

Vince chi ottiene più punti, maggiore il margine, più grande la vittoria.

5.0 IL TERZO GIORNO: 3 LUGLIO

5.1 Mappe

Usate tutte e tre le mappe.

5.2 Durata

Lo scenario iniziale alle 1300 del 3 luglio e prosegue sino al termine del turno 1900 dello stesso giorno. E' uno scenario lungo, circa 25 ore di gioco, anche se di soli 7 turni.

5.3 Bilanciamento

Molto favorito l'unionista.

5.4 Iniziativa per il primo turno

Automaticamente al confederato per le 1300.

5.5 Schieramento iniziale

Tutte le unità possono avere qualsiasi ordine a discrezione dei giocatori. Tutte le unità sono elencate per brigata, e tutti i reggimenti della brigata si piazzano entro un esagono da quello indicato. I giocatori possono orientare le loro unità come desiderano.

Perdite precedenti e comandanti di rimpiazzo

Alcune brigate hanno subito perdite per i precedenti combattimenti. Queste sono indicate con PL-#, il numero indica quanti SP sono persi dalla brigata. Dividere equamente le perdite tra i reggimenti di quella brigata, dando quello eventualmente residuante alle unità più grandi. Se tale equa distribuzione andrebbe a distruggere un'unità, lasciate ad essa 1 SP e distribuite le perdite ad altri reggimenti, a meno che non sia specificato che un'unità sia stata eliminata.

Quando una brigata è stata ridotta per perdite in modo da divenire inefficiente, questo è specificato.

Quando un comandante deve essere sostituito è indicato con "Rimpiazzo".

CONFEDERATO

Artiglieria

Esagoni	Unità
C3034	Batteria Rowan (3 unità) [meno 1 cannone TB]
C2934	Batteria German (1 unità)
C1438	Batteria Palmetto (2 unità)
C1329	Batteria Branch (3 unità) [meno 1 cannone N]
C3036	Artiglieria a cavallo Hart
C1229	Batterie Madison e Brook [meno 1 cannone] (2 unità)
C1128	Batteria Bedford (1 unità), batteria Parker (2 unità)
C1029/B7034	Batteria Taylor (1 unità)
B6933	3° Batteria Walsh LA (1 unità)
B6331	1° Batteria Walsh LA (1 unità), 2° Batteria Walsh LA (2 unità)
A6807	Batteria B Sumter (2 unità)
A5101	Batteria B Sumter (4 unità) e C Sumter (2 unità)
B6532	Batterie Fayette (2 unità) e Fauquier (2 unità)
B6432	Batterie Lynchburg (1 unità) e Hampton (3 unità)
A5806	Batterie Huger (3 unità) e Norfolk (2 unità)
A4704	Batterie Donaldsville (2 unità) e Lewis (2 unità)
B6834	4° Batteria Walsh LA (2 unità), Batterie Ellis (2 unità)
A6701	Batteria Pulaski (2 unità) 1° Obici Richmond (2 unità)
B5834	Batterie Ashland (2 unità) e Troup (2 unità)
B5733	Batteria Madison (2 unità)
A5404	Batterie Chralotte (2 unità) e Brooke (2 unità)
A5202	Batteria Albermale (3 unità)
B5133	Batteria Fredericksburg (2 unità)
B5033	Batteria Crenshaw (2 unità)
B4932	Batteria Pee Dee (1 unità) [meno 1 cannone]
B4832	Batteria Purcell (1 unità)
B4732	Batteria Letcher (2 unità)
B4632	2° e 3° Obici Richmond (1 unità ciascuno)
B4531	Batteria Salem (2 unità)
B4031	Batteria Powhatan (1 unità)
B3806	Batteria 1 Rockbridge (1 unità)
B4432	Batteria Danville (1 unità)
B4331	Batteria 2 Rockbridge (1 unità) [meno un cannone]
B4232	Batteria Hardaway, sezione "A" (1 unità)
B2129	Batteria Hardaway, sezione "B" (1 unità)
B4131	Batteria Johnson (2 unità)
B3431	Batteria Jeff Davis (1 unità), Batteria Orange (2 unità)
B3231	Batteria King William (2 unità)

B2924	Batteria Morris (1 unità)
B3221	Batteria Staunton (1 unità), Charlottesville (1 unità) [meno un cannone]
B3220	Batteria Guardia LA (2 unità) e Courtney (1 unità)
Entro 2 esagoni da C1314	1/2/III [PL-16], 2/2/III [PL-15], 3/2/III [PL-9]
Entro un esagono da B6922	1 US SS e 2 US SS [PL-1]
C1816	Sykes
C1416	Barnes
Entro un esagono da C2518	1/1/V [PL-2]
Entro un esagono da C1417	2/1/V [PL-7]
Entro un esagono da C1415	3/1/V [PL-8] (Rimpiazzo di Vincent)
C1817	Ayers
Entro un esagono da C1916	1/2/V [PL-7]
Entro un esagono da C1918	2/2/V [PL-8]
Entro un esagono da C2219	3/2/V [PL-3] (Rimpiazzo di Weed)
C1718	Crawford
Entro un esagono da C1521	1/3/V [PL-4]
Entro un esagono da C2720	3/3/V
C2313	Sedgwick
C1515	Wright
Entro un esagono da C1217	1/1/VI
Entro un esagono da C1719	2/1/VI
Entro un esagono da C3215	3/1/VI
C2516	Howe
Entro un esagono da C3116	2/2/VI
Entro un esagono da B6405	3/2/VI
C1716	Newton
Entro un esagono da B5216	1/3/VI [PL-1]
Entro un esagono da C1717	2/3/VI
Entro un esagono da C1419	3/3/VI
Entro un esagono da B4620	Howard, v. Gilsa (Rimpiazzo divisionale per Barlow)
4720, 4821, 4921	v. Steinwehr, Schurz [e]
5022, 5122	1/1/XI [PL-10] (Rimpiazzo di v. Gilsa), 2/1/XI (il 25 Ohio è eliminato, al resto assegnate PL-15) Brigata Inefficiente; 1/2/XI (il 154 NY è eliminato, al resto assegnate PL-15) Brigata Inefficiente; 2/2/XI [PL-1], 1/3/XI [PL-15] (Rimpiazzo di Schimmelfennig), 2/3/XI [PL-15]
B6511	Slocum
Entro 2 esagoni da B5214	Williams, Geary, 1/1/XII [PL-2], 2/1/XII [PL-3], 1/2/XII [PL-1], 2/2/XII [PL-1], 3/2/XII [PL-6]
Entro un esagono da B5810	3/1/XII [PL-5]

a] = la 1/1/I è inefficiente. Date al 24 MI sei perdite e distribuite le altre agli altri reggimenti in modo che tutti crollino.

[b] = la 1/2/I è inefficiente. Date al 94 NY cinque perdite e distribuite le altre agli altri reggimenti in modo che tutti crollino.

[c] = vedere 12.7

[d] = rimuovete 4 SP dal 140 Pa, il resto dagli altri

[e] = all'XI Corpo manca pochissimo per diventare totalmente inefficiente

[f] = sì, è un po' fuori posizione

Cavalleria

Qualsiasi unità di cavalleria che non si trova già sulla mappa non appare, eccetto per quanto indicato nei rinforzi, di seguito.

Trinceramenti

L'unionista può piazzare tutte le sue 45 pedine di trinceramento in qualsiasi esagono occupato dalla fanteria, entro i parametri delle regole relative. Non ne può costruire altri.

5.6 Rinforzi

Solo l'unionista riceve rinforzi.

<i>Turno</i>	<i>Area</i>	<i>Unità</i>
1320	11	Kilpatrick, Farnsworth e brigata 1/3/Cav, Artiglieria a Cavallo E/4 US
1340	12	Merritt e brigata 3/1/Cav, Artiglieria a Cavallo K/1 US

5.7 Vittoria

I giocatori ottengono punti vittoria catturando obiettivi. Gli esagoni devono essere occupati alla fine del gioco; se un obiettivo ha più di un esagono, tutti gli esagoni indicati devono essere occupati.

Obiettivo	Unionista	Confederato
B5013 e 5014	3	4
B4720, 5020 e 5323	5	7
B6920, B7021, C1115	1 ognuno	1 ognuno
C2118 e 2219	4	6
Brigata nemica inefficiente **	1	1

** si includono quelle già inefficienti ad inizio partita

Vince chi ottiene più punti, maggiore il margine, più grande la vittoria.

6.0 LA BATTAGLIA DI GETTYSBURG

Questa è l'intera battaglia, ed è lunga. Meglio giocarla con gruppi di 3 o 4 giocatori che desiderino impegnarsi per "un mese di weekend" almeno. Questo non significa che non si possa giocare in meno tempo, o anche in solitario (cosa che assurdamente si può fare), ma maggiore il numero di partecipanti, minore sarà il tempo di gioco.

6.1 Mappe

Usate tutte e tre le mappe.

6.2 Durata

Lo scenario iniziale alle 0700 del 1 luglio e prosegue sino a quando uno delle parti non vince. Non termina in uno specifico turno. Pertanto stimiamo che ci vorranno 75 e più ore di gioco per terminarlo.

6.3 Bilanciamento

Il confederato è favorito, contrariamente a quanto accadde storicamente, e questo per il fatto che i giocatori possono osservare sulla mappa cosa sta accadendo ed intervenire di conseguenza.

6.4 Iniziativa nel primo turno

Automaticamente al confederato per le 0700.

6.5 Schieramento iniziale

Usate lo stesso schieramento dello scenario del primo giorno (2.5).

6.6 Rinforzi

Usate la Tabella dei Rinforzi.

6.7 Vittoria

Entrambi i giocatori possono ottenere la vittoria non appena soddisfano i propri obiettivi geografici o di perdite (uno solo dei due, non entrambi).

Il gioco termina alla conclusione di qualsiasi singolo turno nel quale uno dei giocatori ottiene uno di questi due obiettivi.

Obiettivi geografici del confederato (tutti):

Obiettivo
B5013 e 5014
B4720, 5020 e 5323
B6920, C1016, C1115
C2118 e 2219
C4645 [a]

[a] = il confederato lo deve occupare in qualsiasi momento dopo il turno delle 1400 del 3 luglio.

Obiettivi di perdite del confederato: l'unionista deve avere almeno 12 divisioni Inefficienti. Una brigata di cavalleria conta come una divisione.

Obiettivi geografici dell'unionista (tutti)

Si applicano solo a partire dal turno delle 0500 del 2 luglio.

Obiettivo
Gettysburg (B3821, B3827, B3818)
Non vi devono essere unità di fanteria o cavalleria confederate In Comando su o a est della strada di Emmitsburg, da B4721 a C4645

Obiettivi di perdite dell'unionista: il confederato deve avere almeno 6 divisioni Inefficienti. Una brigata di cavalleria conta come una divisione.

Se entrambi i giocatori ottengono un obiettivo alla fine di un turno, la battaglia termina in pareggio.

Un giocatore può sempre dichiararsi sconfitto, effettivamente ritirando la sua armata.

TABELLA DEGLI EVENTI CASUALI					
		Primo tiro di dado			
		0-1	2-4	5-7	8-9
Secondo tiro di dado	0	B	A	A	A
	1	C	B	C	C
	2	E	C	D	D
	3	F	D	E	F
	4	G	E	J	J
	5	H	F	K	K
	6	I	G	M	L
	7	K	H	N	N
	8	P	I	O	Q
	9	S	K	Q	R

Il giocatore che tira per l'evento tira due dadi: il primo vi dà la colonna, la seconda la riga. Incrociate i due risultati ad ottenere una lettera, il cui effetto è spiegato nella tabella che segue.

EFFETTI

Le lettere MOMTO sono un acronimo inglese per "può accadere più volte". Se non è così indicato, l'evento può accadere una sola volta.

A	L'ultima brigata attivata ha Finito per il turno. MOMTO.
B	Il giocatore può immediatamente attivare una qualsiasi brigata, indipendentemente dal suo stato di Efficienza. Questo non conta come uso di un AM, sebbene conti per l'affaticamento. MOMTO.
C	Potete mettere in gioco il comandante Flashman in qualsiasi momento desideriate, ora o in seguito. Ponete la relativa pedina con qualsiasi comandante. Per usarlo, tirate un dado ed applicate il risultato. Flashman si può usare una sola volta per turno.
0-2	Ponete Flashman alla testa di un reggimento a vostra scelta che sta per Assaltare. Quando risolvete l'assalto, tirate un dado per Flashman: con dispari va in panico e sottraete -2 dal tiro di dado; se è pari, aggiungete +2 al tiro di dado.
3-5	Potete guardare tutti gli AM nemici che rimangono nella tazza.
6-8	Flashman viene catturato dal nemico, che ora lo può usare.
9	Flashman non può più essere usato, è fuori gioco.
NOTA: questo è un evento di fantasia basato labilmente su eventi storici. Se non vi aggrada un tale tipo di evento, trattatelo come "nessun effetto".	
D	Il giocatore che ottiene questo risultato deve ritardare uno dei suoi rinforzi programmati per entrare in questo turno e che non sono ancora entrati, al turno seguente. MOMTO.
E	Il giocatore può designare un qualsiasi comandante nemico entro 4 esagoni e LOS da una sua qualsiasi unità di fanteria quale bersaglio del fuoco di cecchini. Tirate un dado: se il risultato è dispari il comandante viene ucciso. MOMTO.
F	Rimuovete casualmente due AM dalla tazza, non si usano nel turno. MOMTO.
G	Il giocatore, se lo desidera, può variare l'esagono di entrata di un gruppo di rinforzi che deve arrivare in questo turno o nel prossimo, di un'Area di Entrata di un numero superiore o inferiore. Non è obbligato a rivelarlo sino a quando le unità non arrivano. MOMTO.
H	Se è ottenuto dal confederato, le unità della brigata di cavalleria Imboden possono entrare, nel turno seguente, dalle Aree #1 o #2. Se ottenuto dall'unionista, consideratelo come nessun evento.
I	Chi ottiene questo evento perde un cannone dalla prossima batteria di artiglieria che muoverà. MOMTO.
J	La prossima volta che il giocatore che ha ottenuto questo evento spara con una delle sue batterie, l'avversario tira un dado. Se il risultato è pari, sottrarre -2 dal tiro di dado per la risoluzione del fuoco ed eliminare un cannone.
K	L'avversario può muovere due qualsiasi unità combattenti (vostre o sue) che non sono in modalità di marcia sino a 3 esagoni. Questa azione non dà affaticamento, né si considera uso di un AM. MOMTO.
L	chi ottiene questo risultato designa uno qualsiasi dei suoi brigadieri di valore U: questi è ubriaco. Per il resto della giornata (sino al primo turno diurno del giorno seguente) questi ha: Un Valore degli Ordini di -2, un Raggio di Comando di 2, una Capacità di Movimento di 3. Se inizia l'attivazione adiacente al suo Comandante di Corpo o in Capo mentre è ubriaco, il giocatore lo può sollevare dall'incarico e far entrare il suo rimpiazzo, come se fosse stato ucciso. MOMTO.
M	Tirate un dado, dimezzate il risultato arrotondando per difetto (minimo 1). Piove per quel numero di turni, incluso quello in corso. La forte pioggia ha i seguenti effetti: dimezzate la capacità di movimento (per difetto) di tutte le unità, tutte le attivazioni danno uno di fatica, sottraete -3 da tutti i tiri di dado sulla Tabella del Fuoco. Aggiungere +2 ai tiri di dado per il recupero. Non è consentito il recupero dall'affaticamento.
N	Il giocatore designa un'unità entro tre dalle sue unità combattenti e tira un dado. Se questo è superiore alla Coesione dell'unità indicata, va in Rotta. MOMTO.
O	Il giocatore può immediatamente ed automaticamente far tornare in gioco un'unità che era andata in Rotta, piazzandola come per 13.52,

	MOMTO.
P	Prendete il segnalino di Eroe [HERO]. In qualsiasi momento nel corso della partita nel quale desiderate influenzare un tiro di dado UDD che coinvolga l'uso del Valore di Coesione di un'unità, potete giocare il segnalino di eroe e modificare il tiro di dado di 2 in vostro favore. una volta giocato, rimuovete l'eroe. Si può avere più di un segnalino di eroe, ma se ne può usare solo uno per tiro di dado. MOMTO.
Q	Il giocatore designa una qualsiasi brigata di cavalleria che non abbia unità combattenti nemiche entro 2 esagoni e la assegna a compiti di ricognizione e retroguardia. Questa viene rimossa dal gioco. Eccezione: non si possono scegliere le divisioni di Buford sino al 2 luglio.
R	Se accade questo evento e Hill non è ancora sulla mappa, tirate un dado: se dispari ritarda l'entrata di un turno, se pari di due. Se Hill è sulla mappa, giratelo dalla parte del rimpiazzo, recupera dopo 3 turni (incluso quello in corso).
S	Il Valore di Iniziativa di Lee va a zero, il confederato non può effettuare il Trasferimento di Efficienza. Si applica per i due turni seguenti a quello in corso. MOMTO.

TABELLA DEL TERRENO							
Tipo di terreno	Costo in MP per Unità che Muove				Effetto sul combatt.		Terreno bloccante?
	Fanteria	Cavall. montata	Artiglieria	Comandante	Fuoco*	Assalto*	
Aperto	1	1	2	1	NE	NE	NO
Roccioso	2	3dr	3dr	2	NE	-1	NO
Bosco	2	3	4	2	-1	-1	SI
Bosco e sconnesso	3dr	4D	5D	2	-1	-2	SI
Frutteto	1	2	2	1	-1	NE	NO
Palude	2	3	P	2	NE	NE	NO
Cittadina [j]	3D	4D	P	2	-2	-2	SI
Fattorie [e, f]	+1	+1	+1	+0	-1	-1	NO
Passi ferroviari [9.83]	1 [a]	1 [a]	1 [a]	1 [a]	-2/+2 [b]	Vd. 9.83	SI
Fiume	+4D	+5D	P	+3	NE	-4	NO
Ruscello	+1	+1	+2	+1	NE	-1	NO
Corso d'acqua	0	0	+1	0	NE	NE	NO
Ponte	0	0	0	0	NE	NE	NO
Strada e sentiero	1	1	1	1	Altro terreno nell'esag.		NO
Pista, ferrovia non terminata	½ dell'altro terreno nell'esagono, minimo 1 MP (9.44)				Altro terreno nell'esag.		NO
Ferrovia	Altro terreno nell'esagono				Altro terreno nell'esag.		NO
Su di un livello	0	0	0	0	NE	NE	SI
Giù di un livello	0	0	0	0	NE	+1	SI
Su di un livello, ripido	+2dr	P	P	+2	-1 [k]	-2	SI
Giù di un livello, ripido	+1dr	P	P	+1	-1 [i, k]	-1	SI
Trinceramenti	+1	+2	P	+1	-1	-1	NO
Cambiare orientamento [h]	1	1	1	0	NE	NE	NE
NE = nessun effetto P = proibito D = Disordine automatico alla fine del movimento							
d = tirare UDD per possibile Disordine							
[a] = nessuna unità può entrare o uscire da un esagono di passo ferroviario se non seguendone il percorso.							
[b] = le unità in un esagono di passo ferroviario possono subire il fuoco solo da unità direttamente adiacenti all'esagono o da unità che hanno una visuale diretta lungo il passo ferroviario al centro dell'esagono attaccato. Il -2 si applica alle unità che sparano dall'esagono di passo, il +2 a quelle che sparano dentro detto esagono.							
[c] = Il -1 si applica solo quando il fuoco non è diretto "lungo il percorso della strada"							
[d] = Usate il DRM per il fiume / ruscello							
[e] = Il costo si applica solo quando non si entra da un esagono di strada collegato							
[f] Una fattoria viene indicata da due o più edifici nell'esagono. Gli esagoni con un singolo edificio non hanno alcun effetto							
[g] = Aggiungere il costo a quello dell'altro terreno nell'esagono							
[h] = I costi si applicano per esagono, indipendentemente dal numero di vertici in cui si gira.							
[i] DRM per sparare verso il basso: dovuto alla tendenza a sparare alto							
[j] = Le unità che seguono il percorso di un sentiero, strada o pista non pagano il costo di movimento in cittadina.							
[k] = L'artiglieria non può sparare contro un'unità adiacente ed attraverso un lato d'esagono di pendio ripido.							

TABELLA DEL COMBATTIMENTO A FUOCO

Tipo e n° di SP che sparano

Tiro di dado	Armi leggere						Artiglieria				
	1	2-3	4-5	6-8	9-14	15+	4-5	6-8	9-12	13-17	18+
-2	-	-	-	-	-	d-2	-	-	-	-	d-3
-1	-	-	-	-	d-2	d-1	-	-	-	d-3	d-2
** 0 **	-	-	-	d-2	d-1	d	-	-	d-3	d-2	d-1
1	-	-	-	d-2	d	d	-	d-3	d-2	d-1	d
2	-	-	d-2	d-1	d	d+1	d-3	d-2	d-1	d	d
3	-	d-2	d-1	d	d+1	d+2	d-2	d-1	d	d	d+1
4	d-2	d-1	d	d	d+1	d+2	d-1	d	d	d+1	d+2
* 5 *	d-1	d	d	d+1	d+2	D	d	d	d+1	d+2	d+3
6	d	d	d+1	d+2	D	1d+2	d	d+1	d+2	d+3	D
7	d	d+1	d+2	D	1d+2	1D	d+1	d+2	d+3	D	D
8	d+1	d+2	D	1d+2	1D	1D	d+2	d+3	D	D	D
9	d+2	D	1d+2	1D	1D	2D	d+3	D	D	D	D
** 10 **	D	1d+2	1D	1D	2D	2D	D	D	D	D	D
11	1d+2	1D	1D	2D	2D	3D	D	D	D	D	D
12	1D	1D	2D	2D	3D	3D	D	D	D	D	D

Modifiche al tiro di dado

- +/-? Effetti della distanza: vedere la Tabella del Raggio
- +/-? Effetti del terreno: vedere la Tabella del Terreno
- +1 Bersaglio Ammassato (8 o più SP di fant/cav nell'esagono) - Fuoco di artiglieria a 4+ esagoni solamente
- +1 Bersaglio = cavalleria montata non in fase
- +1 Fuoco d'infilata (il fuoco passa attraverso un lato d'esagono di fianco, ma non sul lato)
- +1 Fuoco di artiglieria contro un bersaglio a livello più basso
- +1 Fuoco Preparato; solo per le Armi Leggere
- +1 Fuoco da trinceramenti, solo per le Armi Leggere
- 1 Bersaglio Disperso (2 SP o meno di fant/cav nell'esagono) - Fuoco di artiglieria a 4+ esagoni solamente
- 1 Cavalleria montata che spara
- 1 Unità in Disordine che spara
- 1 Fuoco da fanteria inesperta
- 2 Artiglieria che ha mosso nella fase
- 1 Fuoco di fanteria inesperta che
- 2 Fuoco all'Alba/Tramonto a 2 esagoni o più
- ? Fuoco in Turni Notturmi: -1 ad 1 esagono; -3 a 2 esagoni; -6 a 3 esagoni; -10 a 4+ esag.

Tutte le modifiche sono cumulative

Risultati del fuoco

- nessun effetto
- d controllo per il Disordine [a]
- d-2 controllo per il Disordine con quella sottrazione al tiro di dado (-2) [a]
- d+2 controllo per il Disordine con quella aggiunta al tiro di dado (-2) [a]
- D Disordine automatico
- # (numero) Perdita di punti forza
- * L'unità di artiglieria che spara va in Disordine (dopo la risoluzione del fuoco)
- ** L'unità di artiglieria che spara va in Disordine (dopo la risoluzione del fuoco) se sta usando il Fuoco Rapido
- [a] Quando un'unità di artiglieria - da sola nell'esagono o come prima unità in un gruppo - subisce un risultato di "d" oppure di "d +/-" da armi leggere o mitraglia, si aggiunge +2 al tiro di dado per quell'UDD.

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL RAGGIO

		Raggio	1	2	3	4	5-7	8-11	12-16	17+
Armi Leggere		Max/Prep								
M	Moschetto	2/1	+2	-2	x	x	x	x	x	x
R	Moschetto rigato	5/2	+1	+1	-2	-3	-5	x	x	x
ER	Moschetto rigato Europeo [a]	3/1	+1	0	-2	x	x	x	x	x
AR	Fucile d'Ordinanza	4/2	+1	0	-2	-5	x	x	x	x
TR	Fucile Enfield	4/2	+1	0	-2	-5	x	x	x	x
CR	Fucile a ripetizione Colt [b]	3/1	+3	0	-2	x	x	x	x	x
C	Carabina	3/1	0	-1	-4	x	x	x	x	x
B	Carabina ad avancarica	3/1	+3	+10	-2	x	x	x	x	x
SR	Fucile a ripetizione Spencer [d]	4/2	+3	+2	0	-1	x	x	x	x
S	Fucile a canne mozze [c]	1/0	+3	x	X	x	x	x	x	x
Artiglieria		Raggio max	1[sa]	2[sa]	3[sa]	4	5-7	8-11	12-16	17+
L	6 lb a canna liscia [RF]	11	+3	+1	0	0	-1	-3	x	x
N	Napoleonico [RF]	14	+4	+2	+1	0	0	-1	-3	x
TA	6 lb rigato	9	+3	+1	0	0	0	-2	x	x
TB	3" rigato	18	+3	+2	+1	0	0	-1	-2	-3
TC	4.5" rigato	50	+3	+2	+1	0	0	-1	-1	-2
P10	10 lb Parrot	23	+2	+2	+1	0	0	-1	-2	-3
P20	20 lb Parrot	30	+2	+2	+1	0	0	-1	-2	-3
H6	Obice 6 lb [RF]	7	+2	+2	+1	0	0	x	x	x
H12	Obice 12 lb [RF]	8	+4	+3	+1	0	0	-1	x	x
H24	Obice 24 lb [RF]	11	+5	+3	+1	0	0	-1	x	x
HM	Obice da montagna	7	+2	+1	0	0	0	x	x	x
W	Withworth	70	-	-	-	0	0	-1	-1	-1

x = non può sparare a quel raggio +/- = modifiche al tiro di dado [RF] = può usare il Fuoco Rapido (10.68)

Raggio max/prep = il primo numero è il raggio massimo; il secondo è il raggio per il Fuoco Preparato (10.5)

[a] Comprende fucili più antiquati come il Dresden e lo Suhls

[b] Una strana arma con problemi meccanici

[c] I fucili a canne mozze non possono essere usati per il Fuoco Preparato

[d] Vedere 14.3

[sa] Quando si spara con l'artiglieria a queste distanze, trattate il colpo come di armi leggere per la distribuzione delle perdite. Non si applica ai razzi, che sono sempre considerati artiglieria.

TABELLA DELL'ASSALTO			
<i>Risultato del dado</i>	<i>Effetto</i>		
1 o meno	L'attaccante si ritira di un esagono e va in Disordine. Il difensore può Continuare l'Assalto.		
2-3	Stasi. Entrambe le parti vanno in Disordine.		
4	Stasi con perdite. Ogni parte perde 1 SP (in totale, non per unità) e va in Disordine. Se vi è più di un'unità coinvolta, applicate la perdita a quella con la Coesione maggiore.		
5-7	Il difensore si ritira di un esagono e va in Disordine.		
8-9	Il difensore si ritira di un esagono e va in Disordine. L'attaccante può/deve continuare ad assaltare [8,4,9]		
10+	Il difensore si ritira di 2 esagoni, va in Disordine e fa un UDD. Se lo fallisce va in rotta. L'attaccante può/deve continuare l'assalto.		
MODIFICHE PER L'ASSALTO: ATTACCANTE			
<u>Per la forza:</u>	Cavalleria montata che carica il Fianco o Retro: Raddoppiare la forza della cavalleria		
<u>Modifiche al tiro di dado</u>			
<u>Posizione [a]</u>	<u>Morale / Disordine</u>	<u>Speciale</u>	<u>Terreno</u>
+2 Attacco dal retro	+1 qualsiasi difensore in disordine	+? rapporto di forze	+1 verso il basso
+3 Attacco dal fianco		+1 carica [b]	
+4 fronte + fianco		+1 raggruppato con comandante aggressivo	
+4 fronte + retro			
+5 circondato			
MODIFICHE PER L'ASSALTO: DIFENSORE			
<u>Morale / Disordine</u>	<u>Terreno</u>	<u>Speciale</u>	
-1 qualsiasi attaccante in disordine	-? come da Tabella del Terreno	-? rapporto di forze -1 attaccante senza brigadiere -1 attaccante con ordini di avanzata -2 difesa dietro trinceramenti -1 ogni CS successivo	
[a] per ogni variazione della Posizione di Attacco, sottrarre -1 dal tiro di dado per ogni esagono di unità attaccanti che è in ZOC di unità nemiche che non siano quella difendente			
[b] si applica sia alla fanteria che alla cavalleria che muove prima dell'Assalto e non spara nel corso del movimento.			
TUTTI I MODIFICATORI SONO CUMULATIVI - NON VI E' UN MODIFICATORE MASSIMO			

PROCEDURA DI RISOLUZIONE DELL'ASSALTO	
1.	Designare tutti i bersagli dell'Assalto e delle Cariche [11,31]
2.	Effettuare la Ritirata Prima dell'Assalto [11,33]
3.	Controllo per l'Impiego nel caso di Attaccante Inesperto [11,36]
4.	Controllo per la Coesione del Difensore [11,37]
5.	Fuoco di Reazione pre-Assalto [11,38]
6.	Risoluzione dell'Assalto ed applicazione del Disordine [11,4] <ul style="list-style-type: none"> a. Determinazione dei DRM per l'Assalto b. Risoluzione degli Assalti c. Effettuazione delle Avanzate d. Continuazione dell'Assalto? e. Applicazione del Disordine automatico post-Assalto

RECUPERO	
Tiro di dado	Risultato
Pari o inferiore al Valore di Coesione	Unità non più in Disordine (girare la pedina). Si può variare l'orientamento di un vertice se lo si desidera.
Superiore al Valore di Coesione	L'unità rimane in Disordine. Vedere però i due casi seguenti.
Superiore di almeno 2 volta al Valore di Coesione	L'unità rimane in Disordine e perde 1 SP
Risultato di "9" senza modifiche	L'unità rimane in Disordine e perde 1 SP
<i>Modifiche al tiro di dado per il recupero</i>	
+1	Unità adiacente ad unità combattenti nemiche
-1	L'unità è cavalleria montata
-?	Se l'unità è raggruppata con un Comandante, sottrarre un numero dal tiro di dado pari al rango del Comandante (numero di stelle)

TABELLA DEL CAMBIO DEGLI ORDINI DI BRIGATA	
Tiro di dado	Risultato
1 o meno	Mantiene e Rimane
2-3	Mantiene
4	A Briglia Sciolta
5	Carica e Rimane
6 o più	Cambia
Mantiene = la brigata mantiene gli ordini che ha	
Cambia = la brigata può cambiare a qualsiasi Ordine	
Rimane = le unità della brigata non possono muovere in questa fase. E' ancora considerata una attivazione, ma non per l'affaticamento.	
A Briglia Sciolta = vedere la Tabella relativa	

DRM PRE-ASSALTO PER IL DIFENSORE	
DRM	Causa
-2	Unità raggruppata con Comandante
+2	Unità in modalità di Marcia
+2	Unità in Disordine
+1	Difensore attaccato da Fianco o Retro
+1	Cavalleria che Carica qualsiasi unità
	tranne cavalleria montata [11.55]
<i>MODIFICATORI TUTTI CUMULATIVI</i>	

DRM PER LA DIMENSIONE	
DRM	Rapporto di forze
-4	1-4 o peggiore
-3	1-3
-2	1-2
-1	1-1,5
0	0
+1	1,5-1
+2	2-1
+3	3-1
+4	4-1
+5	5-1 o migliore

COORDINAZIONE DELLA BRIGATA	
Tiro di dado modificato	Risultato
0	C
1	C
2	C
3	F
4	F
5	F
6	F
7	2
8	2
9	2
10	3
11	3
12	tutte
C	Confusione. Nessun movimento / combattimento per l'attivazione
F	Fallita. Nessuna penalità, le Brigate muovono individualmente
#	Si può coordinare quel numero di Brigate
tutte	Si possono coordinare tutte le Brigate del Comando

TABELLA DEGLI ORDINI	
Tipo di Ordini	Un'unità combattente attivata con questi Ordini:
<u>Ordini di Marcia</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Usa i costi di movimento per la Marcia [9,22] - Muove solo quando si pesca l'AM di Ordine di Marcia - Non può iniziare né muovere in qualsiasi esagono che si trovi entro 4 ed entro la LOS di qualsiasi unità combattente nemica - In qualsiasi momento del movimento, senza tener conto della LOS, non può muovere adiacente ad unità nemiche. - Deve usare la Colonna Estesa [8,5] nei casi applicabili - Deve rispettare i limiti al raggruppamento con ordini di Marcia [8,12] - Non può sparare (nemmeno il Fuoco di Reazione) - Subisce un DRM negativo per il Controllo alla Coesione se assaltata - Non può effettuare alcuna Costruzione
<u>Ordini di Avanzata</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Può muovere o sparare (non entrambe le cose) - Se muove, usa il Movimento di Avanzata [9,23] - Non può muovere adiacente ad alcuna unità combattente nemica. Se inizia la fase adiacente, può però Assaltare. - Deve rispettare i limiti al raggruppamento con ordini di Avanzata [8,12] - Se spara come unità non in fase, può avere il bonus per Fuoco Preparato - Può effettuare Costruzioni
<u>Ordini di Attacco</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Applica le limitazioni per il Movimento di Assalto [9,24] - Può muovere e/o sparare - Se spara, ottiene il bonus per Fuoco Preparato se non muove (se in fase) o quando usa il fuoco non in fase [10,4] - Può ottenere il bonus di Carica di Fanteria se non spara - La cavalleria montata può caricare - Può Rifiutare [7,3] - Deve rispettare i limiti al raggruppamento con ordini di Attacco [8,12] - Non può effettuare alcuna Costruzione

A BRIGLIA SCIOLTA	
<i>Se il brigadiere è ...</i>	RISULTATO
Aggressivo [DR di 0-2 per comandanti "U"]	<p>Il giocatore in fase fa una delle cose seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se qualsiasi unità della brigata si trova entro 3 MP da qualsiasi unità combattente nemica, il giocatore pone la brigata sotto ordini di Attacco e lancia una Carica di Fanteria [11.21] con il maggior numero possibile di unità della brigata. La scelta dei difensori sta al giocatore. 2. Se nessuna unità della brigata si trova entro 3 MP da qualsiasi unità nemica, ponete la brigata sotto ordini di Avanzata e muovetela il più possibile verso le unità nemiche più vicine.
Normale [DR 3-6 per i comandanti "U"]	La brigata non fa nulla. Mantiene i suoi Ordini.
Cauto [DR di 7-9 per i comandanti "U"]	Il giocatore ritira ogni unità della brigata di un esagono, dopodiché pone la brigata sotto ordini di Avanzata
Inaffidabile	Tirate un dado e trattatelo come Aggressivo, Normale o Cauti.

TABELLA DEI RINFORZI CONFEDERATA		
1 LUGLIO		
Turno di gioco	Area	Unità
0700	2	Brigate Davis (meno il reggimento 11 Miss) e Archer. AM = 1 (solo gioco campagna)
0800	2	Heth, Battaglione artiglieria Pegram (batterie Pee Dee, Crenshaw, Freedericksburg, Purcell e Letcher)
	2	Brigate Pettigrew e Brockenbrough; AM = 2
1000	2	A.P. Hill
1100	2	Pender, Battaglione artiglieria McIntosh (batterie Hardaway, Danville, 2 Rockbridge e Johnson), Brigate Perrin, Scales, Lane e Thomas. Vedere nota [c].
1200	2	Battaglione artiglieria Garnett (batterie Donaldsonville, Huger, Pittsylvania e Norfolk), Battaglione artiglieria Poague (batterie Albermale, Charlotte, Madison e Brooke)
	3 [a, c]	Brigata Iverson, Batterie King William e Orange; AM = 1
	4 [c]	Rodes, Brigata O'Neal, Battaglione artiglieria Carter (batterie Jeff Davis e Morris); AM = 1
1300	2	Rober E. Lee, Pendleton
	3 [a, c]	Brigata Daniel
	4 [c]	Brigata Dole
	4 [c]	Ewell, Brigata Ramseur; AM = 2
	6	Battaglione Cav 1 Md; AM = 1
1400	6	Early, Brigate Hays, Avery, Smith, Gordon; Battaglione artiglieria Jones (batterie Charlottesville, Courtney, Guardie LA e Staunton)
1500	2	Battaglione artiglieria Lane (batterie Sumter A, B e C)
	6	Reggimento cavalleria 17 Va
1600	2	Longstreet, R. Anderson, Brigate Wilcox, Mahone, Wright, Lang e Posey; AM = 2. Vedere nota [d]
1800	2	Johnson, Brigate Walker, Steuart, Williams e Jones; Battaglione artiglieria Latimer (batterie 1 Md, Chesapeake, Allegheny e Lynchburg)
	2	Battaglione artiglieria Dance (batterie 2° e 3° Obici Richmond, Powhattan, 1° Rockbridge e Salem), Battaglione artiglieria Nelson (batterie Amherst, Fluvanna e Ga. Regular); AM = 1
1900	2	Reggimento 11 Miss
	6	Brigata Cavalleria Jenkins (meno il 17 Va)

TABELLA DEI RINFORZI CONFEDERATA		
2 LUGLIO		
Turno di gioco	Area	Unità
0500	2	Hood, Brigate G. Anderson, Robertson e Benning; Battaglione artiglieria Henry (batterie Branch, Palmetto e Rowena)
0600	2	McLaws, Brigate Kershaw, Semmes, Barksdale e Wofford, Battaglione artiglieria Cabell (batterie Ellis, Pulaski, 1° Obici Richmond e Troup)
0700	2	Battaglione artiglieria Alexander (batterie Madison, Brooks, Ashland, Bedford, Parker e Bath), Battaglione artiglieria Eshelman (batterie 1+2, 3 e 4 Washington LA)
1200	2	Brigata Law, Batteria German
1300	5	Stuart
1400	2	Pickett, Brigate Garnett, Armistead e Kemper; Battaglione artiglieria Dearing (batterie Fauquier, Hampden, Fayette e Lynchburg). Vedere nota [d]
		<i>Rinforzi confederati di cavalleria condizionali [2 luglio]</i>
1600	5	Beckham, Brigate cavalleria Fitz Lee e Chambliss; Artiglieria a cavallo Beckham (batterie Griffin, Breathed, McGregor e Hart)

TABELLA DEI RINFORZI CONFEDERATA		
3 LUGLIO		
Turno di gioco	Area	Unità
0700	7	Brigata cavalleria Hampton
		<i>Rinforzi confederati di cavalleria condizionali [3 luglio]</i>

[a] = Vi è qualche dubbio sull'esatta entrata in battaglia di Daniel ed Iverson. Abbiamo indicato qui la via di entrata più probabile.

[b] = vedere 7.7 nel fascicolo degli scenari

[c] = Regola opzionale sull'entrata di Rodes. Se lo si desidera, nel turno delle 100, il confederato deve decidere quali delle tre Aree userà - 3, 4 o 5 - ogni brigata di Rodes (il momento rimane lo stesso). Lo si scrive a parte per evitare discussioni, rivelando quanto scritto quando entrano.

[d] = Tutte le unità di fanteria della divisione G. Anderson e Pickett arrivano a Livello di Affaticamento 1 (14.26) se si usa la relativa regola.

TABELLA DEI RINFORZI UNIONISTA		
1 LUGLIO		
Turno di gioco	Area	Unità
0800	12	Reynolds [a], Wordsworth, Wainwright, Brigata 2/1/I meno 7 IN, Cutler
	12	Batteria di artiglieria B/2 ME
	12	Brigata 1/1/I, Meredith
	14	Rowley [b], Rimpiazza di Rowley [b], Stone, Brigate 1/3/I e 2/3/I, batteria B/1 PA. Massimo una attivazione [queste unità arrivano ora con un tiro di dado di 0-1, altrimenti andare alla 0900]
0900	13	Rowley, ecc. (vedere 0800) [queste unità arrivano ora con un tiro di dado di 0-4, altrimenti andare alle 1000]
	12	Robinson, Paul, Baxter, tutte le unità della Divisione 2/I, più le Batterie US 5 Me, 1 NY e B/4. Massimo una attivazione.
1000	12	Rowley, ecc. (vedere 0800) Massimo due attivazioni. Arriva automaticamente se non è già arrivato.
1100	11	Schurz, Divisione 3/XI (meno il 58 NY della 2/3/XI); Batteria I/1 Ohio
	12	Howard, Osborn, Barlow, tutte le unità della Divisione 1/XI (meno il 41 NY della 1/1/XI), Batteria 13 NY
1200	11	Von Steinwehr, tutte le unità della Divisione 2/XI, Batterie I/1 NY, G/4 US e K/1 Ohio
1400	11	Reggimento 58 NY, 2 attivazioni
1500	12	Reggimento 7 Indiana, 1 attivazione
1600	10	Williams, tutte le unità della Divisione 1/XII (meno il 3 Md della 1/1/XII e tutte le unità della Brigata 2/1/XII); Batterie M/1 NY, F/4 US. AM = 1.
1700	10	Geary, tutte le unità della Divisione 2/XII, Batterie E, PA Lt, K/5 US
	10	Muhlenberg
	10	Slocum – può muovere massimo di 10 MP nella Fase di Movimento del Comandante
1800	12	Sickles, Hazard, Birney, tutte le unità della Divisione 1/III (meno la brigata 3/1/III), Batterie E/1 RI e 2 NJ, Reggimenti 1 e 2 US SS. AM = 2
1900	12	Stannard, Brigata 3/3/I, tutte le unità
	12	Reggimento 41 NY, AM = 1
2000	12	Humphreys, tutte le unità della Divisione 2/III (meno la brigata 3/2/III), Batteria 4/4 US
2300	11	Meade, Warren e Hunt

TABELLA DEI RINFORZI UNIONISTA		
2 LUGLIO		
Turno di gioco	Area	Unità
0500	11	Robertson, Batterie B/L 2 US, 9 Mich e 6 NY. AM = 2
	11	Hancock, tutte le unità del II Corpo. AM = 1.
0700	11	Ransom, Brigate di Artiglieria 1/Reg, 2 Vol, 3 Vol e 4 Vol della Riserva di Artiglieria. AM = 2.
	10	Lockwood, Brigata 2/1/XII (meno il Reggimento 1 Md ES). AM = 1
0800	10	Sykes, tutte le unità del V Corpo inclusa l'artiglieria (meno la Divisione 3/V e il Reggimento 9 Mass della 2/1/V)
	11	Brigata 3/1/III, Batteria D/1. AM = 1
	12	Brigata 3/2/III, Batteria 4 NY. AM = 1
0900	10	Reggimento 3 Md
1000	11	Brigata Artiglieria 1 Vol della Riserva
1000	NA	Ritirata della Cavalleria unionista [c]
1200	10	Crawford, Brigata 3/V
1500	10	Sedgewick, tutte le unità del VI Corpo (meno il reggimento 102 PA): AM = 1
1700	10	Reggimento 9 Mass. AM = 2
2000	10	Batteria H, 3 Pa Artiglieria

TABELLA DEI RINFORZI UNIONISTA		
3 LUGLIO		
Turno di gioco	Area	Unità
0800	10	Reggimento 1 Md ES
0900	10	Reggimento 102 Pa
1300		Ritirata Condizionata dei Rinforzi di Cavalleria [d]
	11	Kilpatrick, Tidball, Franswort e la Brigata 1/3/Cav, Batteria E/4 US. AM = 2. Nota [d]
	12	Merritt e la Brigata 3/1/Cav, Batteria K/1 US. AM = 1. Nota [d]
1400	9 o 10	D. Gregg, 2 Divisione Cavalleria, Batteria E+G/1. Nota [d]
1500	11	Custer e la Brigata 2/3 Cav, Batteria M/2 US. AM = 1. Nota [d]

[a] = Reynolds entra (e muove) nella Fase di Movimento dei Comandanti.

[b] = Il comandante della Divisione 3/I, Doubleday, è con Reynolds. Rowley come comandante di divisione sta nel retro della pedina di Doubleday, ecc. Doubleday torna a comandare la Divisione 3/I (se Reynolds comanda ancora il I Corpo) all'inizio di qualsiasi turno nel quale si trova entro 2 esagoni da Rowley.

[c] = l'unionista ha da scegliere se:

- Rimuovere la Divisione 1/Cav di Buford, che include tutte le unità delle brigate Gamble e Devin più la Batteria A, 2 US Artiglieria a Cavallo, OPPURE:
- Non fare entrare due brigate di cavalleria di rinforzo che devono entrare più una batteria di artiglieria a cavallo (quelle indicate con [d])

Per rimuovere le unità di Buford, toglietele dalla mappa. Non possono essere adiacenti ad unità nemiche e devono avere un percorso di esagoni privo di unità nemiche e loro ZOC sino agli Esagoni di Entrata 11 o 12. Se una delle unità non può essere rimossa, la Divisione di Buford deve rimanere ed il giocatore deve designare altre due brigate, come sopra. Le unità di Buford eliminate non impediscono la rimozione di Buford.

[d] Vedere 14.73. L'unionista deve scegliere entro le 1300, scrivendolo a parte.