

GLORY

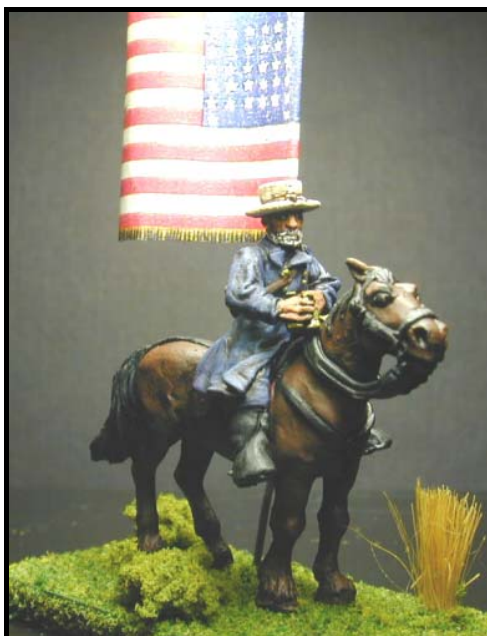


Regole di Wargame per la Guerra Civile Americana

GLORY

Regole di Wargame per la Guerra Civile Americana

di Riccardo Affinati



CENNI STORICI

Nella prima metà del XIX secolo, gli stati del Nord e quelli del Sud erano portatori di tradizioni e interessi economici, sociali e politici profondamente diversi. La principale causa di contrasto tra le regioni agricole meridionali e quelle industriali del Nord era l'istituto della schiavitù. Perno del sistema socioeconomico sudista, che annoverava al suo interno oltre quattro milioni di schiavi neri impiegati nelle piantagioni di cotone, tabacco e canna da zucchero, la schiavitù non rispondeva invece alle esigenze produttive delle regioni settentrionali, interessate alla meccanizzazione del lavoro, ed era dunque avversata per ragioni tanto ideali quanto di interesse economico. Sulla questione, il compromesso del Missouri del 1820 stabilì che all'interno dei territori a ovest del Mississippi, da poco acquisiti dagli Stati Uniti, il 36°30' parallelo avrebbe costituito il confine tra stati schiavisti e stati liberi.

In occasione delle elezioni presidenziali del 1860, il candidato repubblicano Abraham Lincoln si dichiarò contrario all'estensione della schiavitù. L'elezione di Lincoln rafforzò nel Sud l'opinione che per tutelare i propri interessi non esistesse altra via se non quella dell'indipendenza: nel marzo del 1861 sette stati (*vedi* South Carolina; Mississippi; Florida;

Alabama; Georgia; Louisiana; Texas) adottarono ordinanze di secessione dando vita agli Stati Confederati d'America ed elessero Jefferson Davis a presidente. Nel suo discorso inaugurale Lincoln dichiarò illegale la secessione, esprimendo l'intenzione di mantenere l'autorità e i possedimenti federali nel Sud. Quando il 12 aprile 1861 l'artiglieria sudista aprì il fuoco per impedire i rifornimenti alla base militare federale di Fort Sumter (South Carolina), Lincoln ordinò l'invio di truppe per sedare la rivolta. Per tutta risposta, Virginia, Arkansas, North Carolina e Tennessee aderirono alla Confederazione.

I nordisti, costretti ad attaccare il nemico per obbligarlo alla resa, erano chiamati ad agire su un fronte assai vasto, con linee di comunicazione e approvvigionamento molto esposte. In considerazione di ciò, i consiglieri militari di Lincoln lo convinsero dell'opportunità di un blocco navale delle coste meridionali per impedire l'afflusso di rifornimenti dall'Europa, cui far seguire l'invasione della valle del Mississippi, così da tagliare in due la Confederazione.

Il 21 luglio la vittoria dei sudisti nella battaglia di Bull Run costrinse i vertici politico-militari dell'Unione ad abbandonare ogni speranza di guerra lampo e a impegnarsi nella costituzione di un solido esercito.

GLORY

Regole di Wargame per la Guerra Civile Americana



1.0 INTRODUZIONE. Quando ho ritrovato dei vecchi soldatini della Guerra Civile Americana è stato amore a prima vista ed ho immediatamente provato la voglia di giocare con tutti i miei modelli, cercando di ricreare le battaglie del periodo della Guerra di Secessione, senza per forza di cose utilizzare regole complicate. Per giocare vi è bisogno di un campo di battaglia, di circa 120/160cm per 90/120cm, e di un dado a sei facce.

2.0 IMBASETAMENTO. Non esiste alcun tipo di limitazione, potete usare qualunque imbasettamento a vostra disposizione. L'ideale sarebbe imbasettare i soldatini in 25mm/28mm/30/55mm singolarmente, assegnando a ciascuna unità una bandiera o stendardo, ma si possono usare benissimo le figure imbasettate a gruppi, vorrà dire che invece di togliere i soldatini vi metterete sopra un segnalino (counter) con il numero delle perdite subite. Il costo di un esercito di soldatini in plastica è veramente basso, io personalmente uso miei soldatini sia i 15mm di piombo colorati e con le bandiere storiche, sia i più grandi 25/28mm. Quando una unità di Veterani è composta da 8 Punti Rottura, significherà che potrete usare 8 figure imbasettate singolarmente oppure 8 basette sulle quali sono incollati alcuni soldatini (il numero è a piacere vostro). Potete usare soldatini imbasettati con altri regolamenti, come "Fire & Fury", ACW, ecc.

3.0 TIPI DI TRUPPE. Esistono tre tipi di truppe, cioè Artiglieria, Cavalleria e Fanteria.

Le **TRUPPE APPIEDATE** possono essere:

FANTERIA REGOLARE. Muove di 10 cm in terreno facile e di 5 cm in terreno difficile. Lanciano contro il nemico 6 dadi. Possiedono un Punto Rottura pari ad 6 ed hanno un Raggio di Tiro di 40cm. Tiro salvezza di 5+. Costano 6 Punti Esercito.

FANTERIA VETERANA. Muove di 10 cm in terreno facile e di 5 cm in terreno difficile. Lanciano contro il nemico 8 dadi. Possiedono un Punto Rottura pari ad 8 ed hanno un Raggio di Tiro di 40cm. Tiro salvezza di 4+. Costano 8 Punti Esercito.

FANTERIA MILIZIA. Muove di 10 cm in terreno facile e di 5 cm in terreno difficile. Lanciano contro il nemico 4 dadi. Possiedono un Punto Rottura pari ad 4 ed hanno un Raggio di Tiro di 40cm. Tiro salvezza di 6. Costano 4 Punti Esercito.

CAVALLERIA SMONTATA. Muove di 10 cm in terreno facile e di 5 cm in terreno difficile. Lanciano contro il nemico 3 dadi. Possiedono un Punto Rottura pari ad 3 ed hanno un Raggio di Tiro di 40cm. Tiro salvezza di 5+. Costano un numero 8 Punti Esercito se Unionista e 10 Punti Esercito se Confederata.

ZUAVI REGOLARI: Muovono di 15 cm in terreno facile e di 5 cm in terreno difficile. Lanciano contro il nemico 6 dadi. Possiedono un Punto Rottura pari ad 6 ed hanno un Raggio di Tiro di 40cm. Tiro salvezza di 5+. Costano 8 Punti Esercito.

ZUAVI VETERANI. Muovono di 15 cm in terreno facile e di 5 cm in terreno difficile. Lanciano contro il nemico 8 dadi. Possiedono un Punto Rottura pari ad 8 ed hanno un Raggio di Tiro di 40cm. Tiro salvezza di 4+. Costano 10 Punti Esercito.

Le **TRUPPE MONTATE** possono essere:

CAVALLERIA UNIONISTA. Muove di 30 cm in terreno facile e di 5 cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 3 dadi. Possiede un Punto Rottura pari a 3 ed non ha un Raggio di Tiro, combatte solo adiacente. Tiro Salvezza di 5+. Costa 8 Punti Esercito.

CAVALLERIA CONFEDERATA. Muove di 30 cm in terreno facile e di 5 cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 3 dadi. Possiede un Punto Rottura pari a 3 ed ha un Raggio di Tiro di 10cm. Tiro Salvezza di 5+. Costa 10 Punti Esercito.

Le **TRUPPE DI ARTIGLIERIA** possono essere:

ARTIGLIERIA. Muove di 10 cm al Traino in terreno facile e di 5 cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 4 dadi. Possiede un Punto Rottura pari a 4 ed ha un Raggio di Tiro di 50cm (60cm se in Collina). Tiro Salvezza di 5+. Costa 8 Punti Esercito.

ARTIGLIERIA A CAVALLO. Muove di 30 cm al Traino in terreno facile e di 5 cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 3 dadi. Possiede un Punto Rottura pari a 3 ed ha un Raggio di Tiro di 50cm (60cm se in Collina). Tiro Salvezza di 6. Costa 10 Punti Esercito.

Le **TRUPPE COMANDO** possono essere:

COMANDANTE IN CAPO. Muove di 30 cm in terreno facile e di 15cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 1 dado addizionale se aggregato. Possiede un Punto Rottura pari a 2 ed ha un Raggio di Comando di 45cm. Tiro Salvezza di 3+. Costa 12 Punti Esercito.

COMANDANTE DI BRIGATA O DIVISIONE. Muove di 30 cm in terreno facile e di 15cm in terreno difficile. Lancia contro il nemico 1 dado addizionale se aggregato. Possiede un Punto Rottura pari a 2 ed ha un Raggio Comando di 30cm. Tiro Salvezza di 3+. Costa 10 Punti Esercito.



Qualunque soldatino volete usare, sia in plastica che in piombo, sia in 6mm, 10mm, 15mm, 20mm, 25mm, 28mm, 30mm oppure 54mm, vanno tutti bene; sia se sono imbasettati singolarmente che individualmente.

4.0 SEQUENZA DI GIOCO. Il primo giocatore inizierà il suo turno seguendo la sequenza di gioco e la stessa cosa farà il secondo giocatore, alla fine del turno inizierà il prossimo turno di gioco.

1. Il Primo Giocatore gioca una Carta Comando.
2. Il Primo Giocatore dà ordini alle unità.
3. Movimento del Primo Giocatore.
4. Attacchi del Primo Giocatore.
5. Il Primo Giocatore pesca una nuova Carta Comando.
6. Il Secondo Giocatore gioca una Carta Comando.
7. Il Secondo Giocatore dà ordini alle unità.
8. Movimento del Secondo Giocatore.
9. Attacchi del Secondo Giocatore.
10. Il Secondo Giocatore pesca una nuova Carta Comando.

NOTA BENE. Il giocatore potrà muovere, far tirare o combattere, solo le unità che ricevono un ordine, le altre non faranno nulla.

5.0 GIOCARE UNA CARTA COMANDO. Le carte comando (un mazzo di carte che trovate nelle pagine seguenti) sono utilizzate per dare ordini di movimento o per ordinare un attacco. All'inizio del proprio turno il giocatore attivo gioca una carta dalla propria mano. La carta definisce quanti ordini si possono dare oppure permette di dare ordini speciali (come spiegato nella TAVOLA CARTE COMANDO). Se nessuna delle carte comando permette di dare alcun ordine, si scarta una carta e se ne pesca un'altra dal mazzo, in questo caso il turno ha termine. Una unità può ricevere un ORDINE NORMALE (le Carte Comando con un Soldato) solo se c'è un proprio Generale di Brigata o Divisione entro 30cm da essa. Una unità può ricevere un ORDINE SPECIALE (le Carte Comando con lo Zuavo) oppure un ORDINE NORMALE, solo se c'è un Comandante in Capo entro 45cm da essa.

6.0 DARE ORDINI ALLE UNITA'. Dopo aver giocato la carta comando il giocatore annuncia a quali unità decide di dare ordini. Queste saranno le uniche unità che potranno muovere, attaccare o compiere azioni speciali durante il turno. Non si può dare più di un ordine per unità.



7.0 FORMAZIONI DELLE UNITA'. Le unità di Fanteria possono muoversi in Colonna (due basette di fronte ed il resto che segue), Formazione Aperta (le unità sono in Linea), Formazione Chiusa (le unità sono in Doppia Linea). Le unità di Artiglieria possono muoversi in Colonna oppure in Formazione Aperta. Le unità di Cavalleria e di Cavalleria Smontata possono muoversi in Colonna oppure in Formazione Aperta (le unità in Linea). Cambiare Formazione è possibile attivando una unità, senza fare nessun altro movimento, ma si può combattere.

Fanteria in Colonna



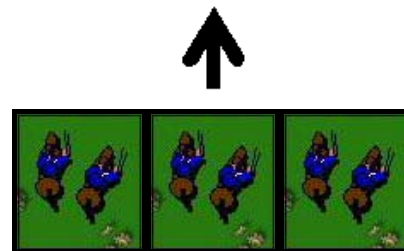
Cavalleria in Colonna



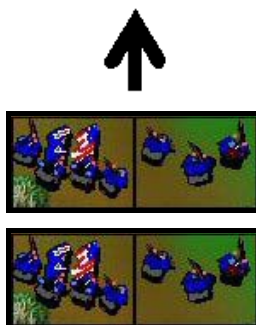
Fanteria in Formazione Aperta (Linea)



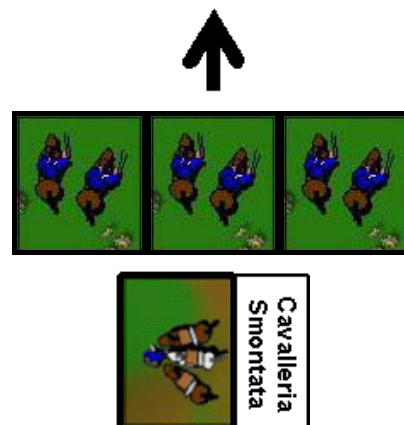
Cavalleria in Formazione Aperta (Linea)



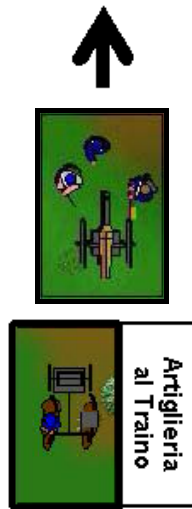
Fanteria in Formazione Chiusa (Doppia Linea)



Cavalleria Smontata



Artiglieria in Colonna



Artiglieria in Linea

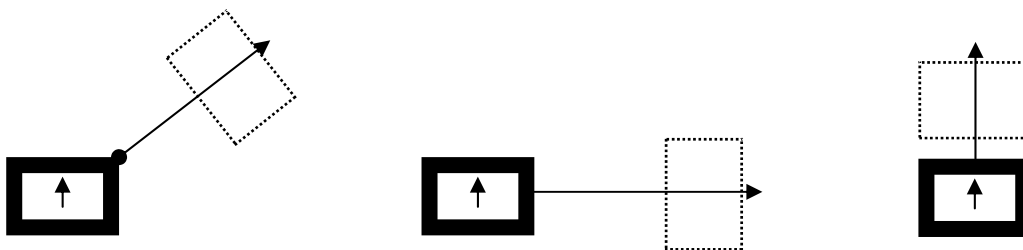


7.1 MOVIMENTO. Si possono muovere le unità cui sono dati ordini in qualunque successione si desidera. E' comunque necessario terminare un movimento prima d'iniziarne un altro. Ogni unità si muove una sola volta. Tutti i movimenti devono essere completati nel turno prima di passare alla fase di battaglia.

Se il Comandante in Capo di un giocatore viene eliminato durante la battaglia, il giocatore non potrà più giocare Carte Comando Speciali (quelle con l'immagine di uno Zuavo); se il Comandante in Capo e tutti i Generali di Brigata o Divisione sono eliminati, il giocatore dovrà scartare tutte le proprie Carte Comando, tranne una, che giocherà normalmente, senza però aver scelta.

Ogni unità di Artiglieria e Fanteria muove di 10cm (15cm gli Zuavi), mentre la cavalleria muove di tre tratti di 10cm, per un totale di 30cm. Il fronte dell'elemento che muove sarà dato dalla direzione del movimento fatto. Per muovere un elemento basterà misurare la distanza da una qualunque parte della sua basetta, conficcare uno spillo sul campo e poi mettere adiacente allo spillo l'elemento che si vuole muovere con il nuovo fronte nella direzione del suo movimento. L'elemento va posto adiacente allo spillo e a metà del suo lato di fronte.

Esempio di movimento:



Non si possono muovere unità amiche attraverso altre unità nemiche o amiche, tranne Zuavi, che hanno la facoltà di passare attraverso unità amiche.

Le unità sono composte da un numero variabile di soldatini, che sono considerati un insieme e che quindi si muoveranno sempre come se fossero una sola cosa. Il movimento delle unità è particolarmente libero, purché le unità non superino mai la distanza a loro disposizione; è quindi possibile cambiare fronte, muoversi lateralmente o indietro, senza mai superare le distanze a loro concesse ed espresse in centimetri ed assumendo sempre il fronte della direzione presa.

Una unità di Artiglieria per muovere deve essere messa al Traino. Una unità di Artiglieria nello stesso turno può Mettersi al Traino e Muovere oppure Muovere e Sganciarsi dal Traino oppure Tirare oppure Muovere. Se una Artiglieria muove oppure si aggancia o sgancia dal traino, non può tirare.

La Fanteria può muovere e tirare nello stesso turno, ma lancia un dado in meno.

La Cavalleria può muovere e tirare, purchè sia adiacente al nemico (Unionisti) oppure entro 10cm (Confederati).

La Cavalleria può smontare e muovere come Fanteria Smontata oppure montare e muovere come Cavalleria oppure muovere come Cavalleria e smontare e nello stesso tempo tirare (ricordatevi che se siete smontati, e volete tirare, in questo caso lanciate un dado in meno se avete mosso o smontato).

Qualunque unità aumenta di 10cm il proprio movimento, se inizia su strada e finisce su strada.

8.0 LA BATTAGLIA. Si intende per battaglia sia la mischia effettuata con elementi adiacenti, sia i combattimenti a lunga distanza effettuati con armi da tiro o da fuoco. Finiti tutti i movimenti consentiti, il giocatore in fase potrà attaccare una unità nemica adiacente ad una propria unità oppure entro il raggio di tiro dell'Unità che attacca, purché le unità che effettuano l'attacco, abbiano ricevuto un ordine in questo turno, altrimenti non faranno nulla.

L'attaccante lancerà un numero di dadi pari al proprio Punto Rottura, aggiornato da eventuali perdite subite, e per colpire dovrà tenere conto del raggio di tiro (che fa variare il risultato di dadi da ottenere) e del tipo di terreno che protegge il bersaglio.

- Con 6 si colpisce un bersaglio a Lunga Distanza Lunga (oltre i 20cm).
- Con 5 o 6 si colpisce un bersaglio a Distanza Corta (entro i 20cm).

9.0 LINEA DI VISTA. Un'unità per poter tirare ad unità nemiche distanti dovrà avere sempre una linea di vista sgombra da ostacoli, come unità amiche o nemiche oppure da elementi di terreno. La linea di vista è una linea retta immaginaria, che va dal centro dell'unità che tira al centro dell'unità bersaglio, tale linea non dovrà mai toccare esagoni contenenti altre unità o elementi di terreno che bloccano il raggio di tiro. Gli elementi che tirano possiedono un fronte di 45° gradi a destra e a sinistra. Una unità in terreno rotto (Boschi, Campi Coltivati, Villaggi, Collina, ecc.) è sempre visibile, quindi può tirare e può ricevere il tiro nemico (ricordatevi però di applicare i modificatori); invece una unità non è visibile se è posizionata dietro ad un terreno rotto, quindi non tira e non riceve il tiro.

Non si può tirare se la linea di vista passa attraverso unità amiche oppure ostacoli, se però chi tira è sopra una collina e l'unità amica oppure l'ostacolo è entro 10cm dalla collina da cui si tira, la linea di vista diventa sgombra (in questo caso si presuppone che il tiro passi sopra la testa delle unità amiche oppure dello ostacolo).

10.0 COSTRUZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA. Ogni tipo di terreno viene piazzato prima di iniziare la partita, tenendo conto dello scenario storico scelto oppure in maniera casuale nello scenario libero.

11.0 SCHIERAMENTO. Lo schieramento degli eserciti di entrambi i giocatori, avverrà secondo le disposizioni dello scenario storico o dello scenario libero, consultando la mappa, si schiererà la Fanteria, Cavalleria o Artiglieria, nelle zone di terreno a loro assegnato.

Una volta che tutte le Unità sono state messe sul campo di battaglia, si potrà dare inizio alla partita ed inizierà la normale fase di gioco. Chi muove per primo diventa il Primo Giocatore.

12.0 TIPI DI TERRENO. Ogni tipo di terreno possiede delle caratteristiche principali.

BOSCHI. Entrare in un Bosco dimezza sempre il movimento della Fanteria e della Cavalleria Smontata. Artiglieria e Cavalleria possono entrare in Bosco solo su strada. Inoltre dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista.

COLLINE. Entrare in un Collina dimezza sempre il movimento di tutte le unità. Inoltre dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista.

TORRENTE. Entrare in un Torrente dimezza sempre il movimento della Fanteria e della Cavalleria. L'Artiglieria può attraversare un Torrente solo su strada. Inoltre l'eventuale argine di un Torrente dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

FIUME. Il Fiume è attraversabile solo su Ponte oppure su Guado dimezzando il movimento e sempre in Colonna. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

VILLAGGIO. Entrare in un Villaggio dimezza sempre il movimento della Fanteria, Artiglieria e della Cavalleria Smontata. La Cavalleria può entrare in Bosco solo su strada oppure smontata. Inoltre il Villaggio dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista.

TERRENO ROTTO. Entrare in un Terreno Rotto (Campi coltivati, Frutteti, Pietraie, ecc.) dimezza sempre il movimento delle unità. Inoltre dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno blocca la linea di vista.

OSTACOLI DIFENSIVI. Attraversare un ostacolo difensivo (muretti, staccionate, ecc.) dimezza sempre il movimento delle unità. Inoltre dimezza i dadi all'attaccante che combatte contro un'unità che si difende in questo tipo di terreno. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

PIANURA. In Pianura le unità muovono normalmente, inoltre la Pianura non modifica nessun tipo di attacco. Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

STRADA. Se una unità inizia il movimento su Strada in Colonna e lo finisce sempre in Colonna e su Strada, aumenta di 10cm il proprio movimento (sia Artiglieria, che Fanteria e Cavalleria). Questo tipo di terreno non blocca la linea di vista.

13.0 CONDIZIONI DI VITTORIA. Vince immediatamente il giocatore che per primo elimina la metà dei Punti Esercito nemici.



I soldatini in piombo della Wargame Foundry sono molto belli, meritano un'attenzione speciale quando devono essere dipinti, ma il risultato è veramente molto bello.

SEQUENZA DI GIOCO. Il primo giocatore inizierà il suo turno seguendo la sequenza di gioco e la stessa cosa farà il secondo giocatore, alla fine del turno inizierà il prossimo turno di gioco.

1. Il Primo Giocatore gioca una Carta Comando.
2. Il Primo Giocatore dà ordini alle unità.
3. Movimento del Primo Giocatore.
4. Attacchi del Primo Giocatore.
5. Il Primo Giocatore pesca una nuova Carta Comando.

6. Il Secondo Giocatore gioca una Carta Comando.
7. Il Secondo Giocatore dà ordini alle unità.
8. Movimento del Secondo Giocatore.
9. Attacchi del Secondo Giocatore.
10. Il Secondo Giocatore pesca una nuova Carta Comando.

NOTA BENE. Il giocatore potrà muovere, far tirare o combattere, solo le unità che ricevono un ordine, le altre non faranno nulla.

TAVOLE RIASSUNTIVE

Tipi di Truppa	Movimento su Terreno Buono	Movimento su Terreno Difficile	Raggio di Tiro*	Numero di Dadi da lanciare contro il nemico**	Tiro Salvezza	Punti Rottura	Punti Esercito
Fanteria Veterana	10cm	5cm	40cm	8	4+	8	8
Fanteria Regolare	10cm	5cm	40cm	6	5+	6	6
Fanteria Milizia	10cm	5cm	40cm	4	6	4	4
Zuavi Regolari	15cm	7,5cm	40cm	6	5+	6	8
Zuavi Veterani	15cm	7,5cm	40cm	8	4+	8	10
Artiglieria	10cm	5cm	50cm***	4	5+	4	8
Artiglieria a cavallo	30cm	5cm	50cm**	3	6	3	10
Cavalleria Unionista	30cm	5cm	Adiacent e al nemico	3	5+	3	8
Cavalleria Confederata	30cm	5cm	10cm	3	5+	3	10
Cavalleria Smontata	10cm	5cm	40cm	3	5+	3	-
Generale	30cm	15cm	No	+1 Dado se aggregato ad una unità	3+	2	12

* Si colpisce il bersaglio con un risultato di 6 a Distanza Lunga (oltre i 20cm) oppure 5 o 6 a Distanza Corta (entro i 20cm).

L'eventuale bersaglio colpito dovrà fare immediatamente un Tiro salvezza e se lo fallisce diminuisce il proprio Punto Rottura. Se il Tiro Salvezza è superato, si considera che l'unità sia riuscita a superare il momento difficile e non si subiscono perdite.

** Il numero di dadi da lanciare contro un bersaglio è pari al proprio Punto Rottura, ogni qualvolta si riceve una perdita, il Punto Rottura dell'unità diminuisce di uno per ogni perdita subita. L'unità che azzerà il proprio Punto Rottura è considerata Demoralizzata e viene eliminata dal campo di battaglia. Ciascuna unità inizia il gioco con un numero di basi o figure pari al proprio Punto Rottura, ogni volta che si riceve un colpo si toglie un soldatino. La Cavalleria e la Fanteria tolgono un modello, mentre l'Artiglieria riceve una pedina rossa (o altro colore), che indica la perdita di un servente, una volta azzerati i Punti Rottura, la batteria di artiglieria viene eliminata. Tutte le unità lanciano un numero di dadi pari al proprio Punto Rottura, se questo valore scende per dei colpi ricevuti, anche il numero di dadi per colpire i bersagli nemici, diminuisce di conseguenza.

*** Il Raggio di Tiro per l'Artiglieria diventa 60cm se la batteria è collocata su Collina, mentre il bersaglio è più in basso.

MODIFICATORI

- Se un Generale si aggrega ad un'unità, quest'ultima lancerà un dado addizionale (esclusa Artiglieria).
- Se una unità di Fanteria è disposta in Formazione Aperta (Linea), lancerà un dado addizionale contro bersagli di Fanteria in Formazione Chiusa (Doppia Linea).
- Se una unità di Fanteria è disposta in Formazione Chiusa (Doppia Linea), lancerà due dadi addizionali contro bersagli di Fanteria in Formazione Aperta (Linea) ed entro 5cm.
- L'Artiglieria lancia due dadi addizionali se il bersaglio è preso d'Infilata (solo Cavalleria e Fanteria) oppure in Colonna di Marcia (tutte, compresa Artiglieria al Traino).
- Se un bersaglio è all'interno di un villaggio, campo coltivato, bosco o dietro uno steccato, muretto, siepe, argine di torrente, il tiratore dimezza il numero dei suoi dadi in combattimento.
- Se l'attaccante combatte contro un bersaglio adiacente preso di fianco oppure alle spalle aggiunge due dadi addizionali (esclusa Artiglieria). Per prendere in mischia un elemento nemico sul fianco, bisognerà aver iniziato il proprio movimento già al di qua del lato di fronte dell'elemento nemico che subisce la carica.
- Una unità lancia due dadi addizionali se il bersaglio è preso in Colonna di Marcia o Artiglieria al Traino.
- Unità Texane lanciano due dadi addizionali se combattono entro 5cm dal bersaglio.
- Il tiratore che combatte contro un bersaglio più in alto, disposto su una collina, lancia un dado in meno.
- La Fanteria e Cavalleria smontata possono muovere e combattere nello stesso turno, ma lanciano un dado in meno (tranne Zuavi).
- Cavalleria adiacente contro Artiglieria in Linea oppure Fanteria in Ordine Aperto lancia un dado addizionale.

LA BATTAGLIA. Si intende per battaglia sia la mischia effettuata con elementi adiacenti, sia i combattimenti a lunga distanza effettuati con armi da tiro o da fuoco. Finiti tutti i movimenti consentiti, il giocatore in fase potrà attaccare una unità nemica adiacente ad una propria unità oppure entro il raggio di tiro dell'Unità che attacca, purché le unità che effettuano l'attacco, abbiano ricevuto un ordine in questo turno, altrimenti non faranno nulla.

L'attaccante lancerà un numero di dadi pari al proprio Punto Rottura, aggiornato da eventuali perdite subite, e per colpire dovrà tenere conto del raggio di tiro (che fa variare il risultato di dadi da ottenere) e del tipo di terreno che protegge il bersaglio.

- Con 6 si colpisce un bersaglio a Lunga Distanza Lunga (oltre i 20cm).

- Con 5 o 6 si colpisce un bersaglio a Distanza Corta (entro i 20cm).

TAVOLA CARTE COMANDO NORMALI

Acquistate delle carte da gioco francesi molto economiche, ritagliate le seguenti carte comando ed incollatele su di esse oppure usate le bustine delle carte collezionabili tipo Magic, in questo caso non c'è bisogno di incollare le carte, ma basterà infilarle dentro alle bustine, magari con dentro una carta qualunque per dare spessore.

 <p>Il giocatore può dare un ordine ad 1 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine ad 1 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine ad 1 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine ad 1 unità sul campo di battaglia.</p>
 <p>Il giocatore può dare un ordine a 2 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 2 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 2 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 2 unità sul campo di battaglia.</p>
 <p>Il giocatore può dare un ordine a 3 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 3 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 3 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 3 unità sul campo di battaglia.</p>
 <p>Il giocatore può dare un ordine a 4 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 4 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 4 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 4 unità sul campo di battaglia.</p>

















TAVOLA CARTE COMANDO NORMALI

Acquistate delle carte da gioco francesi molto economiche, ritagliate le seguenti carte comando ed incollatele su di esse oppure usate le bustine delle carte collezionabili tipo Magic, in questo caso non c'è bisogno di incollare le carte, ma basterà infilarle dentro alle bustine, magari con dentro una carta qualunque per dare spessore.

 <p>Il giocatore può dare un ordine a 5 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 5 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 5 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 5 unità sul campo di battaglia.</p>
 <p>Il giocatore può dare un ordine a 6 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 6 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 6 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 6 unità sul campo di battaglia.</p>
 <p>Il giocatore può dare un ordine a 7 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 7 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 7 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 7 unità sul campo di battaglia.</p>
 <p>Il giocatore può dare un ordine a 8 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 8 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 8 unità sul campo di battaglia.</p>	 <p>Il giocatore può dare un ordine a 8 unità sul campo di battaglia.</p>

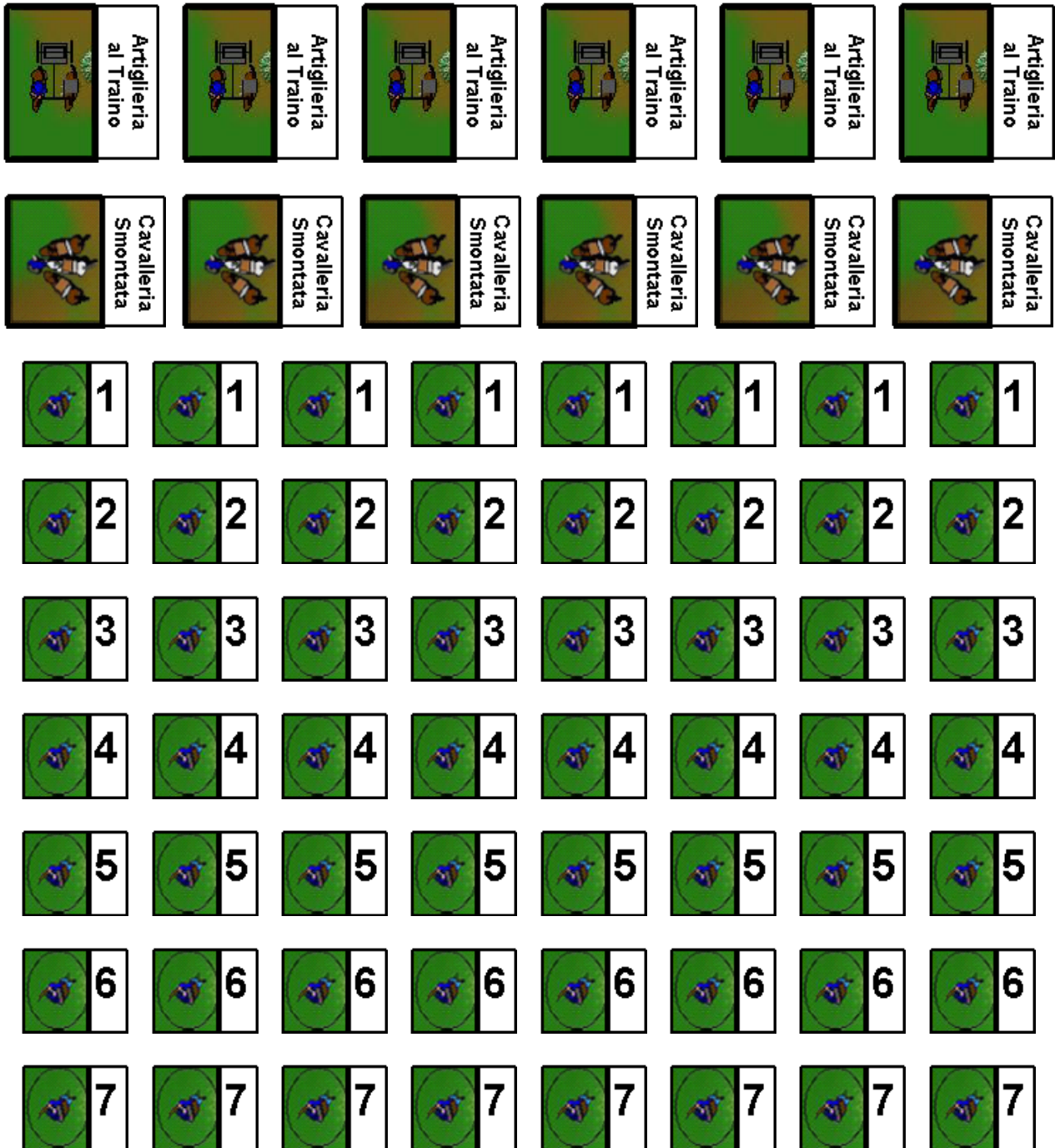
TAVOLA CARTE COMANDO SPECIALI

Acquistate delle carte da gioco francesi molto economiche, ritagliate le seguenti carte comando ed incollatele su di esse oppure usate le bustine delle carte collezionabili tipo Magic, in questo caso non c'è bisogno di incollare le carte, ma basterà infilarle dentro alle bustine, magari con dentro una carta qualunque per dare spessore.

 <p>Ogni unità di cavalleria può muovere, combattere e muovere ancora.</p>	 <p>Ogni unità di cavalleria può muovere, combattere e muovere ancora.</p>	 <p>Tutte le unità (escluse cavalleria) possono combattere ma non muoversi.</p>	 <p>Tutte le unità (escluse cavalleria) possono combattere ma non muoversi.</p>
 <p>Tutte le unità dotate di armi da tiro possono tirare due volte. Rimescolate il mazzo.</p>	 <p>Tutte le unità dotate di armi da tiro possono tirare due volte. Rimescolate il mazzo.</p>	 <p>Tirare 4 dadi e per ogni 5 o 6, si rimpiazza una perdita, l'unità non può combattere o muovere in questo turno.</p>	 <p>Tirare 4 dadi e per ogni 5 o 6, si rimpiazza una perdita, l'unità non può combattere o muovere in questo turno.</p>
 <p>Una vostra unità può muovere, cambiare formazione prima o dopo il movimento e combattere se può.</p>	 <p>Una vostra unità può muovere, cambiare formazione prima o dopo il movimento e combattere se può.</p>	 <p>Tutte le unità di Artiglieria possono combattere due volte ma non muoversi.</p>	 <p>Tutte le unità di Artiglieria possono combattere due volte ma non muoversi.</p>
 <p>Ogni unità di Fanteria può muovere di 20cm e combattere. Permangono le limitazioni del terreno.</p>	 <p>Ogni unità di Fanteria può muovere di 20cm e combattere. Permangono le limitazioni del terreno.</p>	 <p>Se avete un'unità eliminata, rientra in gioco come Rinforzo dal bordo tavolo del proprio lato di schieramento.</p>	 <p>Una vostra unità può ritirarsi sul bordo tavolo del proprio lato di schieramento.</p>

PEDINE ED ACCESSORI

Nel corso del gioco, vi può risultare utile avere delle pedine per registrare alcune situazioni particolari, in maniera di ricordarvi se un'Artiglieria è al Traino (magari non avete il Traino) oppure se la vostra cavalleria è smontata (magari non avete i cavalieri smontati). Ad esempio, non avete i vostri soldatini imbasettati singolarmente, e quindi avete bisogno di registrare le perdite dei Punti Rottura, ogni volta che subite una perdita. In questo caso, incollate le pedine su del cartoncino un po' erto e poi ritagliate le pedine, secondo le vostre esigenze.



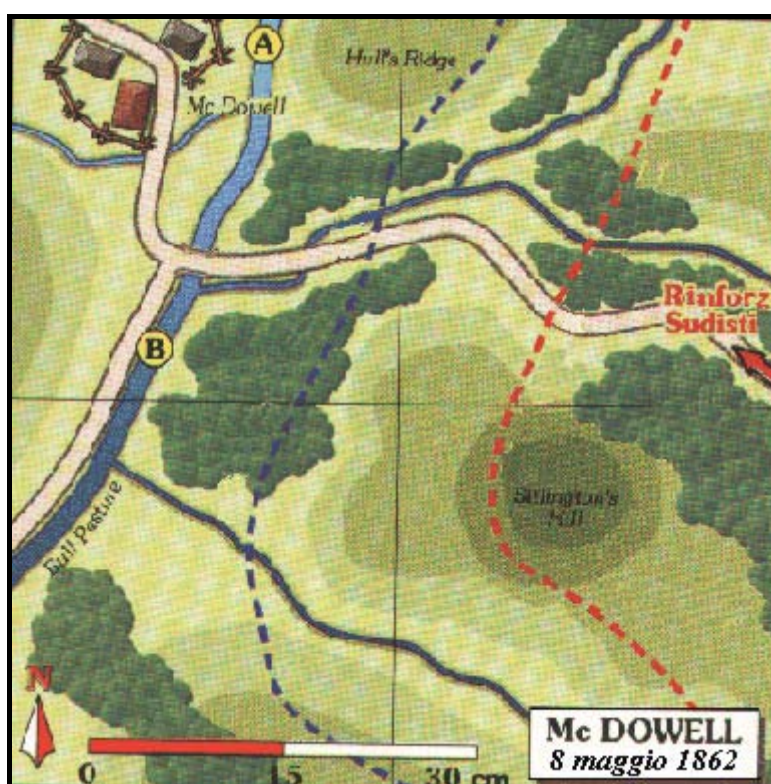
McDOWELL

8 MAGGIO 1862

Introduzione

Nella primavera del 1862, mentre l'esercito federale minaccia Richmond, il generale Jackson decide un'audace incursione nella valle dello Shenandoah. L'obiettivo principale di quest'operazione è distogliere due eserciti Unionisti che convergono verso il cuore della Confederazione. L'8 maggio la "Foot Cavalry" di Jackson sconfigge una forza Unionista superiore in numero non molto lontano dal piccolo villaggio di McDowell. E' la prima di una serie di strepitose vittorie che confermeranno il genio militare del braccio destro di Lee, e ridurranno la pressione dell'esercito del Potomac sulla capitale Sudista.

Mappa



Terreno

- Città / Boschi: Fanteria e Cavalleria Smontata a 5cm, mentre Cavalleria e Artiglieria solo su strada; bloccano la Linea di Vista;
- Ruscello: guadabile solo nei punti A e B;
- Colline: 5cm nel movimento, bloccano Linea di Vista.

Durata e Condizioni di Vittoria

Turni di gioco: dalle 14:00 alle 18:00 (la partita finisce quando un giocatore ha giocato la sua 48° carta).
Primo giocatore: il Confederato. Ciascun giocatore prende 5 Carte Comando.

Vittoria Sostanziale Unionista: nessuna unità Confederata organizzata sul campo a fine gioco.

Vittoria Marginale Unionista: maggior numero di figure rimaste in gioco.

Vittoria Confederata: non permettere all'Unionista di raggiungere le Condizioni di Vittoria.

Unione - Ordine di battaglia

Unità	Tipo	Attacchi	Punti Rottura	Tiro Salvezza	Numero Basette	Raggio Tiro	Raggio Comando
Generale Divisione	Comandante in Capo	+1	2	3+	1	-	30cm
Com. Brigata	Col. Shenck	+1	1	3+	1	-	20cm
55° Ohio	Fanteria	6	6	5+	3	40cm	-
73° Ohio	Fanteria	6	6	5+	3	40cm	-
82° Ohio	Fanteria	6	6	5+	3	40cm	-
32° Ohio	Fanteria	6	6	5+	3	40cm	-
75° Ohio	Fanteria	6	6	5+	3	40cm	-
Batt K - 1° Ohio	Artiglieria	4	4	5+	1	50cm/60cm	-
1° Connecticut Cavalry	Cavalleria	3	3	5+	3	0cm	-
Comandante Brigata	Col. Milroy	+1	1	3+	1	-	20cm
2° West Virginia	Fanteria	6	6	5+	6	40cm	-
5° West Virginia	Fanteria	6	6	5+	6	40cm	-
3° West Virginia	Fanteria	6	6	5+	6	40cm	-
Batteria G - 1° West Virginia	Artiglieria	4	4	5+	1	50cm/60cm	-

Confederazione - Ordine di battaglia

Unità	Tipo	Attacchi	Punti Rottura	Tiro Salvezza	Numero Basette	Raggio Tiro	Raggio Comando
Gen. Jackson	Com. in C.	+1	2	3+	1	-	45cm
Comandante Brigata	Gen. Johnson	+1	1	3+	1	-	30cm
31° Virginia	Fanteria	8	8	4+	8	40cm	-
44° Virginia	Fanteria	8	8	4+	8	40cm	-
52° Virginia	Fanteria T	8	8	4+	8	40cm	-
58° Virginia	Fanteria	8	8	4+	8	40cm	-
2° Georgia	Fanteria	8	8	4+	8	40cm	-

Piazzamento e Rinforzi

Schierare tutte le unità come desiderato nelle rispettive zone delimitate: blu per i federali e rosso per i confederati.

Rinforzi Confederati al 4° Turno:

Unità	Tipo	Attacchi	Punti Rottura	Tiro Salvezza	Numero Basette	Raggio Tiro	Raggio Comando
Comandante Brigata	Gen. Taliaferro	+1	1	3+	1	-	30cm
21° Virginia	Taliaferro FT	8	8	4+	8	40cm	Al 3° Turno
25° Virginia	Taliaferro FT	8	8	4+	8	40cm	Al 3° Turno
23° Virginia	Taliaferro FT	8	8	4+	8	40cm	Al 6° Turno
37° Virginia	Taliaferro FT	8	8	4+	8	40cm	Al 6° Turno

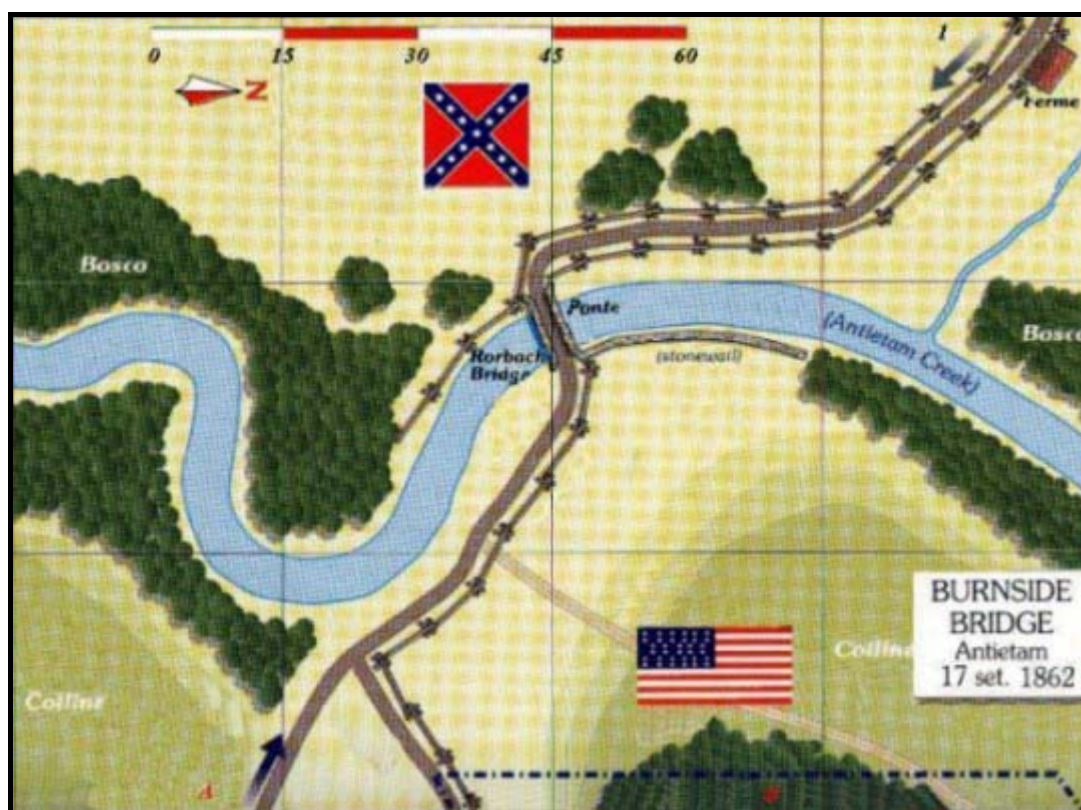
BURNSIDE BRIDGE, ANTIETAM

17 SETTEMBRE 1862

Introduzione

Forte dei suoi recenti successi militari in Virginia, Lee invade il Maryland nel settembre 1862. Ignora che la sua armata affronterà un avversario determinato e due volte superiore in numero ed in difesa del Potomac. Lo scontro è violento sul tutto il campo di battaglia; a sud il corpo d'armata unionista tenta di riprendere un ponte di pietra che attraversa l'Antietam, difeso dalla brigata della Georgia al comando del generale Toombs. I reggimenti Unionisti attraversano il ponte al passo di carica e riescono dopo uno scontro, durato per circa tre ore, a piantare lo stendardo dell'Unione sulla riva opposta. Al tramonto, che mette fine agli scontri, le tuniche blu riguadagnano le loro posizioni iniziali, ed il giorno seguente, le due armate sono pronte ad affrontarsi di nuovo. Lo scenario simula l'offensiva delle truppe Unioniste dalle 10:00 alle 14:30 all'assalto del Ponte di Rorbach.

Mappa



Terreno

L'Antietam è guadabile a Fanteria e Cavalleria a 5cm per turno, i suoi argini proteggono dal tiro nemico.

Durata e Condizioni di vittoria

Turni di gioco: dalle 10:00 alle 14:30 (la partita finisce quando un giocatore ha giocato la sua 60° carta).

Primo giocatore: Unionista. Ciascun giocatore possiede 5 Carte Comando.

Vittoria Decisiva Unionista: eliminare 4 unità Confederate;

Vittoria Confederate: tenere sul tavolo almeno una unità non in rotta sul campo alla fine del gioco.

Unione - Ordine di battaglia

Unità	Tipo	Attacchi	Punti Rottura	Tiro Salvezza	Numero Basette	Raggio Tiro	Raggio Comando
Gen. Brigata	Col. Crook	+1	1	3+	1	-	30cm
11° Illinois	Fanteria	6	6	5+	3	40cm	-
11° Ohio	Fanteria	6	6	5+	3	40cm	-
28° Ohio	Fanteria	6	6	5+	3	40cm	-
36° Ohio	Fanteria	6	6	5+	3	40cm	-

La Brigata Crook è schierata dal primo turno nella zona limitata contrassegnata con la lettera B.

Rinforzi Unionisti entrano dalla strada contrassegnata dalla lettera A in colonna di marcia al 6 turno:

Unità	Tipo	Attacchi	Punti Rottura	Tiro Salvezza	Numero Basette	Raggio Tiro	Raggio Comando
Gen. Brigata	Col. Ferrero	+1	1	3+	1	-	30cm
51° Pennsylvania	Fanteria	8	8	4+	8	40cm	-
51° New York	Fanteria	8	8	4+	8	40cm	-

Confederazione - Ordine di battaglia

Unità	Tipo	Attacchi	Punti Rottura	Tiro Salvezza	Numero Basette	Raggio Tiro	Raggio Comando
Comandante Brigata	Gen. Toombs	+1	2	3+	1	-	30cm
20° Georgia	Fanteria	8	8	4+	8	40cm	-
2/50° Georgia	Fanteria	6	6	5+	6	40cm	-

La Brigata Toombs può essere schierata sul lato ovest del fiume Antietam.

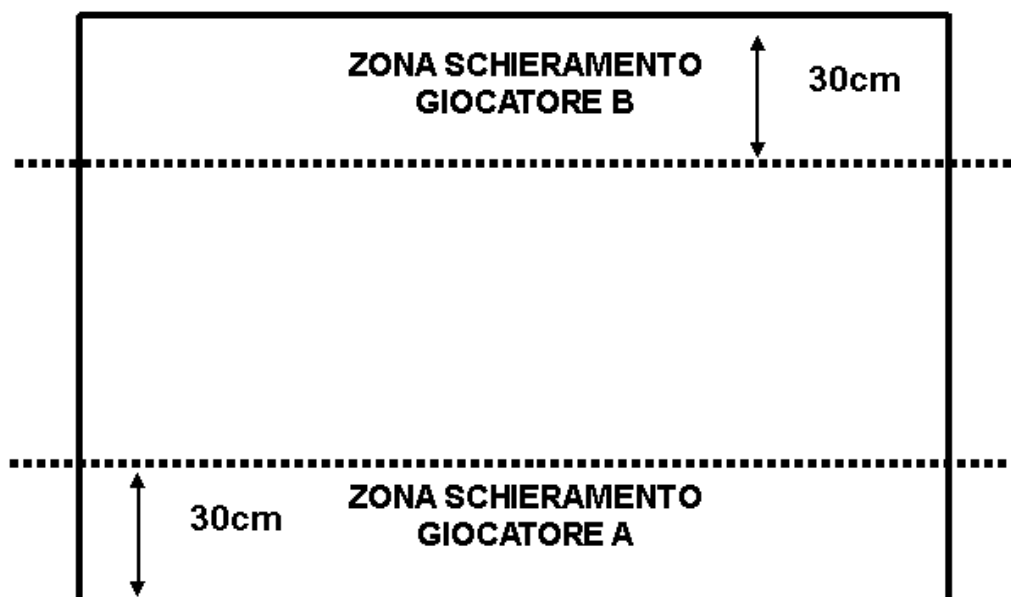
Rinforzi Confederati entrano dalla strada contrassegnata con il numero 1 dal 1° turno:

Unità	Tipo	Attacchi	Punti Rottura	Tiro Salvezza	Numero Basette	Raggio Tiro	Raggio Comando
Comandante Brigata	Gen. Nagle	+1	2	3+	1	-	30cm
2° Maryland	Fanteria	6	6	5+	6	40cm	-
62° New Hampshire	Fanteria	6	6	5+	6	40cm	-



Artiglieria al Traino

SCENARIO LIBERO



Se volete fare una partita ispirata ad una battaglia storica, potrete applicare le seguenti regole. Decidete i Punti Esercito con i quali acquistare le vostre unità, scegliete il vostro esercito, preparate il campo di battaglia.

CAMPO DI BATTAGLIA

- Ogni giocatore avrà a disposizione la scelta tra quattro tipi di terreno: Colline, Boschi, Terreno Rotto, Torrente.
- Ciascun giocatore potrà sistemare sul campo di battaglia un massimo di tre elementi di terreno, scegliendo tra Colline, Boschi, Terreno Rotto e Torrente.
- Inizierà prima il Giocatore A e poi toccherà al Giocatore B, alternandosi tra di loro, finché tutti e sei gli elementi di terreno saranno messi sul campo di battaglia.
- Il giocatore non è obbligato a mettere un elemento di terreno e può rinunciare al suo elemento scelto, in questo caso gli elementi messi potranno essere di meno oppure non esserci per niente, se entrambi i giocatori rinunciano a tale opzione.
- Un elemento di Terreno Rotto, Collina o Bosco, non può superare i 20cm di lato, ma gli elementi di terreno possono essere messi uno accanto all'altro.
- Un elemento di Torrente scelto da un giocatore, non potrà più essere scelto, ci potrà essere un solo Torrente sul campo di Battaglia.
- Un elemento di Torrente potrà essere largo massimo 8cm e lungo 100cm., con l'obbligo di partire da un lato di tavolo per concludersi sul lato opposto o su un lato adiacente, tenendo un corso ondulato, ma senza esagerare nel suo corso, evitando anse o curve troppo strette.
- Una volta che tutti gli elementi saranno posizionati, i giocatori lanceranno un dado, se il risultato è pari sarà il giocatore A, a decidere quale sarà la sua Zona di Schieramento; se il risultato è dispari sarà il giocatore B a scegliere la sua zona di schieramento, in ogni caso l'avversario di turno schiererà di fronte al giocatore sorteggiato.

Sul campo di battaglia ci potranno essere sei boschi, sei colline, sei terreni rotti, oppure una serie di tipi di combinazioni tra questi tipi di terreno, ma sempre un solo torrente.

Sono vietati campi di battaglia studiati appositamente per favorire un solo giocatore, con soluzioni particolarmente fantasiose; un conto che il giocatore sia favorito per fortuna o per una attenta tattica di gioco, differente è se il giocatore tenta di sistemarsi le cose in maniera da creare una fortezza!

GLI ESERCITI IN CAMPO

Ogni giocatore avrà a disposizione 60 Punti Esercito per le battaglie piccolo oppure 120 Punti Esercito per battaglie più grandi, nulla vieta di mettersi d'accordo per 500 punti o per punteggi differenti.

SCHIERAMENTO

I giocatori posizioneranno a turno, una unità per volta nella loro zona di schieramento. Inizierà il Giocatore A e poi toccherà al giocatore B, così via alternando si tra di loro, fino a quando non saranno posizionate tutte le unità.

NOTE SUL TERRENO

Il tavolo da gioco potrà misurare da 120cm/160cm per 60cm/100cm oppure una misura che voi riterrete la più consona alle vostre esigenze.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Non appena un esercito abbia perso la metà o più dei suoi Punti Esercito, la battaglia è persa e la vittoria viene assegnata all'avversario, ogni altro risultato è un pareggio (in caso di Campagna Militare, il pareggio premia il difensore e quindi la zona resta di proprietà del giocatore a cui apparteneva prima della fase movimento).

Ricordatevi che nel DVD Room allegato troverete tutti gli scenari di battaglie storiche e tutte le liste degli eserciti, che vi occorrono per simulare le strategie militari dell'epoca, oltre 800 pagine a colori in formato Acrobat PDF, una vera bibbia del wargame, comprese guide uniformologiche e guide.



Esempi di elementi di terreno

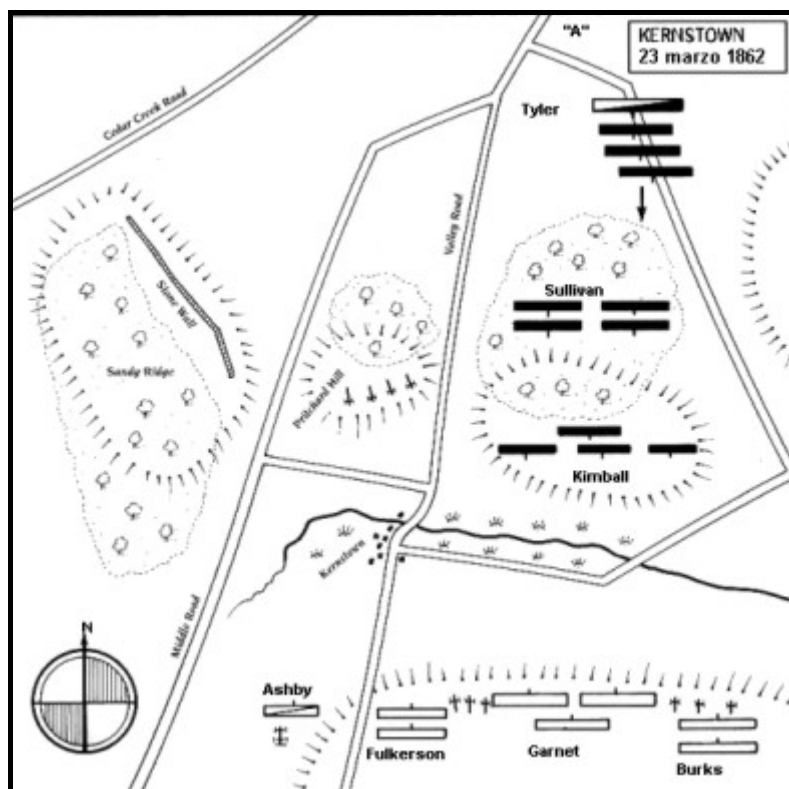
KERNSTOWN

23 MARZO 1862

Introduzione

La battaglia combattuta tra il Maggiore Generale T.J. "Stonewall" Jackson, comandante confederato della Vally Army e il Brigadiere Generale James Shields, comandante divisionale dell'armata Unionista del Potomac. L'attacco di Jackson fu condotto con tale energia che il generale Shields per un momento temette per le sorti della battaglia; ma infine la schiacciante superiorità numerica nordista 10.885 uomini e 27 cannoni, contro 3.177 uomini e 27 cannoni si fece sentire e Jackson fu costretto a battere in ritirata per evitare di essere attanagliato e distrutto. Jackson era stato battuto ma un certo numero di risultati strategici furono raggiunti, in quanto l'attacco era stato condotto con tanta audacia, che Shields valutò, in un primo momento, le forze confederate in 15.000 uomini e ritenne che tale attacco non sarebbe stato possibile se grossi rinforzi confederati non fossero vicini e si affrettò a chiedere al generale Williams, suo superiore, di rimandare indietro la sua brigata in retroguardia, ritardando, così, il piano originale. Durante la battaglia i confederati commisero alcuni errori cruciali: l'abbandono prematuro da parte del col. Ashby delle alture di Pritchard's Hill, che dominano il campo di battaglia, e la cattiva interpretazione da parte del Brigadiere generale Garnet (prima brigata) degli ordini di Stonewall.

Mappa



Terreno

- Città / Boschi: Fanteria e Cavalleria Smontata a 5cm, mentre Cavalleria e Artiglieria solo su strada; bloccano la Linea di Vista;
- Ruscello: guadabile a 5cm;
- Colline: 5cm nel movimento, bloccano Linea di Vista.

Schierare tutte le unità come desiderato nelle rispettive zone delimitate dal nome della Brigata.

Durata e Condizioni di Vittoria

Turni di gioco: dalle 4:00 alle 17:00 (la partita finisce quando un giocatore ha giocato la sua 60° carta).

Primo giocatore: il Confederato. Ciascun giocatore prende 5 Carte Comando.

Vittoria Sostanziale Unionista: nessuna unità Confederata organizzata sul campo a fine gioco.

Vittoria Marginale Unionista: maggior numero di unità eliminate al Confederato.

Vittoria Confederata: non permettere all'Unionista di raggiungere le Condizioni di Vittoria.

Unione - Ordine di battaglia

Unità	Tipo	Attacchi	Punti Rottura	Tiro Salvezza	Numero Basette	Raggio Tiro	Raggio Comando
Generale Divisione	Comandante in Capo	+1	2	3+	1	-	30cm
Com. Brigata	Col. Kimball	+1	1	3+	1	-	20cm
14° Indiana	Fanteria	6	6	5+	3	40cm	-
8° Ohio	Fanteria	6	6	5+	3	40cm	-
67° Ohio	Fanteria	6	6	5+	3	40cm	-
84° Pennsylv.	Fanteria	6	6	5+	3	40cm	-
Batteria A	Artiglieria	4	4	5+	1	50cm/60cm	-
Comandante Brigata	Col. Sullivan	+1	1	3+	1	-	20cm
39° Illinois	Fanteria	6	6	5+	6	40cm	-
13° Indiana	Fanteria	6	6	5+	6	40cm	-
5° Ohio	Fanteria	6	6	5+	6	40cm	-
62° Ohio	Fanteria	6	6	5+	6	40cm	-
Batteria B	Artiglieria	1/2	2	-	2	50cm/60cm	-

Rinforzi Unionistii al 3° Turno dal punto A (su strada in Colonna di Marcia):

Unità	Tipo	Attacchi	Punti Rottura	Tiro Salvezza	Numero Basette	Raggio Tiro	Raggio Comando
Comandante Brigata	Col. Tyler	+1	1	3+	1	-	20cm
7° Indiana	Fanteria	6	6	5+	6	40cm	Al 3° Turno
7° Ohio	Fanteria	6	6	5+	6	40cm	Al 3° Turno
110° Pennsylv.	Fanteria	6	6	5+	6	40cm	Al 3° Turno
1° W. Virginia	Fanteria	8	8	4+	8	40cm	Al 3° Turno

Confederazione - Ordine di battaglia

Unità	Tipo	Attacchi	Punti Rottura	Tiro Salvezza	Numero Basette	Raggio Tiro	Raggio Comando
Gen. Jackson	Com. in C.	+1	2	3+	1	-	45cm
Brigata	Garnett	+1	1	3+	1	-	30cm
2° 4° Virginia	Fanteria	8	8	4+	8	40cm	-
27° 33° Virginia	Fanteria	8	8	4+	8	40cm	-
5° Virginia	Fanteria T	8	8	4+	8	40cm	-
Batteria A	Artiglieria	4	4	5+	2	40cm/50cm	-
Brigata	Burks	+1	1	3+	1	-	30cm
21° 42° Virginia	Fanteria	8	8	4+	8	40cm	-
48° Georgia	Fanteria	8	8	4+	8	40cm	-
Batteria B	Artiglieria	4	4	5+	1	40cm/50cm	-
Brigata	Fulkerson	+1	1	3+	1	-	30cm
23° Virginia	Fanteria	8	8	4+	8	40cm	-
37° Virginia	Fanteria	8	8	4+	8	40cm	-
Batteria C	A cavallo	3	3	6	1	40cm/50cm	-
Ashby	Cavalleria	3	3	5+	3	10cm	-

SCHEDA RIASSUNTIVA

Tipi di Truppa	Movimento su Terreno Buono	Movimento su Terreno Difficile	Raggio di Tiro	Numero di Dadi da lanciare contro il nemico	Tiro Salvezza	Punti Rottura	Punti Esercito
Fanteria Veterana	10cm	5cm	40cm	8	4+	8	8
Fanteria Regolare	10cm	5cm	40cm	6	5+	6	6
Fanteria Milizia	10cm	5cm	40cm	4	6	4	4
Zuavi Regolari	15cm	7,5cm	40cm	6	5+	6	8
Zuavi Veterani	15cm	7,5cm	40cm	8	4+	8	10
Artiglieria	10cm	5cm	50cm	4	5+	4	8
Artiglieria a cavallo	30cm	5cm	50cm	3	6	3	10
Cavalleria Unionista	30cm	5cm	Adiacente al nemico	3	5+	3	8
Cavalleria Confederata	30cm	5cm	10cm	3	5+	3	10
Cavalleria Smontata	10cm	5cm	40cm	3	5+	3	-
Generale	30cm	15cm	No	+1 Dado	3+	2	12

MODIFICATORI

Se un Generale si aggrega ad una unità, quest'ultima lancerà un dado addizionale (esclusa Artiglieria).

Se una unità di Fanteria è disposta in Formazione Aperta (Linea), lancerà un dado addizionale contro bersagli di Fanteria in Formazione Chiusa (Doppia Linea).

Se una unità di Fanteria è disposta in Formazione Chiusa (Doppia Linea), lancerà due dadi addizionali contro bersagli di Fanteria in Formazione Aperta (Linea) ed entro 5cm.

L'Artiglieria lancia due dadi addizionali se il bersaglio è preso d'Infilata (solo Cavalleria e Fanteria) oppure in Colonna di Marcia (tutte, compresa Artiglieria al Traino).

Se un bersaglio è all'interno di un villaggio, campo coltivato, bosco o dietro uno steccato, muretto, siepe, argine di torrente, il tiratore dimezza il numero dei suoi dadi in combattimento.

GLORY – Regole di Wargame di Riccardo Affinati

Se l'attaccante combatte contro un bersaglio adiacente preso di fianco oppure alle spalle aggiunge due dadi addizionali (esclusa Artiglieria). Per prendere in mischia un elemento nemico sul fianco, bisognerà aver iniziato il proprio movimento già al di qua del lato di fronte dell'elemento nemico che subisce la carica.

Una unità lancia due dadi addizionali se il bersaglio è preso in Colonna di Marcia o Artiglieria al Traino.

Unità Texane lanciano due dadi addizionali se combattono entro 5cm dal bersaglio.

Il tiratore che combatte contro un bersaglio più in alto, disposto su una collina, lancia un dado in meno.

La Fanteria e Cavalleria smontata possono muovere e combattere nello stesso turno, ma lanciano un dado in meno (tranne Zuavi).

Cavalleria adiacente contro Artiglieria in Linea oppure Fanteria in Ordine Aperto lancia un dado addizionale

SOMMARIO	
Filosofia di gioco	2
Cenni Storici	2
Introduzione	2
Imbasettamento	3
Tipi di Truppe	3
Sequenza di Gioco	5
Giocare una Carta Comando	5
Dare ordini alle unità	5
Formazione delle Unità	6
Movimento	7
Linea di Vista	8
Costruzione del campo di Battaglia	8
Schieramento	8
Tipo di Terreno	9
Condizioni di Vittoria	9
Sequenza di Gioco	10
Scheda Riassuntiva	10
Carte Comando	12
Pedine ed Accessori	15
La battaglia di Mc Dowell, 8 maggio 1862	16
La battaglia di Burnside bridge, 17 settembre 1862	18
Scenario Libero	20
La battaglia di Kernstown, 23 marzo 1862	22

Ricordatevi che presso il negozio STRATEGIA & TATTICA, Via Cavour, 250 – Roma, TEL. 064824684, sono distribuiti soldatini, accessori, vernici, boardgame, libri e monografie di storia militare.

STRATEGIA & TATTICA, Via Cavour, 250 – Roma, TEL. 064824684, email: strategia@mclink.it





EDIZIONI CHILLEMI

I vostri libri e monografie di storia militare.

<http://www.edizionichillemi.com/>

ACCADEMIA WARGAME

<http://it.geocities.com/accademiawargame/>

