

# BATTLE CRY®

Manuale del Giocatore



Traduzione e realizzazione del Manuale Italiano a cura di Alberto Ronchi e Alessandro Doro

*“Un ottavo della popolazione era costituito da schiavi di colore, non distribuiti uniformemente nell’Unione, ma concentrati nella sua parte Sud. Questi schiavi costituivano un potentissimo interesse, che molti pensavano era stato, in qualche modo, causa della guerra. Rafforzare, estendere e prolungare questo stato di cose era l’obiettivo per il quale i ribelli erano pronti a spezzare l’Unione, se necessario con la guerra; al contrario il governo non chiedeva altro che limitare territorialmente il fenomeno dello schiavismo. Nessuno si aspettava una guerra della grandezza e della durata che stiamo vivendo ora; nè era possibile prevedere che la causa del conflitto potesse sparire contemporaneamente, o persino prima, della fine del conflitto stesso. Tutti si aspettavano un rapido trionfo e una conclusione meno sconvolgente e stupefacente.”*

Abramo Lincoln  
Marzo 1865

**Per 2 giocatori dai 12 anni in su**

### **Contenuto della scatola**

1 plancia di gioco  
60 carte di comando  
46 esagoni di terreno  
6 gettoni di trincea  
14 gettoni bandiera  
8 dadi da battaglia  
Etichette per i dadi e bandiere

Le Armate Confederata e dell’Unione, ognuna con:

3 Generali con bandiera  
3 pezzi di Artiglieria con bandiera  
3 pezzi di Artiglieria senza bandiera  
3 pezzi di Cavalleria con bandiera  
6 pezzi di Cavalleria senza bandiera  
10 pezzi di Fanteria con bandiera  
30 pezzi di Fanteria senza bandiera

### **ORIGINI DELLA GUERRA CIVILE**

E’ difficile non concordare con l’asserzione di Lincoln che “la schiavitù era stata, in qualche modo, la causa della guerra”. Tra il 1800 e il 1860 in America ci fu un’espansione dinamica e massiccia dell’economia, della popolazione e del territorio. Questi grandi cambiamenti nella società disturbarono l’equilibrio politico tra il Nord e il Sud. La presenza della schiavitù nel Sud fu un fondamentale punto di contrasto: durante i cinquant’anni che portarono allo scoppio della Guerra Civile, divenne, sempre più di frequente, il cuore di tutti i dibattiti e la causa principale di divisione. Era un argomento sul quale non poteva esistere alcun compromesso.

Nella prima metà del secolo diciannovesimo le dimensioni degli Stati Uniti furono più che triplicate.

Verso il 1830 nasce, nel Nord del paese, un nuovo movimento evangelico Protestante, chiamato "il Secondo Grande Risveglio", e che predicava la temperanza e l'abolizione della schiavitù. Dal 1845 al 1855, tre milioni di immigranti si spostarono in America e la maggior parte di essi si stabilì al Nord o nei nuovi territori dell'Ovest. Nel 1860 la popolazione aveva raggiunto i trentadue milioni di persone, di cui quattro milioni erano schiavi.

L'espansione territoriale e l'esplosione demografica crearono le condizioni per un'incredibile crescita dell'economia; il Nord si mosse molto più velocemente del Sud verso un'economia industriale, ma il Sud manteneva comunque la supremazia nell'industria cotoniera. Nel 1860 tale industria rappresentava il settantacinque per cento delle esportazioni americane e il Sud forniva il settantacinque per cento del cotone mondiale: era la spina dorsale economica del Sud e gli schiavi ne costituivano una parte fondamentale.

Il miglioramento nei trasporti era un prerequisito fondamentale per la crescita economica. Nel 1860 gli Stati Uniti avevano una rete ferroviaria più grande di quella di tutto il resto del mondo messo assieme e il sessantacinque per cento di essa era concentrato nel Nord. I treni portavano ogni giorno con tempestività le ultime edizioni dei giornali e ciò, unito al telegrafo, pose le basi per una coscienza nazionale delle varie questioni di attualità.

Le due economie avevano bisogni differenti nei confronti del governo federale. Il Nord voleva un protezionismo doganale per permettere una rapida crescita alle sue industrie, mentre il Sud preferiva tariffe doganali basse per proteggere le sue esportazioni e importazioni. Inoltre il Nord aveva bisogno di strade, canali, ferrovie e di un sistema bancario centrale forte; al contrario il Sud preferiva un governo federale debole.

Con l'ammissione di nuovi stati nell'Unione e la crescita della popolazione, gli equilibri politici nel Congresso cambiarono. Nel Senato si mantenne una parità tra Nord e Sud, ma alla Camera il Nord, grazie al peso della sua popolazione, prevaleva sul Sud. I Democratici erano forti al Sud, ma stavano guadagnando consensi anche al Nord, grazie alle classi lavoratrici, specialmente gli immigranti e i contadini dell'Ovest. In generale erano contrari ad un governo federale forte. I Conservatori al contrario erano favorevoli ad un forte potere centrale, erano di estrazione protestante e avevano la maggioranza al Nord, specialmente nel New England. Anche alcuni stati del Sud supportavano i Conservatori, come la Nord Carolina e il Kentucky.

La maggioranza democratica al Congresso durante la prima metà del secolo contribuì alla diffusione nel Nord del sospetto di una cospirazione degli schiavisti contro l'unità della nazione americana. Nel Sud c'era paura del predominio economico e politico del Nord, che si riteneva fosse contrario agli interessi e al modo di vivere sudista.

# MONTAGGIO

## Preparazione dei pezzi

Staccate con cura tutti i pezzi di plastica.

**1 Cannoni:** Montate i cannoni come mostrato in Figura 1.

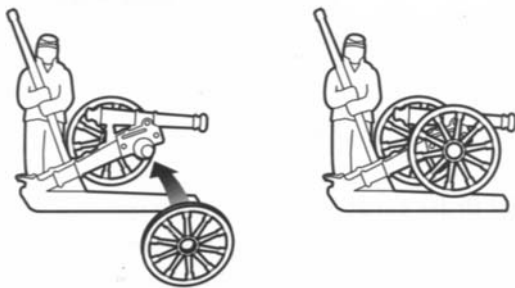


Figura 1

**2 Bandiere:** Su alcuni pezzi vanno montate le bandiere come mostrato in Figura 2.

Per ognuna delle due armate le bandiere vanno applicate a 3 pezzi di artiglieria, 3 pezzi di cavalleria, 10 pezzi di fanteria e 3 generali.

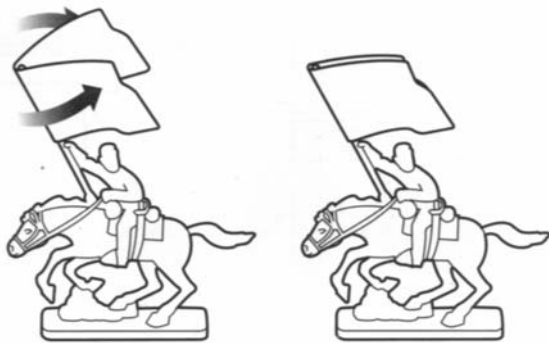


Figura 2

**3 Dadi:** Applicate alle facce dei dadi le varie etichette come mostrato in Figura 3.



Fanteria    Fanteria    Cavalleria    Artiglieria    Bandiera    Sciabole Incrociate

Figura 3

**4 Gettoni e esagoni di terreno:** Staccate con cura tutti i pezzi di cartone.

## INTRODUZIONE

Battle Cry è un sistema di gioco storico con 15 scenari che riproducono, semplificandole, alcune battaglie della Guerra Civile Americana. Gli scenari cercano di riprodurre fedelmente le caratteristiche salienti dei campi di battaglia originali e mostrano lo sviluppo storico del conflitto. In alcuni scenari un'unità di fanteria può rappresentare un'intera divisione, mentre in altri può rappresentare un singolo reggimento.

### Armate

Le armate Confederata e dell'Unione hanno quattro tipi di unità: fanteria, cavalleria, artiglieria e generali.

Ogni armata ha 10 unità di fanteria, 3 di cavalleria, 3 di artiglieria e 3 generali.

Un'unità di fanteria comprende una figura di fanteria con bandiera e tre senza.

Un'unità di cavalleria comprende una figura di cavalleria con bandiera e due senza.

Un'unità di artiglieria comprende una figura di artiglieria con bandiera e una senza.

Un generale comprende una figura di generale con bandiera.

### Campo di battaglia

Il campo di battaglia è una griglia esagonale di 13 per 9, divisa in tre sezioni da due linee tratteggiate; ogni giocatore ha quindi un fianco sinistro, una sezione centrale e un fianco destro. Gli esagoni tagliati in due dalle linee tratteggiate sono considerati far parte di entrambe le sezioni: si veda la figura 4.

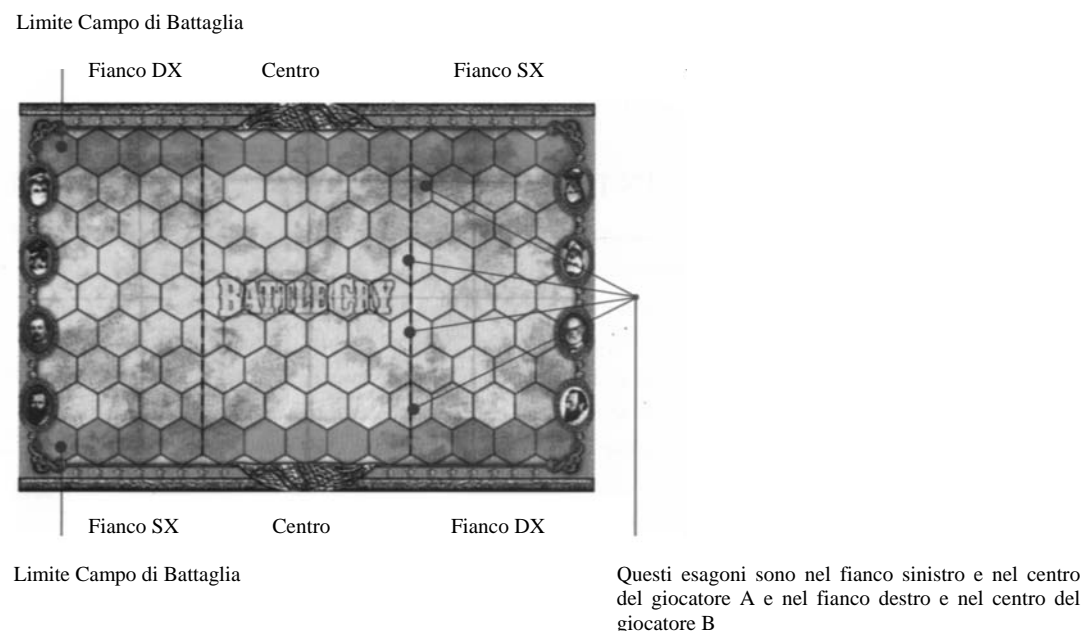


Figura 4

## Esagoni di terreno e gettoni di trincea

Questi esagoni e gettoni rappresentano le varie caratteristiche del terreno e vengono piazzati sul campo di battaglia per creare le diverse situazioni di gioco. Sono spiegati in dettaglio alla pagina 12.

## Carte di comando

Le unità belliche si possono muovere e/o combattere solo quando ricevono un ordine. La carte di comando sono usate per ordinare alle truppe di attaccare, muovere e/o compiere altre azioni. Ci sono due tipi di carte: carte degli ordini e carte speciali degli ordini. Si vedano le figure 5 e 6.

**Le carte degli ordini** sono usate per ordinare una mossa e/o un combattimento. Sulla carta è indicato in quale sezione del campo di battaglia ha effetto l'ordine e quante unità obbediranno all'ordine. Possono essere usate per ogni tipo di unità presente nella relativa sezione del campo di battaglia: si veda la figura 5.



Figura 5

**Le carte speciali degli ordini** sono usate per ordinare una specifica mossa e/o combattimento, o per un'azione speciale. Possono essere usate in ogni sezione del campo di battaglia e alcune di esse hanno effetto in tutte le sezioni del campo di battaglia. Però si applicano solo al tipo di unità indicato nella carta: si veda la figura 6.



Figura 6

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

### Scegliere uno scenario

Scegliete uno degli scenari dettagliati alle pagine 20 - 43. La cosa migliore è giocare questi scenari nell'ordine in cui sono presentati. Ogni scenario include una mappa, i dettagli sulle unità presenti e una descrizione della battaglia.

### Preparare il campo di battaglia

In ogni scenario sono contenute le istruzioni su dove piazzare le unità belliche e gli esagoni che rappresentano i vari tipi di terreno. Si vedano le figura 7 e 8.



Figura 7

**Nota:** ogni simbolo rappresenta un'intera unità come definite nel paragrafo Armate dell'Introduzione.

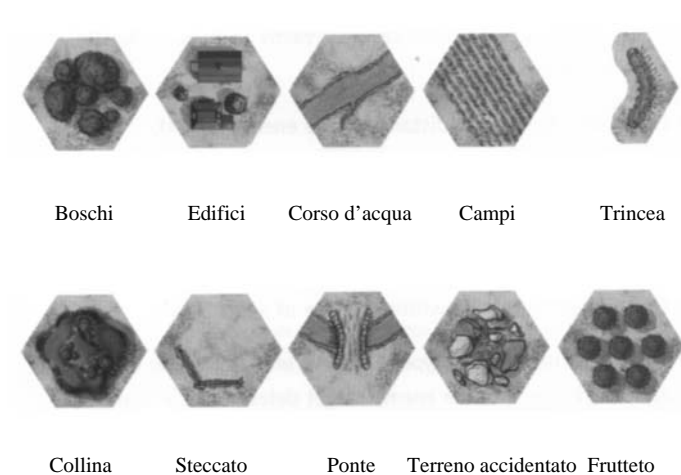


Figura 8

## **Studiare la composizione degli eserciti**

In ogni scenario sono contenute queste informazioni:

- I generali presenti alla battaglia; in alcuni casi nessun generale era sul campo di battaglia: sono stati allora indicati gli ufficiali fondamentali per quello scontro.
- Il giocatore che gioca per primo.
- Il numero di carte di comando da usare.
- Ogni regola speciale o condizione per la vittoria che si applicano allo scenario.

## **Distribuire le carte di comando**

Ogni giocatore riceve il numero di carte indicato nella descrizione dello scenario. Le carte rimanenti vengono piazzate a faccia in giù in un mazzo vicino alla plancia di gioco.

## **SCOPO DEL GIOCO**

Il primo che elimina sei pezzi con bandiera dell'avversario ha vinto.

## **COSA FARE IN UN TURNO**

Gioca per primo il giocatore indicato nella descrizione dello scenario. I turni dei giocatori si alternano e, durante un turno, viene seguita questa sequenza di azioni:

- 1 Giocare una carta di comando.
- 2 Dare ordini alle unità
- 3 Muovere.
- 4 Combattere.
- 5 Risolvere la battaglia.
- 6 Pescare una carta di comando.

### **1. Giocare una carta di comando**

Le carte di comando sono usate per ordinare un movimento e/o un attacco. All'inizio del turno è possibile giocare una carta di comando che dice in quali sezioni del campo di battaglia è possibile dare ordini e quali ordini si possono dare; alcune carte permettono delle azioni speciali.

Se nessuna delle carte in vostro possesso permette di dare ordini allora è possibile scartare una carta e pescarne un'altra: questo però termina il vostro turno.

### **2. Dare ordini alle unità**

Dopo aver giocato una carta dovete annunciare quali sono le unità che riceveranno gli ordini. Solo le unità che hanno ricevuto ordini possono muoversi, combattere o eseguire altre azioni. Un'unità può ricevere al massimo un ordine.



**Nota:** I generali possono combattere anche senza aver ricevuto un ordine: si veda la sezione *Generali in battaglia*.

### 3. Muovere

Le unità che hanno ricevuto l'ordine di muoversi possono essere mosse in una sequenza qualunque. Però ogni movimento va completato prima di iniziarne un altro. Ogni unità si può muovere solo una volta e tutti i movimenti devono essere completati prima di iniziare il combattimento.

**Fanteria** – Un'unità di fanteria può muovere un esagono e combattere.

**Cavalleria** – Un'unità di cavalleria può muovere fino a tre esagoni e combattere.

**Artiglieria** – Un'unità di artiglieria può muovere un esagono o combattere. Non può muovere e combattere.

**Generali** – Un generale che ha ricevuto l'ordine di muovere può muovere fino a tre esagoni. I generali possono combattere anche se non gli è stato esplicitamente ordinato (si veda la sezione *Generali in battaglia*).

#### Movimento

-Non è possibile muovere un'unità in o attraverso un esagono occupato da un'unità amica o nemica. E' possibile muovere in un esagono occupato da un generale amico se questo è l'unico occupante dell'esagono.

-Non è possibile dividere un'unità: le figure che la compongono devono stare assieme e muoversi come un gruppo. Le unità che hanno subito delle perdite non possono fondersi con altre unità (i generali fanno eccezione, si veda più avanti).

-Alcune caratteristiche del terreno possono influenzare il movimento ed impedire ad un'unità di completare il suo movimento o di impegnarsi in battaglia (si veda la sezione *Terreno*).

**Nota:** ritirarsi è un tipo di movimento con regole particolari: si veda la sezione *Ritirata*.

#### Movimento dei generali

-E' possibile muovere un generale in un esagono occupato da un'unità amica, purché nessun altro generale sia nello stesso esagono. In questo caso il generale termina il suo movimento del turno corrente.

- Non è possibile muovere un generale in o attraverso un esagono occupato da un'unità nemica o da un generale.

#### Generali aggregati

-Un generale che sia nello stesso esagono di un'unità amica si considera aggregato all'unità. Solo un generale può essere aggregato ad un'unità.

-Un generale aggregato che riceve l'ordine di muoversi può staccarsi dall'unità e, eventualmente, aggregarsi ad un'altra unità.

-Se un'unità, a cui sia aggregato un generale, riceve un ordine, il generale può scegliere di muoversi con l'unità o di rimanere sul posto (questo conta come un ordine). Un generale che si muove con la sua unità deve muoversi nello stesso esagono. *Eccezione:* un generale aggregato che abbia già mosso durante il turno non può più muoversi.

## 4. Combattere

Dopo aver completato tutti i movimenti, le vostre unità devono essere abbastanza vicine al nemico e averlo sotto tiro per poter combattere (si vedano anche le sezioni *Raggio d'azione* e *Linea di tiro* per dettagli).

Ogni singolo combattimento deve essere risolto prima di passare al successivo. Un'unità può combatterne un'altra solo una volta per turno. Un'unità non può dividere il suo tiro di dado tra diversi bersagli nemici.

Per combattere dovete:

- determinare la distanza del nemico;
- determinare la linea di tiro;
- determinare il tipo di terreno sulla linea di tiro;
- tirare il dado di battaglia (il tipo di unità, di terreno e la distanza dal nemico influenzano il numero di dadi tirati).

Le sezioni seguenti spiegano i dettagli di queste azioni.

Nota: i generali seguono delle regole diverse per il combattimento: si veda la sezione *Generali in battaglia*.

### Raggio d'azione

Fanteria – Raggio di 4 esagoni.

Un'unità di fanteria può combattere un'unità nemica che sia lontana 4 esagoni o meno. La fanteria tira 4 dadi se il bersaglio è nell'esagono adiacente e uno di meno per ogni esagono di distanza. Per esempio, se l'avversario dista 4 esagoni, verrà tirato un solo dado; si veda la figura 9.

Artiglieria – Raggio di 5 esagoni.

Un'unità di artiglieria può combattere un'unità nemica che sia lontana 5 esagoni o meno. L'artiglieria tira 5 dadi se il bersaglio è nell'esagono adiacente e uno di meno per ogni esagono di distanza. Per esempio, se l'avversario dista 5 esagoni, verrà tirato un solo dado; si veda la figura 9.

Cavalleria – Raggio di 1 esagono.

Un'unità di cavalleria può combattere un'unità nemica solo nell'esagono adiacente e tira 3 dadi; si veda la figura 9.

Generali – Nessun raggio.

Si veda la sezione *Generali in battaglia* per i dettagli su come combattono i generali.

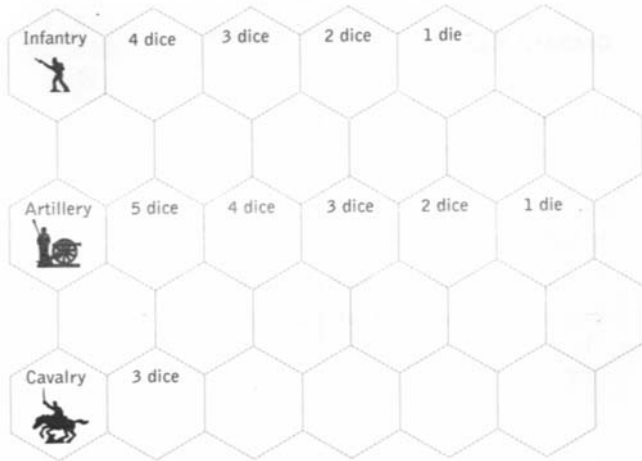


Figura 9

**Importante:** il numero di pezzi in un'unità non ha alcun rapporto con il numero di dadi tirati: finché un'unità ha almeno un pezzo che la costituisce può combattere a piena forza.

### Generali in battaglia

- Un generale aggregato ad un'unità di fanteria o di cavalleria può sempre partecipare all'attacco eseguito dall'unità a cui è aggregato.
- Un'unità di fanteria o di cavalleria con aggregato un generale può tirare un dado aggiuntivo in combattimento. Le unità di artiglieria non hanno questo bonus.
- Il raggio di azione di un'unità non cambia se ha aggregato un generale.
- Un generale può muoversi in ogni tipo di esagono e partecipare ad una battaglia, purché all'unità a cui è aggregato sia stata ordinato di combattere.
- Un generale che sia solo in un esagono non può attaccare.

**Nota:** si veda la sezione *Risolvere la battaglia* per informazioni addizionali sui generali.

### Linea di tiro

Un'unità deve essere in grado di "vedere" le unità nemiche che vuole attaccare; si dirà anche che l'unità nemica è sulla linea di tiro dell'unità attaccante.

La linea di tiro è una linea immaginaria che parte dal centro dell'esagono che contiene l'unità attaccante e arriva al centro dell'esagono che contiene il bersaglio. E' bloccata se un esagono (o parte di esso) tra l'attaccante e il bersaglio è ostruito, ovvero occupato da un'unità (amica o nemica), da boschi, colline, campi o edifici. Il tipo di terreno nell'esagono bersaglio non influenza la linea di tiro.

Se la linea passa sul bordo di uno o più esagoni che contengono ostruzioni, non è bloccata se queste sono dalla stessa parte della linea (si veda la figura 10).

## Esempio:

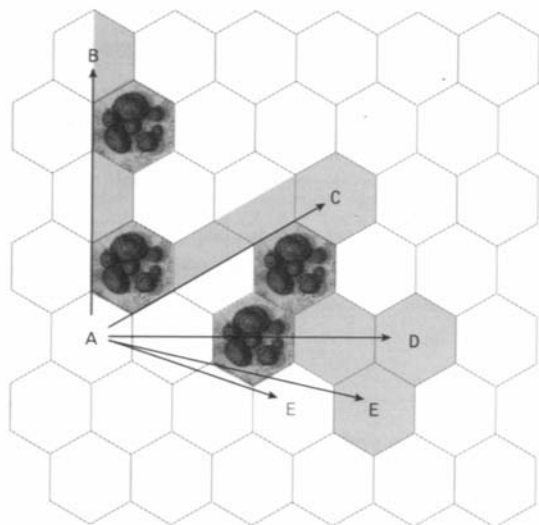


Figura 10

Le aree grigie mostrano dove la linea di tiro è bloccata.

Come mostrato nella figura 10, da A si può sparare a B, anche se la linea di tiro passa sul bordo di due esagoni che contengono boschi (perché sono dallo stesso lato della linea).

Da A non si può sparare a C, perché i boschi si trovano da entrambi i lati della linea: l'esagono bersaglio è quindi completamente coperto.

Da A non si può sparare a D perché i boschi bloccano la linea di tiro. Lo stesso vale per E (esagono grigio): se però spostiamo E di un esagono verso A allora è possibile sparare da A ad E.

## TERRENO

Sono descritti qui di seguito tutti i tipi di terreno; gli esagoni di terreno vengono piazzati sulla plancia di gioco all'inizio di ogni scenario e restano nelle loro posizioni per tutta la durata dello scenario stesso.

### Bosco

#### **Movimento**

Un'unità che entra in un bosco deve fermarsi e termina il suo movimento per quel turno.

#### **Combattimento**

Un'unità non può combattere nel turno in cui entra in un bosco (fa eccezione un generale che si è mosso per aggregarsi ad un'unità già presente nel bosco).

Quando si attacca un'unità nei boschi, il numero di dadi tirati viene ridotto di 1.

#### **Linea di tiro**

I boschi bloccano la linea di tiro.

## **Frutteto**

### **Movimento**

Non ci sono restrizioni al movimento.

### **Combattimento**

Non ci sono restrizioni al combattimento.

Quando si attacca un'unità nei frutteti, il numero di dadi tirati viene ridotto di 1.

### **Linea di tiro**

I frutteti non bloccano la linea di tiro.

## **Collina**

### **Movimento**

Non ci sono restrizioni al movimento.

### **Combattimento**

Quando si attacca un'unità in collina, il numero di dadi tirati viene ridotto di 1. Questo vale anche se l'unità attaccante si trova su un esagono che contiene delle colline.

L'artiglieria che spara da una collina aumenta di un esagono il suo raggio d'azione; tira il normale numero di dadi per i primi 5 esagoni e un dado per il sesto. Inoltre la sua linea di tiro non è bloccata da unità amiche o da generali posti negli esagoni adiacenti (naturalmente la linea di tiro può essere bloccata da caratteristiche del terreno).

### **Linea di tiro**

Le colline bloccano la linea di tiro.

## **Edifici**

### **Movimento**

Un'unità che entra in un esagono con un edificio deve fermarsi e termina il suo movimento per quel turno.

### **Combattimento**

Un'unità non può combattere nel turno in cui entra in un esagono con un edificio.

Quando si attacca un'unità in un esagono con un edificio, il numero di dadi tirati viene ridotto di 2.

### **Linea di tiro**

Gli edifici bloccano la linea di tiro.

## **Corso d'acqua**

### **Movimento**

Un'unità che entra in un esagono con un corso d'acqua deve fermarsi.

### **Combattimento**

Quando si attacca partendo da un esagono che contiene un corso d'acqua, il numero di dadi tirati viene ridotto di 1.

### **Linea di tiro**

I corsi d'acqua non bloccano la linea di tiro.

## **Ponte**

### **Movimento**

Non ci sono restrizioni al movimento.

### **Combattimento**

Non ci sono restrizioni al combattimento.

### **Linea di tiro**

I ponti non bloccano la linea di tiro.

## **Campi**

### **Movimento**

Non ci sono restrizioni al movimento.

### **Combattimento**

Quando si attacca un'unità nei campi, il numero di dadi tirati viene ridotto di 1.

### **Linea di tiro**

I campi bloccano la linea di tiro.

## **Terreno accidentato**

### **Movimento**

Un'unità non può entrare in un esagono con terreno accidentato.

### **Combattimento**

Non ci sono restrizioni al combattimento.

### **Linea di tiro**

I terreni accidentati non bloccano la linea di tiro.

## **Steccati**

### **Movimento**

Non ci sono restrizioni al movimento.

### **Combattimento**

Quando si attacca un'unità dietro uno steccato, il numero di dadi tirati viene ridotto di 1 (se l'unità è coperta dallo steccato, si veda più avanti).

### **Linea di tiro**

Gli steccati non bloccano la linea di tiro.

Ci sono steccati con 1, 2 e 3 lati: gli esagoni ombreggiati nella figura 11 soffrono della penalità di 1 dado menzionata prima, mentre non si applica agli altri esagoni (quelli dietro lo steccato).

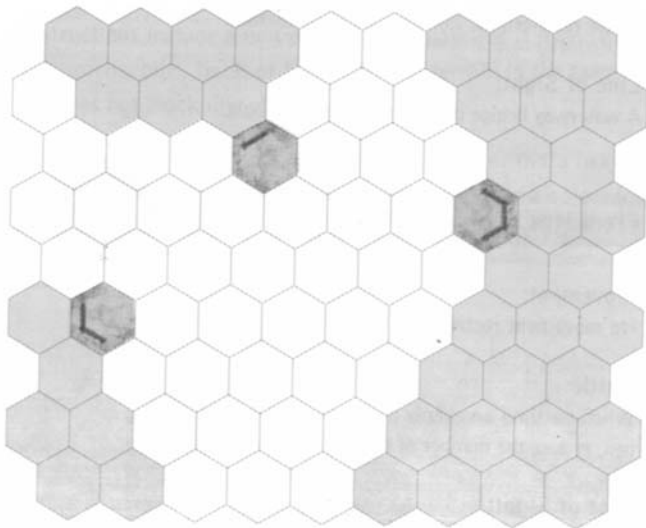


Figura 11

### **Gettoni di trincea**

I gettoni di trincea vengono piazzati sopra agli esagoni di terreno (eccetto i corsi d'acqua).

#### **Movimento**

Non ci sono restrizioni al movimento, tranne quelle già presenti.

#### **Combattimento**

Quando si attacca un'unità dietro una trincea, il numero di dadi tirati viene ridotto di 2.

Questa penalità non si applica alle unità attaccanti dietro la trincea: gli esagoni non ombreggiati in figura 12 sono considerati dietro la trincea e, se l'unità attaccante si trova in questi esagoni, tira normalmente (in funzione del tipo di terreno).

Ogni altra modifica dovuta al tipo di terreno su cui si sta combattendo è ignorata. Ad esempio una trincea in un bosco riduce il numero di dadi di 2.

#### **Linea di tiro**

Le trincee non bloccano la linea di tiro, a meno che non fosse già bloccata a causa del terreno.

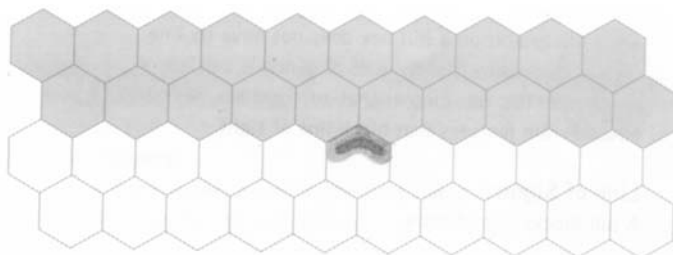


Figura 12

### **Tirare i dadi da battaglia**

Dopo aver determinato quanti dadi da battaglia vanno usati, si procede a tirare i dadi e ad applicare i risultati: bersaglio colpito, mancato o ritirata. Un'unità attaccante non può dividere il tiro dei dadi su più unità avversarie.

## 5. Risolvere la battaglia

Gli attacchi riusciti vengono risolti per primi, seguiti dalle ritirate.

### Attacco riuscito

L'attaccante colpisce un'unità avversaria per ogni simbolo uscito sui dadi che è uguale al simbolo dell'unità bersaglio (si veda la figura 13). Per esempio un'unità di fanteria che sia un bersaglio, viene colpita ogni volta che esce il simbolo della fanteria sui dadi. Ogni unità è colpita dal simbolo delle sciabole incrociate.

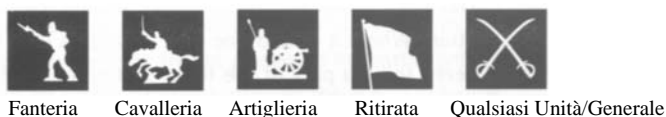


Figura 13

Per ogni colpo subito da un'unità, questa perde una figura. Il pezzo con la bandiera è sempre l'ultimo ad essere perso da un'unità e l'attaccante che lo ha conquistato lo aggiunge al totale delle bandiere che ha conquistato.

Se un'unità subisce un numero di colpi superiore al numero di figure, i colpi in più sono sprecati.

### Colpire un generale

Nel caso di attacco ad un generale è necessario tirare un simbolo di sciabole incrociate per colpirlo: in tal caso il generale è eliminato e viene aggiunto al totale di bandiere catturate dall'attaccante.

Un generale può essere attaccato solamente se è da solo in un esagono; se è aggregato ad un'unità e questa viene completamente eliminata, gli eventuali colpi rimasti all'attaccante sono sprecati.

Per eliminare un generale aggregato in un solo turno è necessario procedere così:

1. Giocare una carta che ordini l'attacco ad almeno due unità contro il generale e l'unità aggregata.
2. Distruggere completamente l'unità aggregata con la prima unità attaccante.
3. Colpire il generale con la seconda unità attaccante.

### Ritirata

Dopo aver rimosso tutte le perdite, si procede col risolvere le ritirate. Per ogni simbolo di bandiera uscito sui dadi durante il combattimento, le unità in difesa devono ritirarsi di 1 esagono verso il loro lato del campo di battaglia. Il tipo di terreno non influenza la ritirata.

Il giocatore in difesa decide dove ritirarsi seguendo queste regole:

-Un'unità non può ritirarsi in o attraverso un esagono che contiene un'altra unità.

Eccezione 1: Un'unità che non ha un generale aggregato, può ritirarsi in un esagono che contiene un generale amico (non aggregato ad un'altra unità). In questo caso il generale si aggrega all'unità, l'unità smette di ritirarsi ed ignora ulteriori simboli di bandiera usciti sui dadi.



Eccezione 2: Un generale può ritirarsi in o attraverso un esagono che contiene un'unità amica, purché questa non abbia un generale aggregato. Se il generale termina la ritirata su un esagono che contiene un'unità amica, si considera aggregato a quell'unità. Le unità presenti in esagoni attraversati dal generale in ritirata non subiscono alcun effetto.

-Un'unità con un generale aggregato non può ritirarsi su un esagono che contiene un altro generale.

-Un generale aggregato ad un'unità deve ritirarsi con quell'unità (nello stesso esagono). Se l'unità viene eliminata in battaglia, il generale può ritirarsi normalmente.

-Se un'unità non può ritirarsi, allora perde una figura per ogni mossa di ritirata che non ha potuto compiere. Anche i generali possono essere scelti come perdite, se l'unità non ha più figure rimaste nell'esagono.

-Se un'unità e/o un generale sono costretti a ritirarsi al di fuori dal campo di battaglia, sono eliminati.

### **Bersaglio mancato**

Se nessun simbolo corrispondente all'unità nemica o nessun simbolo di ritirata sono usciti sui dadi, il bersaglio non è stato colpito e non succede nulla.

## **6. Scartare e Pescare una carta di comando**

Dopo aver risolto il combattimento, scartate la carta di comando che avete giocato e pescatene una nuova dal mazzo. Il vostro turno è finito.

## **VINCERE LA PARTITA**

Il primo giocatore che cattura sei pezzi con bandiera ha vinto.

## **CAMPAGNE**

Dopo aver giocato degli scenari individuali, potreste voler raggruppare più scenari in un'unica campagna. Ci dovrebbero essere almeno 3 battaglie in una campagna: per esempio potreste giocare lo scenario di Pea Ridge, seguito da tutte le battaglie del 1862; ovvero sette battaglie terminando con Fredericksburg.

### **Obiettivo della campagna**

L'obiettivo della campagna è catturare il maggior numero di bandiere avversarie (si veda la figura 14).



Gettone Confederati



Gettone Unione

Figura 14

## Come si gioca una campagna

Dopo ogni battaglia della campagna, il vincitore guadagna una bandiera avversaria per ogni pezzo con bandiera che ha catturato in più del suo avversario. Ad esempio se il giocatore dell'Unione ha catturato 6 pezzi con bandiera e il Confederato ne ha catturati 2, allora l'Unione riceverà 4 bandiere Confederate. Se non ci sono più bandiere disponibili, entrambi i giocatori scartano lo stesso numero di bandiere già catturate, per metterne a disposizione un numero sufficiente.

## Vittoria della campagna

Il giocatore che ha catturato il maggior numero di bandiere avversarie ha vinto.

## DOPPIA PARTITA

Alcuni scenari favoriscono uno dei due avversari.

E' possibile allora giocare una doppia partita, scambiandosi i ruoli: il giocatore che cattura il maggior numero di pezzi con bandiera (in totale) ha vinto.

## ESEMPIO DI GIOCO

Viene descritto qui di seguito un esempio di gioco con diversi risultati a seconda dei tiri di dado.

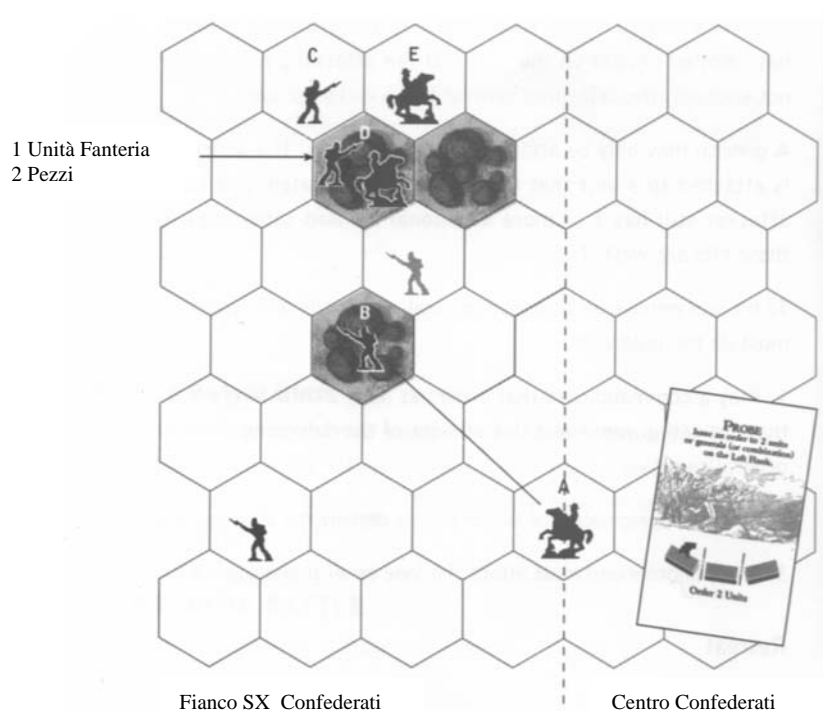


Figura 15

1. I Confederati giocano una carta di Avanzata che permette di dare ordini a due unità o generali sul fianco sinistro.
2. I Confederati vogliono muovere la fanteria in B e il generale in A (l'esagono A fa parte sia del fianco sinistro sia del centro).
3. I Confederati decidono poi di muovere solo il generale di tre esagoni e aggregarlo alla fanteria in B.
4. Dopo aver completato il movimento i Confederati decidono di attaccare con la fanteria.
5. L'unità di fanteria attacca l'unità nemica che si trova in D. La distanza permette di tirare tre dadi ma, siccome l'avversario è nei boschi, se ne toglie uno; il generale aggregato aggiunge però un dado e quindi i Confederati tirano 3 dadi.

Esaminiamo alcuni dei possibili risultati.

**Caso A:** sono usciti 2 simboli di fanteria e 1 di sciabole incrociate.

I due pezzi nemici vengono rimossi, distruggendo l'unità di fanteria. Il generale è illeso, anche se è uscito il simbolo delle sciabole incrociate, perché non era solo nell'esagono all'inizio dell'attacco.

**Caso B:** sono usciti 2 simboli di fanteria e 1 bandiera.

I due pezzi nemici vengono rimossi, distruggendo l'unità di fanteria. Siccome è uscita una bandiera, il generale deve ritirarsi. Non può muovere in E (che contiene un altro generale) ma può andare in C.

**Caso C:** sono usciti 1 simbolo di fanteria e 2 bandiere.

Un pezzo nemico viene rimosso, ma l'unità di fanteria sopravvive. L'unità e il generale devono ritirarsi (assieme), ma non possono andare nell'esagono occupato da un'altra unità (C) né in quello occupato dal generale (E). Perciò l'unità di fanteria, non potendo ritirarsi, è persa. Il generale si può ora ritirare nell'esagono che contiene l'unità di fanteria amica.

6. I Confederati scartano la carta giocata e ne pescano un'altra. Il loro turno è finito.

**Nota:** nell'esempio il giocatore Confederato poteva anche decidere di muovere di un esagono la sua unità di fanteria e di aggregare il generale muovendolo di 4 esagoni. Così facendo avrebbe potuto tirare 4 dadi in attacco (invece di 3) ma avrebbe lasciato allo scoperto la sua unità e il generale.

## STRATEGIA DELLA GUERRA CIVILE

Allo scoppio delle ostilità entrambi i contendenti erano impreparati alla guerra. Due settimane dopo il problema di Fort Sumter, sia il Nord sia il Sud erano percorsi da entusiasmo per la guerra che tutti ritenevano, ottimisticamente, di breve durata. L'esercito regolare dell'Unione aveva solo 16,000 effettivi, molti dei quali all'Ovest; inoltre Lincoln poteva contare su volontari locali: nell'Aprile del 1861, ne vennero chiamati alle armi 75,000 per un periodo di tre mesi; a Luglio altri 400,000 per un periodo di tre anni. I Confederati dovettero creare il loro esercito praticamente da zero, anche se i volontari locali nel Sud erano generalmente meglio preparati di quelli del Nord. Il Congresso Confederato autorizzò, nel Febbraio del 1861, il presidente Davis a chiamare 100,000 volontari per dodici mesi. In Agosto questo numero fu portato a 400,000 per tre anni. Il Generale Winfield Scott fece pressioni su Lincoln affinché concedesse a Robert E. Lee il comando dell'esercito

dell'Unione; ma Lee rifiutò e si dimise dall'esercito. Entro quattro settimane avrebbe preso il comando delle forze della Virginia, nel ruolo di uno dei più importanti generali Confederati.

Il Sud doveva evitare di essere battuto sul campo e, per vincere, doveva rendere la guerra così costosa per il Nord da costringere l'opinione pubblica nordista a chiedere al suo governo la pace. Il Presidente sudista Davis scelse una guerra difensiva, anche se non poteva permettersi di perdere molto territorio, riducendo le già scarse risorse sudiste e indebolendo il morale. La Confederazione adottò una strategia che fu chiamata "offensiva-difensiva": mantenendosi sulla difensiva, le armate confederate avrebbero colto ogni occasione per contrattaccare e mettere in difficoltà il nemico, rovinandone i piani e il morale.

Il Nord doveva vincere la guerra. Il Generale Scott propose il "Piano Anaconda", ovvero un blocco navale dei porti del Sud e del Mississippi. Questo avrebbe privato il Sud di risorse militari e l'avrebbe spezzato in due tronconi. Scott riteneva questo piano meno sanguinoso di altre possibili strategie. Purtroppo questo piano richiedeva tempo e l'opinione pubblica chiedeva invece "un'azione veloce e vigorosa". In effetti con la capitale Confederata solo a 100 miglia di distanza, il grido dell'opinione pubblica era "a Richmond". Sebbene il piano di Scott divenne parte della strategia dell'Unione, la vittoria finale fu raggiunta con la distruzione delle armate del Sud.

## **LE BATTAGLIE DELLA GUERRA CIVILE IN QUESTO GIOCO**

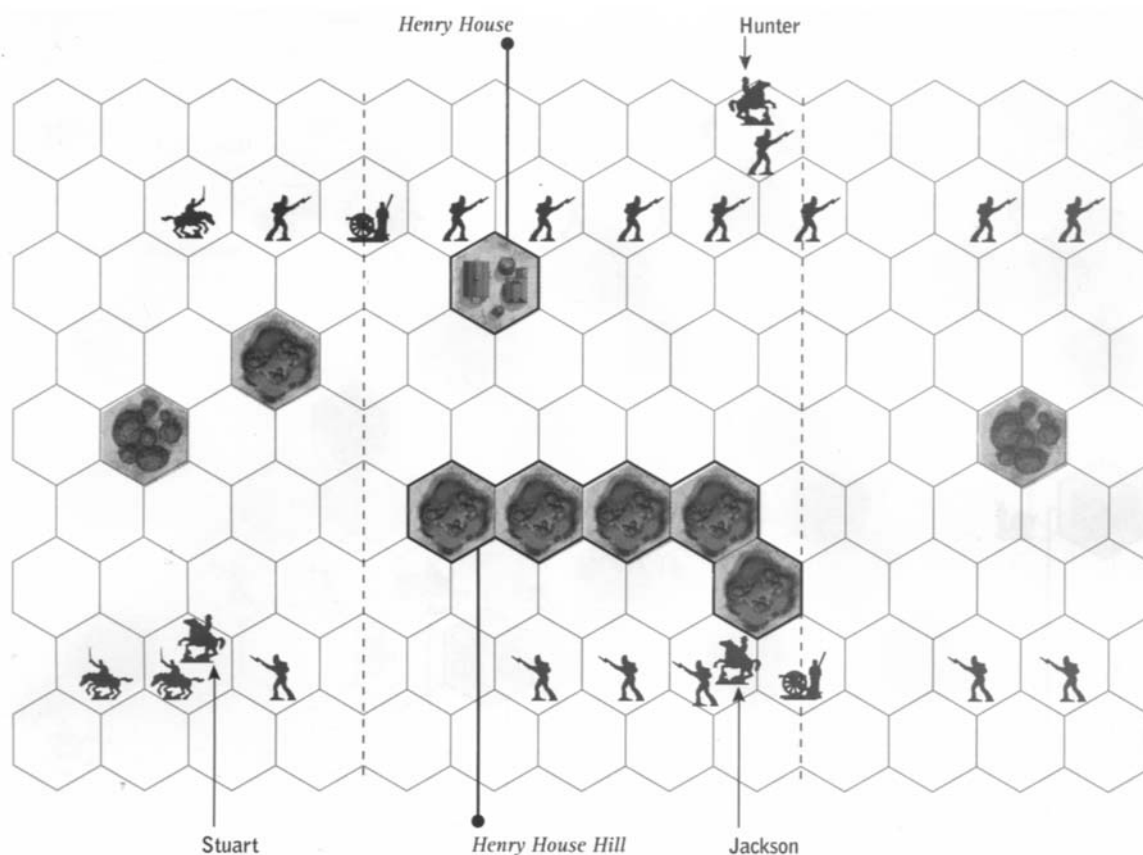
Nei primi giorni di Luglio del 1861, le armate Confederate erano a un giorno di marcia da Washington. Lincoln, memore della pubblica opinione e della scadenza del primo periodo trimestrale di arruolamento di volontari, chiese al generale Irvin McDowell di fare qualcosa; il generale rispose che l'armata non era ancora pronta a combattere ma Lincoln ribattè: "E' vero che le vostre forze sono dei novellini, ma anche il nemico è composto da novellini, quindi siete alla pari." Con circa 30,000 uomini, McDowell decise di attaccare il grosso delle forze Confederate al comando del generale Bereguard; il suo piano consisteva nell'avanzata di 35,000 uomini verso le forze Confederate radunate a Fairfax Courthouse e a Centreville; quindi le armate dell'Unione avrebbero proseguito verso l'armata principale Confederata (20,000 uomini al comando di Bereguard) che si pensava fosse accampata vicino a Manassas Junction.

Il piano richiedeva che le truppe del generale Patterson (15,000 uomini accampati vicino ad Harper's Ferry) impedissero agli 11,000 uomini di Joseph E. Johnston (provenienti dalla valle di Shenandoah) di unirsi all'armata di Bereguard. Purtroppo le forze di McDowell si mossero troppo lentamente: ci vollero due giorni e mezzo per coprire venticinque miglia (una distanza che truppe più esperte potevano coprire in metà tempo). Inoltre Patterson non riuscì a bloccare Johnston, che, passando da Winchester e Piedmont, riuscì a raggiungere Manassas Junction. Al momento dell'attacco di McDowell, tre delle brigate di Johnston erano già con l'armata di Bereguard e la quarta stava arrivando. Queste brigate (la prima di Johnston, la seconda di Bartow e la terza di Bee) furono decisive nella battaglia che ne seguì.

## **SCENARI**

I quindici scenari che seguono sono basati su veri scontri della Guerra Civile. Ogni sforzo è stato fatto per essere aderenti alla realtà storica, ma va tenuto a mente che la "storia" è, per definizione, interpretazione e i "fatti" sono spesso contraddittori. La stampa e i governi non sono sempre accurati, gli storici non sempre concordano, abbellimenti, errori e registrazioni discordanti hanno il loro ruolo nel creare confusione: in guerra niente è certo.

## Prima battaglia di Bull Run 21 Luglio 1861



### NOTE

#### Unione

Irving McDowell

Prende 4 carte di comando.

Muove per primo.

#### Confederazione

Pierre T. Breguard

Prende 5 carte di comando.

I Confederati occupavano una posizione difensiva sul lato sud del fiume chiamato Bull Run. Breguard aveva piazzato la maggior parte delle sue forze sul fianco destro, dove aspettava l'offensiva nemica; il suo piano era di attaccare il fianco sinistro del nemico la mattina del 21 Luglio, ma McDowell si mosse per primo.

McDowell mandò tre divisioni ad attraversare il Bull Run a Sudley Ford mentre un'altra divisione compiva una manovra diversiva al ponte Stone. La brigata Confederata sul fianco sinistro era composta solo da due reggimenti ma riuscì a rallentare i nemici finché altre due brigate, di Bee e di Bartow, le portarono aiuto. Anche la brigata di Jackson stava arrivando per dare ulteriore appoggio.

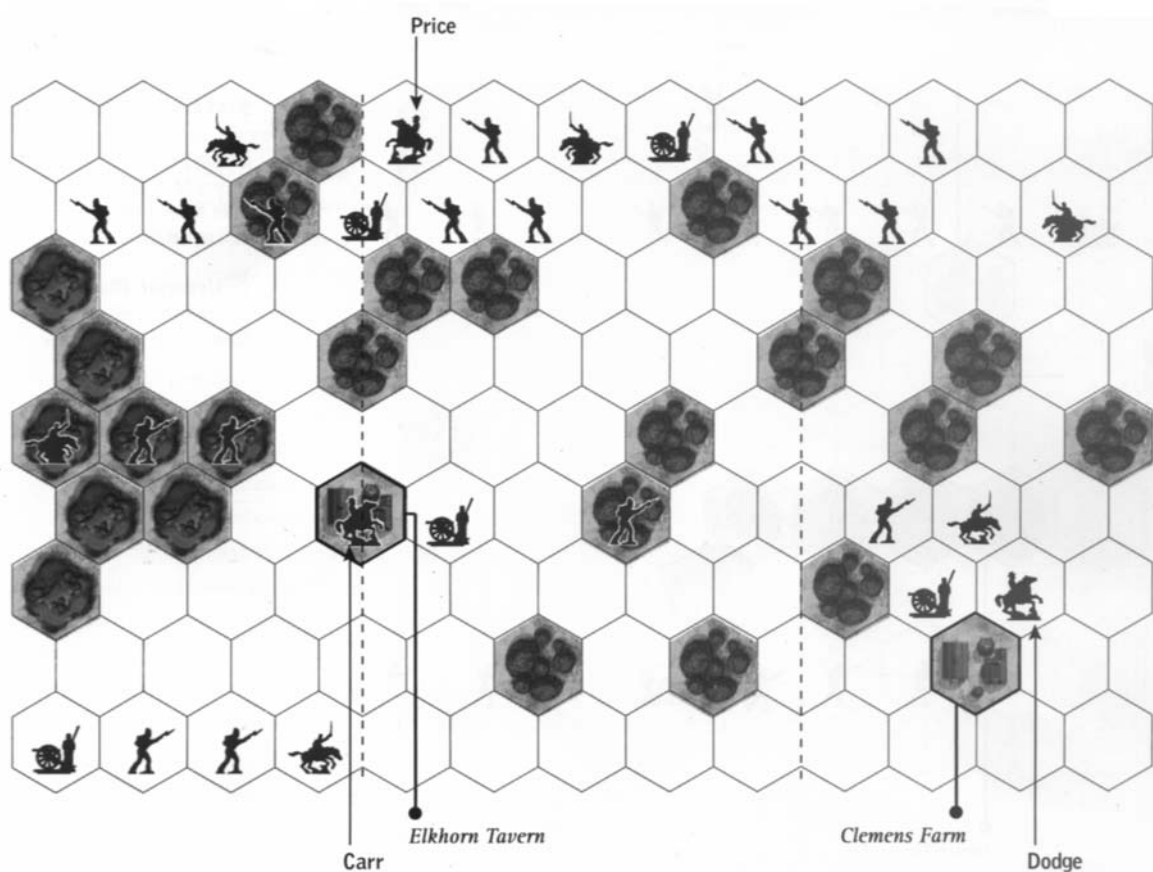
Verso le due del pomeriggio le forze superiori dell'Unione riuscirono a respingere i Confederati. Jackson piazzò i suoi uomini dietro la collina di Henry House e ordinò ad un suo aiutante "Dì al colonnello di questa brigata di aspettare che il nemico spunti dalla collina e di attaccarlo alla baionetta: sono stanco di questo fuoco a distanza." Qualche istante dopo la brigata di Bee venne respinta dietro la collina e Bee gridò a Jackson "Ci stanno

respingendo!”, e Jackson replicò “Allora gli daremo la baionetta!”. Bee incoraggiato ordinò ai suoi uomini “Guardate! Dietro di voi c’è Jackson che sta fermo come un muro di pietra: all’attacco!”. Da quel momento Jackson fu noto come “Muro di pietra” Jackson e la sua brigata come la brigata “Muro di Pietra”.

L’attacco dell’Unione fu fermato e ne seguì un’aspra lotta. Alle 3 e mezza arrivarono truppe fresche Confederate che attaccarono il fianco destro dell’Unione: lentamente i Confederati guadagnarono terreno, gli Unionisti si ritirarono e quindi fuggirono disordinatamente. I Confederati avevano vinto il primo scontro di una certa importanza della Guerra Civile.

*Riuscirà Jackson a fermare l’avanzata dell’Unione? O McDowell sarà vincitore? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*

### Pea Ridge 7 Marzo 1862



#### NOTE

##### Unione

Samuel R. Curtis

Prende 5 carte di comando.

##### Confederazione

Earl Van Dorn

Prende 5 carte di comando.

Muove per primo.

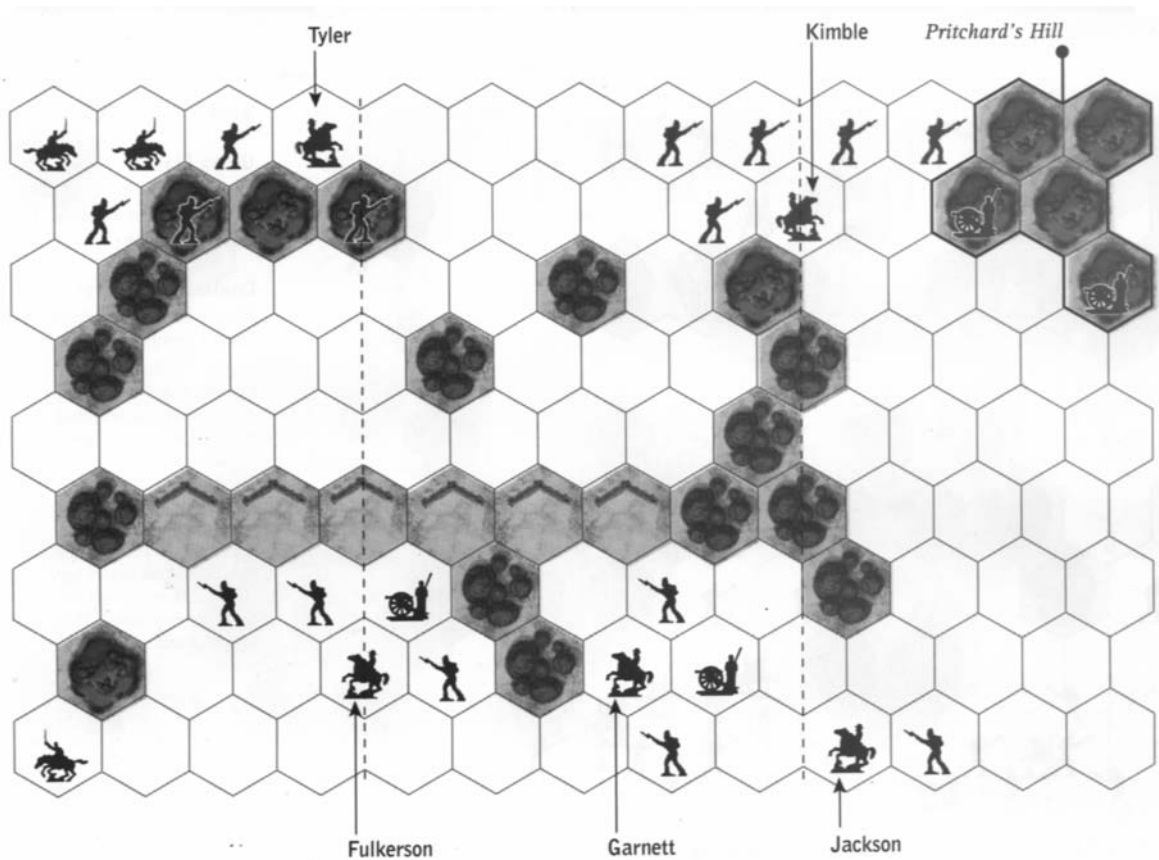
L'Ovest era un importante obiettivo per i Confederati. Nel Dicembre del 1861, il generale Samuel R. Curtis prese il comando dell'armata Unionista del Sudovest con il compito di cacciare i confederati dal Missouri. Le forze Confederate, comandate da Sterling Price, furono respinte in Arkansas e si unirono alle forze del generale Benjamin McCulloch. Il 2 Marzo il nuovo comandante in capo delle forze Confederate in Arkansas (la cosiddetta Armata dell'Ovest) Earl Van Dorn, si unì a Price e McCulloch: la loro forza era di 17,000 uomini. Van Dorn contava di invadere il Missouri, catturare St. Louis e attaccare Grant dal nord. Fece subito dei piani per attaccare Curtis, che aveva circa 11,000 uomini, ma in una buona posizione difensiva. Invece di attaccare a testa bassa, Van Dorn decise di aggirare il fianco destro del nemico e attaccarli da dietro. La mattina del 7 Marzo, la divisione di punta di Van Dorn, comandata da Price, era a nord di Elkhorn Tavern. Siccome, sfortunatamente, la seconda divisione, comandata da McCulloch, era rimasta attardata, Van Dorn gli ordinò di attaccare il nemico a Sud, a Leetown (parecchie miglia a ovest di Elkhorn Tavern): si crearono così due differenti combattimenti.

Curtis fu avvisato della manovra Confederata e riorganizzò le proprie linee per difendersi verso nord e non più verso sud. Mandò il colonnello Eugene A. Carr con la sua divisione a bloccare Price, e mosse col resto delle forze verso Leetown. La battaglia andò male per i Confederati: McCulloch fu ucciso dai cecchini dell'Unione mentre guidava le sue truppe e anche il generale James McIntosh, che prese il comando, fu ucciso allo stesso modo. Gli attacchi Confederati furono frustrati dalle truppe dell'Unione, il che permise a Curtis di portare aiuto agli uomini di Carr. Carr aveva occupato una forte posizione difensiva sulla cima del Plateau di Pea Ridge, ma i Confederati, dopo un intenso fuoco di artiglieria, attaccarono lo stesso. Le truppe di Carr resistettero tenacemente e, al tramonto, Carr fu in grado di ritirarsi grazie al supporto delle divisioni arrivate da Leetown.

La sera stessa Van Dorn riunì le truppe di McCulloch con quelle di Price, ma i suoi uomini erano esausti e a corto di munizioni. Curtis schierò le sue quattro divisioni, guidando personalmente le due sulla destra e affidando le due a sinistra a Franz Siegel e attaccò: l'attacco fu un completo successo e l'Armata dell'Ovest di Van Dorn venne messa in fuga. Questa sconfitta pose fine a ogni minaccia Confederata in Missouri.

*Riuscirà Carr a resistere? O Price lo travolgerà e piomberà sull'esercito dell'Unione impegnato a Leetown? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*

## Kernstown 23 Marzo 1862



### NOTE

#### Unione

James Shields

Prende 5 carte di comando.

#### Confederazione

Thomas J. "Muro di Pietra" Jackson

Prende 5 carte di comando.

Muove per primo.

La campagna di Jackson del 1862 fu probabilmente la sua migliore: la sua piccola armata, composta da 17,000 uomini, combatté sei battaglie, vincendone cinque contro una forza nemica totale di 33,000 uomini. La forza avversaria più grande comprendeva 23,000 uomini comandati da Nathaniel P. Banks. Le forze Confederate marciarono 35 miglia al giorno e divennero note come "la cavalleria a piedi" di Jackson. Riuscirono ripetutamente a manovrare meglio delle forze dell'Unione e tennero impegnati 60,000 uomini in tutto. La prima battaglia ebbe luogo a Kernstown. Jackson, avendo avuto notizia che la maggior parte delle forze di Banks si stava muovendo verso est, avanzò verso quella che credeva la retroguardia. In effetti i suoi 4,500 uomini attaccarono la divisione di Shield, forte di 9,000 uomini.

Jackson schierò a sinistra la brigata di Fulkerson, la brigata "Muro di Pietra" comandata da Garnett e metà della cavalleria comandata da Funsten. La brigata di Burk sarebbe rimasta di riserva centralmente e Turner Ashby avrebbe guidato il resto della cavalleria sul fianco destro per impedire avanzate dell'Unione. Mentre i Confederati completavano il loro

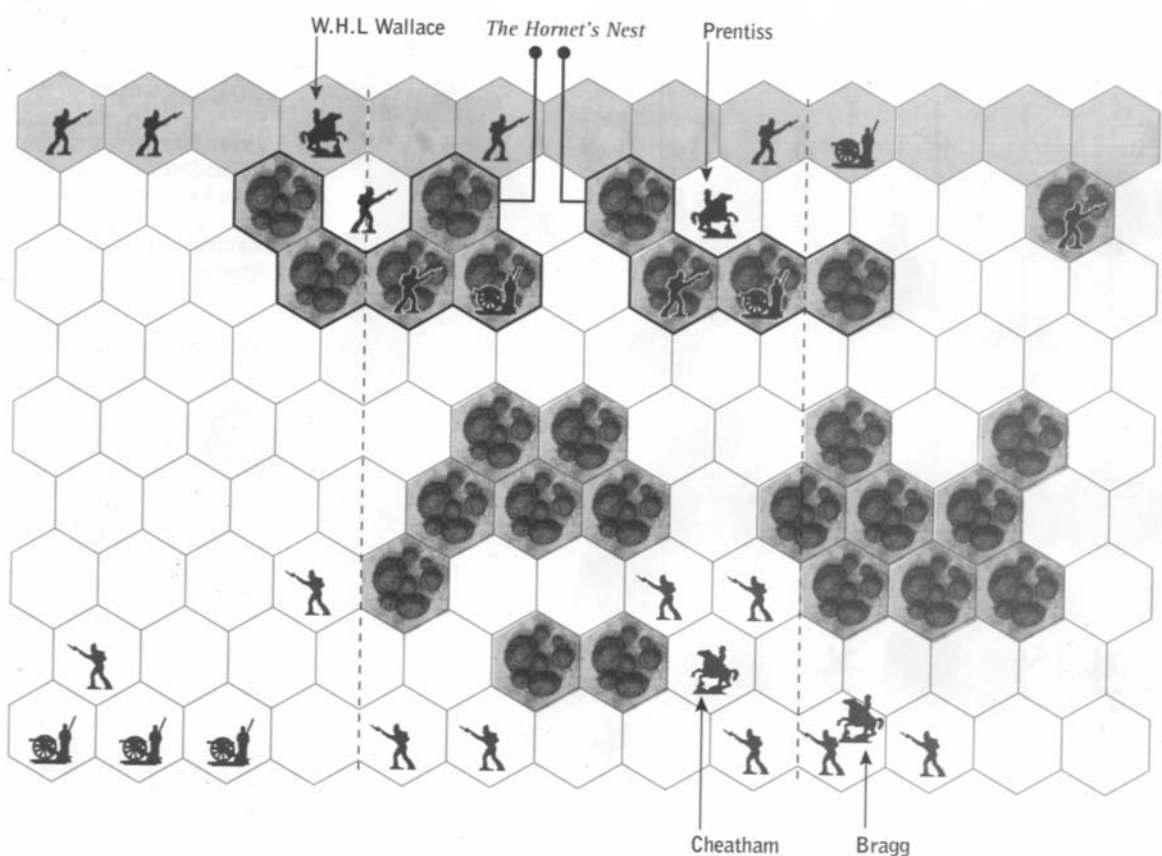


schieramento, verso le 4 e mezza del pomeriggio, divenne chiaro che i nemici erano loro superiori di numero; Jackson, quando lo seppe disse “non dite nulla, ormai siamo qui e dobbiamo combattere”. Garnett resistette contro una pressione sempre crescente sino alle 6, quando, a corto di munizioni, ordinò la ritirata; il resto delle forze Confederate fu costretto a ritirarsi a sua volta. La ritirata fu coperta dal reggimento del Colonnello Harman e da parte della brigata di Burk. Jackson si infuriò e sospese Garnett dal comando.

Sebbene questa sia stata una sconfitta per Jackson, fu comunque raggiunto lo scopo di bloccare le forze di Banks. Il comandante dell'Unione credette che Jackson avesse ricevuto rinforzi e Shields stimò le forze avversarie in 11,000 uomini e le chiamò “il fior fiore delle forze Confederate”. Banks fu costretto a mandare le sue quattro divisioni in appoggio a Shields e Lincoln chiese a McDowell e ai suoi 35,000 uomini di rimanere a difendere Washington, invece di appoggiare l'avanzata di McClellan verso Richmond.

*Riuscirà la brigata “Muro di Pietra” a resistere? O le divisioni di Shields la travolgeranno? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*

### Prima giornata di Shiloh 6-7 Aprile 1862



#### NOTE

##### Unione

Ulysses S. Grant

Prende 4 carte di comando.

Muove per primo.

##### Confederazione

Albert Sidney Johnston

Prende 4 carte di comando.

**Regole speciali:** Ogni unità Confederata che occupa uno degli esagoni ombreggiati, viene considerata come una bandiera persa dall'Unione; se però l'unità si muove dalla zona o viene eliminata non conta più come una bandiera persa.

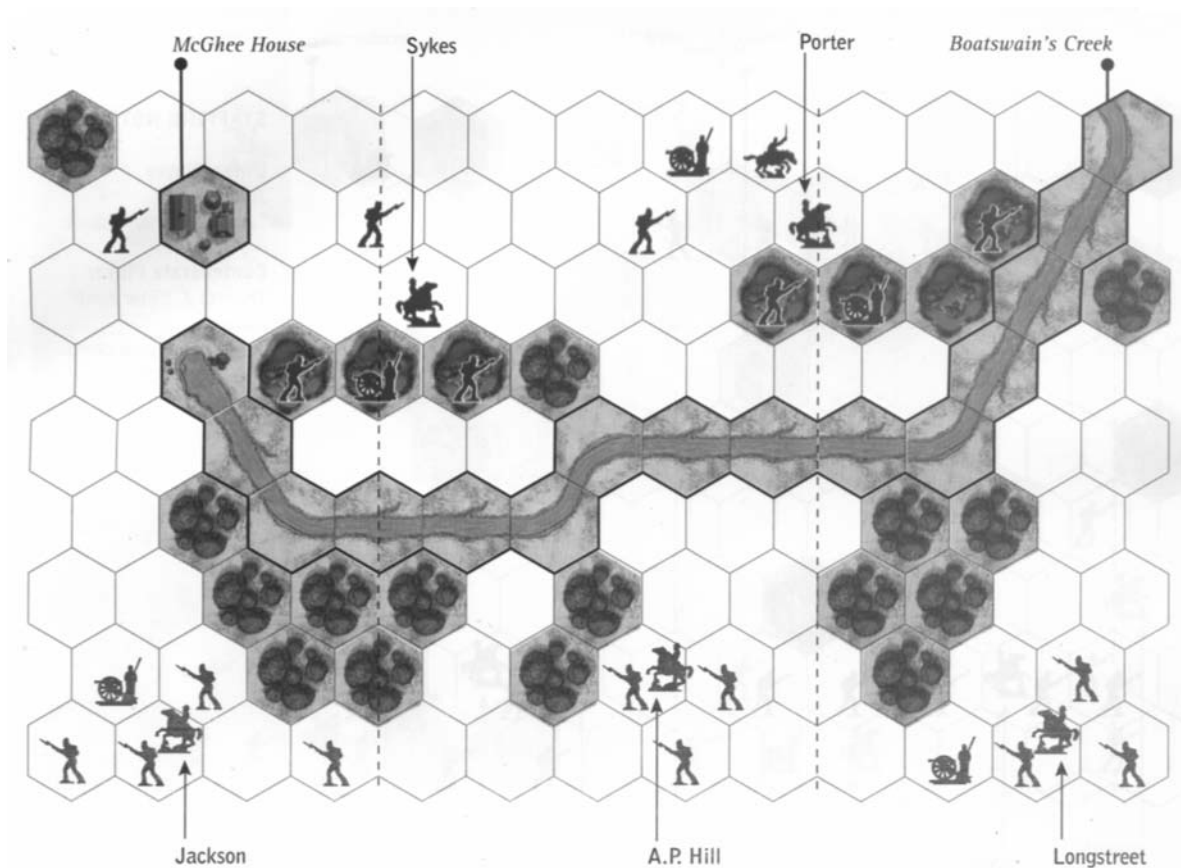
Dopo la cattura di Fort Henry e di Fort Donelson, all'armata di Grant, composta da circa 40,000 uomini, fu ordinato di muoversi verso sud, lungo il fiume Tennessee, fino a Pittsburg Landing, dove si sarebbe congiunto a Buell forte di 35,000 uomini. A questo punto avrebbero attaccato l'importante nodo ferroviario di Corinth, venti miglia a sud, penetrando profondamente nelle linee Confederate. Con solo 42,000 uomini, Johnston sapeva di dover agire rapidamente, prima dell'arrivo di Buell, ma, purtroppo, ritardò di due giorni e Bereguard lo avvisò che, molto probabilmente, Buell si era già unito a Grant. Johnston decise di attaccare comunque il giorno dopo. Sia Grant sia Buell non si aspettavano un attacco, credendo che il morale dei Confederati fosse molto basso.

I Confederati attaccarono all'alba del 6 Aprile e ributtarono indietro gli Unionisti, anche se l'attacco diveniva sempre più disorganizzato con il passare del tempo. Il centro dell'Unione era tenuto dalla Sesta divisione di Prentiss e dalla Seconda divisione di Wallace, che avevano occupato un'ottima posizione difensiva dietro un bosco di querce. Infatti gli attacchi iniziali furono respinti e, durante uno degli attacchi, Johnston fu ucciso. I Confederati chiamarono la posizione "il Nido di Vespe". A metà pomeriggio, il generale Daniel Ruggles, dopo aver capito che gli attacchi di fanteria erano suicidi, ammassò oltre 50 cannoni per bombardare le posizioni nemiche. Alle 5 e mezza la difesa finalmente cedette: Wallace fu ferito mortalmente e Prentiss fu catturato con 2,250 soldati; mentre i Confederati esultavano, Prentiss ebbe ancora la forza di vantarsi "Avete il diritto di gridare, perché oggi avete catturato la brigata più coraggiosa dell'esercito degli Stati Uniti d'America."

Il giorno dopo, Grant attaccò e, grazie alla superiorità numerica, respinse i Confederati che si ritirarono su Corinth. La battaglia era stata la più grande e la più sanguinosa combattuta sinora. I Confederati presero il nome della battaglia da quello di una chiesa che era stata in mezzo ai combattimenti più cruenti della prima giornata; ironicamente Shiloh è una parola ebraica che significa "posto di pace".

*Riuscirà Johnston a schiacciare il Nido di Vespe? O Prentiss e Wallace strapperanno una vittoria in extremis? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*

## Gaines Mill 27 Giugno 1862



### NOTE

#### Unione

George B. McClellan

Prende 4 carte di comando.

#### Confederazione

Robert E. Lee

Prende 5 carte di comando.

Muove per primo.

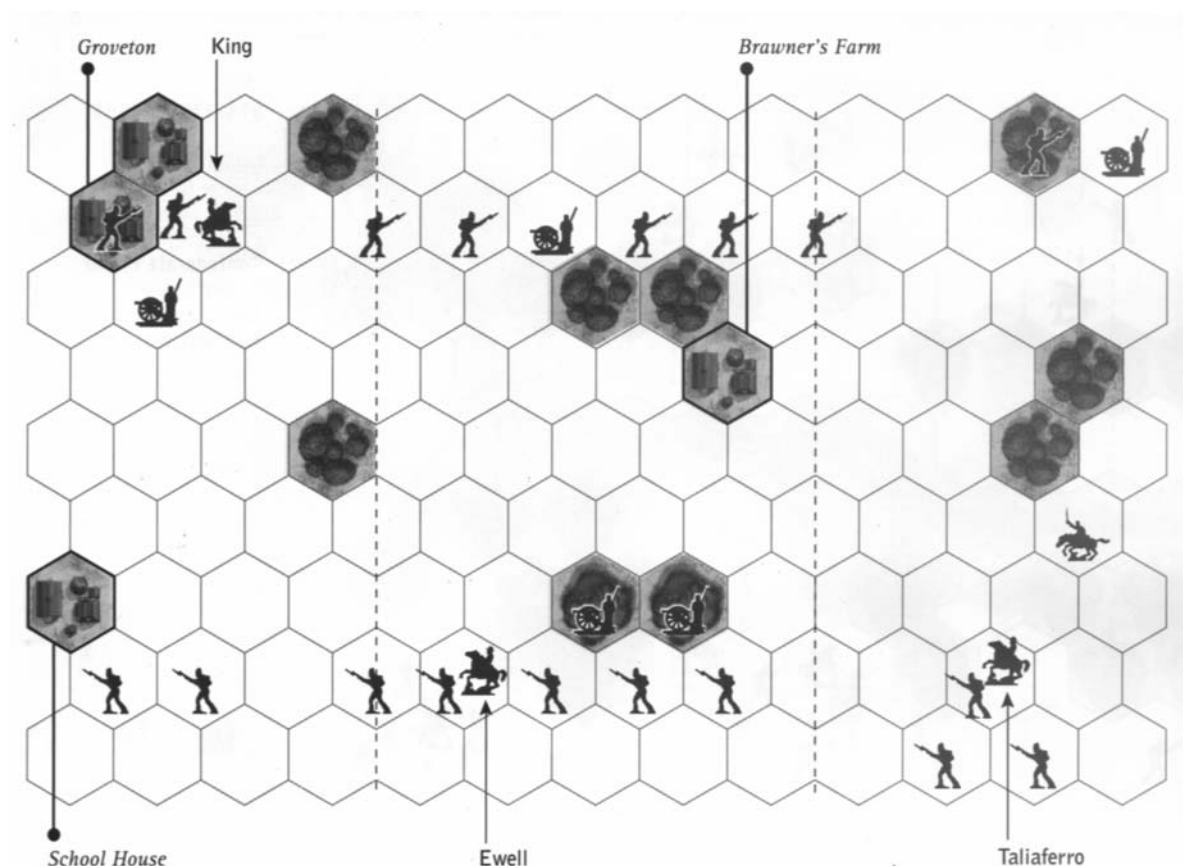
Dopo la sconfitta di Bull Run, Lincoln nominò George B. McClellan comandante in capo dell'esercito, ed egli iniziò subito un'opera di miglioramento generale: le truppe vennero addestrate, l'equipaggiamento migliorato, gli ufficiali incompetenti scartati. L'appena battezzata Armata del Potomac fu presto una forza combattente seconda a nessuno: i soldati ammiravano McClellan e la stampa lo soprannominò "il Giovane Napoleone". Nonostante ciò McClellan esitava ad entrare in azione e, quando Lincoln lo spronò ad agire, decise di non puntare direttamente verso Richmond, ma di sbarcare l'armata sulla penisola tra i fiumi York e James e quindi avanzare in direzione ovest. La sua avanzata fu rallentata da molte esitazioni e dalle forze Confederate sotto il comando di Joseph E. Johnston, ma, dopo circa due mesi dallo sbarco, era a solo sei miglia da Richmond.

Dopo la battaglia di Seven Pines, durante la quale Johnston fu ferito, il comando dell'Armata della Virginia del Nord fu dato a Robert E. Lee, che decise di lanciare un'offensiva per ricacciare indietro le forze dell'Unione. A tale scopo richiamò Jackson dalla valle dello Shenandoah. La serie di battaglie che seguirono è nota come Battaglie dei Sette Giorni. Lee lasciò una piccola forza a difendere Richmond e attaccò con il grosso dell'armata il Quinto Corpo dell'Unione, comandato da Fitz-John Porter. La prima battaglia, a Mechanicsville,

andò male per i Confederati, ma McClellan decise comunque di far ritirare Porter. Lee attaccò ancora il giorno seguente, quando Porter occupava una posizione difensiva lungo il Boatswain Creek. La divisione di A.P. Hill guidò il primo assalto alle 2 e mezza del pomeriggio, incontrando una forte resistenza e facendo scarsi progressi; le divisioni di Jackson arrivarono tardi in battaglia e fu solo alle 5 che tutta la forza a disposizione di Lee era schierata. Alle 7 Lee decise di attaccare tutte le posizioni dell'Unione e chiese al generale John Bell Hood, comandante di una delle brigate "Potete rompere le linee nemiche?", e Hood rispose "Proverò". Le linee dell'Unione, dopo aver resistito al primo attacco, cedettero sotto l'impeto della brigata di Hood, guidata dal 4° Reggimento Texas. Gaines Mill fu la più costosa delle Battaglie dei Sette Giorni: Lee perdette circa 8,000 uomini. I Confederati riuscirono a ricacciare McClellan fino al fiume James, con l'ultima battaglia di Malvern Hill del 1 Luglio. In questa battaglia i Confederati lanciarono numerosi attacchi ma furono sempre respinti; nonostante l'esito incerto di questa battaglia McClellan arretrò le sue truppe sino a Harrison's Landing e dopo sei settimane si ritirò dalla penisola.

*Riuscirà Lee a spezzare la linea difensiva di Porter? O Porter reggerà e negherà a Lee la sua prima vittoria importante? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*

### **Brawner's Farm 28 Agosto 1862**



#### **NOTE**

#### **Unione**

John Pope

Prende 5 carte di comando.

## **Confederazione**

Thomas J. "Muro di Pietra" Jackson

Prende 5 carte di comando.

Muove per primo.

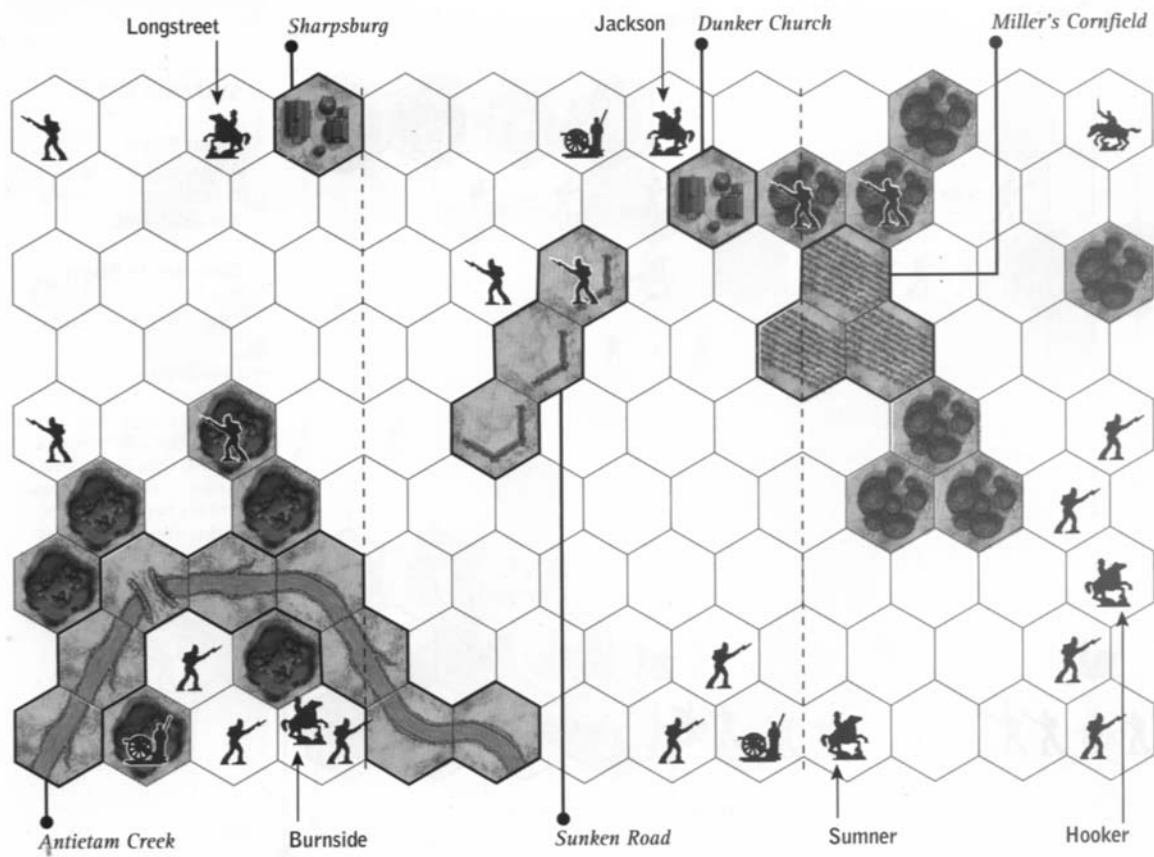
Dopo le Battaglie dei Sette Giorni, Lee pensò che McClellan avesse rinunciato ad ogni mossa contro Richmond e riorganizzò la sua armata in due gruppi, sotto Jackson e Longstreet, e lanciò un'offensiva per portare la guerra verso nord attaccando l'Armata della Virginia, al comando di John Pope. Questa armata era stata costituita di recente con le truppe di Banks, McDowell e Sigel. Il 9 Agosto Jackson vinse la battaglia di Cedar Mountain e spostò ancora più a nord la guerra. Pope contava di attaccare dopo aver ricevuto dei rinforzi, che arrivarono a metà Agosto, presi dall'armata di McClellan. Nel frattempo però Lee aveva mandato Jackson a tagliare i rifornimenti via ferrovia di Pope: con una marcia di cinquanta miglia in due giorni, Jackson distrusse i depositi dell'Unione a Manassas e si ritirò verso Stony Ridge, in una posizione vicina al luogo dove aveva resistito "come un muro di pietra" poco più di un anno prima.

Pope vide l'opportunità di intrappolare Jackson e concentrò le sue forze attorno a Manassas. La sera del 28 Agosto una divisione del Terzo Corpo di McDowell al comando di Rufus King, marciò verso le posizioni di Jackson. Avendo visto di persona le condizioni del terreno e degli schieramenti, Jackson ordinò ai suoi uomini di attaccare alle 6. Le brigate dell'Unione erano in formazione di marcia: una di esse, comandata da John Gibbon e che diverrà famosa col nome di Brigata di Ferro, comprendeva il 19° reggimento dell'Indiana e il 2°, 6° e 7° reggimento del Wisconsin. Gibbon, pensando di avere di fronte solo i reparti di cavalleria di Stuart, ordinò una formazione di attacco e mandò il 2° reggimento del Wisconsin ad attaccare l'artiglieria nemica. All'improvviso la fanteria Confederata apparve e cominciò un fitto fuoco di fucileria da distanza ravvicinata. La brigata che fronteggiava gli uomini di Gibbon era la famosa brigata Muro di Pietra, ma, nonostante la sorpresa e che fosse superiore nel numero, non riuscì a prevalere, e fu costretta a ritirarsi quando due comandanti di divisione, Ewell e Taliaferro, furono feriti.

La battaglia era stata solo uno stallo sanguinoso, come ebbe a scrivere William Taliaferro in seguito "Non ci furono manovre e ben poca tattica, ma fu solo una questione di resistenza, ed entrambe le parti resistettero". Il giorno dopo, iniziò una nuova battaglia, la seconda battaglia di Bull Run, che si risolse in una grande sconfitta per Pope. Credendo che Jackson si stesse ritirando, Pope mandò all'assalto le sue divisioni ad una ad una, per bloccarlo in attesa di altre forze dell'Unione; ma Jackson era in un'ottima posizione difensiva e respinse tutti gli assalti. Il giorno successivo Pope attaccò ancora ma i 30,000 uomini di Longstreet investirono il suo fianco sinistro e lo costrinsero alla ritirata (la sera del 30 Agosto). In meno di un mese Lee aveva respinto il nemico sino a venti miglia da Washington.

*Jackson schiaccerà la divisione di King? O Gibbon e la Brigata di Ferro gli negheranno la vittoria? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*

## Antietam 17 Settembre 1862



### NOTE

#### Unione

George B. McClellan

Prende 3 carte di comando.

Muove per primo.

#### Confederazione

Robert E. Lee

Prende 5 carte di comando.

**Regole speciali:** I tre esagoni degli steccati rappresentano la strada sommersa. Un'unità che attacca un'unità nemica che si trova su questi esagoni riduce di 2 il numero dei dadi tirati (invece di 1). L'Antietam Creek può essere attraversato solo sul ponte; nessuna unità può muoversi o ritirarsi su un esagono del fiume: se un'unità non può ritirarsi a causa del fiume, quell'unità è eliminata.

Dopo la vittoria a Bull Run, Lee si mosse a nord per mantenere l'iniziativa, sfruttare le ricche campagne del Maryland e tenere la guerra lontana da Richmond, la capitale Confederata. Meno di tre settimane dopo, le forze di Lee, 35,000 uomini, si trovarono di fronte McClellan con 70,000 uomini. McClellan schierò tre corpi sulla destra, uno sulla sinistra e ne tenne due al centro e come riserva; Lee schierò Jackson sulla sinistra, Longstreet a destra e al centro, sperando che la divisione di Hill arrivasse in fretta da Harper's Ferry.

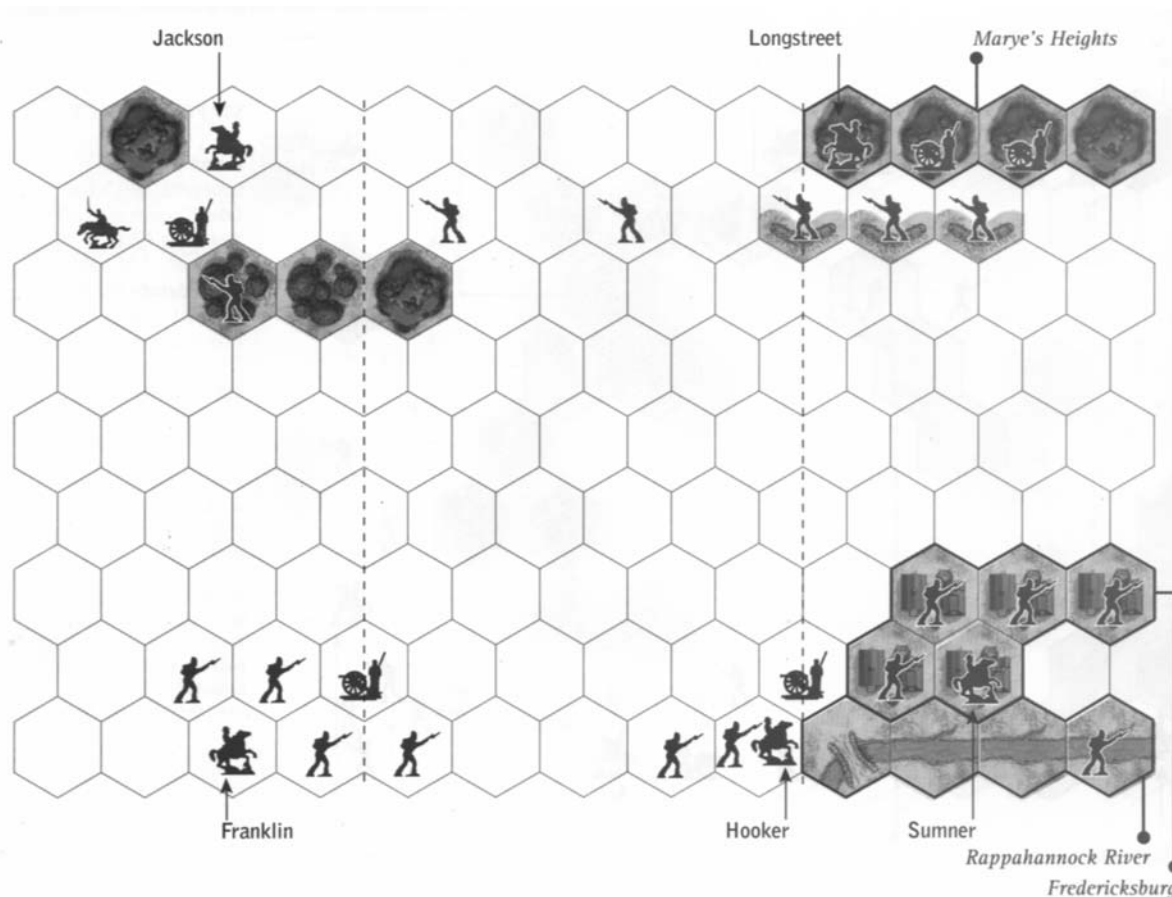
L'attacco contro il fianco sinistro Confederato fu organizzato male: Lee riuscì a respingere gli attacchi usando truppe dal centro e dalla destra. La lotta nei boschi e nei campi vicino alla chiesa di Dunker fu particolarmente sanguinosa: quando Lee chiese a Hood, la cui divisione aveva ricacciato indietro la Brigata di Ferro, dove fossero le sue truppe, questi rispose

“Giacciono sul campo di battaglia”. In totale ci furono più di 12,000 morti o feriti. Anche lungo la strada sommersa, detta “il Corridoio di Sangue”, ci furono moltissime perdite e il centro e il fianco sinistro di Lee erano in condizioni critiche. Vista l’opportunità di distruggere l’armata di Lee, Franklin voleva passare all’attacco, ma McClellan lo fermò, credendo che Lee avesse ancora riserve e dicendo “non sarebbe prudente attaccare”.

Intanto Burnside era riuscito finalmente ad avanzare e, a metà pomeriggio, aveva superato l’Antietam Creek, ma fu fermato dalla divisione di Hill che arrivò in quel momento e lo costrinse a retrocedere. McClellan, nonostante avesse ancora truppe fresche, decise di fermare le ostilità: in totale ci furono 25,000 tra morti e feriti. Il giorno seguente, McClellan non attaccò e Lee fu in grado di ritirarsi oltre il Potomac. Anche se L’Unione fu considerata vincitrice, McClellan aveva perso un’occasione di distruggere l’armata di Lee, ma Lincoln fu incoraggiato ad emettere la Proclamazione di Emancipazione. A questo punto la guerra non era più combattuta solo per impedire il disgregamento dell’Unione ma anche contro la schiavitù: la Confederazione perdeva ogni residua speranza di venire riconosciuta da altri stati esteri.

*Riuscirà McClellan a distruggere l’armata di Lee? O Lee otterrà un’altra vittoria e minerà il morale del Nord? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*

### Fredericksburg 17 Settembre 1862



#### NOTE

##### Unione

Ambrose Burnside

Prende 3 carte di comando.

Muove per primo.

## **Confederazione**

Robert E. Lee

Prende 3 carte di comando.

**Regole speciali:** L'artiglieria di Jackson sul fianco destro Confederato è artiglieria a cavallo. Può muovere di due esagoni, oppure muovere di un esagono e sparare. Ha un raggio d'azione di 4 esagoni. Se viene giocata una carta di comando Bombardamento, allora l'artiglieria a cavallo può muovere due volte (per un totale di 4 esagoni) o sparare due volte.

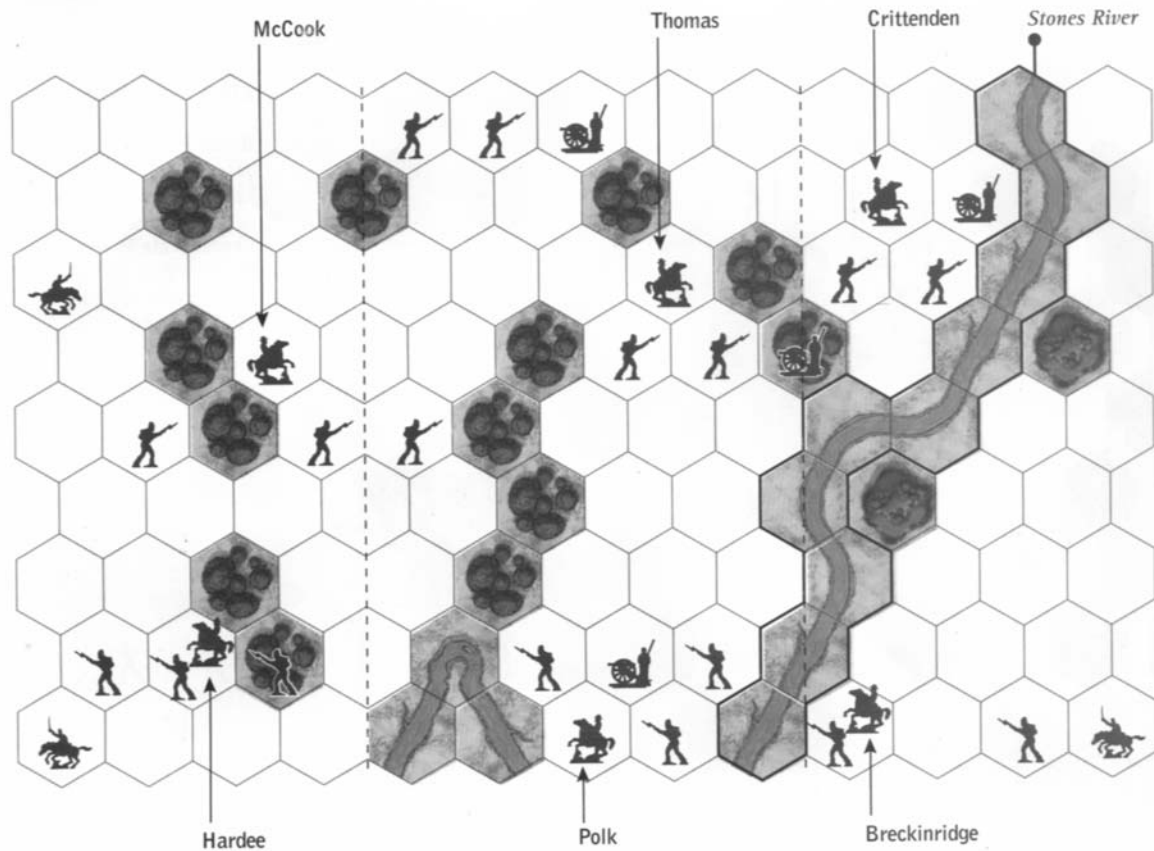
L'esitazione di McClellan nell'inseguire Lee dopo Antietam fu l'ultima: Lincoln lo sostituì, il 7 Novembre 1862, con Ambrose Burnside, che marciò rapidamente verso Fredericksburg al di là del fiume Rappahannock. La sua idea era di attraversare il fiume e marciare su Richmond prima che le armate di Lee si organizzassero. Ma esitò troppo nell'attraversamento, aspettando un ponte di barche, dato che il fiume non poteva essere guadato. Quando attraversò, l'armata di Lee, forte di 70,000 uomini, era in ottima posizione difensiva sulle colline di Fredericksburg. Burnside sottovalutò Lee, pensando che "il nemico sarà sorpreso da un attraversamento centrale".

Sumner attraversò a Fredericksburg e schierò due corpi vicino alla città; Franklin attraversò un miglio più a valle con altri due corpi e attaccò le forze di Jackson. Questo attacco, nonostante un certo successo iniziale, fu poi respinto dalle truppe di Jackson e, nonostante avesse 20,000 uomini freschi e precisi ordini da Burnside, Franklin preferì rinunciare ad altri attacchi. A nord di Fredericksburg la situazione era ancora più disperata: a metà giornata, Burnside ordinò a Sumner di attaccare Longstreet, arroccato a Marye's Heights; però le truppe di Sumner, per attaccare, dovevano attraversare uno spazio aperto sottoposto ad un fuoco martellante. Una delle ultime brigate usate nell'attacco fu la Brigata Irlandese di Caldwell: il 29° Massachusetts stava al centro della brigata con il suo vessillo verde con l'arpa d'oro. La brigata caricò all'urlo "Faugh-a-Ballagh!" che significa "Apriamo la strada!", ma fu colpita da un intenso fuoco e perse 545 dei suoi 1200 uomini. Nonostante questo, Burnside ordinò un secondo attacco, che fu respinto, anche perchè ora i Confederati avevano rafforzato le loro posizioni difensive. Fu una delle peggiori sconfitte per l'Unione che perse circa 13,000 uomini contro i 5,000 dei Confederati. La sconfitta indebolì il morale dell'esercito e accese aspre discussioni a Washington sulla gestione della guerra.

*Riuscirà Burnside a spezzare le difese Confederate a Marye's Heights? O Lee lo respingerà indietro attraverso il Rappahannock? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*



## Murfreesboro 31 Dicembre 1862



### NOTE

#### Unione

William S. Rosecrans

Prende 4 carte di comando.

#### Confederazione

Braxton Bragg

Prende 4 carte di comando.

Muove per primo.

Dopo Shiloh, Grant cercò di prendere il controllo del Mississippi, mentre Buell avanzava verso Corinth e il vitale nodo ferroviario di Chattanooga. Per attirare Buell lontano dal suo obiettivo, i generali Confederati Edmund Kirby Smith e Braxton Bragg mossero verso il Kentucky. Buell li seguì, nonostante la cavalleria avversaria minacciasse costantemente le sue linee di rifornimento. Il generale William S. Rosecrans sostituì Buell in Dicembre e riuscì a costringere Bragg allo scontro vicino a Murfreesboro: Rosecrans aveva 45,000 uomini, mentre l'Armata del Tennessee di Bragg ne aveva 35,000.

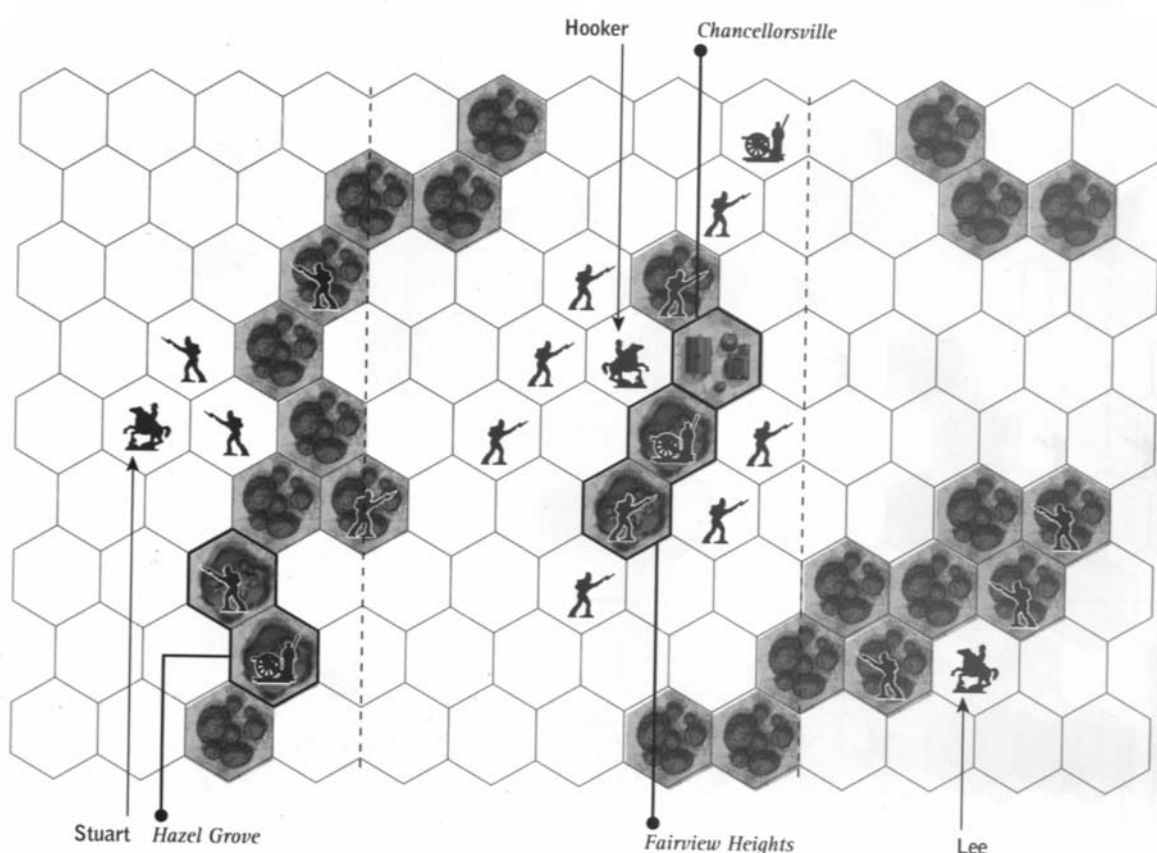
Entrambi i comandanti pensarono di attaccare sul fianco destro, ma l'attacco di Bragg fu lanciato per primo e costrinse Rosecrans a rinunciare al suo. Le truppe Confederate, comandate da Hardee, respinsero il fianco destro dell'Unione e i corpi di McCook. Al centro, le truppe di Polk fecero un'altra serie di attacchi e Rosecrans fu costretto a muovere truppe dal fianco sinistro per resistere alla pressione. Nonostante le perdite, i Confederati continuarono a premere sulle truppe dell'Unione e, a metà pomeriggio, la formazione dell'Unione era una specie di V, con la brigata di Hazen sulla punta. I Confederati attaccarono furiosamente, ma Hazen tenne la posizione sino a notte. Bragg era convinto di

aver vinto sebbene fosse in inferiorità numerica, ma fu sorpreso nello scoprire, il giorno dopo, truppe nemiche pronte alla battaglia. Il primo giorno dell'anno Bragg non attaccò e questo permise agli Unionisti di riorganizzarsi e di respingere l'attacco del 2 di Gennaio, infliggendo a Bragg gravi perdite.

Lincoln aveva bisogno di una vittoria dopo Fredericksburg e si congratulò con Rosecrans, anche se la battaglia significò poco in termini di guadagno territoriale. L'Unione perse comunque 13,000 uomini, mentre i Confederati ne persero 12,000, ma erano perdite che non si potevano permettere.

*Riuscirà Bragg a vincere? Oppure sarà Rosecrans il vincitore? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*

### Terzo giorno di Chancellorsville 1-3 Maggio 1863



#### NOTE

##### Unione

Joseph Hooker

Prende 3 carte di comando.

##### Confederazione

Robert E. Lee

Prende 5 carte di comando.

Muove per primo.

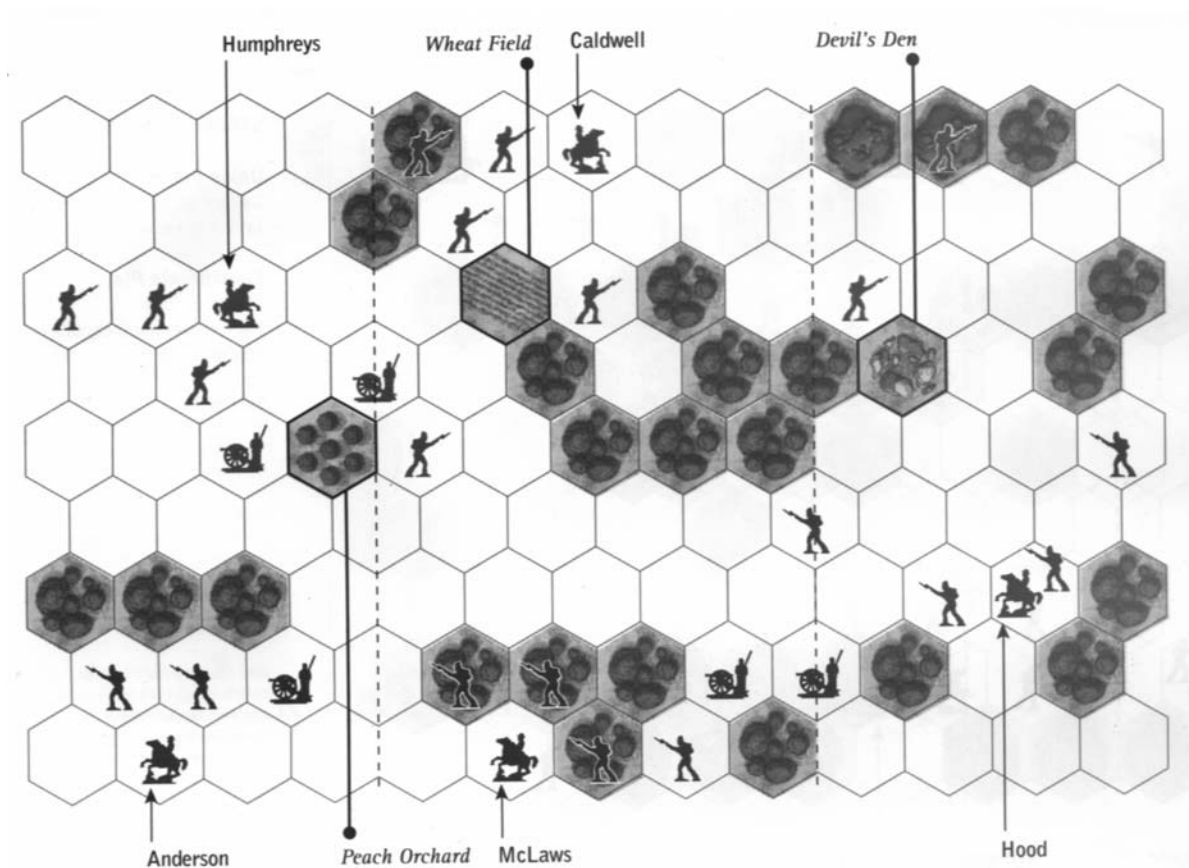
La sconfitta di Fredericksburg causò la sostituzione di Ambrose Burnside con Joseph Hooker alla guida dell'Armata del Potomac. L'armata passò l'inverno a Falmouth, vicino a Fredericksburg, e, a primavera, il morale era molto migliorato. Hooker si vantava di avere "il

miglior esercito del pianeta” e affermava “possa Dio avere pietà del generale Lee, perchè io non ne avrò”. L’armata di Lee occupava ancora le posizioni difensive vicino a Fredericksburg e Hooker pensò di aggirarla. Alla fine di Aprile lasciò 40,000 uomini di fronte a Lee e con altri 70,000 attraversò il Rappahannock più a monte per aggirare i 55,000 uomini di Lee. Il 1° Maggio Lee si mosse, lasciando 10,000 uomini a tenere le posizioni, e spostando gli altri contro Hooker; nel pomeriggio le prime schermaglie ebbero luogo. Sebbene Hooker fosse superiore in forze, ordinò ai suoi uomini di assumere una posizione difensiva vicino a Chancellorsville. Avendo notato che il fianco destro del nemico era scoperto, Lee ordinò una delle manovre più coraggiose della guerra: la mattina del 2 Maggio, Jackson e 30,000 uomini marciarono a destra dell’esercito nemico per attaccarlo da dietro, mentre Lee rimase con soli 15,000 uomini di fronte a tutta l’armata di Hooker. Sebbene ricevesse numerose segnalazioni di spostamenti nemici a sud e a ovest, Hooker tardò ad agire. Alle 5 del pomeriggio Jackson lanciò il suo attacco e respinse, infliggendogli gravi perdite, l’11° Corpo dell’Unione. Al tramonto, Jackson andò in ricognizione per preparare l’ultimo attacco, ma, tornando verso le sue linee con la sua scorta, furono scambiati per cavalleria dell’Unione e sottoposti a fuoco di fucileria. Jackson, gravemente ferito, morirà otto giorni dopo. James E. B. Stuart prenderà il comando delle sue truppe. Nonostante che i suoi comandanti chiedessero di passare all’offensiva, Hooker rimase sulle sue posizioni e ordinò alle truppe davanti a Fredericksburg di attaccare là e poi investire la retroguardia di Lee. La mattina dopo Stuart e Lee attaccarono e, a metà pomeriggio, costrinsero le truppe dell’Unione alla ritirata; nel frattempo le posizioni di Mayre’s Heights a Fredericksburg avevano ceduto, ma le truppe dell’Unione erano state fermate dalla divisione di Lafayette McLaws, mandata da Lee a bloccare quell’avanzata. Il 4 Maggio, Lee si mosse contro questa forza dell’Unione e la costrinse a ritirarsi al di là del Rappahannock.

Alla notizia della sconfitta, Lincoln esclamò “ Mio Dio, cosà dirà la nazione?”; infatti il morale del Nord era al livello più basso dall’inizio della guerra e il partito contrario alla guerra guadagnò consensi. Se la causa Confederata sembrava in ascesa, avrebbe presto raggiunto il suo massimo sui campi insanguinati di Cemetery Ridge, vicino alla città di Gettysburg.

*Potrà Lee sfruttare i guadagni ottenuti da Jackson? O Hooker passerà all’offensiva e distruggerà l’armata di Lee? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*

## Secondo giorno di Gettysburg – Tana del Diavolo e Campo di Grano 1- 3 Luglio 1863



### NOTE

#### Unione

George G. Meade

Prende 4 carte di comando.

Muove per primo.

#### Confederazione

Robert E. Lee

Prende 4 carte di comando.

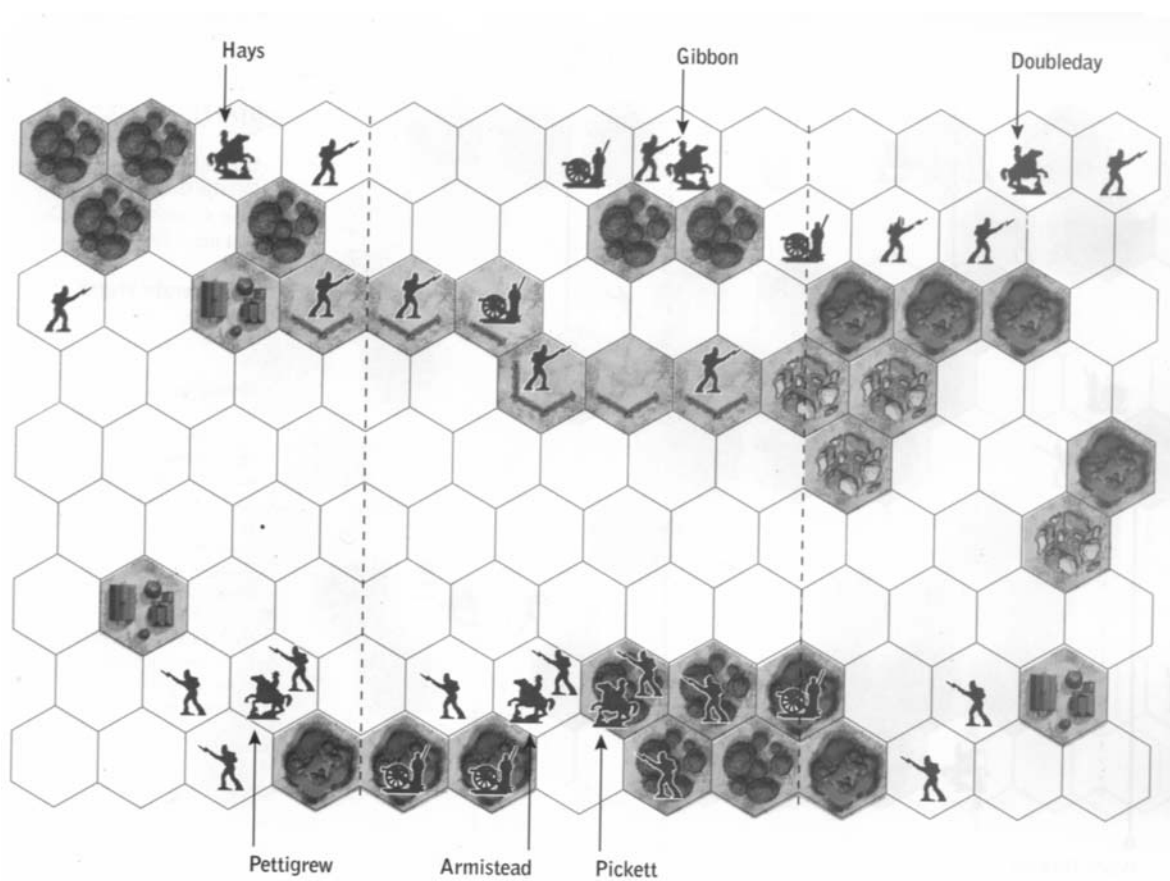
**Regole speciali:** Un'unità può entrare nella Tana del Diavolo ma deve fermarsi e non può più muovere o combattere in quel turno. Un'unità che attacca un'unità nemica che si trova nella Tana del Diavolo tira 2 dadi in meno. La Tana del Diavolo blocca la linea di tiro. Il Campo di Grano non blocca la linea di tiro; si applicano tutte le altre regole che si applicano ai campi.

Lee stava preparando l'invasione della Pennsylvania per tenere la guerra al nord e permettere alla sua armata di nutrirsi con i ricchi campi del nord; inoltre sperava di strappare altre vittorie all'Armata del Potomac, che avrebbero potuto convincere Gran Bretagna e Francia a riconoscere la Confederazione e avrebbero aumentato il numero delle persone a Washington favorevoli alla pace col Sud. All'inizio di Giugno, Lee entrò con la sua armata nella valle dello Shenandoah, quindi attraversò il Potomac e penetrò nella valle del Cumberland. L'Armata del Potomac, con il suo nuovo comandante George Meade, marciò rapidamente per bloccarlo.

Il 1° Luglio le due armate vennero a contatto e dopo le prime schermaglie i due eserciti si schierarono per la battaglia vera e propria. Longstreet consigliò a Lee di scegliere un terreno più favorevole ma Lee voleva attaccare a tutti i costi. Il 2 di Luglio lanciò una serie di attacchi contro le linee dell'Unione: Meade aveva il grosso delle forze al centro e sulla destra, mentre a sinistra, dove Lee scatenò i primi attacchi, c'erano pochi uomini ma in ottima posizione difensiva. Longstreet attaccò alle 4 del pomeriggio, ma le truppe nemiche difesero con vigore i punti chiave come Little Round Top, la Tana del Diavolo e il Campo di Grano. L'attacco sul lato destro iniziò tardi: Ewell mosse le sue truppe solo alle 6 e mezza e, sebbene ottenesse un successo iniziale raggiungendo la cima della collina di Culp, i suoi attacchi persero vigore al tramonto e fu respinto indietro. Il secondo giorno della battaglia era terminato con le truppe dell'Unione sulle stesse posizioni difensive iniziali. Lee decise di attaccare il centro dello schieramento dell'Unione il giorno seguente.

*Riuscirà Lee a forzare il fianco destro dell'Unione e attaccare il centro di Meade? O sarà costretto da Meade ad un terzo giorno di combattimenti? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*

### Terzo giorno di Gettysburg – La Carica di Pickett 1-3 Luglio 1863



#### NOTE

#### Unione

George G. Meade

Prende 4 carte di comando.

## **Confederazione**

Robert E. Lee

Prende 4 carte di comando.

Muove per primo.

**Regole speciali:** Rimuovete la carta Costruzione Trincee dal mazzo. Per tenere conto delle perdite avute in precedenza, le tre unità di fanteria di Pettigrew (sul fianco sinistro Confederato) hanno un pezzo in meno.

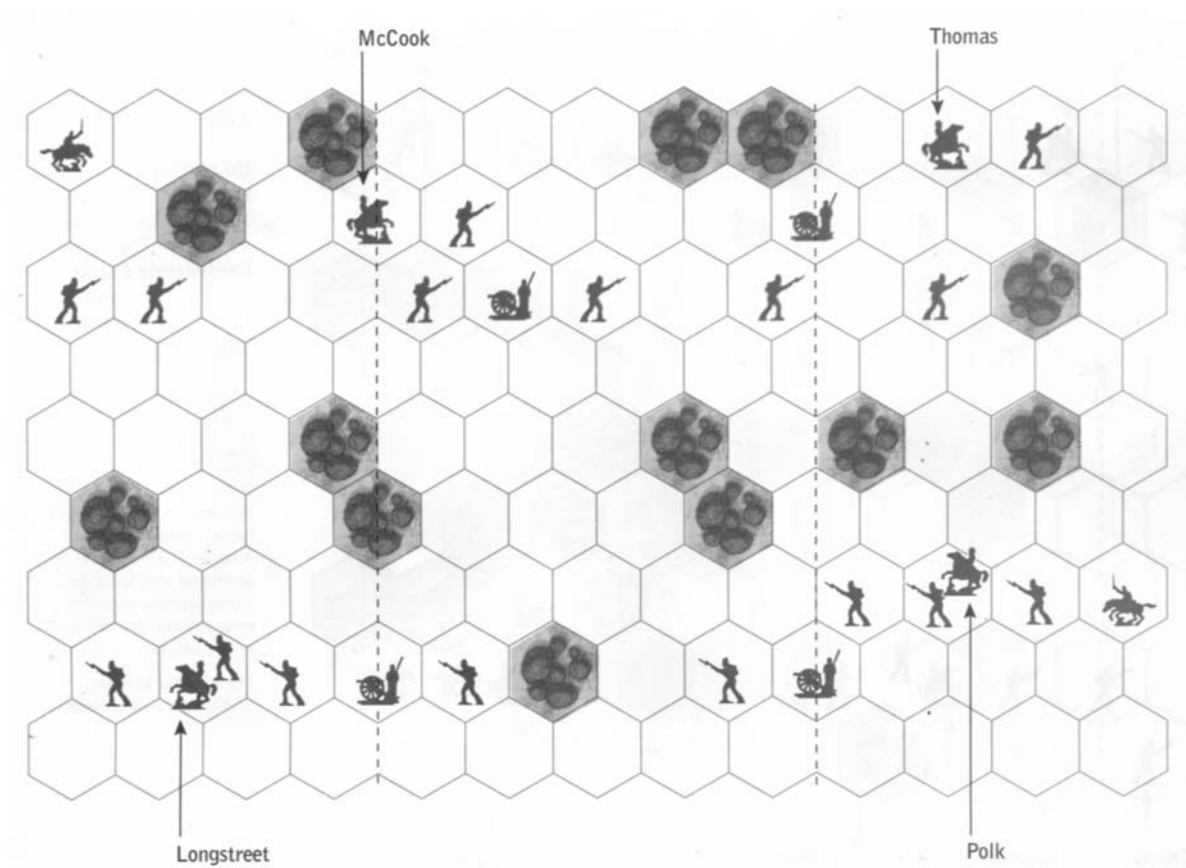
*Nota: Pettigrew aveva assunto il comando della divisione di Heth, dopo che questi era stato ferito il 1° Luglio. La divisione era stata coinvolta in duri combattimenti contro il Primo Corpo dell'Unione e la brigata di Pettigrew era stata impegnata contro la famosa Brigata di Ferro.*

Lee ordinò a Ewell di attaccare ancora sulla destra, alla collina di Culp, per attirare truppe dal centro, dove aveva intenzione di lanciare un attacco. Ma Longstreet non era convinto delle loro possibilità “Penso che nemmeno quindicimila uomini possano prendere quella posizione”, ma Lee replicò “Il nemico è là, e noi andremo a prenderlo dove è.” Longstreet preparò le sue brigate per l'attacco: le divisioni di Pickett, Trimble e Pettigrew avrebbero partecipato all'assalto. Contro di loro si trovavano unità del Secondo Corpo di Hancock e Meade, la sera del 2 Luglio, disse a uno dei comandanti di divisione, John Gibbon “Se Lee attaccherà domani, sarà sulle tue posizioni”.

Un bombardamento di artiglieria contro le linee dell'Unione durato due ore non produsse risultati apprezzabili e Longstreet, riluttante, ordinò l'attacco alle 3 del pomeriggio. I Confederati dovevano attraversare quasi un chilometro di spazio allo scoperto: non appena la divisione di Pickett lasciò la copertura degli alberi si trovò sotto il fuoco dei cannoni nemici, che la fecero a pezzi. Uno dei comandanti di brigata, Lewis A. Armistead, era in prima linea e mise il cappello sulla spada per farsi seguire dalle truppe “Avanti ragazzi! Facciamogli assaggiare l'acciaio. Chi mi segue?”. Armistead fu uno dei 150 uomini che riuscirono a raggiungere le linee nemiche, e riuscì a porre la sua mano su uno dei cannoni che avevano devastato i suoi uomini, ma fu ucciso pochi istanti dopo. Almeno la metà dei 15,000 Confederati che avevano partecipato all'attacco non fece ritorno. Quando Lee ordinò a Pickett di riorganizzare la sua divisione per prepararsi al contrattacco, Pickett rispose “Generale Lee, non ho più nessuna divisione.” La battaglia segnò una svolta nella guerra e riaccese le speranze nordiste. Il giorno dopo, Vicksburg fu conquistata e agli occhi di molti la Confederazione sembrò condannata.

*Riuscirà l'assalto Confederato? O il fuoco della fanteria e dei cannoni nordisti spazzerà via le residue speranze sudiste? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*

## Secondo giorno di Chickamunga 19-20 Settembre 1863



### NOTE

#### Unione

William S. Rosecrans

Prende 4 carte di comando.

#### Confederazione

Braxton Bragg

Prende 4 carte di comando.

Muove per primo.

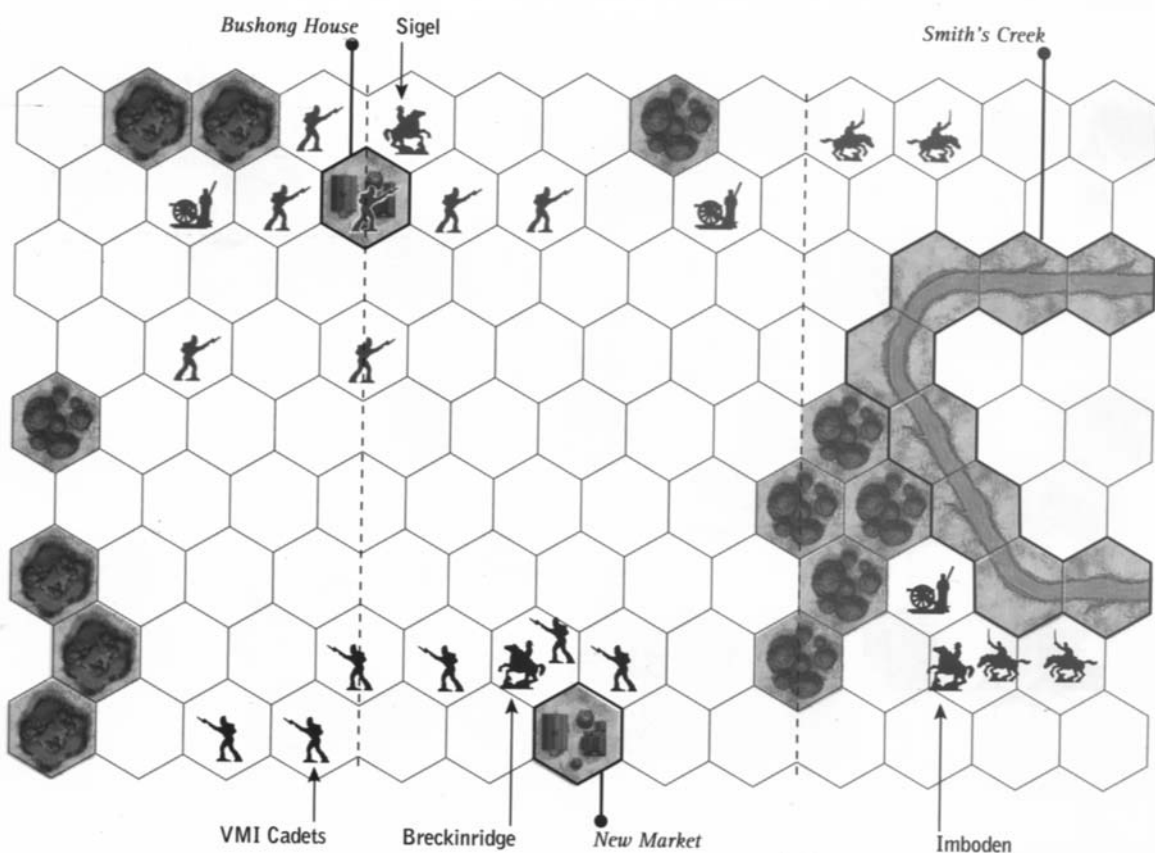
Dopo Gettysburg, entrambi i contendenti mancavano della forza necessaria per attaccare: entrambi manovrarono per mettersi in posizione ottimale ma non ci fu nessun grande scontro. Lincoln voleva mantenere la pressione sulle armate Confederate per impedire al Sud di riposizionare favorevolmente le sue forze; ordinò quindi a Rosecrans, soprannominato "Vecchia Rosy" dai suoi soldati, di avanzare. Rosecrans eseguì una campagna magistrale: a Luglio aveva respinto Bragg verso Chattanooga. Ma Lincoln premeva per altri risultati: il 7 Luglio il Segretario della Guerra mandò a Rosecrans un messaggio "L'armata di Lee è stata sconfitta da Grant. Avete la possibilità di infliggere un colpo mortale ai ribelli: la trascurerete?" Rosecrans si infuriò per il mancato apprezzamento di quanto aveva già fatto, ma attaccò ancora e costrinse Bragg a lasciare Chattanooga l'8 Settembre. La perdita di questo importante nodo ferroviario fu un altro duro colpo per la Confederazione. Rosecrans avanzò ancora, convinto che il nemico si stesse ritirando, ma Bragg aveva ricevuto truppe dal Mississippi, dal Tennessee e due divisioni dall'armata di Lee sotto il comando di Longstreet. Bragg pensò di attaccare Rosecrans prima che si

concentrasse, ma i suoi generali non riuscirono ad eliminare reparti isolati del nemico e Rosecrans si schierò per la battaglia.

Bragg si organizzò su due ali: Longstreet a sinistra, per attaccare il centro e la destra dell'Unione, e Polk a destra, contro il fianco sinistro unionista, tenuto da Thomas. Bragg sperava di mettere in fuga il nemico eliminandone il fianco sinistro. Rosecrans, che si aspettava un attacco, rinforzò le posizioni difensive durante la notte. I Confederati lanciarono l'attacco la mattina, ma fecero scarsi progressi, anche se la pressione su Thomas aumentava. Rosecrans ordinò allora di spostare la divisione di Woods sulla sinistra, ma creò un buco nel suo schieramento che Longstreet attaccò immediatamente. I Confederati spezzarono la linea avversaria e il fianco destro di Rosecrans fu costretto alla fuga: le truppe di McCook, Crittenden e Rosecrans stesso fuggirono verso Chattanooga. Solo Thomas rimase sul campo, circondato da tre lati e resistendo eroicamente sino a sera, quando, avendo esaurito le munizioni, si ritirò verso Chattanooga. Per questa azione Thomas venne soprannominato "la Roccia di Chickamunga". Sebbene avesse vinto, Bragg fu incapace di riconquistare Chattanooga.

*Potrà Bragg ottenere una facile vittoria e marciare su Chattanooga? O la "Roccia di Chickamunga" spezzerà ancora gli assalti Confederati? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*

### **New Market 15 Maggio 1864**



#### **NOTE**

##### **Unione**

Franz Sigel

Prende 4 carte di comando.



## **Confederazione**

John C. Breckenridge

Prende 6 carte di comando.

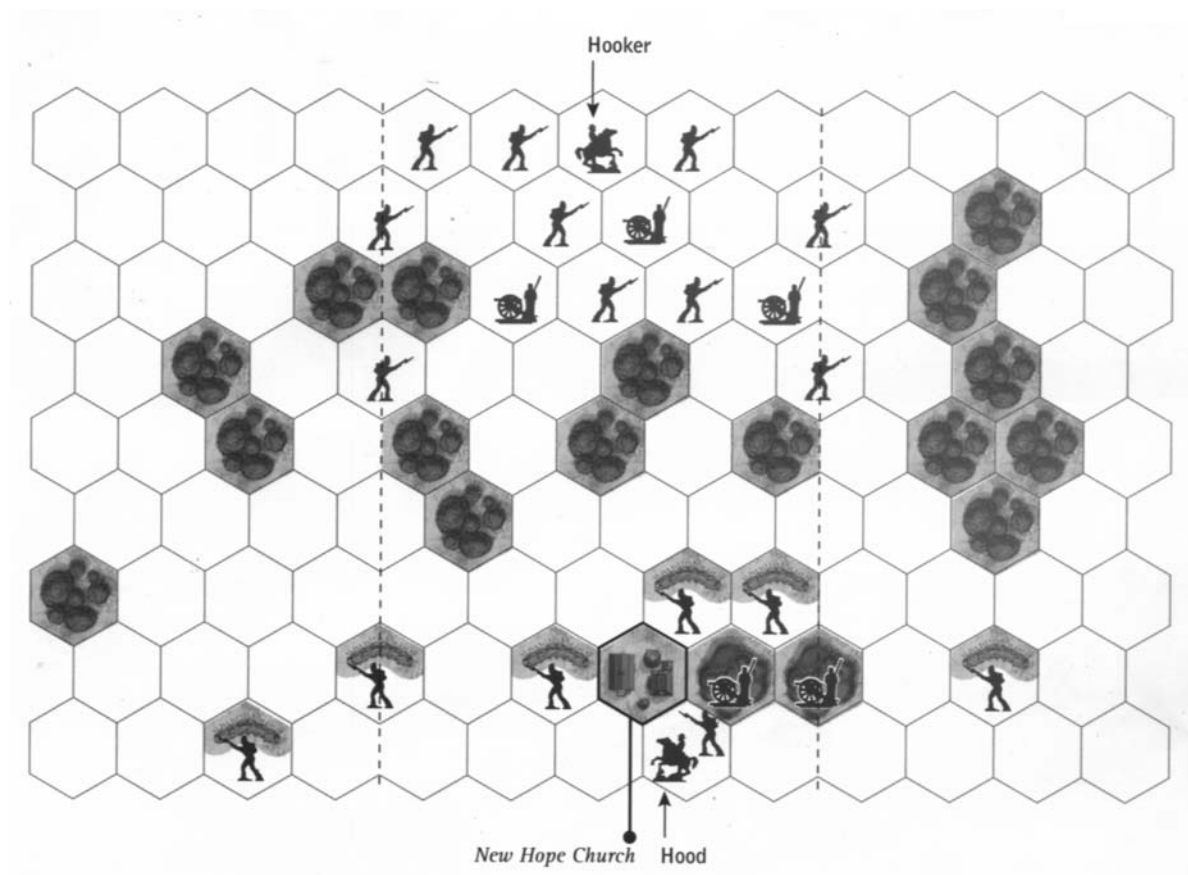
Muove per primo.

**Regole speciali:** L'artiglieria Confederata è artiglieria a cavallo. Può muovere di due esagoni, oppure muovere di un esagono e sparare. Ha un raggio d'azione di 4 esagoni. Se viene giocata una carta di comando Bombardamento, allora l'artiglieria a cavallo può muovere due volte (per un totale di 4 esagoni) o sparare due volte. Il corpo dei cadetti dell'Istituto Militare della Virginia ha solo 3 pezzi di fanteria e ha un raggio d'azione di solo 3 esagoni. Ponete una bandiera Confederata (quelle usate nelle campagne) nello stesso esagono per distinguere la dalle altre unità.

All'inizio di Maggio, Sigel con una forza di circa 8,000 uomini stava avanzando verso Staunton: si sperava che la cattura della città avrebbe posto ulteriore pressione sui rifornimenti per l'Armata della Virginia di Lee. In difesa i Confederati avevano circa 5,000 uomini, comandati dal generale John C. Breckenridge, che comprendevano anche 247 cadetti dell'Istituto Militare della Virginia, ragazzi tra i 14 e i 18 anni.

Le due armate si incontrarono presso New Market. Sigel occupava una posizione a nord della città, conosciuta come la collina di Bushong, schierato su due linee difensive e sembrava non voler attaccare. Perciò Breckenridge prese l'iniziativa e ordinò l'attacco: la cavalleria di Imboden attraversò lo Smith Creek e respinse la cavalleria dell'Unione; al centro la fanteria respinse la prima linea dell'Unione. Però, quando i Confederati vennero in contatto con la seconda linea difensiva, il loro attacco rallentò, anche a causa delle perdite subite. Sigel perse l'occasione di contrattaccare e Breckenridge fu in grado di riorganizzarsi; ordinò "Mandate i ragazzi all'assalto e che Dio mi perdoni". Mentre i cadetti attaccavano, Sigel ordinò il suo contrattacco che fu però eseguito solo da tre reggimenti e quindi facilmente respinto dai Confederati, che ripresero il loro attacco. Le truppe dell'Unione, stanche e demoralizzate, si ritirarono. Le perdite dei Confederati furono di 520 uomini, di cui 61 cadetti. L'Unione perse 840 uomini. La vittoria Confederata fu una delusione per Grant che stava per attaccare Lee con la sua Armata del Potomac.

*Riuscirà Sigel a distruggere Breckenridge? O i Confederati spazzeranno via gli Unionisti dalla collina di Bushong? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*

**NOTE****Unione**

William T. Sherman

Prende 4 carte di comando.

Muove per primo.

**Confederazione**

Joseph E. Johnston

Prende 4 carte di comando.

**Regola speciale:** Rimuovete la carta Costruzione Trincee dal mazzo.

Mentre Grant attaccava Lee in Virginia, Sherman dava la caccia all'armata di Johnston attraverso la Georgia, verso Atlanta. Johnston era un abile stratega e riusciva a manovrare molto bene per rallentare Sherman, che dipendeva per i rifornimenti da un'unica linea ferroviaria. A metà Maggio, Sherman cercò di aggirare il fianco sinistro di Johnston e conquistare il nodo stradale di Dallas, ma la cavalleria Confederata vide i suoi movimenti e Johnston si pose in posizione difensiva tra i boschi che correvano tra Dallas e una piccola cappella Metodista chiamata New Hope Church.

Il 25 di Maggio le tre divisioni del XX corpo di Hooker avanzarono, con Butterfield a sinistra, Geary al centro e Williams sulla destra. I Confederati rallentavano la marcia con la cavalleria e azioni di guerriglia. La loro posizione difensiva consisteva di varie trincee e terrapieni posti nei densi boschi. Le truppe dell'Unione, poste su tre linee, potevano a malapena vedere i fossati dove i Confederati si difendevano e subirono molte perdite per il fuoco incrociato dei cannoni e dei fucilieri. A testimonianza del coraggio degli uomini di Hooker alcuni di loro giunsero a solo trenta passi dalle difese Confederate prima di essere

respinti. Dopo essere stati respinti, gli uomini di Hooker si fermarono e si trincerarono, una cosa che avveniva normalmente da ambo le parti. Nei combattimento attorno alla chiesa i Confederati avevano perso 350 uomini, mentre l'Unione aveva perso molto più di 1,665 uomini.

Sebbene la strategia di Johnston avesse inflitto molte perdite al nemico, i suoi critici erano in aumento. Sherman riuscì a respingerlo ad Atlanta, dove il presidente Jefferson Davis lo sostituì con il generale John B. Hood. Lee però non aveva una grande opinione di Hood "ha le capacità di un leone ma manca di quelle della volpe". Hood attaccò tre volte ma fu sempre respinto; alla fine Sherman aggirò la città, tagliando le linee ferroviarie e costringendo Hood a ritirarsi il 1° Settembre.

La guerra doveva durare altri sette mesi: il 9 Aprile 1865, Lee si arrese a Grant ad Appomattox e nove giorni dopo Johnston si arrese a Sherman vicino a Durham, nel Sud Carolina. Non è ancora chiaro come il Nord abbia vinto e il Sud perso; forse le parole di Robert E. Lee hanno un fondo di verità "Dopo quattro anni di aspri combattimenti caratterizzati da un coraggio e una fermezza insuperabili, l'Armata della Virginia del Nord è stata costretta ad arrendersi di fronte a un numero preponderante di nemici e di risorse."

*Riuscirà Sherman a spezzare la linea di Johnston? O i Confederati resisteranno? Tutto è come era, tranne che stavolta VOI controllate gli eserciti!*

# **INDICE**

<b>Origini della Guerra Civile</b>	pag. 2
<b>Montaggio</b>	pag. 4
<b>Introduzione</b>	pag. 5
<b>Preparazione del gioco</b>	pag. 7
<b>Scopo del gioco</b>	pag. 8
<b>Cosa fare in un turno di gioco</b>	pag. 8
1. <b>Giocare una carta di comando</b>	pag. 8
2. <b>Dare ordini alle unità</b>	pag. 8
3. <b>Muovere</b>	pag. 9
4. <b>Combattere</b>	pag. 10
5. <b>Risolvere la battaglia</b>	pag. 16
5. <b>Scartare e pescare una carta di comando</b>	pag. 17
<b>Vincere la partita</b>	pag. 17
<b>Campagne</b>	pag. 17
<b>Doppia Partita</b>	pag. 18
<b>Esempio di gioco</b>	pag. 18
<b>Strategia della Guerra Civile</b>	pag. 19
<b>Scenari</b>	pag. 20

# *BattleCry*

## *Carte di Comando*

### **“All-Out Offensive” Offensiva Generale**

Potete dare un ordine a tutte le vostre unità o generali.

Dopo aver giocato questa carta, dovete ri-mischiarla con il resto del mazzo e con le carte scartate prima di pescare un'altra carta di comando.

### **“Assault” Assalto**

Potete dare un ordine a tutte le unità o generali sul Fianco xxx.

### **Attack Attacco**

Potete dare un ordine a 3 unità o generali (o combinazione di questi) sul Fianco xxx.

### **Bombard Bombardamento**

Potete dare un ordine a tutte le vostre unità di artiglieria. Ogni unità può combattere due volte o muovere due volte. Non possono muovere e combattere.

### **Call for Reinforcements Rinforzi**

Potete chiedere dei rinforzi. Solo unità che non erano schierate all'inizio della battaglia possono arrivare come rinforzi.

Tirate un dado da battaglia:

- se esce il simbolo della fanteria, piazzate un'unità di fanteria;
- se esce il simbolo della cavalleria, piazzate un'unità di cavalleria;
- se esce il simbolo dell'artiglieria, piazzate un'unità di artiglieria;
- se esce il simbolo della bandiera, piazzate un'unità a vostra scelta;
- se esce il simbolo delle sciabole incrociate, non ci sono rinforzi disponibili.

Un'unità di rinforzo può essere piazzata in un esagono che contiene un generale non aggregato, in ogni esagono vuoto vicino ad un generale o in ogni esagono vuoto sul vostro bordo del campo di battaglia. L'unità può combattere questo turno (questa carta conta come un ordine), ma non può muovere.

### **Construct Fieldworks Costruire Trincee**

Potete dare ordine a 2 unità di fanteria o di artiglieria (o combinazione di queste) di costruire trincee. Piazzate due gettoni di trincea sugli esagoni occupati dalle unità scelte; queste unità non si muovono o combattono durante questo turno.

### **Coordinated Attack Attacco Coordinato**

Potete dare un ordine a un'unità o generale in ogni sezione: Fianco Sinistro, Centro e Fianco Destro.

### **Counter-Attack Contrattacco**

Giocando questa carta duplicate gli ordini dell'ultima carta giocata dal vostro avversario. Tutte le istruzioni sulla carta rimangono le stesse, eccetto la sostituzione di Fianco Destro con Fianco Sinistro e viceversa.

### **Fire and Hold Position Tenere la Posizione**

Potete dare un ordine a tutte le vostre unità di fanteria e di artiglieria in una sola sezione del campo di battaglia. Le unità possono combattere ma non possono muovere.

### **Force March Marcia Forzata**

Potete dare un ordine a tutte le vostre unità di fanteria in una sola sezione del campo di battaglia. Ogni unità può muovere di 2 esagoni e combattere. Le restrizioni dovute al terreno sono ancora valide.

### **Hit and Run Attacco e Fuga**

Potete dare un ordine a tutte le vostre unità di cavalleria. Ogni unità può muovere, combattere e muovere di nuovo.

### **Leadership Comando**

Potete dare un ordine a tutti i vostri generali aggregati. Le unità aggregate ai generali si possono muovere e combattere assieme al generale. Ogni unità (anche quelle di artiglieria) aggregata ad un generale, tira 2 dadi in più invece di 1 dado in più.

### **Probe Avanzata**

Potete dare un ordine a 2 unità o generali (o combinazione di questi) sul Fianco xxx.

### **Rally Arruolamento**

Scegliete una delle vostre unità che abbia sofferto delle perdite. Tirate un dado da battaglia per ogni carta che possedete (compresa questa). Per ogni simbolo, uscito sui dadi, che sia dello stesso tipo dell'unità scelta, potete aggiungere all'unità una figura. Non potete superare il numero di figure che l'unità aveva in partenza. L'unità può combattere durante questo turno (questa carta conta come un ordine), ma non muovere.

### **Sharp Shooter Cecchino**

Scegliete un generale come bersaglio, indipendentemente dalla sua posizione sul campo di battaglia o se sia aggregato ad un'unità.

Tirate un dado da battaglia. Se esce il simbolo delle sciabole incrociate, il generale è stato colpito e viene rimosso dal gioco.

### **Short of Supplies Mancanza di Rifornimenti**

Giocate questa carta su una vostra unità o su un'unità nemica scelta da voi.

Quell'unità (e un eventuale generale aggregato) non ha più rifornimenti e deve ritirarsi in un esagono vuoto sul bordo dal campo di battaglia (a scelta del comandante dell'unità), nella stessa sezione in cui si trova. Non può combattere durante questo turno.

### **Skirmish Schermaglia**

Potete dare un ordine a un'unità o generale sul Fianco xxx.