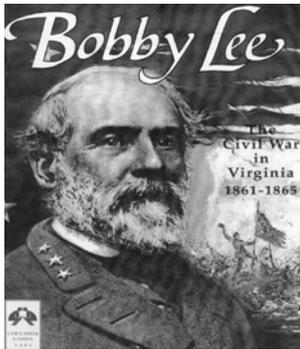


Bobby Lee



INTRODUCCION

El mapa representa la mayor parte del estado de Virginia, más las zonas adyacentes de Maryland y Pennsylvania. Una rejilla hexagonal determina la localización y el movimiento de las fuerzas. Las características del mapa que afectan al juego incluye ríos, bosques, pasos de montaña, pantanos, ciudades, puertos y vías férreas.

Las Unidades

Los bloques de madera, llamados unidades, representan divisiones y brigadas USA (azules) y CSA (grises). Se debe pegar a cada bloque una etiqueta adhesiva que identifica a las unidades.

Los tipos de unidades incluyen: unidades de CG, Caballería, Infantería, Artillería y Guarnición. Normalmente se ponen de pie en el mapa con sus etiquetas encarando al jugador propietario. Como no podrás ver el tipo o fuerza de las unidades enemigas hasta que ocurran las batallas, el sistema proporciona una simple pero elegante Niebla de Guerra.

Años de Campaña

El juego se divide en cuatro Años de Campaña, de 1861 a 1864. Puedes jugar un año cualquiera, cualquier combinación de años consecutivos, o toda la guerra. El tiempo promedio de juego por año es de 3-4 horas.

Cada año se divide en doce Meses de Campaña. Un mes consiste en un Turno de Reemplazo simultáneo seguido de un número variable de Turnos de Campaña alternativos.

Turnos de Reemplazo

Al principio de cada mes, los jugadores reciben una cuota de Puntos de Reemplazo (PR) que depende del Año de Campaña. Los PR se gastan para añadir pasos de reemplazo a las unidades en juego y/o reconstruir nuevas unidades. Los jugadores apuestan entonces por la "Iniciativa", para ver quién juega el primer Turno de Campaña de un Mes.

Turnos de Campaña

Empiezas un Turno de Campaña activando (revelando) una o más unidades de Cuartel General (CG), que representan centros de mando y logística, y ejercen sus efectos

sobre una cierta distancia llamada "Radio de Mando". Cada vez que un CG se activa pierde un paso de mando que limita la cantidad de acciones posibles durante cualquier mes antes de que un ejército deba descansar y ser reconstruido. También puedes Pasar un Turno de Campaña no activando ningún CG, sin llevar a cabo por ello ningún movimiento o combate. Si ambos jugadores Pasan, finaliza un Mes.

Los Meses pueden ser tan cortos como dos Pases consecutivos (común en los meses Invernales) o comprender múltiples Turnos de Campaña cuando deseas dirigir una gran ofensiva.

Movimiento y Batallas

Las unidades amigas dentro del Radio de Mando de los CG activos pueden mover de 1 a 3 hexes dependiendo de su tipo, terreno cruzado y clima actual.

Las batallas ocurren cuando se mueven unidades a un hex ocupado enemigo. Cada jugador despliega sus fuerzas disponibles en tres Posiciones y una Reserva en uno de los tableros de batalla proporcionados. Los jugadores se alternan entonces en Turnos de Batalla, disparando y moviendo unidades hasta que un bando se retira o es derrotado.

Se pueden reforzar batallas desde hexes adyacentes, y pequeños encuentros pueden evolucionar hacia grandes batallas. Si el atacante tiene suficiente capacidad logística, las batallas pueden durar dos o tres días. Cada día está separado por un turno Nocturno que permite a los jugadores retirarse con seguridad o reorganizar sus fuerzas.

Líneas de Suministro

Aunque los CG proporcionan el "suministro" necesario para mover unidades, ni ellos ni otras unidades pueden conservar su capacidad sin mantener líneas de suministro basadas en vías férreas y puertos. Un grupo pequeño de unidades puede sobrevivir sin una línea de suministro mediante Forrajeo, pero las grandes concentraciones requieren una línea de suministro o sufrirán pérdidas por "sobre-apilamiento".

Victoria

Los Puntos de Victoria (PV) se ganan por capturar ciudades en manos del enemigo y según un criterio político que refleja el apoyo doméstico y extranjero a la guerra. En el mapa existe un Registro de Victoria y una sola ficha se mueve arriba/abajo por este registro según los PV. El juego acaba (inmediatamente) si cualquier jugador consigue una Victoria Decisiva al final de cualquier mes de la campaña. Si un escenario acaba y ningún jugador consigue una Victoria Decisiva, la posición actual de la ficha en el registro indicará una Victoria Marginal o un resultado de Empate.

El Área de Guerra

El área del mapa de Bobby Lee se conoce a veces como "The Cockpit of the Civil War". El nombre viene del hecho de encontrarse en el área las dos capitales rivales, y el control político de la guerra en este teatro dominó toda la estrategia militar.

Richmond y Washington están separadas por no más de 100 millas de terreno bastante llano. Incluso el ejército más lento dirigido por el más inútil de los generales podría marchar esta distancia en diez días, y Stonewall Jackson y su famosa "caballería a pie" podía hacerlo fácilmente en cuatro días. Pero hicieron falta cuatro años para que un ejército realizara la maniobra.

Gran parte de lo ocurrido en el Teatro Este de la Guerra Civil puede explicarse mediante estos pocos datos. La mayoría de la gente, incluso políticos, sabía que la victoria o el desastre estaban a tan sólo unos días marcha. El Norte, en particular, parecía obsesionado por el rápido potencial de una calamidad. Aunque la pérdida de Washington no era quizás tan importante en términos militares, las ramificaciones políticas serían posiblemente fatales. El apoyo a la "Guerra de Lincoln" no era universal en todo el Norte, y Gran Bretaña y Francia, viendo las ventajas económicas y diplomáticas de reconocer a la Confederación, la habrían abandonado probablemente si las "Barras y Estrellas" volaran de la Casa Blanca. Algodón por cañones no le habrían impedido apoyar la causa del Sur.

Muchas prometedoras campañas de la Unión se vieron comprometidas por la inseguridad de Lincoln por Washington. La Campaña de la Península de McClellan en 1862, un ejemplo clásico de "Estrategia Indirecta", después de llegar a nueve millas de Richmond, falló finalmente porque Lincoln insistió en conservar una tercera parte del ejército para defender Washington contra la desenfrenada Campaña del Valle de Jackson. Y cuando Hooker quiso responder al movimiento de Lee en el norte en 1863 marchando sobre Richmond, sus jefes políticos insistieron a cambio en la retirada para defender la capital; el petulante Hooker se resignó a disgusto. La retirada al norte acabó con la victoria de la Unión en Gettysburg, pero el plan de Hooker podría haber capturado Richmond con mejor resultado.

Finalmente, la pregunta más confusa de todas fue el fracaso Confederado para atacar Washington. A pesar de varias victorias a menos de veinte millas de la capital, nunca, salvo la incursión de Jubal en 1864, realizaron un intento directo para capturar la ciudad. Una victoria Confederada en Gettysburg podría haber llegado a este resultado, y éste es quizás el más grande "y si..." de esta funesta batalla.

Bobby Lee

1.0 EL MAPA

1.1 Orientación del Mapa

El jugador USA se sienta en el borde norte del mapa, el jugador CSA en situación opuesta. Excepto por el Fuerte Monroe (esquina SE del mapa) y Virginia Oriental (ver: 8.1) todo el territorio al sur del Potomac es amigo para CSA; el territorio al norte del Potomac es amigo para USA.

1.2 Terreno

El mapa está dividido en hexágonos (hexes) que determinan la localización y movimiento de las unidades. Todos los hexes parciales de los bordes del mapa y todos los hexes costeros forman parte del juego.

Las características del terreno que afectan al juego aparecen en la Carta de Efectos del Terreno. Un hex o lado de hex se considera que es el tipo de terreno que constituye el centro de cada hex o lado de hex; esto debe ser obvio en la mayoría de los casos, pero si aparece alguna duda se aceptará el terreno más restrictivo. En los hexes costeros sólo se tendrá en cuenta el terreno de tierra.

1.21 Límites por Lado de Hex

Si no atacan, las unidades ignoran los Límites de los Lados de Hexes. El terreno de un Lado de Hex afecta al nivel de entrada/salida de las unidades a una batalla través de ese Lado de Hex. El Límite de Ataque es el número de unidades que pueden atacar a través de un Lado de Hex por Turno de Campaña. El Límite de Refuerzo controla el número de unidades que pueden reforzar una batalla por el mismo Lado de Hex por Turno de Batalla.

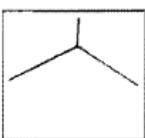
Ambos límites se reducen con Barro, normalmente por la mitad, a veces llegan a cero, lo que significa que el lado de hex es estacionalmente intransitable para atacar. TD significa Tirada del Dado, con un 50% de probabilidades de éxito, necesaria para reforzar.

No se pueden trazar Líneas de Suministro (11.4) ni el Radio de Mando (5.12) a través de lados de hex intransitables, esto es, lados de hex de Río Mayor sin cruce, Montañas y Pasos con un nivel estacional de "0."

1.22 Límites de Forrajeo

El terreno de un Hex determina el límite de Forrajeo; su capacidad para sustentar unidades sin una línea de suministro Ver: 11.2.

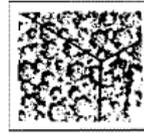
1.23 Claro



Definido como cualquier hex que no es Bosque o Montaña. Tiene un límite de Forrajeo de 4/2 (Seco/Barro) unidades. El

límite de Ataque también es 4/2 para Seco/Barro.

1.24 Bosque



Gran parte de Virginia estaba arbolada en 1861; sólo se muestran los bosques donde existieron grandes y densas extensiones como en las Tierras Salvajes. Los hexes de Bosque tienen un límite de Forrajeo de 2/1 (Seco/Barro) unidades. El límite de Ataque es también 2/1 (Seco/Barro). Las unidades se deben detener cuando entran en un hex de Bosque. Los bosques también afectan al combate (ver: 7.36).

1.25 Pantano



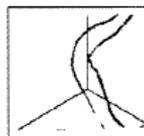
No hay hexes de Pantano, sólo lados de hex de Pantano. Las unidades deben detenerse cuando cruzan un lado de hex de Pantano. El límite de Ataque es 2/1 (Seco/Barro).

1.26 Paso de Montaña (Gap)



Las montañas de Virginia no son particularmente altas (3,000 a 5,000 pies), pero sus densamente arboladas y escabrosas pendientes las hacían intransitables para grandes cuerpos de tropas. Por tanto, los hexes y lados de hex de montaña son intransitables excepto dónde haya el nombre de un Paso (Gap). Sólo se muestran los pasos mayores; aunque existieron otros, éstos podían ser defendidos por un número muy pequeño de hombres. El Límite de Ataque de un Paso es de 1 en Seco, e intransitable con Barro.

1.27 Ríos



Normalmente, sólo se muestran los ríos mayores, aunque se han incluido algunos arroyos históricamente significativos, como Bull Run.

El Valle del Shenandoah

Escenario de la famosa Campaña del Valle de Stonewall Jackson de 1862, este fecundo valle de unas 10-15 millas de ancho, discurre entre las montañas Allegheny y Blue Ridge desde el norte de Staunton hasta Harper's Ferry. A menudo llamado el "Cesto de Pan de la Confederación" el Valle también les ofreció una ruta relativamente fácil a los Confederados para invadir el Norte, sin ser observados por la Unión gracias a las Montañas Blue. Para la Unión era menos útil, ya que subir por el Valle (hacia Staunton) les alejaba más y más de Richmond.

La Península

El estrecho cuello de tierra que se extiende al SE desde Richmond hasta Fuerte Monroe. Aunque la Península había sido colonizada desde hacía más de doscientos y cincuenta años (Jamestown se fundó en 1607 cerca de Williamsburg), la región todavía era arbolada y pantanosa en 1861. McClellan organizó aquí su nefasta campaña de la Península en 1862, comenzando desde Fuerte Monroe.

Tidewater

El nombre dado a la región costera al este de una línea que discurre entre Fredericksburg y Richmond. Sorprendentemente, esta rica área de cultivo casi se asentaba alejada la guerra. Aparte del ferrocarril del Río York de Richmond a West Point, las vías férreas en la región eran inexistentes y esto disuadió a la Unión de montar operaciones allí.

Tierras Salvajes (Wilderness)

La gran extensión de bosques, al sur del Rappahannock, al oeste de Fredericksburg. La vegetación consistente en cedros, abetos, arces y robles se mezclaba con una densa maleza y pantanos. Las maniobras eran difíciles porque las carreteras eran escasas y anticuadas. Entre 1863 y 1864 tuvieron lugar penosas batallas en las Tierras Salvajes.

EFFECTOS DEL TERRENO

TERRENO	LIMITE LADO DE HEX		LIMITE HEX		
	Ataque Seco/Barro	Refuerzo Seco/Barro	Movimiento	Forrajeo Seco/Barro	Defensa
Claro	4 / 2	2 / 1	Sin Efecto	4 / 2	Básica
Bosque	2 / 1	1 / TD	STOP (si vacío)	2 / 1	Doble
Pantano	2 / 1	1 / TD	STOP	N/A	N/A
Río *	2 / 1	1 / TD	N/A	N/A	N/A
Paso	1 / 0	TD / 0	N/A	N/A	N/A
Ciudad	Otro Terreno en el Hex			+2	Básica
Población	Otro Terreno en el Hex			+1	Básica
Fuerte	Otro Terreno en el Hex			N/A	Doble
Montaña	Intransitable				

* Ríos Menores o Puentes/Vados sobre Ríos Mayores

Bobby Lee

Los Ríos discurren junto a los lados de hex. Existen Ríos Mayores y Menores, separados por una gruesa línea azul que cruza el río. El lado de hex divisorio (y todos los lados de hex río arriba) son Ríos Menores.

Los Ríos Mayores son intransitables por tierra excepto donde exista un puente o vado (marrón), o donde se pueda hacer un movimiento especial llamado Cruce de Río (10.5). Sólo se muestran en el mapa puentes y vados que pueden ser cruzados por unidades tamaño división o brigada. Los Ríos Menores y lados de hex de puente/vado de Ríos Mayores tienen límites de Ataque de 2/1 (Seco/Barro).

1.28 Mares

Intransitables excepto mediante Movimiento Naval. Ver: 10.0.

1.3 Ciudades y Poblaciones

Las ciudades y poblaciones (no-fortificadas) no afectan al movimiento ni al combate (esto se rige por el terreno del hex) pero proporcionan generalmente beneficios de Forrajeo y Victoria al jugador ocupante. Las unidades recién creadas pueden aparecer en Ciudades y Poblaciones.

1.31 Ciudades

 Hay cuatro ciudades: Washington y Baltimore para USA; Richmond y Petersburg para CSA. Todas están fortificadas (1.35) e incrementan los Límites de Forraje en dos (+2). En una Ciudad amiga pueden aparecer hasta tres (3) "Cuadros" recién construidos durante los Reemplazos.

1.32 Poblaciones

 Los círculos rojos y azules. No proporcionan beneficios defensivos, pero incrementan el límite de forraje en uno (+1). En una Población amiga puede aparecer un Cuadro recién construido durante los Reemplazos.

1.33 Pueblos

 Pequeños puntos rojos o azules mostrados principalmente por su valor histórico. Excepto dónde aparezcan como Puertos, no tienen efecto sobre el juego.

1.34 Puertos



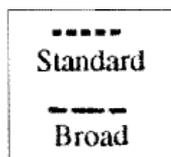
Las ciudades, poblaciones y pueblos costeros o ribereños con un símbolo de ancla son Puertos. Estos permiten el Movimiento y el Suministro Naval, principalmente para el jugador USA.

1.35 Fortalezas



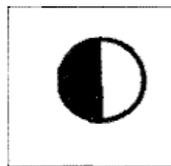
Todas las ciudades, más Alexandria y el Fuerte Monroe son Fortalezas. Se trata de grandes fortificaciones permanentes, y proporcionan significativos beneficios defensivos. (7.6).

1.4 Vías Férreas



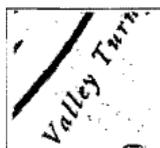
Las Vías Férreas están señaladas por líneas marrones discontinuas. Existen dos sistemas de ferrocarriles, medida Estándar y Ancha (Standard/Broad). Las unidades que muevan por ferrocarril son penalizadas por usar ambos tipos de diferente medida durante el mismo turno (ver: 9.4).

1.5 Hexes de Suministro



Los Hexes de Suministro son hexes ferroviarios del borde del mapa con símbolos de suministro de color rojo (CSA) o azules (USA) para indicar el propietario original. El control de dichos hexes afecta a la victoria, al movimiento ferroviario y al suministro ferroviario. En cada hex amigo de Suministro puede aparecer, si se desea, un (1) Cuadro recién construido.

1.6 Valle Turnpike



Carretera (línea roja) que sube de norte a sur por el Valle del Shenandoah desde Staunton hasta Martinsburg.

Esta carretera fue la única vía pavimentada de Virginia practicable en todo momento. Las unidades que empiecen, muevan y acaben un movimiento sobre esta carretera suman +1 a su Velocidad, y pueden tratar los **lados de hex** del Turnpike como "**Secos**" durante los meses de Barro. **Sólo** para la CSA, el Turnpike funciona además como una vía férrea para propósitos de Suministro, pero **no** permite el movimiento ferroviario.

Fuerte Monroe

Durante la Guerra de 1812 un débil sistema de defensas costeras permitió a los británicos navegar impunemente al interior de la Bahía de Chesapeake y saquear Washington. Tras la guerra, el gobierno construyó un ambicioso nuevo sistema de defensas costeras, una de ellas era el Fuerte Monroe.

Llamado así en honor al Presidente James Monroe, su construcción se inició en 1819 en el emplazamiento del anterior Fuerte George, destruido por un huracán en 1749. Fue el mayor fuerte de piedra jamás construido en Norteamérica. Equipado con un impresionante armamento de 380 cañones de asedio y costeros, el fuerte dominaba la entrada a la Bahía de Chesapeake y el Río James.

Se pensaba que el propio fuerte era inexpugnable, sobre todo ante un ataque desde el mar contra sus masivos cañones. Y la aproximación por tierra, a lo largo de una estrecha lengua de tierra arenosa dominada por la artillería, habría sido una temerosa tarea para las más aiosas tropas.

Por estas razones, y a pesar de su aislada y hostil posición en el interior de Virginia, la Confederación no hizo serios intentos para capturar el Fuerte Monroe. Desde esta fortaleza la Unión pudo organizar campañas que llevaron a la captura de Norfolk y Yorktown, y su guarnición permanente de 5,000-10,000 tropas fue siempre una amenaza constante para el flanco Confederado. Aunque nunca se intentó, un asalto Confederado determinado podría haber tenido éxito, el cual habría modificado totalmente el carácter de la guerra en esta área.

CLARIFICACIONES DEL MAPA

Conrad's Store: El lado de hex Oeste hacia Harrisonburg es de montaña e intransitable.

Harper's Ferry: El lado de hex Este hacia Frederick es un río mayor (puente) y no un Paso de Montaña (Gap).

Suffolk: El lado de hex Noroeste es el Río James.

Bobby Lee

2.0 LAS UNIDADES

2.1 Nacionalidad

Hay que pegar una etiqueta adhesiva a cada bloque. Las unidades USA son azules con etiquetas azules. Las unidades CSA son grises con etiquetas grises.

2.2 Tipos de Unidades

En el juego existen 4 tipos principales de unidades (Cuarteles Generales, Infantería, Caballería y Artillería), más dos tipos secundarios de Infantería (Guarniciones y Brigadas), y uno de cañones (Artillería Pesada).

Los tipos de unidades se identifican por el símbolo en el centro de la etiqueta. Se han usado los tradicionales colores de los uniformes de la Guerra Civil para facilitar la identificación de los tipos de unidades: Infantería (azul), Caballería (amarillo) y Artillería (rojo).

2.2.1 Cuarteles Generales

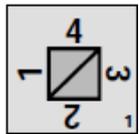


Cada bando posee cuatro unidades de Cuartel General (CG) que representan centros de mando y logística del ejército.

Tres CG por bando son cuarteles de campaña como el Ejército del Potomac y el Ejército de Virginia del Norte.

Cada bando tiene además un CG de Mando Supremo, identificados por las banderas USA y CSA. Estos CG tienen habilidades especiales (ver: 5.4).

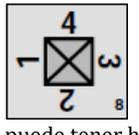
2.2.2 Caballería



Las unidades de Caballería (centro amarillo) son brigadas. Cada paso de 1VC es aproximadamente un regimiento. Son excelentes como pantalla y para realizar incursiones, pero de potencia de fuego limitada en batalla. Observa que la caballería CSA puede tener hasta 4VC, USA hasta 3VC.

El jugador CSA tiene tres unidades de brigadas de infantería de 1 solo paso. Se han introducido principalmente para confundir a los generales de la Unión, que habitualmente exageraban los efectivos de la CSA. Funcionan como la infantería excepto que sólo cuestan 1 PR construirlas.

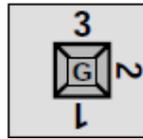
2.2.3 Infantería



La Infantería (símbolo azul) son divisiones. Cada paso de 1VC es aproximadamente una brigada. La infantería CSA puede tener hasta 4VC, USA hasta 3VC.

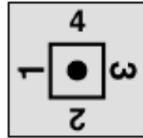
El jugador CSA tiene tres unidades de brigadas de infantería de 1 solo paso. Se han introducido principalmente para confundir a los generales de la Unión, que habitualmente exageraban los efectivos de la CSA. Funcionan como la infantería excepto que sólo cuestan 1 PR construirlas.

2.2.4 Guarniciones



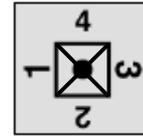
Las Guarniciones son infantería de baja calidad usadas comúnmente para defender. Funcionan como la infantería, excepto que tiene **F1** cuando se "Involucra" y **F2** cuando es "Involucrada". Siempre Asaltan con **F2** y Baten por el Flanco con **F1**.

2.2.5 Artillería



Las unidades de Artillería (rojas) son cañones de campaña. Cada 1VC representa alrededor de 24 cañones. La artillería USA se puede construir hasta 4VC y la CSA a 3VC.

2.2.6 Artillería Pesada



Son cañones de asedio y de fortaleza, lentos pero útiles para atacar y defender fortalezas. Atacan, Refuerzan y se Retiran como la Artillería normal, pero son eliminados en una Derrota.

Retiran como la Artillería normal, pero son eliminados en una Derrota.

2.3 Atributos de las Unidades

Un tipo de unidad determina su Velocidad y su Potencia de Fuego. Ver la carta de Datos de las Unidades.

2.3.1 Velocidad de las Unidades

La Velocidad es el número de hexes que una unidad puede mover por Turno de Campaña en condiciones de Seco o Barro. Las unidades pueden aumentar su velocidad actual en 1 con una Marcha Forzada, pero entonces estarán sujetas a desgaste por deserciones, etc.

2.3.2 Potencia de Fuego de Unidad

La Potencia de Fuego varía con el tipo de unidad y el radio de combate táctico. Con **F1**, las unidades anotan impactos rodando un 6; con **F2** las unidades impactan con 5 y 6; con **F3** las unidades impactan con 4, 5 y 6.

Las Unidades

Una división de la Unión con fuerza completa (sobre el papel) contenía tres brigadas de 4,000 hombres haciendo un total de 12,000. En la práctica, sin embargo, pocas divisiones superaron los 9,000, y posteriormente en la guerra algunas eran afortunadas si conseguían reunir de 5,000 a 7,000 hombres.

En 1861, el ejército CSA estaba organizado en brigadas, algunas conteniendo hasta 4,000 hombres. Al año siguiente existieron grandes divisiones de 4-6 brigadas con hasta 15,000 tropas. Esto se manejaba combinando brigadas CSA en las "divisiones" en 1861 y dividiendo más tarde algunas de sus grandes divisiones en dos unidades.

Cuarteles Generales

Los CG son las unidades más importantes del juego. Sólo ellos pueden autorizar a las unidades a realizar movimientos y combatir. Ver: 5.1 para más detalles.

CG CSA

- CSA 3: Mando Supremo
- ANV 4: Ejército de Virginia del Norte
- AV3: Ejército del Valle
- ANC 3: Ejército de Carolina del Norte

CG USA

- USA 4: Mando Supremo
- AP 4: Ejército del Potomac
- AS 3: Ejército del Shenandoah
- AJ 3: Ejército del James

Cambios en la Artillería

Observa que el coste de la artillería ha aumentado en las reglas 2.0. Por favor realiza estos cambios en las tablas del mapa.

Observa además los cambios de la potencia de fuego de la Artillería Pesada y su uso.

DATOS DE LAS UNIDADES

TIPO UNIDAD	VELOCIDAD		POTENCIA DE FUEGO		REEMPLAZO	
	Seco	Barro	A Distancia	Involucrada	Cuadro	Paso
Infantería	2	1	•	F2	3	1
Guarnición	2	1	•	F1/F2 ¹	2	1
Brigada	2	1	•	F2	1	N/A
Caballería	3	2	•	F1	2	1
Artillería Campaña	2	1	F1	F3	4	2
Artillería Pesada	1	0	F1 ²	F3	5	2
CG / CSA	3	2	•	F1	4	2
CG / USA	2	1	•	F1	6	3

¹ Ataque/Defensa

² F2 en Batallas de Fortaleza

Bobby Lee

2.4 Valor de Combate (VC)

Las unidades tienen una serie de pasos que representan su actual fuerza o *Valor de Combate* (VC). La CSA tiene principalmente unidades de cuatro pasos (4:3:2:1) mientras que las USA tienen principalmente unidades de tres pasos (3:2:1).

Específicamente, la CSA tiene una infantería y caballería de superior calidad mientras que USA tiene una artillería superior y un mayor número de hombres (unidades). Debido al alto porcentaje de reemplazos USA, la CSA tendrá más y más dificultad para mantener su ventaja cualitativa conforme progresa la guerra.

Normalmente las unidades en juego permanecen de pie con sus etiquetas de cara al jugador propietario. El actual VC de cada unidad se indica por el número en el borde superior de la unidad.

Cuando las unidades se involucran en combate, se empujan hacia delante para que queden planas, con su VC actual en el borde superior (desde el punto de vista de los propietarios).

2.5 Reducción de Pasos

Las unidades pierden VC (pasos) por el combate y por desgaste de suministro, pero ganan VC mediante Reemplazos. Cuando las unidades reciben pérdidas, se rotan hasta que su nuevo (menor) VC esté en el borde superior.

3.0 VICTORIA

3.1 Registro de Victoria

A lo largo del borde oriental del mapa existe un Registro de Victoria impreso. Se mueve una ficha adelante y atrás sobre este registro en respuesta a ciertas condiciones descritas en Puntos de Victoria (3.5). Cada jugador buscará mover la ficha hacia su propia casilla de *Victoria Decisiva*. Si permanece ahí al **final** de cualquier mes, ese jugador habrá ganado el juego.

3.2 Escenarios

El juego está dividido en escenarios anuales (1861, 1862, 1863 y 1864) que se juegan como juegos independientes, o unidos para dos o más años consecutivos. Los escenarios de Un Año duran sólo 6 meses, empezando en **Mayo** (excepto 1861 que empieza en **Julio**) y terminando al acabar **Octubre**. Los escenarios de múltiples años se juegan a través de los meses de invierno como se describe en 3.4.

3.2.1 Empezar un Escenario

Existen dos cartas separadas de Orden de Batalla (OB) que detallan la fuerza y localización de las fuerzas al principio de cada Año de Campaña.

Consulta el OB pertinente y despliega las unidades según el Despliegue Histórico o Libre, como se desee. Cualquier unidad sobrante se coloca en el Registro de Victoria en el espacio apropiado para ese año, y comienza el primer Mes de juego.

3.2.2 Despliegue Histórico

Recomendamos esta opción a los nuevos jugadores. Sigue el OB del Escenario exactamente acerca del tipo, fuerza y localización de las unidades.

3.2.3 Despliegue Libre

Los jugadores pueden alterar la fuerza y tipo de las unidades desplegadas en cualquiera de sus localizaciones históricas.

- Despliega según el Juego Histórico.
- Transfiere unidades entre las localizaciones desplegadas como se desee, manteniéndolas siempre con su fuerza histórica actual y manteniendo siempre el mismo número total de unidades en cada localización.

3.2.4 Victoria del Escenario

Si no ocurre una Victoria Decisiva al final de Octubre, vence una Victoria Marginal. Puede haber empate en un juego Estancado, pero la posición de la ficha de Victoria puede compararse a la posición de comienzo del siguiente año para ver qué jugador ha mejorado la historia — una victoria moral. Sin embargo, animamos a los jugadores a continuar los Empates en el siguiente año, jugando a través de los meses de invierno como en un Juego de Campaña. Ver: 3.3.

3.2.5 Puntos de Torneo

Las victorias marginales tienen un valor de 1, 2 o 3 Puntos de Torneo (PT). Una Victoria Decisiva vale 5 PT. Un Empate vale 1 PT para cada bando.

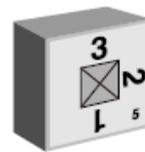
3.3 Juegos de Campaña

En un Juego de Campaña, los jugadores comienzan en Julio de 1861 (o Mayo de 1862 1863 o 1864, usando el OB apropiado para ese año) y continúa el juego hasta que un bando obtiene una victoria. El juego no acaba a finales de Octubre, sino que continúa a través de los meses de invierno de cada año (ver 3.4, debajo).

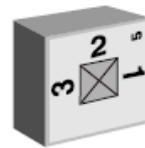
3.3.1 Victoria de Campaña

Si ningún bando consigue una Victoria Decisiva a finales de Oct/64, la CSA gana si tiene una CSA Marginal en ese momento. Con cualquier otro resultado, continuar el juego en 1865 (y 1866 si es necesario) usando los PR de 1864. Sólo una Victoria Decisiva podrá dar ahora la victoria a un bando u otro.

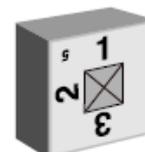
Reducción de Pasos



3 VC



2 VC



1 VC

Despliegue Libre

Esta opción refleja mejor las dudas que inquietaban a los comandantes de ambos bandos respecto a las fuerzas enemigas antes de iniciar una campaña.

Elecciones de 1864

La Victoria en el Juego de Campaña se basa en la posible derrota de Lincoln en las Elecciones de noviembre de 1864. Era la primera vez en la historia moderna que un líder en tiempos de guerra se enfrentaba a unas elecciones democráticas libres. Hasta las dramáticas victorias de Sherman en Atlanta en agosto, y de Sheridan en el Valle en octubre, la derrota de Lincoln parecía segura.

El oponente de Lincoln, McClellan, anterior comandante del ejército que el presidente había cesado en Nov/62, hizo campaña en favor de una "plataforma de paz". Los Demócratas se empeñaron en negociar un cese de las hostilidades, convocar una Convención de Estados para buscar un consenso constitucional, y acabar por tanto la guerra. Esto era un deseo popular a mediados de 1864, pero la política se convirtió rápidamente en una obligación tras la caída de Atlanta.

Enfrentado al dramático balance del apoyo público a la guerra, McClellan intentó moderar el "esfuerzo de la paz" sin efecto. Cayó en la oscuridad ante la avalancha de Lincoln por 212 votos electorales a 21.

Así que la guerra continuó, y ganó USA, y Lincoln pagó por su victoria política con la bala de un asesino. Es interesante especular si McClellan hubiera encontrado el mismo destino.

Bobby Lee

3.4 Campañas de Invierno

El Invierno ejerce efectos restrictivos sobre las operaciones. Las reglas invernales, que sólo se aplican a los Juegos de Campaña, están en efecto por un tiempo desde Noviembre hasta Abril.

3.41 Cambio del Clima

El clima (Barro o Seco) se determina para la mayoría de los meses, pero durante **Noviembre** y **Abril** cambia en algún punto de forma aleatoria. En estos meses (sólo) un jugador empieza **cada** Turno de Campaña tirando 1d6 para el clima.

Impar: el clima es *Barro*.

Par: el clima es *Seco*.

Una vez que el clima cambie, permanece establecido hasta el clima del siguiente mes. El jugador con la iniciativa debe cumplir su apuesta por la iniciativa sin tener en cuenta el clima.

3.42 Efectos Seco/Barro

En Barro la velocidad de las unidades se reduce un hex. Los límites de Ataque, Refuerzo y Forraje se reducen con Barro, normalmente a la mitad, pero determinados lados de hex (1.21) se convierten en **intransitables**.

3.5 Puntos de Victoria

Una ficha se moverá **un** espacio sobre el Registro de Victoria en la dirección apropiada por **cada** Punto de Victoria (PV/VP) ganado. Algunos PV son de naturaleza Política y se otorgan durante los Reemplazos. Estos eventos no pueden ganar inmediatamente el juego porque todavía deberá ser jugado el Mes de juego actual. Otros eventos son Militares y se consiguen durante o al final de un Mes, justo antes del Chequeo de Victoria.

NOTA: Si un jugador adquiere PV que "exceden" a una Victoria Decisiva, los PV en exceso **no** cuentan para la Victoria.

3.51 PV por Ciudad y Población

Algunas ciudades y poblaciones poseen un valor de PV (números blancos) que se basa en factores económicos, políticos y militares. Un jugador que consiga el control de tales asentamientos recibe inmediatamente su valor de PV. Estos PV son reversibles. Esto es, USA gana 1 PV cada vez que ocupe Winchester, pero CSA ganará 1 PV cada vez que recupere su control.

IMPORTANTE: Las ciudades/poblaciones en territorio enemigo deben estar ocupadas para mantener su control.

3.52 PV por Suministro y Asedio

La **CSA** obtiene 1 PV por cada hex de Suministro que controle al final de un Mes.

La CSA gana también 1 PV si Washington está **Asediada** (11.8) al final de un Mes. **USA** gana 1 PV sólo si controla **todos (3)** los hexes de Suministro CSA al final de un Mes. Estos PV **no** son reversibles.

3.53 PV por Tiempo

La presión de atacar descansa sobre USA. El Sur sólo tiene que defender su territorio para ganar; el Norte tiene que invadir y conquistar los estados rebeldes o se enfrenta al riesgo que las potencias europeas reconozcan la independencia del Sur, o que el apoyo para la "Guerra de Lincoln" pueda menguar.

El jugador CSA anota un (1) PV durante en Turno de Reemplazo de cada Mes marcado con las palabras **CSA VP**. La CSA puede ganar el juego simplemente evitando la invasión USA de Virginia y dejando que el paso del tiempo consiga la victoria.

3.54 Reclutamiento

Ambos bando impusieron leyes de reclutamiento una vez que disminuyó el voluntariado tras las sangrientas batallas de 18861 y 1862. Aunque las llamadas a filas se demostraron ineficaces, siguieron creando disturbios y revuelos políticos, especialmente en el Norte.

Durante cualquier Turno de Reemplazo, un jugador puede realizar un Reclutamiento. El jugador USA tira un dado 1d3+1 (un rango de 2 a 4) y el jugador CSA 1d3. El número generado es el número de **cuadros de infantería** recibidos, desplegados como cualquier otro cuadro. El **primer reclutamiento de cualquier año** proporciona 1 PV al oponente; un segundo reclutamiento en el mismo año cuesta 2 PV; un tercer reclutamiento cuesta 3 PV, etc.

3.55 Emancipación

Una vez por juego, durante los Reemplazos, el jugador USA puede anunciar la *Proclamación de Emancipación*. USA debe haber ganado una **batalla mayor** (que implicara al menos a seis unidades CSA) durante el Mes anterior para poder anunciar la Declaración.

La Emancipación proporciona a USA 3 PV, pero la CSA recibe **doble PR** sólo para este Turno de Reemplazos (reflejando la breve oleada de voluntarios sureños tras la histórica declaración).

NOTA: La Emancipación no puede ser proclamada cuando se jueguen los escenarios de 1863 y 1864 – se asume que se convierte en Ley en Enero de 1863 y ya se ha tenido en cuenta en los PV de 1863 y 1864. En un juego de Campaña si se podrá proclamar en estos años.

TABLA DEL CLIMA

MES	BARRO	SECO
NOV	IMPAR	PAR
ABR	IMPAR	PAR

Proclamación de Emancipación

Contrariamente a la creencia popular la Guerra Civil Americana comenzó como un asunto sobre derechos de Estado, no de esclavitud. Es cierto que los conflictivos derechos de estados de Libertad y Esclavos habían sido una herida ulcerada para la unidad nacional durante muchos años, pero la guerra empezó simplemente porque un bando disputaba los derechos del otro a separarse de la Unión.

Lincoln, por supuesto, albergaba sentimientos anti-esclavistas, pero sabía que muy pocos Norteamericanos morirían por tal causa. Persuadió su reacio Gabinete para que apoyara la emancipación porque desalentaría la intervención extranjera del lado Confederado, y le proporcionaría al gobierno una "causa justa" para continuar la guerra contra la creciente oposición Norteamericana. Lincoln estaba acordó no hacer un anuncio público hasta que la Unión hubiera ganado una gran batalla para que la emancipación no se viera como una táctica desesperada y cínica para salvar a la Unión. La "victoria" en Antietam le dio a Lincoln su oportunidad y la proclamación se convirtió en ley el 1 de enero de 1863.

La Proclamación de Emancipación cambió la percepción pública de la guerra, pero era claramente más un documento político que de derechos humanos. La abolición de la esclavitud fue específicamente excluida en los estados fronterizos que apoyaban al Norte (Missouri, Kentucky y Maryland) y en las porciones controladas por la Unión de Tennessee y Louisiana, afectando sólo a los "estados rebeldes".

Bobby Lee

4.0 SECUENCIA DE JUEGO

4.1 Mes de Campaña

Un Mes de juego se compone de un Turno de Reemplazo simultáneo seguido de un número variable de Turnos de Campaña alternativos y después un Chequeo de Victoria.

4.2 Turno de Reemplazo

Los jugadores reciben Puntos de Reemplazo (PR) al principio de cada nuevo Mes. Los PR se usan para añadir pasos a las unidades en juego y reconstruir unidades eliminadas o sobrantes como nuevos cuadros. Ver 12.0.

NOTA: Los Reemplazos del primer Mes están incluidos en las fuerzas iniciales. Omitir siempre el Turno de Reemplazo en el primer Mes de un juego.

4.3 Iniciativa de los Jugadores

Los jugadores “apuestan” para determinar quién tiene la **Iniciativa** (primer Turno) de un Mes. Cada jugador prepara un dado sobre la mesa oculto por su mano, mostrando el número de CG que activará en el primer Turno de Campaña si obtiene la Iniciativa.

La apuesta mayor consigue la Iniciativa y el jugador deberá activar el número exacto de CG apostados (ni más ni menos). La CSA obtiene la iniciativa en caso de empate. Si ambos jugadores apuestan “cero” (un “6” en el dado), se han hecho dos “Turnos de Pasar” y acaba el Mes. El jugador que quede segundo **no** está obligado a cumplir su apuesta perdedora.

4.4 Turno de Campaña

Para empezar un Turno de Campaña un jugador activa (revela) una o más unidades CG, permitiendo el movimiento de algunas o todas las unidades dentro del Radio de Mando (normalmente 1 hex para USA y 2 hexes para CSA) de los CG activados.

NOTA: En Noviembre y Abril de los Juegos de Campaña, los jugadores deben rodar por el Clima (antes de la activación de los CG) cada Turno de Campaña hasta que el clima cambie.

4.41 La Fase de Movimiento

Cualquier/Toda unidad dentro del Radio de Mando de un CG activo puede mover de uno a tres hexes, dependiendo de velocidad actual. Luego, los CG activos se reducen un paso, y se vuelven a poner de pie, y pueden ser movidos según su propia velocidad. Entonces se resuelven las Marchas Forzadas (si hay alguna). **Todo** movimiento deberá ser completado antes de iniciar la Fase de Combate.

4.42 La Fase de Combate

Las Batallas ocurren cuando el jugador Activo (Atacante) mueve unidades a hexes enemigos ocupados. Para iniciar una batalla, el Defensor despliega en secreto sus unidades las tres (3) Posiciones y una Reserva opcional. Después el Atacante hace lo mismo, la batalla se lucha hasta que concluya con una serie de Turnos de Batalla alternos, durando algunas veces un solo día, otras veces dos o más días. A menudo se pelean varias batallas simultáneas en diferentes hexes.

Durante cada Turno de Batalla, las unidades disparan o mueven, y podrán entrar en la batalla Refuerzos desde hexes adyacentes. Tras ocho Turnos de Batalla (cuatro por jugador) un Turno Nocturno de no-combate ofrece generosas posibilidades de retirada o refuerzo antes de luchar otro día de batalla.

4.43 Fase de Suministro

Después de resolver todas las batallas, se chequea el estatus de suministro de todas los hexes **amigos** ocupados. Las unidades amigas deben poder trazar una línea de suministro válida o estar apiladas dentro de los Límites de Forrajeo. Cualquier unidad amiga **desabastecida** (sin suministro) que **exceda** los Límites de Forrajeo será **inmediatamente** reducida un paso. Las unidades mayores deben ser reducidas en primer lugar (el propietario elige en caso de empate).

4.5 Turno de Pasar

En lugar de activar CG, un jugador puede anunciar un Turno de Pasar. Al no activar ningún CG, no es posible ningún movimiento ni batalla. Sin embargo, es estatus de suministro de las unidades amigas debe ser todavía chequeado y sufrir desgaste (si es necesario).

Un jugador puede Pasar un turno, y seguir jugando más tarde un Turno de Campaña normal (suponiendo que su oponente no finaliza el Mes). Dos Turnos de Pasar consecutivos (uno por cada jugador) da por concluido el Mes actual.

4.6 Chequeo de Victoria

Al acabar cada Mes, se realiza un Chequeo de Victoria. Ver 3.24 y 3.31 para más detalles.

TURNO MENSUAL

[1] Reemplazos (4.2)

- PV por Fecha y Reclutamiento
- Determinar los PR
- Gastar los PR en unidades abastecidas
- Reconstruir y Desplegar Cuadros

[2] Iniciativa (4.3)

Determinar el Primer Turno de Campaña

[3] Turno de Campaña (4.4)

Fase de Clima

- Determinar el Clima (sólo Nov/Abr)

Fase de Movimiento

- Activar CG (o Pasar)
- Mover unidades bajo Mando
- Desactivar y Mover CG

Fase de Combate

- Turno de Batalla Atacante (debajo)
- Turno de Batalla Defensor
- Repetir hasta acabar la Batalla

Fase de Suministro

- Suministro Jugador Amigo

NOTA: Repetir Turnos de Campaña alternativos hasta que ocurran dos Turnos de Pasar consecutivos. Esto concluye un Mes de juego.

[4] Chequeo de Victoria (4.6)

Declarar la Victoria si es aplicable

Turno de Batalla (7.0)

- Retiradas y Persecución
- Chequeo de Moral
- Fuego de Combate
- Movimientos de Batalla
- Refuerzos

Bobby Lee

5.0 MOVIMIENTO

5.1 Unidades CG

Ambos bandos poseen cuatro unidades CG, tres CG de **Campaña** y un CG **Supremo**. Los CG tiene pasos que indican su valor de mando (VM), algunos hasta un máximo de de 4 VM, otros con un máximo de 3 VM. Cada vez que se activa un CG pierde un paso de su VM. Los CG también pueden perder pasos en combate y se reconstruyen durante el Turno de Reemplazo. Los CG **pueden** disparar en las batallas, sólo **F1** a corta distancia.

5.11 Activación del CG

Los CG se activan empujándolos hacia delante, boca arriba en el hex que ocupan. Cuando se activan, los **CG de Campaña** ejercen un Radio de Mando y cualquier/toda unidad amiga dentro de este radio podrá mover. Tras ordenar el movimiento (pero antes de resolver la Marcha Forzada) todos los CG activos se reducen un paso, regresan a su posición erguida (oculta) y pueden entonces ser movidos según su propia velocidad actual. Los CG pueden también (si lo desean) forzar la marcha.

IMPORTANTE: Los CG pueden se activados con 1 VM, pero esto los eliminaría.

5.12 Radio de Mando

Los CG USA tienen un Radio de Mando de **un** hex, lo que significa que pueden ordenar el movimiento de unidades amigas en su propio hex y en todos los hexes adyacentes. Los CG CSA tienen un Radio de Mando de **dos** hexes. Dos líderes históricos son la excepción:

LEE: Empezando en Junio de 1862, el CG **ANV** tiene un Radio de Mando de **tres** (3) hexes.

GRANT: Empezando en Marzo de 1864, el CG **AP** tiene un Radio de Mando de **dos** (2) hexes.

El Radio de Mando no puede ser trazado a través de terreno intransitable (bajo las vigentes condiciones) o a través de hexes enemigos ocupados.

5.13 CG Supremo

Los CG Supremos **no** poseen Radio de Mando, sino control de Movimiento Estratégico en su lugar. Ver 5.4.

5.2 Apilamiento

Cualquier número de unidades puede estar apilado en un hex válido de juego, pero los hexes poseen un **Límite de Forrajeo**. Las unidades desabastecidas que excedan este límite pierden un paso de VC al final de cada Turno de Campaña amigo (incluyendo los turnos en que se Pasa). Las unidades pueden mover a través de unidades amigas sin penalización.

5.3 Movimiento de Unidades

Las unidades mueven individualmente entre 1 y 3 hexes, dependiendo de su Velocidad actual. Las unidades sólo pueden mover una vez por Turno de Campaña, pero además podrán reforzar una batalla o retirarse en el mismo Turno de Campaña.

5.31 Movimiento y Límite de Ataque

Excepto donde el terreno obligue a una unidad a detenerse (Stop), cualquier número de unidades puede entrar o atravesar un hex amigo ocupado o vacío. Las unidades que entren en un hex que contenga unidades enemigas están *Atacando*. Deben finalizar su movimiento y tiene lugar una batalla.

Cualquier número de unidades puede además cruzar un lado de hex, excepto cuando atacan, cuando están sujetas a límites de Ataque, lo cuales varían según el terreno y el clima. Una vez alcanzado el actual límite de Ataque de cualquier lado de hex de una batalla, dicho lado de hex queda "cerrado" a todo movimiento adicional aparte de los refuerzos y retiradas de la batalla. Con Barro, los lados de hex de Pasos de Montaña (de valor 0) se convierten en intransitables para Atacar (no para el movimiento normal).

5.32 Marchas Forzadas

Un jugador tiene la opción de Forzar la Marcha de cualquier unidad movida (incluyendo CG) para intentar moverla un hex más. Las unidades pueden forzar la marcha para Atacar, pero no para Reforzar o Retirar.

Procedimiento: Mueva la unidad normalmente, y márquela con un dado. Tras acabar **todos** los demás movimientos de este Turno de Campaña (de forma que los jugadores no puedan mover otras unidades en respuesta al resultado de la marcha forzada), ruede 1d6 por cada unidad que fuerza la marcha en la Tabla de **Marcha Forzada**.

Modificadores de MF: La caballería siempre tiene +1 al forzar la marcha; la Artillería -1. Las unidades que intentan forzar la marcha a través de lados de hex de terreno abrupto (todos excepto el terreno Claro) o durante turnos de Barro deben reducir su tirada en uno. Si se aplican ambas condiciones, reste 2.

5.4 Movimiento Estratégico

El Movimiento Estratégico sólo es posible cuando un jugador activa su CG Supremo (CGS). El CGS **no** posee Radio de Mando, pero puede mover un número concreto de unidades amigas localizadas en **cualquier lugar** del mapa. La unidad **no** necesita estar abastecidas para mover estratégicamente.

El número de Movimientos Estratégicos disponibles es igual al la fuerza actual del CGS activado. Es decir, un CGS 3VM puede ordenar **tres** movimientos estratégicos, un CGS 2VM puede ordenar **dos** movimientos, etc.

MARCHA FORZADA		
USA	CSA	RESULTADO
1-4	1-3	No hex extra y -1VC por deserciones
5-6	4-6	Un hex extra sin penalización
-1 Barro; -1 Terreno Abrupto -1 Artillería; +1 Caballería		

Cuarteles Generales

*Las unidades CG representan centros de mando y de logística. Pueden defenderse a sí mismos con potencia **F1** si son Involucrados (incluyendo los Asaltos) pero no pueden involucrarse ni Batir por el Flanco.*

Marchas Forzadas

Las marchas forzadas favorecen a la CSA. Se sabía que los ejércitos del Sur eran capaces de marchar más rápido que los de sus oponentes de la Unión, principalmente debido a que tenían unos de trenes de suministro más cortos y llevaban un menor equipamiento. Algunas unidades confederadas fueron popularmente llamadas "caballería a pie".

Movimiento en Bosque

*Como el terreno arbolado era excelente para una emboscada, particularmente contra una columna de hombres desordenados a lo largo de una estrecha carretera, el movimiento debía de ser cauteloso a no ser que el área se supiera libre de enemigos. Por ello, las unidades deben **detenerse** cuando entren en un hex de bosque **vacío**, pero pueden proseguir si el hex está ocupado por una unidad amiga al principio del turno.*

Bobby Lee

Después de cada activación, el CGS se reduce un paso, se vuelve a poner derecho y puede luego mover como cualquier otro CG.

Hay cuatro tipos de Movimiento Estratégico que una unidad puede hacer:

- **Movimiento Terrestre:** La unidad puede hacer un movimiento por tierra normal, entre 1-3 hexes según su velocidad actual. Las unidades que muevan de forma normal por medio del mando estratégico pueden atacar o forzar la marcha (sujeto a la reglas de cada caso).
- **Movimiento Ferroviario:** Una unidad que ya esté sobre una vía férrea puede mover **cualquier distancia** a lo largo de vías férreas conectadas amigas (ver 9.0). las unidades no pueden atacar usando el movimiento ferroviario, pero pueden mover por ferrocarril adyacentes a batallas y entrar como refuerzos.
- **Movimiento Naval:** Las unidades USA localizadas en un puerto amigo pueden mover a otro puerto amigo (ver 10.3) o invadir cualquier hex de costa o río (ver 10.4). Las unidades CSA **sólo** pueden hacer movimiento naval en los ríos James y Appomattox y sólo si **Norfolk** está controlada por la CSA.
- **Cruce de Ríos:** Las unidades pueden cruzar lados de hex de Río Mayor mediante Puentes de Pontones. Ver 10.5.

6.0 BATALLAS

6.1 Resolución de Batallas

Las Batallas ocurren cuando el jugador Activo (el Atacante) mueve unidades a hexes que contienen unidades enemigas (el Defensor). Se luchan hasta su conclusión con una serie de Turnos de Batalla alternos. Las batallas pueden durar uno o más días y acaban cuando un bando se retira o es eliminado.

Las batallas requieren normalmente más espacio que el que ofrece un simple hex sobre el mapa. Los jugadores pueden o bien desplegar las batallas dentro o cerca del Hex de Batalla o trasladarla a los Tableros de Batalla (*Battle Board*) incluidos. Si se hace esto último, se deberá anotar del modo más conveniente la localización exacta de la batalla.

A menudo se podrán luchar dos o más batallas durante la misma Fase de Combate. Un jugador debe completar todos los segmentos de un Turno de Batalla en una batalla (de su elección) antes de proceder con la siguiente.

6.2 Despliegue de un Batalla

Los jugadores despliegan sus unidades (de pie) en tres Posiciones que representan la Izquierda, el Centro y la Derecha de una línea de batalla. El Defensor despliega primero. La primera unidad **debe** ser

desplegada en el Centro, la segunda (si hay) en cualquier Ala y la tercera en el otro Ala. Unidades adicionales podrán ser desplegadas en la Reserva tras las tres Posiciones o en otras Posiciones como se quiera. No hay límite al número de unidades desplegadas en cualquier Posición. Los CG, asumiendo que al menos una unidad de combate está en el Centro, debe siempre ser desplegado en la Reserva.

El Atacante despliega segundo. Deberá "igualar" el despliegue del Defensor con al menos una unidad por Posición enemiga, pero luego podrá desplegar a su antojo. El Defensor no puede alterar su despliegue una vez que el Atacante comience a desplegar. Una vez que ambos bandos han desplegado, el Atacante realiza el primer (Amanecer) Turno de Batalla.

6.3 Tiempo de Batalla

Un día de batalla comprende cuatro (4) pares de Turnos de Batalla alternativos (Amanecer, Mañana, Tarde y Crepúsculo) seguidos por un Turno de Noche para cada bando. Observará que el Atacante tiene el primer turno del día, pero el Defensor tiene el primer turno de la noche.

6.31 Turnos de Noche

Cuando llega el Turno de Noche ambos bandos **deben** Desinvolucrarse (perder el contacto) de cualquier Posición de batalla **no-amiga**, y recuperar todas las unidades actualmente desorganizadas (7.14). El Defensor, que dispone del primer turno nocturno, tiene ahora dos opciones básicas:

- **Retirar** todas las unidades de la batalla. Las unidades pueden retirarse sin persecución, y los límites normales por lado de hex se **duplican**.
- **Reforzar** la batalla y continuar la lucha otro día. Cualquier unidad adyacente, incluyendo las unidades Desorganizadas recuperadas, puede reforzar, de nuevo con límites duplicados por lado de hex.

El Atacante tiene ahora las mismas dos opciones, salvo que para continuar luchando otro día, deberá tener un CG de Batalla. Ver 6.32.

Si ambos jugadores deciden continuar la lucha un día más, cada jugador puede libremente desplegar los refuerzos nocturnos (Defensor primero) pero no puede alterar la ubicación de las unidades existentes. El siguiente día de batalla comienza entonces con el turno Atacante del Amanecer.

6.33 CG de Batalla

Un segundo día de batalla es posible sólo en batallas en las que el Atacante tenga un **CG presente** y dispuesto para reducirlo un paso para continuar la lucha. En caso contrario, el Atacante **debe** retirarse por la noche.

CG Supremo

Los CG Supremos son las más poderosas unidades del juego debido a que ordenan el movimiento de unidades amigas en cualquier parte del tablero. Activarlos más de una vez por Mes es ciertamente posible, pero recuerde que el número de unidades que controlan disminuye con cada uso, con todo y eso el coste para reemplazar cada paso es el mismo.

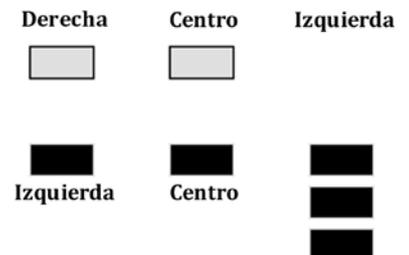
Niebla de Guerra de la Batalla

Las unidades se despliegan de pie para que su *fu* fuerza no sea descubierta. Permanecen de esta forma hasta que disparan o son involucradas. Una vez reveladas, las unidades deben permanecer boca arriba hasta que muevan a la Reserva o hasta que llegue el turno de noche.

Posiciones Amigas

Una Posición conservada en solitario al final sólo es amiga para ese jugador. Por ello, si un jugador ha capturado una posición de flanco enemiga, pero está involucrado allí ahora, el jugador **enemigo** debe Desinvolucrarse durante el Turno de Noche.

Despliegue de Batalla



Dos unidades defensoras (Grises) están desplegadas, una en el Centro y otra en la Derecha. Cinco unidades atacantes (Negras) están desplegadas, una en el Centro y una en la Izquierda (para igualar a las Grises) y las tres unidades restantes pueden ser desplegadas como se desee, en este caso las tres en la Derecha Negra (Izquierda Gris).

Bobby Lee

Si la decisión es continuar la lucha, el Atacante revela el CG de Batalla, lo reduce un paso y después (si lo desea) realiza el refuerzo Nocturno.

Un **tercer** día de batalla requiere que el Atacante reduzca su CG de Batalla otro paso, y así sucesivamente. El Atacante puede tener dos (o más) CG de Batalla en una batalla; el Defensor puede luchar indefinidamente sin un CG de Batalla. Los CG Estratégicos no pueden ser CG de Batalla.

6.4 Reagrupamiento

Cuando acaba una batalla, el Vencedor puede Reagruparse, esto significa que puede Retirar alguna/todas las unidades de la batalla o Reforzarse (no ambas cosas) con alguna/todas las unidades adyacentes. **Se aplican todas las reglas normales de retirada y refuerzo.** Las unidades que se Reagrupan deben hacerlo en el instante de la victoria y quedan Desorganizadas (7.13) hasta el final del actual Día de Batalla (si se está luchando todavía otra batalla).

7.0 TURNOS DE BATALLA

Cada Turno de Batalla comprende varios segmentos, resueltos en un determinado orden, una batalla a la vez.

- Retirada y Persecución (7.1)
- Chequeo de Moral (7.2)
- Combate (7.3)
- Movimientos de Batalla (7.4)
- Refuerzos (7.5)

7.1 Retiradas

El primer segmento de un Turno de Batalla permite a un jugador Retirar alguna/todas las unidades de una Batalla a determinados (7.11) hexes adyacentes. Las unidades pueden retirarse de cualquier Posición de Batalla, pero están sujetas a Fuego de Persecución (7.14) si están actualmente Involucradas o Desorganizadas.

7.11 Hexes de Retirada

El Atacante sólo puede retirarse a hexes **adyacentes** ocupados-amigos, a través de lados de hex usados para **atacar/reforzar** la batalla. En la mayoría de los casos esto debería ser obvio, pero los jugadores pueden colocar marcadores en hexes vacíos para facilitar las retiradas según sea necesario. El Atacante **nunca** puede retirarse a otros hex de batalla.

NOTA: Si sucede que el Atacante piensa ocupar un hex adyacente, pero no atacó ni reforzó la batalla desde ese hex, no podrá retirarse a dicho hex.

El Defensor puede retirarse a cualquier hex **adyacente** no-disponible para el Atacante. El Defensor puede además retirar unidades a Hexes de Batalla adyacentes, moviendo a la Reserva amiga, donde son Desorganizadas al igual que cualquier otra unidad en retirada.

7.12 Límites de Lado de Hex

La Retirada de unidades está sujeta al **Límite de Ataque** por Turno de Batalla durante las retiradas Diurnas, y duplican este límite en las retiradas Nocturnas. Esto es, en un Turno de Batalla diurno un máximo de dos (2) unidades podrán retirarse a través de un lado de hex de bosque con clima Seco, pero de Noche podrán retirarse por el mismo lado de hex cuatro unidades.

7.13 Desorganización por Retirada

Las unidades Retiradas y Reagrupadas se Desorganizan y no pueden ser usadas para reforzar otra batalla en el mismo Día de Batalla. Se ponen bocabajo para indicar este estatus, pero se recuperan (se ponen de pie) al final del actual Día de Batalla, y estarán disponibles para los refuerzos Nocturnos. Las unidades que se retiran **de noche** se Desorganizan hasta el siguiente Día de Batalla, si tiene lugar.

Las unidades Desorganizadas **en** una batalla (esto puede ocurrir si el Defensor de una batalla se retira a una batalla adyacente en la cual es también el Defensor) deben permanecer en la reserva hasta que se recuperen al final del actual Día de Batalla. Sin embargo, pueden Retirarse normalmente en cualquier momento si lo desean. Las unidades Desorganizadas son eliminadas si ocurre una Derrota (7.15).

7.14 Fuego de Persecución

Un jugador puede retirar unidades **no-involucradas** sin penalización, pero todas las unidades Involucradas están sujetas a Fuego de Persecución. Las unidades que **Baten por el Flanco** (7.34) pueden perseguir a unidades que se Retiran desde el Centro y/o la Reserva. La Potencia de Fuego se basa en la velocidad de cada unidad perseguidora comparada con la velocidad de la unidad perseguida **más lenta** de esa Posición. Las unidades **más rápidas** persiguen con **F2**, las unidades de igual velocidad con **F1** y las unidades **más lentas** no pueden perseguir. Los impactos se distribuyen de modo normal.

7.15 Derrotas

Una Derrota ocurre cuando la posición **Central** de la línea de batalla es **ocupada** por una unidad enemiga **sin oposición**, o cuando una unidad enemiga que **bate por el flanco** dispara sobre el Centro vacante. Una Derrota se trata como una **inmediata** y obligatoria Retirada, y el Fuego de Persecución se **Duplica**, lo cual significa que cada unidad que pueda perseguir dispara **dos veces**.

Las Derrotas están sujetas a las reglas normales de Retirada, incluyendo Límites actuales de Retirada (7.12). Las unidades que no puedan retirarse (por cualquier razón), y las unidades Desorganizadas (7.13) y de Artillería Pesada son eliminadas si ocurre una Derrota.

Retiradas Parciales

Los jugadores pueden realizar retiradas parciales de unidades involucradas Desinvolucrando (7.42) algunas unidades en un turno de batalla, retirándolas luego como unidades no-involucradas en su siguiente turno de batalla. Una retirada por fases con unidades de caballería manteniendo la línea funciona mejor a menudo ya que si están involucradas sólo están sujetas al Fuego de Persecución de la caballería enemiga.

Fuego de Persecución

*Ejemplo: El Ala Izquierda USA contiene una Caballería 2VC y una Infantería 1VC, involucradas por una Caballería 4VC y una Infantería 3VC CSA. En su Fase de Retirada, el jugador USA decide Retirarse. La velocidad de las unidades que se retiran se basa en la de la unidad **más lenta**, en este caso la Infantería. El jugador CSA obtiene un Fuego de Persecución de 4xF2 por su Caballería (más rápida) y 3xF1 por su Infantería (misma velocidad). Si se anotan dos impactos, el primero será para la unidad más fuerte (Caballería) y el segundo para cualquier unidad. De forma opcional, el jugador USA podría haber Desinvolucrado a la Infantería hacia la reserva y mantenido la línea con la Caballería. Si el jugador USA sobrevive al turno enemigo, su Infantería podría ahora Retirarse sin ser molestada desde la reserva, y la Caballería involucrada sólo podría ser perseguida por la Caballería CSA, entonces sólo con F1 (misma velocidad). Desinvolucrar ambas unidades USA a la Reserva para Retirarse el siguiente turno no ayudaría porque las unidades CSA estarían entonces en posición de Batir el Flanco y por ello poder perseguir a las unidades de la Reserva.*

Desorganización

Las unidades se Desorganizan cuando se retiran de una batalla o se Reagrupan, para asegurar que dichas unidades no puedan reforzar de inmediato batallas que se estén luchando al mismo tiempo en otros hexes. Las unidades se recuperan normalmente al final del actual día de batalla, y siempre se recuperan cuando acaba el Turno de Campaña de un jugador.

Bobby Lee

7.2 Chequeos de Moral

Todas las unidades amigas 1VC, actualmente **involucradas** por unidades enemigas, están obligadas a hacer Chequeos de Moral. Tire 1d6 por cada unidad 1VC:

1-3 Moral Pobre: La unidad realiza un movimiento de batalla (forzoso) para Desinvolucrarse.

4-6 Moral Buena: La unidad realiza cualquier disparo o movimiento deseado.

7.3 Combate

Un jugador puede disparar con cualquier/toda unidad **involucrada**, pero cualquier unidad que dispare no puede mover en este segmento. Las unidades en la **Reserva** no pueden disparar, ni recibir disparos, excepto las unidades de Artillería Pesada o que Baten por el Flanco al realizar Fuego de Persecución. Las unidades que pueden disparar, pueden hacerlo **una vez** por Turno de Batalla, en cualquier orden deseado por el jugador propietario.

7.31 Potencia de Fuego

Para "disparar" con una unidad, tire una dado por VC (3 dados para una unidad 3VC). Las unidades tienen Potencias de Fuego que varían según tipo y situación:

Potencia de Fuego	# de Impacto
F1	6
F2	5/6
F3	4/5/6

- **INFANTERIA:** No puede disparar hasta estar involucrada. Es decir, debe hacer primero un movimiento de Involucración (dispara el turno siguiente) o disparar a unidades enemigas que ya las hayan involucrado a ellas. Disparan normalmente con **F2**, al igual que Guarniciones y Brigadas, pero tienen **F3** en un Asalto.
- **CABALLERIA:** Igual que la Infantería excepto que sólo disparan **F1** (normalmente) pero tienen **F3** en un Asalto.
- **ARTILLERIA:** Posee dos alcances, largo (no-involucrada) y corto (involucrada). El alcance **largo** permite a los cañones disparar con **F1** a unidades enemigas en la posición de batalla **opuesta**, pero si disparan a una posición **involucrada**, las tiradas de "1" serán impactos contra las unidades **amigas**. El alcance **corto** (disparar a unidades enemigas que la involucran) proporciona **F3**, pero la Artillería sólo tiene **F1** en un Asalto.
- **ARTILLERIA PESADA:** Sólo puede ser desplegada en la posición Centro, y no puede mover (salvo retirarse) una vez desplegada. Dispara sobre unidades enemigas en **cualquier** Posición, incluso la Reserva enemiga. Normalmente disparan **F1/F3**, pero tienen **F2/F3** cuando Defienden o Atacan una Fortaleza. Ver también 2.26.

7.32 Pérdidas de Combate

Por cada "impacto" anotado, una unidad enemiga involucrada es reducida inmediatamente un paso (1VC) girándola hasta que el nuevo VC enfrente al jugador contrario. Las pérdidas deben ser aplicadas a la unidad de **mayor** VC en el instante del disparo, aunque el propietario puede elegir quién sufre la pérdida entre unidades de igual fuerza. Cuando un Cuadro (unidad 1VC) recibe un impacto, es eliminado del juego, pero podrá ser reconstruido como un reemplazo.

7.33 Contra-Batería (nuevo)

Las unidades de Artillería pueden, si desean, disparar a unidades de artillería enemigas **reveladas** a largo alcance, y pueden ellas mismas ser el objetivo de **cualquier** unidad enemiga que las involucre a corto alcance. Cuando apunta, una unidad dispara a una unidad de artillería específica y todo impacto anotado se aplica sólo a ese blanco.

7.34 Batir por el Flanco (revisado)

Las unidades pueden realizar **Batidas por los Flancos** (*Enfilade*) sobre unidades enemigas en Posiciones **adyacentes** (en horizontal) bajo ciertas condiciones:

- Las unidades Involucradas **nunca** pueden Batir por los Flancos.
- Las unidades No-Involucradas en su propia línea de batalla Baten el Flanco con **F1** sin tener en cuenta el tipo.
- Las unidades No-Involucradas en la línea de batalla **enemiga** Baten el Flanco con **F2** sin tener en cuenta el tipo.

NOTA: Las unidades que ejecutan una Batida por el Flanco no mueven realmente para Involucrarse, sino que disparan directamente desde su posición de flanco.

7.35 Asalto (nuevo)

Una vez **involucrado**, el jugador Activo puede elegir Asaltar a las unidades enemigas en cualquier posición en lugar de disparar. Un jugador **no puede** Disparar con algunas unidades de una Posición y Asaltar con otras; **todas** deben Disparar o Asaltar.

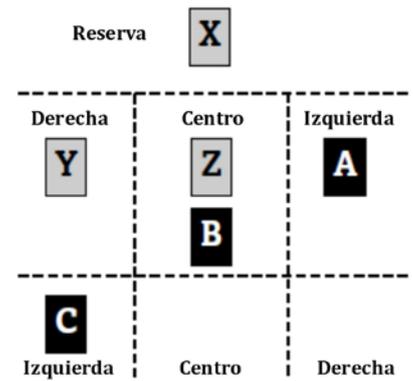
Un Asalto se lucha como una o dos rondas de combate **simultáneo**. La Infantería y la Caballería pelean en un Asalto con **F3**, pero la Artillería sólo lo hace con **F1**.

Una vez que ambos bandos han disparado, los jugadores (primero el jugador Activo) deciden ahora si luchar una segunda ronda de asalto o desinvolucrarse (7.42). Ningún jugador puede reforzar un Asalto.

Tras la segunda ronda, si se da, a no ser que el jugador Activo haya **ganado** la posición, **deberá inmediatamente** Desinvolucrarse.

Las unidades que defienden en **Bosque** tienen Defensa Doble en Combate de Asalto. Dentro de un turno de batalla, todo Asalto deberá ser resuelto antes de que ocurra cualquier Disparo (incluso largo alcance).

Batir por el Flanco



La unidad **A** ha ocupado la Izquierda Gris. La unidad **Z** no puede Batir el Flanco de **A** al estar involucrada por **B**, pero puede disparar normalmente sobre **B**. La unidad **Y** puede Batir el Flanco de la unidad **B** con **F1** ya que está adyacente y no-involucrada. La unidad **A** puede Batir el Flanco de la unidad **Z** con **F2** debido a que bate el flanco desde una Posición en la línea de batalla **enemiga**. La unidad **X** puede impedir que **Z** sea batida por el flanco involucrando a la unidad **A**. La unidad **C** puede impedir que **Z** sea batida por el flanco involucrando a la unidad **Y**.

Combate de Asalto

En el Diagrama de arriba, las unidades **B** y **Z** (ya involucradas) pueden Asaltar (*Melee*). Esta opción puede ser tomada por cualquier jugador en su propia Fase de Combate. Si **B** no consigue ganar la Posición (Centro Gris) tras la segunda ronda de asalto, debe Desinvolucrarse hacia su propio Centro. Si **Z** activa un Asalto y no consigue eliminar a **B**, entonces **Z** deberá Desinvolucrarse hacia su propia reserva. Como esto provoca automáticamente una Derrota (**B** conserva ahora el Centro enemigo) un Asalto en esta situación es un riesgo para **Z**.

Bobby Lee

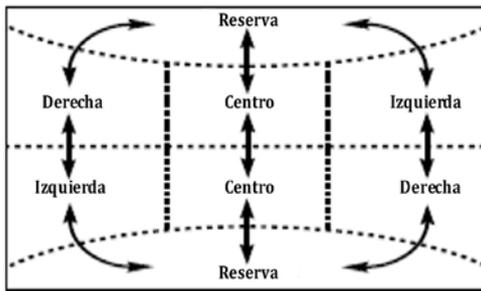
7.36 Defensa Doble

Las unidades Defensoras en una batalla contra una Fortaleza tienen Defensa Doble (DD) en su **propia** línea de batalla, pero no cuando involucran al Atacante en su línea de batalla. En batallas en Bosques, las unidades de **ambos** jugadores tienen Defensa Doble cuando defienden su **propia** línea de batalla.

Las unidades con Defensa Doble sufren sólo la pérdida de un paso 1VC por cada **dos** (2) impactos anotados en el Turno de Batalla. Los impactos únicos de una unidad cuentan de un disparo a otro, pero un único impacto sobrante al final del Turno de Batalla se pierde. Girar la unidad 45° sirve para indicar un "medio-impacto" sufrido.

7.4 Movimientos de Batalla

Cada unidad amiga que no dispare este turno puede hacer **UN** Movimiento de Batalla hacia una posición de batalla adyacente. Todos los movimientos posibles (excepto Envolver) están ilustrados en el diagrama inferior. El movimiento lateral o diagonal entre Posiciones de la línea de batalla está prohibido, y las unidades **nunca** pueden mover hacia la reserva enemiga.



7.41 Involucración

Cuando las unidades mueven a una posición que contiene unidades enemigas, incluso si dicha posición además contiene unidades amigas, están **Involucrando**. Las unidades de Infantería, Caballería y Artillería pueden involucrarse, pero las unidades de Artillería involucradas pueden ser **Apuntadas** (7.33). Los CG **nunca** pueden involucrarse, pero pueden verse involucrados. Las unidades que están involucradas (de ambos bandos) deben ser reveladas (puestas boca arriba) una vez completados todos los movimientos de ese Turno de Batalla.

7.42 Desinvolucración

Mover unidades involucradas a posiciones amigas no involucradas, como desde la derecha enemiga hacia la Izquierda amiga o desde una Derecha amiga involucrada hacia la Reserva. Desinvolucrar unidades **no** está sujeto a desgaste de persecución (a no ser que exista una Retirada).

7.43 Envolver (revisado)

Un tipo especial de movimiento de Involucración hacia una posición Derecha o Izquierda de una línea de batalla **amiga** o **enemiga**. La posición de flanco **debe** ser involucrada normalmente (incluso si se involucra en este turno). Sólo las unidades de la Reserva pueden Envolver.

Las unidades que Envuelven son movidas hacia fuera del flanco involucrado y puestas boca abajo. Una vez completados todos los Movimientos de Batalla, se rueda 1d6 de **Marcha Forzada** por cada unidad Envolvedora, usando todos los modificadores normales por terreno, clima y caballería.

ÉXITO: La unidad tiene éxito encontrando e involucrando el flanco enemigo y consigue **inmediatamente** fuego de batalla normal. Es decir, las unidades que lo consigan se involucran y disparan en el mismo turno de batalla. Las unidades que consiguen Envolver pueden hacer CUALQUIER fuego normal de un turno, incluyendo Asalto (*Melee*) y Contra-Batería.

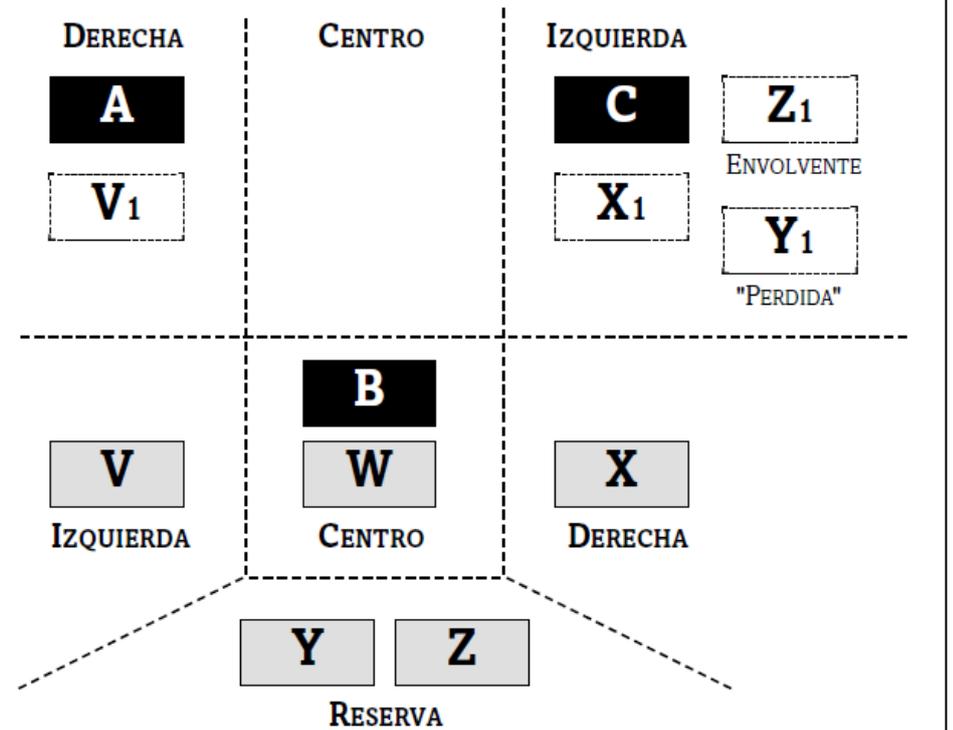
Defensa Doble

Ejemplo: USA inicia una batalla por Petersburg (ciudad fortificada). La CSA podría permanecer en su propia línea de batalla y obtener Defensa Doble, pero elige involucrar a las unidades USA en su línea de batalla con la esperanza de vencerlas antes de que puedan reforzarse. La CSA todavía puede retirarse a su propia línea de batalla durante la batalla y obtener Defensa Doble.

Envolver

Ejemplo: Las unidades CSA fuerzan normalmente la marcha con un 4 o más. Una unidad CSA de Caballería (+1) intenta Envolver en un hex de Bosque (-1) con clima de Barro (-1) dando un modificador neto de -1. Para que la unidad de caballería pueda Envolver con éxito necesita sacar un 5 o más.

Movimientos de Batalla



INVOLUCRAR: La unidad **V** puede involucrar a la unidad **A** moviendo a **V1**, pero no puede disparar en el mismo turno que se involucra. Las unidades **Y** y/o **Z** podrían involucrar a **B** la cual ya está involucrada con la unidad **W**.

DESINVOLUCRAR: La unidad **B** sólo puede desinvolucrarse hacia su propio Centro. La unidad **W** podría desinvolucrarse regresando a la reserva Blanca.

Pero esto podría provocar una Derrota ya que **B** ocupa ahora el Centro Blanco.

ENVOLVER: La unidad **C** está involucrada con al menos una unidad en **X1**. Las unidades de Reserva **Y** y/o **Z** pueden Envolver, indicado como **Y1** y **Z1**. **Y1** falla al intentar la marcha y se "pierde" para este turno. **Z1** lo consigue, involucra a **C** y dispara inmediatamente.

Bobby Lee

FALLO: Se considera que la unidad se “pierde” y permanece **bocabajo** adyacente a la Posición de flanco hasta el siguiente Turno de Batalla de su propietario.

En posteriores turnos de batalla, las unidades “Perdidas” pueden rodar de nuevo para Envolver. Si tienen éxito, pueden involucrarse y disparar, o regresar a la Reserva. Si fracasan de nuevo, permanecen Perdidas otro turno, y así sucesivamente. Las unidades que siguen perdidas cuando cae la Noche o cuando su propio bando se Retira o es Derrotado, sufren la pérdida de 1VC y deben Retirarse (sin persecución).

IMPORTANTE: Las unidades **pueden** Envolver hacia un flanco enemigo **vacante**, pero no pueden Batir el Flanco en ese turno. Las unidades pueden Envolver unidades enemigas que hayan involucrado u ocupado la línea de batalla amiga, pero no pueden **superar** estos enfrentamientos para ocupar o Envolver la línea de batalla **enemiga**.

7.44 Movimientos de la Caballería

Las unidades de Caballería poseen la habilidad única de poder hacer **dos** Movimientos de Batalla consecutivos en un Turno de Batalla. Así pues, pueden mover desde la reserva hacia su propia Izquierda y después Involucrar a la Derecha enemiga; o mover desde su propia Derecha hasta su propia Izquierda (pasando por la Reserva). No pueden, sin embargo, Desinvolucrarse e Involucrar (o viceversa) en el mismo turno, ni tampoco combinar la acción de Envolver con cualquier otro Movimiento de Batalla.

7.5 Refuerzos

Como último paso de un Turno de Batalla, las unidades no-involucradas en hexes adyacentes pueden ser llevadas a la batalla como refuerzos. Pueden entrar en la reserva amiga y estar disponibles para usarlas en el siguiente Turno de Batalla amigo del mismo modo que las otras unidades de la Reserva.

7.51 Límites de Refuerzo

Un jugador puede reforzar una batalla con tantas unidades como pueda llevar al Hex de Batalla, sujeto al Límite de Refuerzo del lado de hex (ver: Carta de Efectos del Terreno). Así, con clima Seco, a través de **cada** lado de hex Claro pueden reforzar dos unidades, pero sólo una unidad puede reforzar a través de un lado de hex de Río o Bosque. Las unidades no pueden reforzar usando movimiento ferroviario o naval.

Los refuerzos a través de ciertos lados de hex de terreno pueden necesitar la tirada de 1d6 50/50 exitosa. El Éxito (4+) permite a una unidad reforzar, el Fracaso significa que no se permite reforzar por ese lado de hex este Turno de Batalla. Los refuerzos, claro está, no están permitidos a través de lados de hex de Río Mayor (excepto por Vados/Puentes) ni tampoco por lados de hex

intransitables como lados de hex de Montaña o Pasos de Montaña con clima de Barro.

7.52 Unidades Victoriosas

Las unidades de un jugador victorioso en una batalla, **excluyendo** las Reagrupadas, **pueden** reforzar otra batalla en un hex adyacente (tasa normal) empezando en el turno de batalla posterior a su victoria.

7.6 Batallas en Fortalezas

Las batallas en Fortalezas se luchan bajo condiciones especiales:

- Son batallas de “una Posición”. Ambos jugadores despliegan sólo en el Centro, y resuelven la batalla omitiendo los flancos. Envolver y Batir por el Flanco también se ignoran.
- Todas las unidades **defensoras** de una fortaleza poseen Defensa Doble (7.36). esto no se aplica si las unidades defensoras se involucran en el Centro del jugador Atacante.
- Las unidades Atacantes no pueden **iniciar** un Asalto (*Melee*) contra unidades Defensoras de una Fortaleza. Las unidades defensoras pueden Asaltar pero pierden su Defensa Doble.

8.0 CONTROL DE HEXES

El control de Puertos y Líneas Férreas es importante para el Suministro. El control de ciertas ciudades y poblaciones tiene efecto además en los Puntos de Victoria. El Control de un hex no cambia hasta el final de un Turno.

8.1 Territorio Natal

En general, todos los hexes al **norte** del Potomac son territorio Natal de USA, al igual que todos los hexes al **sur** del Potomac para el jugador CSA.

EXCEPCIONES: El Fuerte Monroe y ocho hexes de Virginia Occidental (desde Franklin por el norte hacia el Potomac a ambos lados del Río South Branch) son amigos para el jugador USA.

El Territorio Natal del jugador enemigo se denomina Territorio Enemigo.

8.2 Hexes Amigos

Todos los hexes en Territorio Natal son amigos a no ser que estén ocupados por el jugador enemigo. No existen las Zonas de Control. Un hex enemigo es simplemente un hex que es amigo del jugador enemigo. El control se determina por la posición de unidades al principio de cada **Fase** (Movimiento, Combate o Suministro) en un Turno de Campaña. Antes de ocupar y/o mover **a través** de un hex enemigo, no afecta al control del hex.

Control de Ciudades

Un jugador debe **siempre mantener** la ocupación de un hex en territorio enemigo para ejercer su control. Por lo tanto, para que el jugador USA tuviera el control de Winchester, debe tener siempre al menos una unidad desplegada allí. Si abandona el hex dejándolo vacante, **por cualquier razón**, el control vuelve a ser de la CSA.

Control de Líneas Férreas

Mantener fuerzas sobre el Suministro Ferroviario en Territorio CSA requiere que el jugador USA proteja (con unidades o guarniciones) **cada** Hex de Ferrocarril CSA de su línea de suministro. Esto es un **importante** cambio de la versión 1.0 de las reglas.

Virginia Occidental

Los montañeros de Virginia Occidental, un rudo grupo de individualistas que trabajaban en pequeñas granjas, tenían poco en común con los prósperos granjeros de la región Tidewater. Pocos virginianos occidentales podían permitirse esclavos y se resentían del dominio de los ricos propietarios de esclavos en la política de Virginia. Al comenzar la guerra, la Unión organizó inmediatamente una campaña liderada por McClellan para conseguir el control de esta región. Ayudado por simpatizantes locales a la causa de la Unión, la campaña fue una fácil victoria para McClellan (creando la ilusión de que se trataba de un hombre de acción) y las montañas permanecieron permanente-mente bajo control Federal a pesar de los intentos de intervención un general como Bobby Lee. Lincoln premió a los leales permitiendo en 1863 la creación del estado separado de Virginia Occidental.

La frontera de Virginia Occidental no se muestra en el mapa, pero los asentamientos de color azul que van hacia abajo por el borde Noroccidental señalan su simpatía hacia la Unión.

Bobby Lee

9.0 LINEAS FERREAS

9.1 Control de Líneas Férreas

Los jugadores controlan automáticamente los ferrocarriles en Territorio Natal (a no ser que los controle el enemigo). La CSA **nunca** puede mover o abastecerse usando líneas férreas en Territorio Natal del Norte.

USA puede mover y abastecerse usando líneas férreas CSA siempre de **cada** hex sea amigo (esto significa ocupado por una unidad USA). La línea de suministro ferroviaria se corta, bien por abandonar un hex de ferrocarril CSA o si es ocupada por una unidad CSA.

Ejemplo: USA está ocupando Washington, Alexandria, Manassas, Warrenton, Culpepper y Gordonsville. Las unidades USA en o adyacentes al extremo de la línea férrea (Gordonsville) tienen suministro ferroviario. Pero si Manassas se queda vacante o es ocupado por una unidad CSA, el extremo de la línea férrea termina ahora en Alexandria.

9.2 Hexes Suministro Ferroviario

Cada bando posee tres hexágonos de Suministro Ferroviario, con un símbolo de suministro azul (USA) o rojo (CSA) para indicar su control inicial. Son **Fuentes de Suministro** a las que se trazan las líneas férreas de suministro. La ocupación enemiga de un hex de Suministro Ferroviario impide que sea usado como fuente de suministro.

La CSA gana 1PV por cada hex ocupado de Suministro Ferroviario al **final** de **cada** Mes. USA gana 1PV sólo si ocupa los tres hexes de Suministro Ferroviario CSA al final de un Mes.

9.3 Movimiento Ferroviario

Un Movimiento Ferroviario consiste en mover una unidad cualquier distancia a lo largo de ferrocarriles controlados, y cuesta un Movimiento Estratégico (5.4).

Para hacer un Movimiento Ferroviario, una unidad debe empezar su movimiento en un hex de ferrocarril amigo, mover cualquier distancia por líneas férreas amigas y acabar su movimiento en un hex de ferrocarril amigo. Las unidades nunca pueden viajar en ferrocarril por hexes de ferrocarril controlados enemigos, ni atacar o retirarse usando el Movimiento Ferroviario.

Por un Movimiento Ferroviario (USA) o dos Movimientos Ferroviarios (CSA), las unidades pueden mover (fuera del tablero) entre dos hexes de Suministro Ferroviario amigos, empezando en un hex de Suministro Ferroviario y moviendo hasta el otro.

9.4 Ancho de Vía Férrea

Si un Movimiento Ferroviario implica viajar sobre dos anchos de vía diferentes, los jugadores deben gastar dos Movimientos Estratégicos por unidad, o acabar el movimiento en el hex de unión.

9.5 Ferrocarriles Militares

La conexión ferroviaria desde Washington a Alexandria no existía en 1861. Este enlázese creó en Enero de 1862, o seis meses después de que USA mantenga la continua ocupación de Alexandria.

9.6 Valle Turnpike

Para la CSA **sólo**, el Valle Turnpike funciona igual que una línea férrea para propósitos de Suministro, pero no permite el Movimiento Ferroviario (1.6).

10.0 MOVIMIENTO NAVAL

10.1 Control Naval

USA tuvo la supremacía naval durante la Guerra Civil. El jugador USA puede usar movimiento y suministro naval entre dos puertos amigos, asumiendo que ninguno **atraviesa** por un puerto controlado enemigo. El jugador CSA sólo tiene movimiento y suministro naval en el **Río James**, y sólo si controla Norfolk.

10.2 Ríos Navegables

Los Ríos Mayores son navegables con Movimiento Naval hasta el mayor puerto río arriba, conocido como **Cabeza de Navegación**:

Río:	Cabeza de Navegación:
Potomac	Washington
Rappahanock	Port Royal
York	West Point
James	Richmond
Appomattox	Petersburg
Susquehanna	Harrisburg

10.3 Movimiento Naval

Un Movimiento Naval se define como un movimiento desde un puerto amigo hasta otro puerto amigo (incluyendo puertos de ríos navegables). Un Movimiento Naval cuesta un Movimiento Estratégico. Una unidad **no** puede combinar Movimiento Naval con ningún otro tipo de movimiento en el mismo turno. Una unidad **nunca** puede hacer Movimiento Naval **pasando** por un puerto controlado enemigo.

10.4 Invasiones Navales

Sólo la **Infantería USA** puede hacer Invasiones Navales, definidas como Movimientos Navales desde un puerto amigo a **cualquier** hex de costa o de río navegable, incluso si está ocupado por unidades enemigas. El movimiento no puede **pasar** por un puerto controlado-enemigo, pero puede ser contra el propio puerto enemigo. Las Invasiones cuestan dos Movimientos Estratégicos por unidad invasora. Las batallas de Invasión no pueden ser reforzadas con Movimiento Naval, pero pueden ser reforzadas desde hexes adyacentes de forma normal.

Líneas Férreas

Se muestran todas las líneas férreas principales. El ferrocarril de Virginia era caótico (se usaban dos anchos de vía diferentes) y subdesarrollado por numerosos profundos ríos que ofrecían un método de transporte fácil y barato. Esto supuso un gran problema para ambos ejércitos, pero especialmente para la Confederación debido al dominio naval de la Unión.

Movimiento Naval

Ejemplo 1: El jugador CSA controla Norfolk. El Movimiento Naval, Invasión Naval o Suministro Naval USA pasando Norfolk hacia puertos río arriba del James están prohibidos. Sin embargo, si USA ocupa Williamsburg, el Movimiento Naval desde allí hasta City Point (si es amiga) es posible, así como una Invasión Naval hasta allí (si es controlada-enemiga), pero el Suministro Naval continua prohibido más allá de Norfolk. USA también necesita controlar Harrison Landing o de otro modo el movimiento a City Point podría ser bloqueado

Ejemplo 2: CSA controla Acquia Landing, impidiendo el Movimiento Naval USA desde Alexandria a Fuerte Monroe por el Potomac.

IMPORTANTE: Fuerte Monroe es un puerto del Río James, río abajo de Norfolk.

Norfolk

Esta ciudad fue una importante base naval federal, tomada y ocupada por el Sur al comienzo de la guerra. El **CSS Virginia**, un buque de hierro convertido a partir del **Merrimac**, controlaba la entrada del Río James, hundiendo o deshaciendo toda oposición de las tradicionales fragatas de madera. Afortunadamente para la Unión, el **USS Monitor**, un buque de hierro revolucionario de una sola torreta con dos cañones Dahlgren de 11 pulgadas, llegó para disputarle el dominio a la CSA y tuvo lugar una famosa lucha entre ambos buques en Marzo del 62, acabando en un empate. Esto permitió un refuerzo masivo de tropas de la Unión a Fuerte Monroe para la Campaña Peninsular y de Norfolk de McClellan, supuestamente indefendible, fue abandonada por la CSA en Abril del 62. El CSS Virginia tuvo que ser barrenado entonces porque escapar río arriba hubiera sido muy costoso. La caída de Norfolk dio a la Unión la superioridad naval permanente en el Estuario del James.

Cabeza de Navegación

El puerto río arriba más alejado es la Cabeza de Navegación para cualquier río dado. Así, Washington es la cabeza de navegación del Potomac. Este término **no** es válido si pasamos de Río Mayor a Menor. Aunque los rápidos y vados impiden la navegación al norte de Washington, el Potomac es un río mayor río arriba de Cumberland. De igual forma, el Río James es un río mayor más allá de la cabeza de navegación de Richmond.

Bobby Lee

10.41 Retiradas por Mar

Las unidades de Invasión pueden Retirarse a hexes amigos adyacentes de forma normal, o hacer una Retirada Naval. Esto último se trata como un movimiento gratis de regreso al puerto de partida. Sin embargo, sólo unidades **no-involucradas** pueden retirarse por mar; las unidades involucradas no pueden retirarse por mar y son **eliminadas** si son derrotadas.

10.42 Evacuación Naval

Es un movimiento desde un hex no-puerto a un puerto **amigo**. Permitido para la CSA cuando sea aplicable. Cuesta dos Movimientos Estratégicos por unidad. Las unidades evacuadas no pueden Invasión por Mar otro hex.

10.5 Cruce de Ríos

Las unidades sólo pueden cruzar lados de hex de Río Mayor por Puentes/Vados o realizando un **Cruce de Río**. Este movimiento especial representa el empleo de puentes de pontones o transportes fluviales locales. La unidad debe empezar su movimiento en un lado del río, y parar después de cruzar el río. Cada unidad que realice un Cruce de Río gasta un (1) movimiento estratégico y gasta dos (2) si es controlado-enemigo (pero vacío). Las unidades pueden **Atacar** usando Cruces de Río, pero **no** pueden Reforzar o Retirarse usando este movimiento. El coste es de dos (2) Movimientos Estratégicos.

NOTA: río abajo de cabezas de Navegación (10.2), las unidades pueden cruzar ríos sólo con Movimiento Naval.

11.0 SUMINISTRO

11.1 Fase de Suministro

La última fase de un Turno de Campaña (tras resolver todos los movimientos y batallas) es la **Fase de Suministro**. En este instante, el jugador activo determina el estatus de suministro de unidades **amigas** (sólo) sufriendo inmediatamente desgaste de suministro si es preciso.

11.2 Límites de Forrajeo

Cada hex puede soportar un número de **unidades** sin una Línea de Suministro, dependiendo del terreno y del clima:

Terreno	Seco	Barro
Claro	4 unidades	2 unidades
Bosque	2 unidades	1 unidad

Una Ciudad en el hex añade dos unidades (+2) y una Población añade una unidad (+1) al total. Las bonificaciones urbanas **no** son afectadas por el Barro. Así, una ciudad en terreno claro tiene un límite de forrajeo de seis (6) unidades en Seco y cuatro (4) unidades con Barro.

11.3 Fuentes de Suministro

Los hexes de Suministro Ferroviario amigos (9.2) en Territorio Natal son Fuentes de Suministro.

11.31 Baltimore

El puerto de Baltimore es una Fuente de Suministro USA, y significa que se pueden trazar líneas de suministro navales/ferroviarias hasta este puerto. Otros puertos sin Suministro Ferroviario, como Fuerte Monroe, funcionan como Fuentes de Suministro **sólo** si se puede trazar una línea de Suministro Naval a Baltimore.

11.4 Líneas de Suministro

Un hex está abastecido cuando está en o adyacente a una Línea de Suministro o Fuente de Suministro amigas. Una línea de suministro es una línea de suministro ferroviario/naval continua que pueda ser trazada hasta una Fuente de Suministro amiga. **Nota:** la adyacencia no puede trazarse a través de lados de hex actualmente intransitables.

11.41 Línea de Suministro Ferroviario

Cualquier línea férrea (9.1) controlada conectada a una Fuente de Suministro (9.2) funciona como una línea de suministro ferroviario, así como el Valle Turnpike para el jugador CSA.

11.42 Línea de Suministro Naval

Las líneas de Suministro Naval, equivalentes a las líneas Ferroviarias, existen entre puertos amigos siempre que no pasen por puertos controlados enemigos. La CSA sólo tiene Suministro Naval en el Río James. Las líneas de Suministro Naval y Ferroviario pueden conectarse para formar una Línea de Suministro continua. Pero consulte las restricciones en 11.31.

11.5 Capacidad de Suministro

La Capacidad de Suministro de un hex abastecido es ilimitada, lo cual significa que cualquier número de unidades puede existir en un hex abastecido. La Capacidad de Suministro de un hex desabastecido es igual a su Límite de Forrajeo (11.2).

11.6 Desgaste de Suministro

En la **Fase de Suministro**, toda unidad **amiga** que exceda la capacidad de suministro pierde un paso. Como es normal, la mayor unidad del hex debe ser la primera.

11.7 Suministro del CG

Una unidad CG puede ofrecer suministro a toda unidad desabastecida dentro de su propio radio de mando. Durante la Fase de Suministro, el jugador tiene opción de anular el desgaste de suministro en estos hexes revelando al CG y reduciéndolo 1VC, pero no si el CG sólo tiene ya 1VC.

Suministro Naval

USA tiene unidades en Fair Oaks, White House, West Point y Yorktown. Las unidades en Fair Oaks y White House pueden trazar una línea de suministro ferroviario a West Point, luego por Suministro Naval a Baltimore. Las unidades en West Point y Yorktown, localizadas en puertos abastecidos, están abastecidas.

Nota Estratégica

Como la CSA no puede trazar suministro ferroviario o naval al norte del Potomac, el Sur nunca tiene suministro en el Norte. Pero puede operar aquí apilando unidades dentro del Límite de Forrajeo o con Suministro CG (11.7).

Desgaste de Suministro

El jugador USA tiene siete unidades en un hex de terreno claro, adyacentes a una línea de suministro ferroviario. Todas las unidades están abastecidas. Pero, si la CSA corta la línea de suministro ferroviario, el Límite de Forrajeo se reduce a cuatro unidades. Tres de las siete unidades estarán ahora desabastecidas. Asumiendo que el jugador USA no ha cometido el error de ponerse en peligro de suministro (a veces ocurre) dispone de un turno para dispersar a sus unidades desabastecidas para el forrajeo. Si no hace esto, las unidades sin suministro (a elección del propietario) sufren el desgaste de suministro de 1VC en la Fase de Suministro, las unidades más grandes en primer lugar (según 11.6). Con Barro, se verían afectadas cinco unidades.

Incursiones de Caballería

Como las unidades pueden operar sin una Línea de Suministro indefinidamente, siempre que se atengan a los límites de forrajeo, usar la Caballería para hacer incursiones en poblados y ferrocarriles tras las líneas enemigas es una efectiva y siempre presente amenaza. Toda una línea de suministro de un jugador puede ser cortada por tan solo una unidad de Caballería que ocupe un hex clave de ferrocarril. Aunque el efecto de esto pueda parecer un mal menor porque las unidades desabastecidas pueden evitar el desgaste de suministro si cumplen los límites de forrajeo, el peligro real es el hecho de que las unidades desabastecidas no pueden recibir Puntos de Reemplazo. Esto puede hundir una prometedor campaña, y forzar a un jugador a dar caza al invasor desesperadamente por todo el mapa. Y teniendo en cuenta que la Caballería puede mover cuatro hexes con marcha forzada, es particularmente molesto cuando una unidad de caballería galopa ciudades desguarnecidas como Richmond o Washington.

Bobby Lee

11.8 Asedio

Un hex (o grupo de hexes adyacentes) está asediado si **todos** los hexes adyacentes jugables están ocupados por fuerzas enemigas y el hex(es) no dispone de Suministro Naval. Al **final** de cada Mes, **todas las unidades** en hexes asediados se reducen **1VC**. Esta pérdida se añade a cualquier pérdida sufrida por las unidades en la Fase de Suministro amiga por exceder el Límite de Forrajeo. Si **Washington** está asediado al final de un Mes, la CSA recibe además 1 PV. El PV de asedio de Washington continúa si la CSA ocupa Washington. USA no recibe ningún PV por asediar Washington si está bajo control de la CSA.

11.81 Rendición

Durante un Turno de Campaña, el jugador activo puede pedir la rendición de las fuerzas asediadas. El jugador asediado puede aceptar o rechazar según desee. Un jugador asediado puede además, durante su propio Turno de Campaña, rendir voluntariamente sus fuerzas asediadas y esto deberá ser aceptado.

Las unidades asediadas eliminadas por desgaste o combate se retiran **permanente**mente del juego y no pueden ser reconstruidas. Las fuerzas asediadas que se rinden (cuando es posible) son también eliminadas pero podrán ser reconstruidas normalmente.

12.0 REEMPLAZOS

12.1 Turno de Reemplazo

Al comienzo de cada **Mes** (excepto el primer mes de juego) los jugadores ejecutan **simultáneamente** un Turno de Reemplazo:

- PV de Recompensa Política (Fecha, Reclutamiento y Emancipación).
- Recibir PR.
- Añadir pasos a unidades abastecidas.
- Construir y desplegar nuevos Cuadros.

NOTA: El Turno de Reemplazo es *simultáneo para favorecer la niebla de guerra ya que los jugadores no prestarán tanta atención a la estrategia de Reemplazo del oponente. Sin embargo, si surge un conflicto sobre qué jugador hace el último despliegue de sus Cuadros, etc., el jugador CSA siempre está en su derecho.*

12.2 Puntos de Reemplazo

Cada jugador recibe un número específico de Puntos de Reemplazo (PR) cada Mes. Estos varían por año según aparece en la carta de **PR Mensuales** (*Month RP*).

Los PR se gastan añadiendo Pasos de reemplazo a las unidades en juego o reconstruyendo unidades sobrantes o eliminadas en forma de Cuadros. Cualquier PR no gastado se ignora — se usan o se pierden.

12.3 Pasos de Reemplazo

Los jugadores pueden añadir uno, dos o tres pasos de reemplazo a unidades existentes que tengan una Línea de Suministro (11.4) válida. El coste de PR de **un** paso para cada tipo de unidad aparece en la columna Paso (*Step*) de la carta de Coste de las Unidades.

12.4 Construcción de Cuadros

Las unidades no-construidas o eliminadas pueden entrar como "Cuadros" (unidades 1VC) en Ciudades y Poblaciones dentro del Territorio Natal (ver 8.1).

12.41 Despliegue de Cuadros

Se puede construir un (1) nuevo Cuadro en cada Hex amigo de Población o Suministro, y hasta tres (3) unidades en cada Ciudad amiga. El hex de despliegue no tiene que estar abastecido para que aparezca un Cuadro (pero deberá estar abastecido para poder aumentar la fuerza del cuadro).

Nota: *Fuerte Monroe no es una población/ciudad. Los Cuadros USA no pueden ser construidos allí, pero se pueden añadir PR a unidades existentes en dicho enclave.*

12.42 PR de los Cuadros

El coste de PR de un Cuadro para cada tipo de unidad aparece en la columna Cuadro (*Cadre*) de la carta de **Coste de las Unidades**. No se pueden añadir Pasos de Reemplazo a los cuadros recién construidos durante el mismo Turno de Reemplazo.

COSTE UNIDADES		
UNIDAD	CUADRO	PASO
Caballería	2	1
Infantería	3	1
Guarnición	2	1
Brigada	1	•
Artillería	4	2
Art. Pesada	5	2
CG USA	6	3
CG CSA	4	2

Honores de Guerra

La práctica militar estándar a lo largo de toda la historia de la guerra ha sido la de ofrecer la rendición al enemigo decidido en una posición fortificada. Si es aceptada, se garantizan normalmente los términos de cuartel y honorabilidad. Si se rechaza, no se puede esperar cuartel debido a las altas pérdidas que tendrá que soportar el atacante para tomar la posición.

A pesar de la desigual lucha heroica hasta el último hombre (Recuerda el Álamo) la mayor parte de las tropas copadas elegían una honorable rendición.

Hubo varias rendiciones notables de grandes guarniciones durante la guerra, incluyendo 11,000 Confederados en Fuerte Donelson (Feb/42) frente a Grant y 13,000 Federales en Harper's Ferry (Sep/62) a Jackson, dos días antes de la Batalla de Antietam.

Aunque existieron campos de prisioneros de guerra en ambos bandos (algunos tenían una amarga reputación) la costumbre dominante hasta 1864 fue la libertad bajo palabra o el intercambio de prisioneros.

Construcción de Cuadros

El mayor coste del primer paso refleja el gasto de crear la infraestructura básica de una nueva unidad. No se pueden añadir Pasos inmediatamente al nuevo cuadro porque se necesita tiempo [entrenamiento] así como equipamiento para formar una unidad de combate.

La regla de construcción de cuadros favorece a la CSA. Generalmente consiguen construir unidades dónde mayormente más las necesitan (Virginia), pero USA debe construirlas al norte del Potomac.

PR MENSUALES		
AÑO	CSA	USA
1861	8	12
1862	10	16
1863	12	20
1864	10	18

Bobby Lee

TABLAS

EL TURNO MENSUAL

[1] Reemplazos (4.2)

- PV por Fecha y Reclutamiento
- Determinar los PR
- Gastar los PR en unidades abastecidas
- Reconstruir y Desplegar Cuadros

[2] Iniciativa (4.3)

- Determinar el Primer Turno de Campaña

[3] Turno de Campaña (4.4)

Fase de Clima

- Determinar el Clima (sólo Nov/Abr)

Fase de Movimiento

- Activar CG (o Pasar)
- Mover unidades bajo Mando
- Desactivar y Mover los CG

Fase de Combate

- Turno de Batalla del Atacante (debajo)
- Turno de Batalla del Defensor
- Repetir hasta acabar la Batalla

Fase de Suministro

- Suministro del Jugador Amigo

NOTA: Repetir los Turnos de Campaña de forma **alternativa** hasta que ocurran dos Turnos de Pasar **consecutivos**. Esto concluye un Mes de juego.

[4] Chequeo de Victoria (4.6)

- Declarar la Victoria si es aplicable

Turno de Batalla (7.0)

- Retiradas y Persecución
- Chequeo de Moral
- Fuego de Combate
- Movimientos de Batalla
- Refuerzos

DATOS DE LAS UNIDADES

TIPO UNIDAD	VELOCIDAD		POTENCIA DE FUEGO		REEMPLAZO	
	Seco	Barro	A Distancia	Involucrada	Cuadro	Paso
Infantería	2	1	•	F2	3	1
Guarnición	2	1	•	F1/F2 ¹	2	1
Brigada	2	1	•	F2	1	N/A
Caballería	3	2	•	F1	2	1
Artillería Campaña	2	1	F1	F3	4	2
Artillería Pesada	1	0	F1 ²	F3	5	2
CG / CSA	3	2	•	F1	4	2
CG / USA	2	1	•	F1	6	3

¹ Ataque/Defensa ² F2 en Batallas de Fortaleza

EFECTOS DEL TERRENO

TERRENO	LIMITE LADO DE HEX		LIMITE HEX		
	Ataque Seco/Barro	Refuerzo Seco/Barro	Movimiento	Forrajeo Seco/Barro	Defensa
Claro	4 / 2	2 / 1	Sin Efecto	4 / 2	Básica
Bosque	2 / 1	1 / TD	STOP (si vacío)	2 / 1	Doble
Pantano	2 / 1	1 / TD	STOP	N/A	N/A
Río *	2 / 1	1 / TD	N/A	N/A	N/A
Paso	1 / 0	TD / 0	N/A	N/A	N/A
Ciudad	Otro Terreno en el Hex			+2	Básica
Población	Otro Terreno en el Hex			+1	Básica
Fuerte	Otro Terreno en el Hex			N/A	Doble
Montaña	Intransitable				

* Ríos Menores o Puentes/Vados sobre Ríos Mayores

TABLA DEL CLIMA

MES	BARRO	SECO
NOV	IMPAR	PAR
ABR	IMPAR	PAR

MARCHA FORZADA

USA	CSA	RESULTADO
1-4	1-3	No hex extra y -1VC por desertiones
5-6	4-6	Un hex extra sin penalización
-1 Barro; -1 Terreno Abrupto -1 Artillería; +1 Caballería		

PR MENSUALES

AÑO	CSA	USA
1861	8	12
1862	10	16
1863	12	20
1864	10	18

Una Traducción de:
Javier Palacios