

Regole di Gioco

Yankees
& *Rebels*

VERSIONE
2.0



BATTAGLIE DELLA GUERRA CIVILE AMERICANA

Gettysburg 1863

un Gioco di
Giovanni Crippa

GIOGAMES
23900 LECCO
(Italy)

© 2005 Giogames



Introduzione

Yankees & Rebels è un gioco della serie “**Histo Command Dice**” con cui è possibile simulare a livello “grande tattico”, le più importanti battaglie della Guerra Civile Americana.

La scatola contiene tutto quanto indispensabile per “i 3 giorni di Gettysburg”.

Ulteriori 2 fogli di unità sono disponibili. Inoltre, sovrapponendo gli esagoni terreno alla mappa neutra stampata sul retro, si potrà ricostruire ogni campo di battaglia.

1.0 Componenti

Ogni scatola contiene:

- 1 mappa 67x49,5 cm stampata fronte/retro.
- 4 fogli unità e pedine varie
- 2 fogli fustellati con etichette per dadi e Corpi.
- 4 fogli fustellati con esagoni terreno
- 8 dadi speciali (5 bianchi - 3 neri)
- 80 piedistalli in plastica (50 blu, 30 rossi)
- 150 dischetti in plastica (70 blu, 60 rossi, 20 neri)
- 1 manuale con le regole di gioco

1.1 Unità di Combattimento

Ogni pedina di fanteria dovrà essere ritagliata, piegata e montata su un piedistallo rotondo in plastica (blu per le unità dell'Unione, Rosso per le unità Confederate). Le unità di artiglieria e cavalleria andranno montate sui piedistalli ovali.

Per simulare le dimensioni dell'unità di **fanteria** come numero di uomini ed efficienza, sono utilizzati alcuni dischetti in plastica impilati, sulla cui cima viene posizionata la pedina dell'unità su piedistallo. I dischetti più l'unità rappresentano i **punti forza (PF)** cioè le perdite che essa può incassare prima di essere eliminata.

Il numero in basso centrale nel retro di ogni pedina indica il numero dei PF dell'unità.

Esempio: un'unità di fanteria ha 4 PF che vengono indicati con tre dischetti e un piedistallo con pedina raffigurante della fanteria.

Note: Le unità di cavalleria e artiglieria sono composte dal piedistallo + 1 dischetto (2 PF).

Inoltre sul retro della pedina sono riportate altre informazioni tra cui il movimento consentito (M#), il livello di addestramento dell'unità (coscritta, veterana o scelta), ed in caso di unità di artiglieria, il valore di fuoco secondo la distanza del bersaglio.

In genere un'unità in combattimento tirerà tanti dadi quanti i Punti Forza rimasti (dischetti+piedistallo).

Eccezione: le unità di artiglieria hanno un valore di fuoco fisso secondo la distanza del bersaglio. Il numero di dadi da tirare è indicato sulle pedine. Esempio: **F3/2/1/1**. (fuoco con 3 dadi adiacente, 2 dadi a 2 esagoni, 1 dado a 3 esagoni, etc.)

Note: Le unità per lo scenario di Gettysburg, hanno stampato anche il corpo di appartenenza ed il nome della divisione.

Nelle unità “neutre”, andrà inserita lateralmente una bandierina con il corpo di appartenenza.

1.2 Preparazione dei Dadi

Il gioco fornisce cinque dadi bianchi e tre neri. Questi dadi devono essere preparati applicando le apposite etichette adesive fornite nel gioco.

Dadi attivazione/combattimento: dadi bianchi.



Applicare su ciascun dado: l'immagine con 2 bandiere su due facce del dado, su ognuna delle altre facce i simboli rappresentanti: la bandiera dell'Unione, la bandiera Confederate, la tromba ed il simbolo del comando (cappello).

Dadi effetti del combattimento.



Applicare su 3 facce un cerchietto di perdita (croce), su due facce un cerchietto di unità respinta (freccia), su una faccia un cerchietto di nessun effetto (Save).

1.3 Indicatori Corpi

Applicare ogni etichetta indicante il simbolo o numero del Corpo e le bandiere su un dischetto nero.

1.4 Il Campo di Battaglia

La mappa esagonata rappresenta il campo di battaglia di Gettysburg, ogni esagono ha stampato un riferimento alfanumerico.

Per questo scenario, ogni esagono rappresenta circa 400 metri, ogni turno di gioco segna il trascorrere di un'ora, le unità di fanteria rappresentano una divisione, quelle di cavalleria una brigata ed ogni unità di artiglieria un battaglione.

1.5 Terreni

La mappa mostra gli essenziali tipi di terreno del campo di battaglia.

Il costo in punti movimento di ognuno, gli effetti sulla linea di vista e le modifiche per il combattimento sono indicati nella tabella “effetti del terreno”.

2.0 Sequenza di gioco

Un turno di gioco si esaurisce quando TUTTI gli indicatori sono stati estratti dal contenitore, oppure, termina immediatamente quando tutte le unità sulla mappa e quelle di rinforzo del turno in corso sono state attivate.

Introdurre in un contenitore le due bandiere più tutti gli indicatori di “corpo” delle unità sulla mappa o delle unità che entreranno come rinforzo.

Ogni turno è suddiviso in round.

Durante ogni round:

1. Estrarre casualmente 1 segnalino di corpo.
2. Lanciare i dadi attivazione per determinare le unità che potranno muovere nel round.
5 dadi il confederato, 4 dadi il federale.
3. Se il lancio dei dadi mostra la bandiera avversaria, 1 unità verrà mossa dal legittimo proprietario, ridispiegandosi in un esagono adiacente senza muovere adiacente al nemico.
4. Muovere un'unità o stack (se il dado mostra il simbolo comandante), alla volta.
5. Verificare se l'unità a cui si è giunti adiacente risponde al fuoco.
6. Combattimento (simultaneo in caso di reazione).
7. Effetti del combattimento:
Tirare i dadi e verificare le perdite subitee e le ritirate da farsi.

Ripetere gli steps da 4 a 7 fino al completamento delle unità da attivare. Tornare allo step 1.

Introdurre gli indicatori di corpo e rinforzi nel contenitore, avanzare l'indicatore del turno ed iniziarne uno nuovo.

Note: il numero dei dadi attivazione da tirare durante un round dipende da quanti “corpi” sono impegnati nella battaglia così da bilanciare il numero totale di unità attivate.

3.0 Round di Gioco

Una volta estratto un indicatore di corpo, tirare i dadi attivazione.

Se l'indicatore di corpo estratto indica una propria bandiera, tirare i dadi attivazione ed attivare delle unità a scelta NON ancora attivate nel turno.

I risultati dei dadi attivazione avranno questi effetti:



1 qualsiasi unità si può ritirare fino a 3 esagoni muovendo in allontanamento dal nemico.

oppure: 1 qualsiasi unità può provare a recuperare dei Punti Forza se NON è adiacente ad unità nemiche e posizionate in un esagono che offre una copertura o NON ha una linea di vista con unità nemiche: Tirare 2 dadi se l'unità è di coscritti. Tirare 3 dadi se l'unità è veterana.

Tirare 4 dadi se l'unità è scelta o élite.

Per ogni risultato di tromba si recupera 1 Punto Forza (1 dischetto), fino al valore indicato sulla pedina. Queste azioni vanno effettuate PRIMA di qualsiasi altro movimento/combattimento su unità NON ancora attivate nel turno.

Se con il risultato dei dadi si ottengono 2 “trombe”, è possibile ritirare l'unità e poi provare a recuperare i punti forza.

Le unità che recupereranno PF, NON potranno muovere e/o combattere nello stesso turno, ma potranno reagire se un'unità viene loro adiacente.



Entrambe le unità presenti nello stesso esagono possono muovere e/o combattere. Almeno 1 unità DEVE essere del corpo attivato o essere entrambe riserva di cavalleria o artiglieria.

oppure: 1 unità di cavalleria o artiglieria di riserva (con lo stesso simbolo stampato sulla pedina), può muovere e/o combattere o fare fuoco.



1 unità del corpo estratto può muovere e/o combattere.



Se il risultato del dado mostra la propria bandiera, 1 unità del corpo estratto può muovere e/o combattere.



Se il risultato del dado mostra la bandiera avversaria, 1 unità nemica verrà mossa dal legittimo proprietario, ridispiegandosi in un esagono adiacente.

4.0 Movimento

Ogni unità ha indicato sulla pedina i propri **Punti Movimento (MPs)**.

| | |
|-----------------------|------------------------|
| Fanteria | = 2 MP + combattimento |
| Cavalleria | = 4 MP + combattimento |
| Artiglieria | = 2 MP o fuoco |
| Artiglieria a cavallo | = 3 MP + combattimento |

Ogni tipo di terreno ha un costo in MPs come indicato sulla tabella dei terreni.

Alcuni terreni bloccano il movimento una volta entrati (collina boscosa ed esagoni urbani).

Le unità che muovono in terreni dal costo di 2MPs NON possono eseguire il fuoco nella stessa azione.

Il movimento in esagoni attraversati da strada ha un costo di 1/2 MP per esagono.

Il movimento su strada è da considerarsi strategico e non consente nessun tipo di combattimento al termine di esso.

Le unità di cavalleria NON possono muovere negli esagoni di collina boscosa.

Le unità di artiglieria NON possono muovere negli esagoni B7 (Round Top), e D8 (Devil's Den).

IMPORTANTE: una volta che un'unità è stata attivata, ruotare la pedina mostrando il retro all'avversario.

4.1 Stacking

In ogni esagono è consentita la presenza massimo di 2 unità, di queste, SOLO UNA può essere di fanteria.

4.2 Zona di Controllo (ZoC)

Ogni unità esercita una zona di controllo nei 6 esagoni adiacente ad essa.

Un'unità si DEVE fermare quando entra in un esagono adiacente a unità nemiche.

Un'unità in una zona di controllo nemica può muovere, ma NON può farlo muovendo direttamente (o finire il movimento) in un esagono adiacente ad unità nemica.

4.3 Reazione al Movimento

Se un'unità muove adiacente ad unità nemiche, queste hanno la possibilità di reagire e combattere anch'esse.

Per il tentativo di reazione verranno utilizzati i dadi combattimento.

Tirare 2 dadi se l'unità è coscritta.

Tirare 3 dadi se l'unità è veterana.

Tirare 4 dadi se l'unità è scelta o di élite.



Se il risultato dei dadi mostra "almeno" una propria bandiera, il difensore avrà la possibilità di fare fuoco durante il combattimento.



Tutte le unità possono reagire quando un'unità nemica muove adiacente. Diverse reazioni possono susseguirsi durante un turno di gioco. Questo tipo di azione (fuoco di reazione), **sostituisce** la normale attivazione dell'unità. ruotare la pedina mostrando il retro all'avversario.

4.3.1 Evasione di Cavalleria

Le unità di cavalleria oltre a reagire come indicato al punto 4.3, possono, invece di combattere, evitare il combattimento ritirandosi di 1 movimento completo (4MPs).

Tirare i dadi per la reazione, dopo di che dichiarare se l'unità combatte o evade dal combattimento.

5.0 Combattimento

Il fuoco o combattimento è consentito a 360°.

Le unità di fanteria e cavalleria possono muovere e combattere SOLO contro unità che si trovano in un esagono adiacente.

Un'unità di artiglieria muove oppure può fare fuoco anche ad unità distanti fino a 4 esagoni (F3/2/1/1).

Eccezione: le unità di artiglieria a cavallo possono muovere fino a 3 punti movimento e fare fuoco.

5.1 Linea di Vista (LoS)

Poiché un'unità di artiglieria possa fare fuoco ad un'unità nemica distante fino a 4 esagoni, è indispensabile che gli esagoni posti tra l'unità che esegue il fuoco e l'unità bersaglio NON siano ostruiti. La linea di vista è considerata ostruita se la linea retta che unisce il centro dei due esagoni interseca un esagono con un'unità amica o nemica o un terreno che blocca la linea di vista.

Una linea di tiro che passa esattamente lungo un lato di un esagono sarà bloccata solo se entrambi gli esagoni bloccano la linea di vista (vedi pag.4).

5.2 Colline

Le colline (livello 1) sono ad un'elevazione superiore rispetto al terreno (livello "0") e consentono il fuoco di artiglieria anche oltre esagoni ostruiti a livello inferiore. Le colline boschive o accidentate sono considerate a livello 2.

I fuochi o combattimenti verso unità alla stessa elevazione NON sono modificati.

5.2.1 Cemetery Hill (N5)

Questo esagono ha una protezione di -2 dadi contro attacchi di Fanteria e Cavalleria, inoltre ignora i risultati di ritirata.

5.3 Procedura Combattimento

- Lanciare tanti **dadi battaglia** tanti quanti sono i punti forza (o valore di fuoco per l'artiglieria) dell'unità che esegue il fuoco.
- Applicare le modifiche come indicato nella Tabella degli "Effetti del Terreno".

Viene inflitto un colpo per ogni risultato che mostra la propria bandiera (compresa quella doppia).



5.3.1 Tabella degli "Effetti del Terreno":

La tabella indica nella prima colonna il tipo di terreno dell'esagono (LoS).

Nella seconda colonna viene indicato se tale terreno blocca la Linea di Vista.

La terza colonna indica il numero di Punti Movimento (MPs), per entrare nell'esagono.

L'ultima colonna indica la protezione, cioè quanti dadi bianchi in meno lanciare.

| EFFETTI del TERRENO | LoS | MPs | |
|-------------------------------|----------|--------------------|----------------------------|
| Aperto | Libera | 1 | - |
| Collina | Bloccata | 1 | -1 |
| Bosco | Bloccata | 2 | -1 |
| Collina boscosa | Bloccata | 2 STOP | -2 |
| Edifici / Fattoria | Bloccata | 2 STOP | -2 |
| Trinceramenti | Libera | 1 | -2 ignorano Ritirate |
| Frutteto | libera | 1 | -1 |
| Campi arati | Libera | 2 | -1 |
| Torrente (Lato di esagono) | Libera | Stop (crossing) | -1 |

Nota: Unità che occupano lo stesso esagono e che eseguono il fuoco/combatimento verso la stessa unità nemica, possono combinare il valore di fuoco di entrambe le unità PRIMA di effettuare le modifiche dovute al terreno.

Esempio: Un'unità di cavalleria (VF=2) ed un'unità di fanteria (VF=4) presenti nello stesso esagono, attaccano un'unità adiacente trincerata. Valore di fuoco totale = 6 - 2 per la protezione della trincea = 4. Lanciare 4 dadi bianchi.

5.4 Effetti del Combattimento

Per ogni colpo subito lanciare 1 dado nero.



Ogni risultato del dado che mostra "la croce" determina una riduzione dei punti forza (PF) dell'unità.



Ogni risultato del dado con la "freccia", l'unità si deve ritirare di un'esagono allontanandosi dal nemico ed evitando di muovere adiacente ad altre unità nemiche.

Eccezione: le unità in esagoni con trincea, considerano i risultati di "ritirata" come "SAVE" (nessun effetto).



L'unità non subisce effetti.

5.4.1 Occupare la Posizione

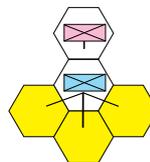
Se a seguito di un combattimento l'unità di fanteria in attacco libera l'esagono che ha attaccato, eliminando l'unità o costringendola alla ritirata, POTRÀ a propria discrezione occupare la posizione (la cavalleria invece E' OBBLIGATA ad occupare la posizione)

Questo movimento potrebbe attivare il fuoco di reazione di altre unità a cui si muove adiacente.

5.4.2 Ritirate

L'unità costretta a ritirarsi è obbligata a ritirarsi in uno dei 3 esagoni dell'emisfero posteriore da cui viene l'attacco.

unità nemica



L'esagono di ritirata NON deve essere una ZoC nemica, contenere unità nemiche o superare il limite di stacking.

Se nessun esagono è disponibile, l'unità rimarrà nell'esagono ma perderà 1 punto forza per ogni risultato di ritirata non eseguito.

6.0 Integrità di Corpo (Opzionale)

Unità dello stesso corpo DEVONO trovarsi ad un massimo di 2 esagoni una dall'altra alla fine del turno. In caso contrario potranno muovere successivamente solo per avvicinarsi.

7.0 Rinforzi

Le unità che entreranno sulla mappa come rinforzo, sono indicate in ogni scenario.

Se non ci sono unità di quel corpo presenti sulla mappa, inserire l'indicatore di corpo nel contenitore. Una volta estratto, le unità di rinforzo, se attivate, entreranno sul campo di battaglia spendendo il primo 1/2 punto movimento nell'esagono indicato.

7.1 Turno Notturmo

Negli scenari che si sviluppano in 2 o più giorni, verrà giocato un turno notturno.

Le unità non dovranno essere attivate, ma muoveranno automaticamente spendendo il primo 1/2 punto movimento nell'esagono indicato.

Prima muoveranno le unità del giocatore che NON ha l'iniziativa (il giocatore nordista a Gettysburg). **Le unità che entreranno in tale turno avranno i punti movimento raddoppiati.**

NON é consentito per queste unità muovere adiacente ad unità nemiche.

Le unità adiacenti ad unità nemiche posizionate in esagoni che danno una protezione (colline, boschi, edifici etc), devono ritirarsi di 1 esagono.

Se entrambe sono in campo aperto, ognuna si ritira di 1 esagono.

Se entrambe sono posizionate in esagoni che offrono copertura, possono rimanere nell'esagono o ritirarsi in uno adiacente che non sia in ZoC nemica.

8.0 Condizioni di Vittoria

Alcuni esagoni del terreno riportano un bollino rosso con indicato un numero.

esagono "D6" (Little Round Top): = 5VPs
 esagono "I1" (ingresso US EST): = 5VPs

esagono "N5" (Cemetery Hill): = 3VPs
 esagono "N3" (Culp's Hill): = 3VPs
 esagono "A5" (ingresso US SUD): = 3VPs

esagono "I5" (Cemetery Ridge): = 1VP
 esagono "K6" (Cemetery Ridge): = 1VP
 esagono "L6" (Cemetery Ridge): = 1VP
 esagono "M6" (Cemetery Ridge): = 1VP
 esagono "G9" (Peach Orchard): = 1VP

Questo é il n° di punti Vittoria che il GIOCATORE CONFEDERATO ottiene se alla fine della giornata controlla tali esagoni.

Inoltre, OGNI giocatore ottiene un numero di Punti Vittoria pari al valore di PUNTI FORZA delle unità ELIMINATE.

Il giocatore con più Punti Vittoria é il vincitore.

8.1 Scenari

Gettysburg fu combattuta in 3 giorni. I giocatori possono giocare l'intera battaglia o tre separati scenari iniziando dal primo giorno (1° Luglio), dal secondo oppure dal terzo. Vedi scenari a seguire.

8.2 Scenario breve

Alla fine del primo giorno i confederati ottengono la vittoria se hanno almeno 10 VP in più dell'avversario. Da 4 a 9 VP é una patta, in tutti gli altri casi vince il giocatore dell'Unione.

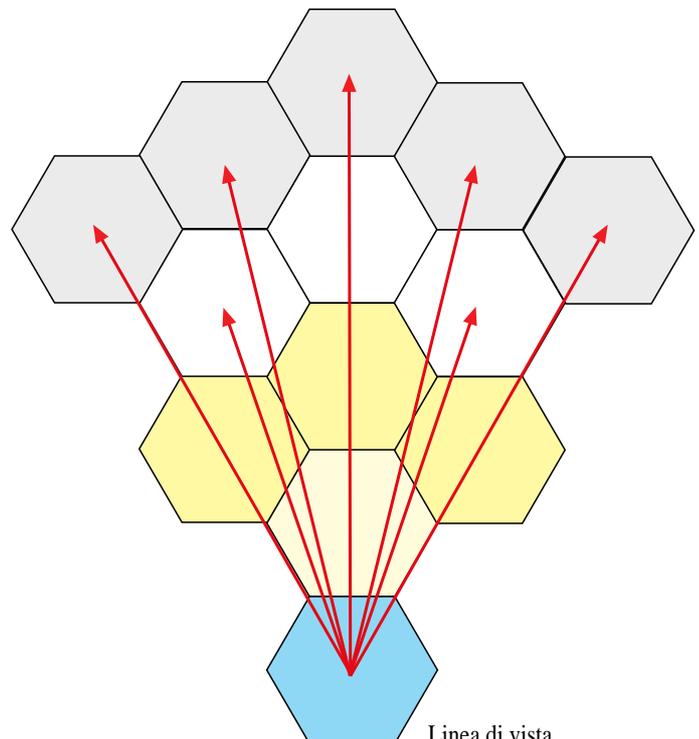
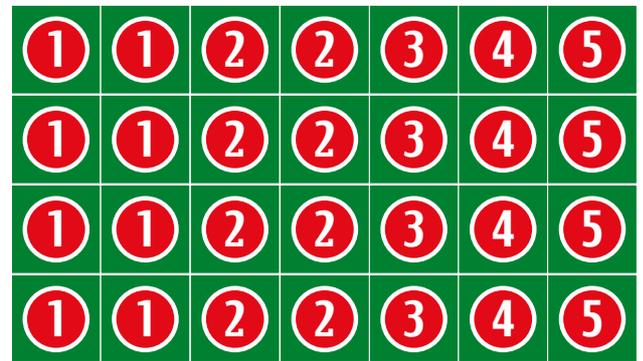
8.3 Altri scenari

Altri scenari sono disponibili nel sito ufficiale: www.giogames.it

| | | |
|------------------------|------------------------|------------------------|
| Day 1 st | Day 2 nd | Day 3 rd |
| 7 am | 8 am | 9 am |
| 10 am | 11 am | 12 am |
| 1 pm | 2 pm | 3 pm |
| 4 pm | 5 pm | 6 pm |
| 7 pm | 8 pm | night |

| US UNITS | CSA UNITS |
|--|--|
|  Conscript |  Conscript |
|  Veteran |  Veteran |
|  Elite |  Elite |
|  Veteran |  Veteran |
|  Elite |  Elite |
|  Veteran Artillery |  Veteran Artillery |

Punti Vittoria



Linea di vista

Scenario 1:

i 3 giorni di Gettysburg: 1 - 3 Luglio, 1863



1 Luglio 1863 - ore 08 am
UNITA' dell'UNIONE
SULLA MAPPA:

| Corpo | Nome Unità | tipo | Hex | PF |
|-------|------------|------|-----|----|
| | Wadsworth | F | G9 | 4 |
| CR | Gamble | C | R10 | 2 |
| | Devin | C | S10 | 2 |

ENTRATA UNITA' dell'UNIONE:

| Corpo | Nome Unità | tipo | Hex ingresso | PF |
|-------|------------|------|--------------|----|
|-------|------------|------|--------------|----|

ore 09 am

| | | | | |
|----|------------|---|-----|---|
| I° | Robinson | F | A12 | 3 |
| | Doubleday | F | A12 | 4 |
| | Wainwright | A | A12 | 2 |

h. 10 am

| | | | | |
|-----|---------|---|-----|---|
| XI° | Barlow | F | A12 | 3 |
| | Schurz | F | A5 | 3 |
| | Osborne | A | A5 | 2 |

h. 11 am

| | | | | |
|--|-----------|---|----|---|
| | Steinwehr | F | A5 | 3 |
|--|-----------|---|----|---|

h. 17

| | | | | |
|--|-------|---|----|---|
| | Geary | F | I1 | 4 |
|--|-------|---|----|---|

h. 18

| | | | | |
|--|------------|---|-----|---|
| | Birney | F | A12 | 5 |
| | Williams | F | I1 | 4 |
| | Muhlenburg | A | I1 | 2 |

h. 20

| | | | | |
|------|-----------|---|-----|---|
| III° | Humphreys | F | A12 | 5 |
| | Randolph | A | A12 | 2 |

Scenario breve:

controllare le condizioni di Vittoria.

Scenario Campagna:

eseguire il turno notturno ed il giorno seguente.

Turno Notturmo (MPs x 2), non è consentito muovere adiacente a unità nemiche (see 7.1).

| | | | | |
|-----|----------|---|----|---|
| II° | Caldwell | F | A5 | 3 |
| | Gibbon | F | A5 | 3 |
| | Hays | F | A5 | 4 |
| | Hazard | A | A5 | 2 |
| V° | Barnes | F | A5 | 3 |
| | Ayres | F | A5 | 3 |
| | Martin | A | A5 | 2 |
| AR | Ranson | A | A5 | 2 |
| | Fitzhugh | A | A5 | 2 |



1 Luglio 1863 - ore 08 am
UNITA' CONFEDERATE
SULLA MAPPA:

2 Luglio, 1863:

| Corpo | Nome Unità | tipo | Hex ingresso | PF |
|-------|------------|------|--------------|----|
|-------|------------|------|--------------|----|

ore 09 am

| | | | | |
|----|-----------|----|----|---|
| CR | Robertson | AC | A5 | 2 |
|----|-----------|----|----|---|

ore 10 am

| | | | | |
|----|------------|---|----|---|
| AR | Mc Gilvery | A | I1 | 2 |
| AR | Taft | A | I1 | 2 |
| AR | Huntigton | A | I1 | 2 |
| | Crawford | F | I1 | 3 |

ore 12 am

| | | | | |
|----|-----------|----|----|---|
| CR | Mc Intosh | C | I1 | 2 |
| CR | Gregg | C | I1 | 2 |
| CR | Tidball | AC | I1 | 2 |

ore 16

| | | | | |
|----|------------|---|----|---|
| | Wright | F | I1 | 4 |
| CR | Farnsworth | C | I1 | 2 |
| CR | Custer | C | I1 | 2 |

ore 17

| | | | | |
|--|----------|---|----|---|
| | Howe | F | I1 | 3 |
| | Newton | F | I1 | 4 |
| | Tompkins | A | I1 | 2 |

Turno Notturmo (MPs x 2), non è consentito muovere adiacente a unità nemiche (see 7.1).

| | | | | |
|----|------|---|----|---|
| CR | Huey | C | I1 | 2 |
|----|------|---|----|---|

3 Luglio, 1863:

ore 13

| | | | | |
|----|--------|---|----|---|
| CR | Merrit | C | A5 | 2 |
|----|--------|---|----|---|

CONFEDERATE UNITS ENTRY:

| Nome | Unità | tipo | Hex ingresso | PF |
|------|-------|------|--------------|----|
|------|-------|------|--------------|----|

ore 08 am

| | | | | |
|------|------|---|-----|---|
| III° | Heth | F | V13 | 6 |
|------|------|---|-----|---|

ore 10 am

| | | | | |
|------|-----------|---|-----|---|
| III° | Mc Intosh | A | V13 | 2 |
| | Pegram | A | V13 | 2 |

ore 11 am

| | | | | |
|------|--------|---|-----|---|
| III° | Pender | F | V13 | 6 |
|------|--------|---|-----|---|

ore 13

| | | | | |
|-----|---------|---|-----|---|
| II° | Rodes | F | V5 | 6 |
| | Dance | A | V13 | 2 |
| | Nelson | A | V13 | 2 |
| CR | Jenkins | C | V4 | 2 |

ore 14

| | | | | |
|-----|-------|---|----|---|
| II° | Early | F | V4 | 6 |
|-----|-------|---|----|---|

ore 17

| | | | | |
|------|----------|---|-----|---|
| III° | Anderson | F | V13 | 6 |
|------|----------|---|-----|---|

ore 18

| | | | | |
|-----|---------|---|-----|---|
| II° | Johnson | F | V13 | 6 |
|-----|---------|---|-----|---|

Turno Notturmo (MPs x 2), non è consentito muovere adiacente a unità nemiche (see 7.1).

| | | | | |
|----|---------|---|-----|---|
| I° | Mc Laws | F | V13 | 6 |
| | Hood | F | V13 | 6 |

2 Luglio, 1863:

ore 08 am

| | | | | |
|----|-----------|---|-----|---|
| I° | Alexander | A | V13 | 2 |
| I° | Eshelman | A | V13 | 2 |

ore 14

| | | | | |
|----|---------|---|-----|---|
| CR | Hampton | C | V5 | 2 |
| CR | Beckham | A | V5 | 2 |
| I° | Pickett | F | V13 | 5 |

ore 16

| | | | | |
|----|-----------|---|----|---|
| CR | F. Lee | C | V5 | 2 |
| CR | Chambliss | C | V5 | 2 |

3 Luglio, 1863:

ore 11 am

| | | | | |
|----|---------|---|-----|---|
| CR | Imboden | C | V13 | 2 |
|----|---------|---|-----|---|

ore. 14

| | | | | |
|----|-----------|---|-----|---|
| CR | Jones | C | V13 | 2 |
| CR | Robertson | C | V13 | 2 |

Scenario 2:

2 Luglio, 1863

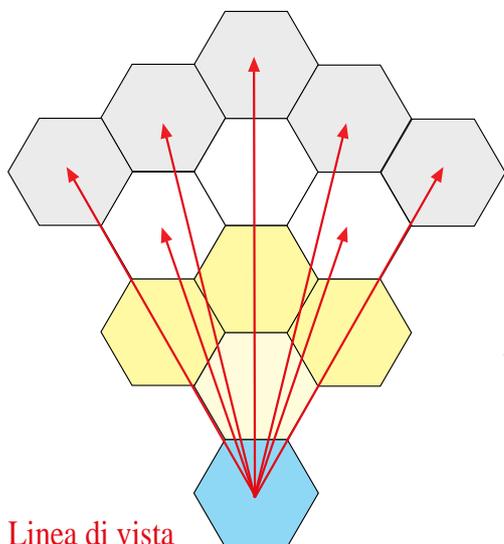


ore 08 am
UNITA' dell'UNIONE
SULLA MAPPA:

| Corpo | Nome Unità | tipo | Hex | PF |
|----------|------------|------|-----|----|
| I° | Wadsworth | F | N3 | 3 |
| | Doubleday | F | M6 | 3 |
| | Wainwright | A | L6 | 1 |
| II° | Caldwell | F | G5 | 3 |
| | Gibbon | F | H5 | 3 |
| | Hays | F | E4 | 4 |
| | Hazard | A | G5 | 2 |
| III° | Birney | F | C4 | 5 |
| | Humphreys | F | C5 | 5 |
| | Randolph | A | B5 | 2 |
| V° | Barnes | F | I1 | 3 |
| | Ayres | F | K2 | 3 |
| | Martin | A | K2 | 2 |
| XI° | Steinwehr | F | N5 | 3 |
| | Osborne | A | N5 | 2 |
| XII° | Gearry | F | D5 | 4 |
| | Williams | Fs | N4 | 4 |
| | Muhlenburg | A | N3 | 2 |
| CR | Gamble | C | A9 | 2 |
| | Devin | C | A9 | 2 |
| AR | Ranson | A | A5 | 2 |
| | Fitzhugh | A | A5 | 2 |

UNITA' ELIMINATE:

Robinson (Fanteria)
Barlow (Fanteria)
Schurz (Fanteria)



Linea di vista



ore 08 am
UNITA' CONFEDERATE
SULLA MAPPA:

| Corpo | Nome Unità | tipo | Hex | PF |
|-------|------------|------|-----|----|
| I° | Mc Laws | F | V13 | 6 |
| | Hood | F | T10 | 6 |
| II° | Early | F | R3 | 6 |
| | Rodes | F | R5 | 4 |
| | Johnson | F | R2 | 6 |
| | Dance | A | R7 | 2 |
| | Nelson | A | R4 | 2 |
| III° | Anderson | F | K12 | 6 |
| | Heth | F | Q13 | 4 |
| | Pender | F | O9 | 4 |
| | Mc Intosh | A | P8 | 2 |
| | Pegram | A | M9 | 1 |
| CR | Jenkins | C | U1 | 2 |

RINFORZI:



| Nome | Unità | tipo | Hex ingresso | PF |
|------|-------|------|--------------|----|
|------|-------|------|--------------|----|

ore 08 am

| | | | | |
|----|-----------|---|-----|---|
| I° | Alexander | A | V13 | 2 |
| I° | Eshelman | A | V13 | 2 |

ore 09 am

| | | | | |
|----|-----------|----|----|---|
| CR | Robertson | AC | A5 | 2 |
|----|-----------|----|----|---|

ore 10 am

| | | | | |
|----|------------|---|----|---|
| AR | Mc Gilvery | A | I1 | 2 |
| AR | Taft | A | I1 | 2 |
| AR | Huntigton | A | I1 | 2 |
| | Crawford | F | I1 | 3 |

ore 12 am

| | | | | |
|----|-----------|----|----|---|
| CR | Mc Intosh | C | I1 | 2 |
| CR | Gregg | C | I1 | 2 |
| CR | Tidball | AC | I1 | 2 |

ore 14

| | | | | |
|----|---------|---|-----|---|
| CR | Hampton | C | V5 | 2 |
| CR | Beckham | A | V5 | 2 |
| I° | Pickett | F | V13 | 5 |

ore 16

| | | | | |
|----|------------|---|----|---|
| | Wright | F | I1 | 4 |
| CR | Farnsworth | C | I1 | 2 |
| CR | Custer | C | I1 | 2 |
| CR | F. Lee | C | V5 | 2 |
| CR | Chambliss | C | V5 | 2 |

ore 17

| | | | | |
|--|----------|---|----|---|
| | Howe | F | I1 | 3 |
| | Newton | F | I1 | 4 |
| | Tompkins | A | I1 | 2 |

Turno Notturno (MPs x 2), non è consentito muovere adiacente a unità nemiche (see 7.1).

| | | | | |
|----|------|---|----|---|
| CR | Huey | C | I1 | 2 |
|----|------|---|----|---|

3 Luglio 1863:

ore 11 am

| | | | | |
|----|---------|---|-----|---|
| CR | Imboden | C | V13 | 2 |
|----|---------|---|-----|---|

ore 13

| | | | | |
|----|--------|---|----|---|
| CR | Merrit | C | A5 | 2 |
|----|--------|---|----|---|

ore 14

| | | | | |
|----|-----------|---|-----|---|
| CR | Jones | C | V13 | 2 |
| CR | Robertson | C | V13 | 2 |

SUGGERIMENTO:

E' preferibile, non mettere il dischetto sotto il piedistallo di unità di artiglieria e cavalleria.

Quando un'unità di cavalleria o artiglieria subisce una perdita, inserisci una bandierina laterale sul lato sx con il numero 1.

Per le unità confederate con iun fattore di Combattimento di 6 (CFs), mettere 1 dischetto nero sotto il piedistallo a rappresentare 5 Punti Forza.

Scenario 3:

3 Luglio, 1863


ore 08 am
UNITA' dell'UNIONE
SULLA MAPPA:

| Corpo | Nome Unità | tipo | Hex | PF |
|---|---|------------|-----|----|
| I°  | Doubleday | F | L6 | 3 |
| | Wainwright | A | L6 | 1 |
| II°  | Caldwell | F | G6 | 2 |
| | Gibbon | F | H6 | 3 |
| | Hays | F | I5 | 4 |
| | Hazard | A | I5 | 2 |
| III°  | Humphreys | F | I4 | 3 |
| | Randolph | A | I4 | 1 |
| V°  | Barnes | F | B7 | 2 |
| | Ayres | F | D6 | 2 |
| | Crawford | F | E6 | 3 |
| | Martin | A | D6 | 2 |
| VI°  | Wright | F | A7 | 4 |
| | Howe | F | B5 | 3 |
| | Newton | F | H4 | 4 |
| | Tompkins | A | C5 | 2 |
| XI°  | Steinwehr | F | N5 | 3 |
| | Osborne | A | N5 | 2 |
| XII°  | Geary | F | M4 | 4 |
| | Williams | F | N3 | 4 |
| | Muhlenburg | A | M5 | 2 |
| CR  | Gamble | C | A6 | 2 |
| | Devin | C | A6 | 2 |
| | Gregg | C | I2 | 2 |
| | Mc Intosh | C | I2 | 2 |
| | Huey | C | H3 | 2 |
| | Farnsworth | C | A8 | 2 |
| | Custer | C | K1 | 2 |
| | Robertson | AC | I1 | 2 |
| | Tidball | AC | A5 | 2 |
| | AR  | Mc Gilvery | A | G5 |
| Taft | | A | M5 | 2 |
| Huntington | | A | G4 | 2 |
| | Fitzhugh | A | G4 | 2 |

UNITA' ELIMINATE :

Wadsworth (Fanteria)
 Robinson (Fanteria)
 Birney (Fanteria)
 Barlow (Fanteria)
 Schurz (Fanteria)
 Ransom (Fanteria)


ore 08 am
UNITA' CONFEDERATE
SULLA MAPPA:

| Corpo | Nome Unità | tipo | Hex | PF |
|-------------|------------|------|-----|----|
| I° | Mc Laws | F | G9 | 4 |
| | Pickett | F | T9 | 5 |
| | Hood | F | E10 | 4 |
| | Alexander | A | F10 | 2 |
| | Eshelman | A | H10 | 2 |
| II° | Early | F | Q6 | 4 |
| | Rodes | F | Q7 | 4 |
| | Johnson | F | P2 | 5 |
| | Dance | A | R3 | 2 |
| | Nelson | A | Q5 | 2 |
| III° | Anderson | F | Q10 | 6 |
| | Heth | F | Q13 | 6 |
| | Pender | F | O9 | 4 |
| | Mc Intosh | A | L9 | 2 |
| | Pegram | A | M9 | 1 |
| CR | Hampton | C | U1 | 2 |
| | F. Lee | C | U2 | 2 |
| | Chambliss | C | T2 | 2 |
| | Jenkins | C | R2 | 2 |
| | Beckham | AC | U3 | 2 |

LEGENDA :

TABELLA EFFETTI DEL TERRENO:

LoS Linea di Vista

MPs # di Punti Movimento richiesti per entrare

 # di dadi in meno da lanciare

SIMBOLI CORPI DELL'UNIONE PER ALTRI SCENARI

| | | | |
|--|---|--|--|
|  I° |  VII° |  XV° |  XXIII° |
|  II° |  VIII° |  XVI° |  XXIV° |
|  III° |  IX° |  XVII° |  XXV° |
|  IV° |  X° |  XVIII° | |
|  V° |  XI° |  XIX° | |
|  VI° |  XII° |  XX° | |

Tipi di Unità:

F Fanteria
 C Cavalleria
 A Artiglieria
 AC Artiglieria a Cavallo
 CR Riserva di Cavalleria
 AR Riserva di Artiglieria

PF Punti Forza (piedistallo + dischetti)

RINFORZI:



| Corp | Unit name | type | Hex entry | CF |
|-----------------|-----------|------|-----------|----|
| h. 11 am | | | | |
| CR | Imboden | C | V13 | 2 |
| h. 13 | | | | |
| CR | Merrit | C | A5 | 2 |
| h. 14 | | | | |
| CR | Jones | C | V13 | 2 |
| CR | Robertson | C | V13 | 2 |

CREDITI:

Game Designer
 Giovanni Crippa

Grafica e copertina scatola
 Giodesign

Un speciale ringraziamento agli amici del
 "Wargames Club Lecco" per l'opera di playtesting
 e per tutti i suggerimenti forniti.



www.giogames.it

GIOGAMES

Via Seminario, 16
 23900 LECCO
 ITALY

info@giogames.it

"Histo Command Dice" System Game

© 2005 GIOGAMES