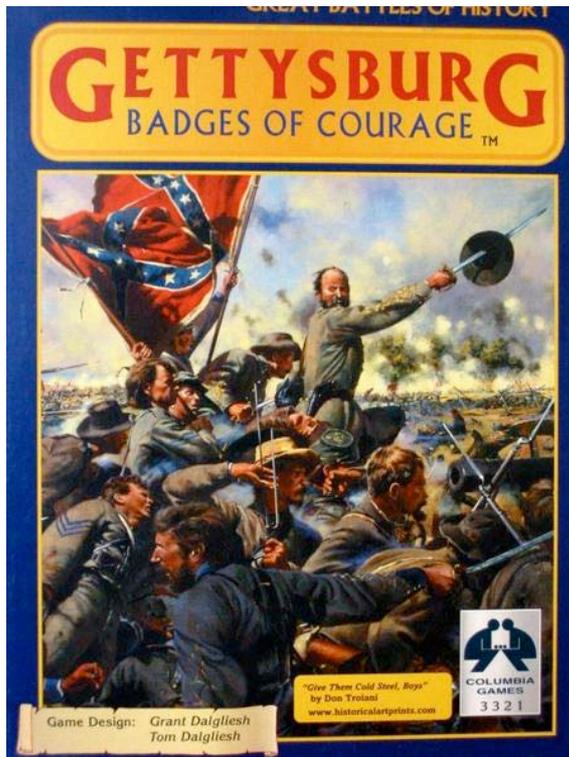


GETTYSBURG: Badges of Courage™



INTRODUCCIÓN

Badges of Courage es un excitante wargame, de juego rápido que simula la Batalla de Gettysburg en 1863. El mapa cubre el área esencial del campo de batalla histórico. Las unidades militares son representadas por los bloques que proporcionan una elegante mecánica para la Niebla de Guerra y la Reducción de Paso. Una etiqueta autoadhesiva debe ser pegada en cada bloque, las etiquetas de la Unión (USA) en los bloques azules y las Confederadas (CSA) en los bloques grises.

Escenarios y Victoria

En Gettysburg se luchó por tres días consecutivos. Los jugadores pueden jugar la batalla entera o tres escenarios más cortos, Día 1, Día 2, o Día 3.

Se dan los despliegues históricos y las fuerzas de las unidades para cada escenario. Para variar, los despliegues históricos pueden ser ajustados con una *opción de Despliegue Libre*.

CONTENIDO

- 1.0 Turnos de Juego
- 2.0 Mapa
- 3.0 Unidades
- 4.0 Líderes (Mando)
- 5.0 Disparos de Combate
- 6.0 Movimiento
- 7.0 Melee
- 8.0 Suministros
- 9.0 Escenarios
- 10.0 Combate de la Caballería

1.0 TURNOS DE JUEGO

Badges of Courage se juega en Turnos de Juego que simulan una hora de tiempo real. Los Turnos de Juego tienen dos Turnos de Jugador alternos. El jugador que tiene el turno es el Jugador AMIGO. El oponente es el jugador ENEMIGO.

1.1 INICIATIVA

Al principio de cada Turno de Juego, ambos jugadores tiran dos dados de seis caras (2d6). El total más alto es el Jugador 1 para este Turno. En caso de empate, se vuelven a tirar los dados.

1.2 TURNO DEL JUGADOR 1

Un Turno de Jugador tiene cinco fases que deben ser jugadas en el siguiente orden.

- **FASE DE MANDO:** Active (vuelva boca arriba) tantas unidades HQ como desee. Los HQs pueden moverse a un hexágono adyacente amistoso y luego activarse. Las unidades amigas dentro del Alcance de Mando de un líder activo están "bajo su mando".
- **FASE DE DISPARO:** Las unidades de Artillería, Infantería, y Caballería bajo un mando pueden disparar a unidades enemigas. La artillería dispara hasta uno, dos, o tres hexes. La infantería y la Caballería deben estar adyacentes a las unidades enemigas.
- **FASE DE MOVIMIENTO:** Las unidades que **no** Mandaron o Dispararon anteriormente, pueden moverse ahora. **No se requiere** estar bajo un HQ (mando) para el movimiento. Las unidades pueden mover cualquier distancia hasta su límite de movimiento, pero deben pararse cuando entran en una Zona de Control enemiga. Las unidades de *Primera Línea* pueden mover **un** hexágono hacia la Melee, lo que requiere el Mando.
- **FASE DE MELEE:** Las Melees se resuelven, una por una, en cualquier secuencia deseada por el jugador Amigo. Cada Melee se resuelve en un máximo de 1-3 Rondas durante las cuales ambos jugadores tienen opciones para disparar o retirarse. Si el Atacante no gana, debe Retirarse durante la 3ª Ronda.

Organización de este Libro de reglas

Este Libro de Reglas está preparado de modo que la columna enmarcada (esta columna) contenga definiciones, ejemplos, notas del diseñador y sugerencias para ayudarle a entender y disfrutar de este juego.

Escala del Juego

Todas las unidades representan brigadas, aunque el CSA llamara a sus unidades de Artillería batallones. Cada paso es aproximadamente 600 hombres, o 8 cañones. La escala del mapa es de 400 metros (un cuarto de milla) por hex.

Niebla de guerra

La Niebla de Guerra es un gran rasgo de todos los juegos de bloques. Excepto en el combate, los bloques se mantienen derechos de pie mirando hacia su dueño.

Esto fomenta los "faroles" y estrategias innovadoras porque los jugadores están en ignorancia de la fuerza o la identidad de un bloque enemigo.

Como todos los generales de éxito, usted debe ser valiente y decisivo en una atmósfera de dudas y engaño.

Iniciativa Aleatoria

La Iniciativa Aleatoria simula la incertidumbre de la batalla. El jugador que se mueve el segundo en un Turno de Juego puede moverse el primero en el siguiente Turno de Juego. Conseguir dos Turnos seguidos puede trastornar los mejores planes enemigos.

Algunos jugadores pueden preferir el juego con una secuencia fija de juego, que es un Turno de CSA seguido de un Turno de USA cada hora.

- **FASE DE SUMINISTROS:** Los HQS ahora pueden ser activados para el Suministro para reconstruir unidades. Los DHQs suministran a las mismas unidades de división, los CHQs suministran a las mismas unidades de cuerpo, y los AHQS suministran a cualquier unidad.

1.3 TURNO DEL JUGADOR 2

El otro jugador repite ahora las cinco fases anteriores. Cuando se completan, se avanza el tiempo una hora y se determina la Iniciativa para el siguiente Turno de Juego.

2.0 MAPA

2.1 HEXES

El mapa está dividido en hexes que rigen la posición y el movimiento de los bloques. Los hexes están divididos por hexsides (lados de los hexes) que restringen el movimiento y el disparo. El centro de los hexes son jugables totalmente.

2.2 EI TERRENO

El mapa tiene los siguientes tipos de terreno. Su efecto en el Movimiento, el Combate, y el Apilamiento puede afectar tanto los *hexsides* como los *hexes*. Algunos terrenos, como los Bosques, pueden ser tanto terreno del hex como del hexside; otros, como los Ríos o Pendientes, son solo terrenos de hexsides.

En los efectos de terreno debajo, la referencia para MOVIMIENTO significa el número de Puntos de Movimiento (MP) gastados **para cruzar un hexside** (el terreno del hex es irrelevante). APILAMIENTO es el número máximo de unidades (por bando) que puede ser situado en un hex.

Los efectos del terreno están resumidos en la tabla de EFECTOS DEL TERRENO (en la última página). Para los ejemplos del movimiento, ver 6.0.

DESPEJADO: Representa los campos de cebada, trigo, centeno, maíz, y pastos. Movimiento 2MP, Apilamiento 4.

Marcador de Turno

Use un bloque de repuesto en blanco con una etiqueta blanca y marrón pegada en lados opuestos. Después de determinar la iniciativa, coloque el bloque boca arriba con el color correcto sobre las casillas del tiempo.

Secuencia de Turno

A diferencia de otros juegos de bloques, en Gettysburg, la Fase de Disparo precede al movimiento.

CREDITS

Designers: Grant Dalgliesh
Tom Dalgliesh

Playtesters: Bill Alderman
Kevin Duke
Lance Gutteridge
Mark Kwasny
Bruce McFarlane
Gary Selkirk
Cal Stengel
Justin Thompson

Contributors: Charles F. Bryant, II
Jamie Roberts
Jim Stevens

Art: Don Troiani (cover)
Tom Dalgliesh

Traducción al Español:
Felipe Santamaría

Dibujo de la Caja

El dibujo de la caja para **Gettysburg Badges of Courage** fue pintado por el notable artista de la Guerra Civil Don Troiani. "Dadles el frío Acero, Muchachos" representa al Brigadier General Armistead encabezando la famosa Carga de la Brigada de Pickett.

GETTYSBURG: Badges of Courage™

BOSQUES: En su mayor parte de poca densidad y relativamente libres de maleza. Movimiento +1MP y Apilamiento 3. Unidades defensoras tienen *doble defensa*, queriendo decir que pierden un paso por cada dos impactos (5.24).

HUERTOS: Son tratados como bosques excepto que NO proporcionan la doble defensa.

HEXEX DE CIUDAD: (I6, I7, H6, H7, G5, y G6) tienen Movimiento +1 y Apilamiento 3.

Nota del Mapa: *Los hexsides J7/I7 y H7/G7 no son hexsides de ciudad.*

GRANJAS: Son incluidas solo por interés histórico. No tienen ningún efecto en el juego.

PANTANO: Movimiento +3, Apilamiento 2.

DEVIL'S DEN (La Guarida del Diablo) (S9): Apilamiento 2. Las unidades defensoras tienen la doble defensa (5.24). El Movimiento depende del terreno del hexside.

LITTLE ROUND TOP (R7): Aunque despejado (registrado recientemente) tiene Apilamiento 2. El movimiento depende del terreno del hexside.

CAMINOS: Anulan cualquier otro tipo de terreno para el Movimiento, pero no para el Combate. El Movimiento es 1MP (camino principal) o 2MP (camino secundario) por hexside.

Nota: *Usted puede entrar en el hex de Cemetery Hill por el Camino Taneytown y salir por Baltimore Pike o viceversa con un coste de +1 MP.*

FERROCARRILES: Son tratados como Caminos Secundarios tanto construidos como inacabados.

TERRENO DEL HEXSIDE

Los tipos de terreno siguientes se aplican solo a los hexsides:

PENDIENTES: Están anotadas con líneas marrones irregulares. Una sola línea significa "Cerro" y una doble línea significa "Colina". El

Gettysburg

La ciudad de Gettysburg resultó relativamente indemne de la batalla. La lucha casa por casa no era algo que uno u otro lado practicara. El 1º y el 11º Cuerpos sufrieron altas pérdidas durante la retirada del Día 1 principalmente debido a la congestión y el pánico.

Benner Hill

Benner Hill fue ocupado por la división de Johnson para el final de Día 1. Los campos de trigo maduro con el grano hasta las rodillas cubrieron la desnuda cresta.

Culps Hill

Una colina boscosa, alzándose 180 pies por encima de Rock Creek quebrada aquí y allá por rocas de unos veinte pies de altura. La colina sujetó el flanco derecho de la línea de la Unión. Las tropas defensoras mejoraron con parapetos una posición defensiva imponente. La división de Johnson casi se apoderó de la colina a finales del Día 2 después de que las tropas de la Unión se retiraron para ocuparse de la crisis del ala izquierda de la Unión. Fallaron debido a la oscuridad, luego fracasó otra vez durante el Día 3 después de que ambos lados fueron reforzados durante la noche.

Cemetery Hill

Un cementerio situado al sur de Gettysburg, la colina no era particularmente escarpada, pero fue cubierta con muros de piedra que brindaron una buena cobertura.

Little Round Top

La más baja de dos colinas en el sur de la línea de batalla USA. La colina se eleva aproximadamente 150 pies por encima del área circundante, excepto en el paso al sur.

movimiento por las pendientes y las penalizaciones de combate se aplican solo **cuesta arriba**.

Nota: algunas denominaciones de colinas como Powers Hill y Bushman Hill no son colinas para los términos del juego (son cerros).

RÍOS Y ARROYOS: Son franqueables. El Movimiento es +2MP (ríos) y +1MP (arroyos). Ambos se cruzan más fácilmente por Puentes y Vados.

PUENTES Y VADOS: Son tratados de la misma forma. Cambian el terreno de Río y de Arroyo en Camino Principal o Secundario, dependiendo del camino que los une. El Movimiento es por lo tanto 1 o 2. Es decir mover sobre un Puente del río, a lo largo de un camino principal gasta solamente 1MP.

2.3 ELEVACIÓN

La Elevación es usada principalmente para la Línea de Visión de la artillería (5.3). Hay cuatro elevaciones representadas sobre el mapa de juego:

- [0] Base
- [1] Cerro. Una pendiente.
- [2] Colina. Dos pendientes
- [3] Colina Arbolada

Los árboles (bosques y huertos) y edificios de ciudad se cuentan como un +1 Nivel. Esto quiere decir que la ciudad de Gettysburg, sus hexsides son de Nivel 1. Asimismo Culps Hill es de Nivel 3.

2.4 MOVIMIENTO FUERA DEL TABLERO

Si una unidad se retira o mueve fuera del tablero, queda desorganizada para el resto de aquel día. Vuelve al campo durante la noche como un Refuerzo Nocturno sobre el hex de camino de entrada amigo o neutral más cercano al hex por el que salió.

Tales unidades no cuentan contra un jugador para los Puntos de Victoria.

Nota: después del Día 3 no hay ningún turno de noche - las unidades que se marchan del mapa durante el Día 3 se han ido de la batalla. Asimismo si

Sickles, como se esperaba, ocupaba el final de la línea USA, pero avanzó hasta la posición situada en el escenario La Locura de Sickles. Cuando Sickles fue desbordado por el ataque de Longstreet, la izquierda USA se enfrentó con el desastre, salvado solo en el último minuto por la llegada del 5º Cuerpo de Sykes, y la gran defensa de Little Round Top por la brigada de Vincent.

Ríos

Rock Creek y Willoughby Run fueron un obstáculo militar mayor que lo que a menudo se ha supuesto. Justo corriente arriba de la Presa McAllister, el Rock Creek era de seis pies de profundidad. Un pequeño grupo de hombres podría vadear la mayor parte de las corrientes fácilmente, pero conseguir que una brigada entera lo cruce en buen orden, era otro tema. Las orillas podrían ser escarpadas y llenas de arbustos, que daban una cobertura excelente a los tiradores enemigos.

Terreno de Hexes y Hexsides

Hay muchos hexes sobre el mapa donde los hexes están dibujados con diferente terreno sobre su hexside. El terreno del **hexside solo** define el gasto de movimiento, que se paga por **cada** hexside cruzado.

Los hexes como el Peach Orchard (Huerto de Melocotón) y Pennsylvania College tienen hexsides despejados alrededor del terreno. Esto significa que entrar en esos hexes cuesta solo 2MP (1 sobre un camino principal) y 2 más para salir.

Los bosques en el **hex** de Pennsylvania College proporcionan la Doble Defensa (5.24), mientras que Peach Orchard no. Ambos hexes bloquean la línea de visión (5.33).

GETTYSBURG: Badges of Courage™

se juega el escenario de un día, las unidades que se mueven o se retiran fuera del tablero no vuelven.

3.0 UNIDADES

Los bloques representan fuerzas USA (azules) y CSA (grises). Se incluyen dos hojas de etiquetas adhesivas. Una etiqueta debe ser pegada a cada bloque. Coloque cada etiqueta presionando ligeramente, asegúrese de que esté derecha, luego presione firmemente.

3.1 DATOS DE LA UNIDAD

3.11 Fuerza de la Unidad

La fuerza actual de un bloque es el número sobre el borde superior cuando el bloque está recto, de pie. La fuerza determina cuantos dados de seis caras (d6) son lanzados por un bloque en el combate. Para un bloque con fuerza 4, tire 4d6 (cuatro dados de seis caras).

Los bloques pueden tener una fuerza máxima de 4, 3, 2, o 1. Por cada impacto recibido en el combate, se reduce la fuerza actual del bloque haciendo girar el bloque 90 grados en sentido contrario a las agujas del reloj.

3.12 Valor de Combate

El Valor de Combate es una letra (moral) y un número (potencia de fuego) como A1 o B2. Los códigos de la moral son Buena (A), Media (B), y Pobre (C) o (D). Estos no tienen ningún efecto sobre el disparo de combate, pero son importantes para el combate de Melee. La potencia de fuego es el resultado máximo del dado que hace falta para conseguir un impacto **tanto** en el Disparo como en la Melee.

Ejemplo: un bloque con el código B1 consigue un impacto por cada resultado "1" que salga en los dados, y un bloque con el código B3 consigue un impacto por cada resultado 1, 2, o 3 sacado.

3.13 Valor de Movimiento

El Valor de movimiento no se muestra en el bloque. Se dan en la Tabla de DATOS DE UNIDAD (al lado).

TIPOS DE BLOQUES		
UNIDAD	USA	CSA
Líderes	32	16
Infantería	52	37
Caballería	8	7
Artillería	13	15
Art. a Caballo	3	1
TOTAL	108	76

DATOS DE LA UNIDAD		
UNIDAD	Movimiento	Combate
HQ	8	solo Melee
Infantería	6	Fuego y Melee
Artillería	8	Fuego y Melee
Caballería	10	Fuego y Melee
Art. a Caballo	10	Fuego y Melee

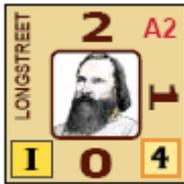
REDUCCIÓN DE PASO

Por cada impacto recibido en el combate, se reduce la fuerza haciendo girar el bloque 90 grados en sentido contrario a las agujas del reloj. El diagrama debajo muestra la misma unidad debajo muestra la misma unidad con fuerza 3, 2, 1.



3.2 TIPOS DE UNIDAD

3.21 Cuartel General



Los HQs representan a un general al mando, el estado mayor, y una guardia de escolta de 50-100 hombres. Tienen un Movimiento de 8, y no pueden disparar, excepto en la Melee.

Excepción: Los HQs de Caballería pueden Moverse 10.



3.22 Infantería

Los bloques con un símbolo de rifle o mosquete cruzado que representan una brigada de 600-2400 hombres. La infantería tiene un Movimiento de 6.

un Movimiento de 6.



3.23 Caballería

Los bloques con un símbolo de sable cruzado. Representan una brigada montada de 1200-2400. La caballería tiene un Movimiento de 10.

3.24 Artillería



Los bloques con un símbolo de tubos de cañón cruzados. Representan una brigada (USA) o batallón (CSA) de 12-24 cañones. La artillería tiene un Movimiento de 8,

pero el coste de movimiento fuera de los caminos es **el doble**. Las potencias de fuego dadas son para CORTO alcance (número grande) y LARGO alcance (número pequeño). La artillería en la Melee está sujeta a penalizaciones especiales, ver 7.4.

3.25 Artillería a Caballo



La Artillería asignada a unidades de Caballería. Funcionan como la artillería normal, excepto que tienen un Movimiento de 10 y pueden (a diferencia de la otra Artillería) efectuar ataques de Melee.

JERARQUÍA DE MANDO

USA AHQ MEADE	CSA AHQ LEE
1. Slocum (XII) <i>Williams</i>	1. Longstreet (I) <i>McLaws</i>
2. Sedgewick (VI) <i>Newton</i>	2. Ewell (II) <i>Early</i>
3. Reynolds (I) <i>Doubleday</i>	3. Hill (III) <i>Anderson</i>
4. Howard (XI) <i>Schurz</i>	4. Stuart (caballería) <i>Hampton</i>
5. Hancock (II) <i>Gibbon</i>	
6. Sckles (III) <i>Birney</i>	
7. Sykes (V) <i>Ayres</i>	
8. Pleasanton (caballería) <i>Buford</i>	

Los CHQs están listados por jerarquía. Un CHQ caído es sustituido por el DHQ de mayor jerarquía (en letra cursiva) de aquel cuerpo. Es decir el DHQ Williams sucede al CHQ Slocum.

La Opción Hancock

Reynolds mandó todas las fuerzas USA en Gettysburg hasta que resultó muerto alcanzado por un tirador de primera alrededor de las 10:30 AM durante el Día 1, Howard se convirtió en "el comandante del ejército" hasta que Hancock, enviado por Meade al enterarse de la muerte de Reynold, llegó al campo de batalla alrededor de las 4 PM. Hancock era más joven que Howard, pero tenía la confianza de Meade. El general Slocum apareció alrededor de las 6 PM con su 12º Cuerpo y Hancock se marchó poco después dejando a Slocum al mando. El comandante del ejército Meade no apareció hasta las 3 AM del día siguiente. De ahí que, durante el Día 1, Reynolds mandó al ejército de la Unión, después Howard, luego Hancock, y finalmente Slocum.

3.3 UNIDADES ESPECIALES

3.31 Tiradores de Primera de Berdan

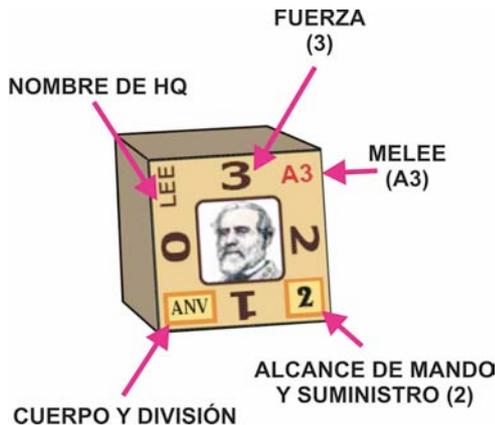


Tiradores de élite que llevaron uniformes de color verde oscuro. Aunque nominalmente conectado a la brigada de Ward en la División de Birney (III Cuerpo) los tiradores de primera operaron como una media-brigada independiente. Esta unidad A3 puede Disparar o involucrarse en combate de Melee **sin el mando**, pero tienen en *Melee* A1.

3.32 La Brigada de Lockwood



Una brigada novata unida a última hora al 12º Cuerpo. Lockwood superaba en grado a otros comandantes de brigada en el cuerpo. Slocum no quiso que el inexperto Lockwood se convirtiera en un comandante de división, así que la brigada fue tratada como un **Recurso de Cuerpo**. La Mayor parte de los juegos sobre Gettysburg tratan la brigada como "pobre", pero en realidad luchó bien durante el Día 2. Lo tasamos como B2.



4.0 MANDO

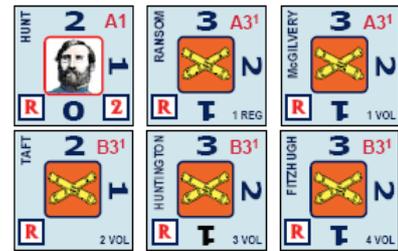
4.1 FASE DE MANDO

La primera fase en un Turno de Juego es la FASE DE MANDO. Se necesita el mando para el Combate, pero no para el Movimiento.

El jugador USA tiene la opción de enviar a HANCOCK para sustituir a cualquier CHQ caído. HANCOCK llega (por Taneytown Road) cuatro (4) horas más tarde y funciona como el CHQ suplente (quizás AHQ) hasta que llegue Meade.

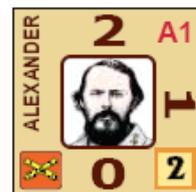
Artillería USA de la Reserva

La Artillería USA de la Reserva (R), está bajo el mando de HUNT, puede mandar Disparar y Suministra a cualquier artillería USA, excepto a la Artillería a Caballo. La Artillería de la reserva también puede ser disparada por cualquier DHQ de la Unión.



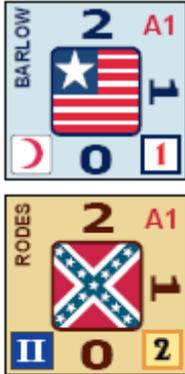
HQ Artillería CSA

El comandante oficial de la artillería CSA fue PENDLETON. Era un buen administrador, pero un pobre "jefe de guerra". Por acuerdo de todo el mundo, el papel bélico fue delegado en ALEXANDER, el comandante de artillería más antiguo del I Cuerpo de LONGSTREET. El HQ ALEXANDER puede mandar Disparar y Suministra a toda la artillería CSA, excepto a la Artillería a Caballo. Alexander es suministrado por LEE, no por LONGSTREET.



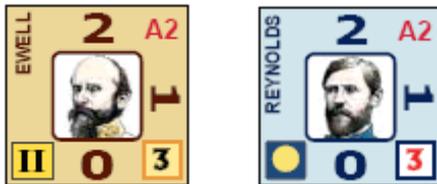
4.2 TIPOS DE HQ

4.21 HQ de División (DHQ)



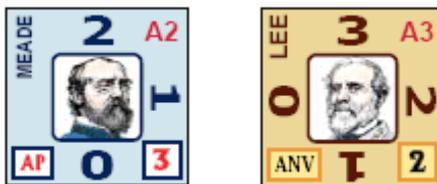
Los DHQs tienen una bandera de batalla de la Unión o Confederada. El jugador CSA tiene nueve DHQs y el jugador USA tienen diecinueve. Los DHQs mandan el Combate y el Suministro para las unidades de la misma división.

4.22 HQ de Cuerpo (CHQ)



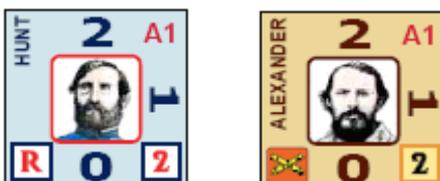
El jugador CSA tiene tres CHQs y el jugador USA tiene siete. Los CHQs mandan Suministro (pero no Disparo) a cualquier unidad en su Cuerpo, por lo general añadiendo pasos a los DHQs que estén a su alcance.

4.23 HQ de Ejército (AHQ)



Ambos lados tienen un AHQ. Pueden mandar Suministro (pero no Disparo) a cualquier unidad, de la manera más eficiente añadiendo pasos a los CHQs. Los AHQs requieren el Suministro Nocturno para ser reconstruidos.

4.24 HQ de Artillería



La Doble Defensa

El efecto de D2 es más sustancial que simplemente "doble". Si una unidad defensora recibe solamente un medio impacto, se recupera después de que la Fase de Disparo acaben.

La D2 no se aplica en la Melee porque los bosques y rocas son una ventaja a medias para el Defensor. Ofrecen protección, pero también permiten al Atacante acercarse con cobertura. La épica lucha entre el 15° de Alabama y el 20° de Maine por Little Round Top ilustra el punto. El regimiento de CSA, bajo la cobertura de los árboles, apareció de repente y cargó a solamente 100 yardas de la Línea USA.

La elevación y LV (Línea de Visión)

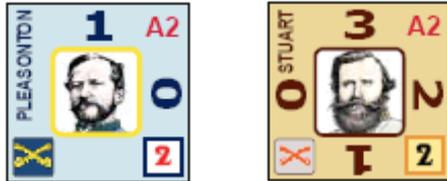
Para determinar la elevación, use solo el terreno aplicable a la LV. Por ejemplo, Blocher Knoll (D5) no tiene +1 elevación para sus dos hexsides que no son cerros. En general, una LV existe cuando:

- _ El Objetivo está adyacente.
- _ El Objetivo está a la misma elevación y todo el terreno de Bloqueo está a un nivel inferior.
- _ El Objetivo está más alto y más cerca (o equidistante) al terreno no Obstructor.
- _ El Objetivo está más bajo y más allá (o equidistante) del terreno Obstructor.

GETTYSBURG: Badges of Courage™

Cada lado tiene un CHQ de Artillería que puede mandar Disparar o Suministrar a cualquier artillería dentro del alcance de su mando, excepto a la Artillería a Caballo. El HQ de Artillería es suministrado por el AHQ.

4.25 HQ de Caballería



Cada lado tiene un CHQ de Caballería para mandar la artillería a caballo y la caballería. El Jugador USA también tiene tres DHQs de caballería que funcionan normalmente dentro de sus propias divisiones. El CHQ de Caballería es suministrado por el AHQ.

4.3 ACTIVACIÓN DE LOS HQ

En la FASE DE MANDO, el jugador activo puede activar (volver boca arriba) tantas unidades DHQ como desee. Los DHQs pueden desplegarse en un hex **adyacente** Amigo antes de que se activen, pero no pueden sobreapilarse. Las unidades de la división correspondiente dentro del Alcance de Mando del DHQ activado están "bajo su mando".

Después de que la FASE DE MELEE se ha terminado, se reduce en cada HQ activo un (1) paso. Los HQs ahora pueden ser activados para el Suministro al costo de un paso. Ver 8.0.

Un HQ con cero (0) de fuerza no puede ser activado, pero su fuerza puede ser aumentada en el Suministro.

4.4 RECURSOS DE CUERPO

Ambos lados tienen "**recursos de cuerpo**", principalmente la artillería que se adjunta a nivel de cuerpo. Estas unidades tienen el mismo símbolo de cuerpo que el CHQ. Los Recursos de cuerpo son mandados para disparar por cualquier DHQ activo de los mismos cuerpos dentro de su Alcance de Mando. Solo pueden ser construidos directamente por CHQs o AHQs.

4.5 ALCANDE DE MANDO

Todos los HQs tienen un determinado Alcance de Mando mostrado sobre su esquina inferior derecha. El Alcance de Mando puede ser trazado a través de hexes Amistosos o Neutros, pero no por hexes Enemigos. (Ver: 6.6).

4.6 JERARQUÍA DE MANDO

Al comienzo del juego, antes de que Lee o Meade entren en el juego, el CHQ de más jerarquía sobre el campo de batalla ejerce como AHQ temporal, quizás solo hasta

que el oficial de alta graduación aparece. Los AHQs temporales tienen los mismos poderes que el AHQ, excepto que ellos usan su propio Alcance de Mando y Suministros.

La Jerarquía de Mando está anotada en la columna enmarcada de la página 7. Ver también la opción HANCOCK.

4.61 Eliminación de un HQ

Los HQs son eliminados en el combate como cualquier otra unidad. El siguiente oficial de alta graduación (sobre el campo de batalla) asume el mando.

Un DHQ caído es reconstruido (sin coste) con fuerza cero en la posición de su CHQ (o el actual AHQ si su CHQ no está sobre el campo de batalla) en la siguiente FASE DE SUMINISTRO amiga. El jugador enemigo recibe un bloque de líder "Caído" para su registro de Puntos de Victoria.

Un CHQ caído **no es sustituido**. El DHQ siguiente en la jerarquía funciona como CHQ (ver la columna enmarcada de la página 7). Tal DHQ "ascendido" puede mandar las tropas de su propia división (solo) para Disparo/Melee y Suministrar a cualquier unidad en el Cuerpo. Ellos mismos solo pueden ser suministrados por el AHQ.

Un AHQ caído **no es sustituido**. En lugar de eso, el CHQ mayor en la jerarquía (sobre el campo de batalla) ahora funciona como AHQ, y su DHQ mayor se convierte en CHQ.

5.0 DISPARO DE COMBATE

5.1 FASE DE DISPARO

La FASE DE DISPARO sigue a la FASE DE MANDO. Solo los bloques dentro del Alcance de Mando de un DHQ activo son elegibles para disparar. Todos los HQs de Combate deben ser activados antes de que comience cualquier disparo. Los HQs no pueden disparar ellos mismos (pero ver 7.5).

Unidades de caballería y de Infantería pueden Disparar solo cuando están adyacentes a unidades objetivo. La artillería tiene alcance de fuego hasta de tres (3) hexes. Ver 5.3.

5.2 UNIDADES QUE DISPARAN

Para disparar, descubra su unidad y tire tantos dados como la Fuerza actual de su bloque. Se consigue un impacto por cada tirada **igual o menor** que el Valor de la Potencia de fuego del bloque.

***Ejemplo:** Para disparar una Infantería 3, tire 3 dados. Si la potencia de fuego es B2, consigue impactos con resultados de "1" o "2". Otros resultados son fallos.*

5.21 Límite de Disparos

Los disparos de la Infantería, Caballería y Artillería (a corto y largo alcance) se limitan a **una** unidad por turno a través de **cada** hexside (del hex de la unidad que dispara) independientemente del terreno.

5.22 Efectos del Terreno

Algunos tipos de terreno tienen una penalización de Disparo que reduce la potencia de fuego. De ahí que los disparos a través de **hexsides** de Bosques es -1 (B2=B1). Las penalizaciones del terreno son acumulativas y pueden resultar en potencia de fuego "0" (ningún dado). Así pues, Bosque+Río, es -2 (A3=A1). Ver la Carta de Efectos del Terreno en la última página para las penalizaciones.

5.23 Asignación de Impactos

Los bloques enemigos no pueden ser apuntados individualmente. Cada impacto es aplicado al bloque enemigo más fuerte en el hex apuntado. Cuando dos o más bloques comparten la Fuerza más alta, el dueño escoge cual de ellos reduce su fuerza. Las unidades que reciben impactos por Disparos de Combate no tienen que ser reveladas.

Nota: El combate no es simultáneo. Todos los impactos son aplicados inmediatamente.

5.24 Doble Defensa (D2)

Algunos hexes (no hexsides) dan D2 a las unidades defensoras. Esto significa que se requieren dos impactos para que pierdan un paso. Cada impacto es tratado como un medio impacto y el siguiente impacto debe recibirlo la misma unidad.

Los medio impactos no llevan desde el Combate de Disparo al Combate de Melee (7.0). Las unidades se reponen de un medio impacto al final de la Fase de Disparo.

La Doble Defensa es ignorada en el Combate de Melee. Ambos lados tienen D1 (normal).

5.3 DISPAROS DE LA ARTILLERÍA

LÍNEA DE VISIÓN (Diagrama 1)

Los siete objetivos posibles para los disparos de una unidad de artillería disparando a través del arco del hexside Q10/S10 están a la vista debajo. Las flechas blancas indican que no hay LV.

R11 es fuego de corto alcance. La LV no aplica.

R12 está al mismo nivel sin terreno obstructor.

S12 y **T12** están al mismo nivel, pero tienen la Doble Defensa por Bosques.

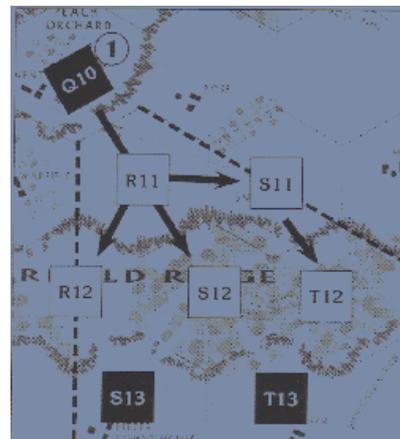
S11 está a nivel inferior sin terreno obstructor.

S13 y **T13** están a nivel inferior con terreno obstructor.

Estos hexes no pueden ser apuntados desde Q10.

Trayecto de Fuego

Para ayudar a determinar el terreno obstructor, primero trace hacia dentro del hex adyacente delantero, y luego escoja un sendero como se muestra debajo hacia el objetivo. Existe una LV si puede ser trazado un camino por terreno no obstructor. Este método clarifica, por ejemplo, que S11 no es ocultado por el huerto a su nordeste.



5.31 Alcance de la Artillería

La artillería puede disparar hasta tres (3) hexes, sujeta al mando, una unidad por hexside, y con una LV despejada (5.33).

Un Cono de Fuego (ver el diagrama 1 en la página 12) define los únicos siete posibles hexes objetivo disparando desde un hexside en particular.

El Corto Alcance es un hex; el Largo Alcance son dos o tres hexes. Se dan dos potencias de fuego, más grande para el Corto Alcance, más pequeño (escrito en superíndice) para el Largo Alcance. Es decir una artillería con valor **A3¹** tiene A3 en Corto Alcance y A1 en Largo Alcance.

Las penalizaciones de fuego para el terreno de los *hexsides* aplican para los disparos de Artillería de *Corto Alcance*.

Las penalizaciones de fuego para el terreno de los *hexsides* se ignoran para los disparos de Artillería de *Largo Alcance*.

Importante: *Las unidades de artillería deben ser reveladas cuando entran en una ZOC enemiga o en un hex de primera línea, y permanecen boca arriba hasta que abandonen todos los hexes de primera línea o ZOCs. Esto se aplica a ambos lados, pero las unidades son reveladas solo después de que todo el movimiento se ha completado para este turno. Una unidad de Artillería revelada puede ser apuntada por cualquier unidad que pueda disparar (no Melee) contra ella durante su turno. Todos los impactos son aplicados solo a la unidad de Artillería apuntada (los impactos en exceso se pierden).*

5.32 Ser Rechazado por Impactos

Los disparos de *Largo Alcance* no puede eliminar unidades enemigas directamente. En lugar de eso, cuando una unidad normalmente recibiría su último impacto, ésta unidad es rechazada, queriendo decir que debe retirarse a un hex adyacente *Amigo*. Si no hay ningún hex con esas características, o el único hex disponible *Amigo* está al límite de apilado, entonces la unidad rechazada es eliminada.

5.33 Línea de Visión (LV)

Con el disparo de Largo Alcance (solo), el terreno bloqueador debe ser tenido en cuenta. El terreno bloqueador es definido como hexsides con terreno a un nivel más alto, o Bosques o Ciudad. Las granjas, Arroyos, Ríos, Pantanos, y Caminos no Bloquean el terreno. Las unidades amigas y enemigas no Bloquean el terreno.

Cuando las unidades que disparan y las unidades objetivo están en el mismo nivel, hay LV a no ser que intervenga un terreno bloqueador más alto.

Cuando las unidades que disparan y las unidades objetivo están en elevaciones diferentes, un objetivo a un nivel más elevado debe estar más cercano (o equidistante) al terreno Obstructor para tener LV, pero un objetivo a un nivel inferior debe estar más lejos (o equidistante) del terreno Obstructor para tener LV.

6.0 MOVIMIENTO

6.1 FASE DE MOVIMIENTO

LA FASE DE MOVIMIENTO sigue a la FASE DE DISPARO. Durante cada FASE DE MOVIMIENTO, el jugador activo puede mover tantas o tan pocas de sus unidades como desee, excepto las unidades que participaron en la FASE DE MANDO o la FASE DE DISPARO que no pueden moverse. El jugador enemigo no puede moverse durante su FASE DE MOVIMIENTO.

6.2 APILAMIENTO

El Apilamiento es el número máximo de bloques que pueden ocupar un hex. Esto varía por el terreno. Los Límites de Apilamiento están anotados en la TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO (última página).

Los Límites de Apilamiento se aplican a todas las unidades, incluyendo los HQs. Los Límites de Apilamiento se aplican al final de cada fase. Las unidades sobreapiladas son eliminadas.

Durante una Melee, el Atacante tiene el mismo Límite de Apilamiento que el Defensor. Es decir tres (3) unidades pueden atacar en un hex de BOSQUES para la Melee.

6.3 PUNTOS DE MOVIMIENTO (MP)

Todas las unidades tienen una Concesión de Movimiento como se indica en la TABLA DE DATOS DE UNIDAD (última página). Esta concesión es el número máximo de MPs disponibles en una FASE DE MOVIMIENTO. Las unidades gastan MPs según el **hexside** cruzado (el terreno del hex es irrelevante) y no puede exceder su concesión. Las unidades pueden moverse menos, pero no pueden guardar MPs.

6.4 EI TERRENO Y EL MOVIMIENTO

Los Puntos de Movimiento son gastados dependiendo del **hexside** cruzado. Una unidad gasta 2MP para cruzar un hexside DESPEJADO. Por lo tanto, una unidad con 6MP puede moverse por tres (3) hexsides DESPEJADOS.

Ejemplos de Movimiento

DESPEJADO; 2MP (movimiento base)
 BOSQUES: +1 = 3MP
 ARROYO: +1 = 3MP
 RÍO: +2 = 4MP
 PANTANO: +3 = 5MP
 CERRO +1 = 3MP
 COLINA: +3 = 5MP
 BOSQUES+ARROYO: = 4MP
 BOSQUES+RÍO: = 5MP
 BOSQUES+CERRO: = 4MP
 BOSQUES+COLINA: = 6MP
 BOSQUES+RÍO+COLINA = 8MP

Independientemente del terreno, los caminos Principales tienen un movimiento bajo de 1MP; los caminos secundarios tienen un movimiento bajo de 2MP. Los Vados y Puentes son una continuación de sus caminos de unión. Ellos **no** tienen un coste extra para el Movimiento.

Las penalizaciones al movimiento por Cerros y Colinas se aplican solamente al movimiento **cuesta arriba**.

Hexes de Primera Línea

Los Hexes de Primera Línea tienen similares ZOCs excepto que también incluyen a hexes Amigos ocupados. Los Límites de Movimiento se aplican al movimiento en, dentro de, o desde cualquier Hex de Primera Línea. Los límites simulan la dificultad de mantener la formación de los hombres en línea por largo tiempo cuando están cerca del enemigo.

Los Caminos de Entrada



Este es el símbolo para los caminos de entrada.

Otros caminos que entran en el mapa no son caminos de entrada válidos.

Excepto como se indica en el Movimiento por un Camino, cada hexside cruzado gasta al menos 2MP. El cruce de un hexside que contiene otro terreno gasta la suma de sus MPs respectivos. Se dan ejemplos en la columna enmarcada en la página 14. Una unidad siempre puede moverse un hex independientemente del terreno.

6.5 EL MOVIMIENTO POR CAMINOS



Hay dos clases de caminos, Principal (línea gruesa) y Secundario (línea delgada). El costo por un camino principal es de 1MP por hexside y el costo por un camino secundario es de 2MP. El movimiento por un camino anula todas las penalizaciones de terreno para el movimiento. Por ejemplo, una unidad de infantería puede mover hasta seis hexes a lo largo de un camino Principal independientemente del terreno.

6.6 CONTROL DEL HEX

El control del Hex es determinado por la posición de las unidades al principio de un Turno de Jugador.

El control del Hex es importante para el Despliegue de HQ, el Alcance del Mando, Retiradas de Melees, y el control de hexes de Victoria.

6.61 Zonas de Control (ZOCs)

Las unidades ejercen una Zona de Control (ZOC) en todos los hexes adyacentes que estén libres. Todos los hexes son *Amigos*, *Enemigos*, o *Neutrales*.

- **AMIGOS:** los hexes ocupados por unidad(es) amigas o los hexes libres que están adyacentes y sin oposición.
- **NEUTRALES:** hexes libres, excepto los que son Amigos o Enemigos. Un hex libre en el cual ambos lados ejercen un ZOC es también Neutral.

EN COLUMNA Y EN LÍNEA (Opcional)

La táctica de la Guerra Civil requería que la infantería luchara en línea y marchara en columna. Los jugadores pueden asumir que las unidades están siempre en Línea a no ser que estén marcadas (vueltas boca abajo) para ser identificados como en Columna. Los efectos son:

- Las unidades se cambian de una formación a otra durante la FASE DE MOVIMIENTO al costo del 50 % de su Movimiento. Las unidades requieren el 100 % de su Movimiento para cambiar de Formación en un hex de Primera Línea.
- Solo las unidades en Columna pueden usar el Movimiento por Caminos; las unidades en Línea no pueden.
- Las unidades en Columna tienen un límite de Apilamiento de 1 independientemente del terreno. Las unidades en Columna no pueden entrar en ningún hex que contenga otras unidades amigas, tampoco las unidades en Línea pueden entrar en un hex que contenga unidades en Columna.
- Las unidades en Columna no pueden Disparar. En la Melee, pueden retirarse normalmente, o cambiarse a Línea en la primera Ronda de Melee.
- Las unidades entran en el mapa en Columna o Línea a elección del dueño.

GETTYSBURG: Badges of Courage™

- **ENEMIGOS:** Hexes amistosos al Enemigo. Las ZOCs no se extienden a los hexes enemigos ocupados.

Las unidades deben detenerse cuando ENTRAN en una ZOC enemiga, o cuando se mueven de una ZOC enemiga a otra.

El control del hex se cambia solo **al final** del Turno del Jugador actual. Un hex que parece Neutral, de hecho todavía puede ser un hex Enemigo para el final del Turno.

6.62 Hexes de Primera Línea

Todos los hexes adyacentes a unidades Enemigas son hexes DE PRIMERA LÍNEA. Cada hexside de un hex de Primera Línea tiene un Límite de Movimiento de dos unidades. Esto puede ser dos unidades en, o dos unidades hacia fuera, o una unidad en y una hacia fuera. Todas las unidades que se mueven hacia dentro o desde dentro de hexes de Primera Línea deben detenerse.

6.7 LOS CAMINOS DE ENTRADA

El momento de la entrada de refuerzos en el juego es durante la FASE DE MOVIMIENTO. Las unidades entran en su camino indicado y/o en caminos de entrada adyacentes. Los refuerzos pueden dividirse entre varios caminos de entrada posibles, pero la integridad de la división debe ser mantenida. El hex del borde del mapa es contado como el primer hex para el movimiento. Si el camino de entrada es secundario, 2MP son consumidos en la entrada.

El jugador que mueve puede desplegarse en hexes adyacentes, y también puede desplegar una o dos unidades por hex del borde del mapa ocupado y efectuar un Ataque de Melee normal. Este caso especial no requiere el Mando. El Atacante puede retirarse fuera del mapa (Ver 2.4).

Los Límites de hexside de Primera Línea (6.62) no se aplican a hexes del borde del mapa, pero las unidades todavía deben detenerse al entrar en una ZOC enemiga.

7.0 COMBATE DE MELEE

7.1 FASE DE MELEE

Las unidades de Primera Línea, en vez de disparar, pueden atacar un hex adyacente ocupado por el enemigo durante la FASE DE MOVIMIENTO. Se requiere el mando para efectuar este ataque, excepto como se indica en 7.8.

Una Melee está limitada a una unidad por hexside, pero un hexside ya usado para el DISPARO DE COMBATE puede ser usado otra vez para la Melee. Una Melee no puede exceder el límite de Apilamiento del hex enemigo, pero este límite se aplica a ambos jugadores. Ver: 6.2.

Las Melees se resuelven, hex por hex, en cualquier secuencia deseada por el jugador Amigo, pero solo *después* de que todo el Movimiento se haya completado. Todas las unidades son reveladas en la Melee.

7.2 RONDAS DE MELEE

Las Melees se resuelven entre una (1) a tres (3) Rondas. Cada unidad tiene un Turno de Combate por Ronda de Melee. En su Turno de Combate, una unidad puede luchar como Melee o Retirarse. La secuencia de Turnos de Combate depende de la letra de la Potencia de Fuego. Todos los bloques "A" van antes de todos los bloques "B", que van antes de todos los bloques "C", que van antes de los bloques "D". Los bloques defensores "A" van primero contra los bloques Atacantes "A", etcétera.

En la Melee, tire tantos dados como la *Fuerza actual* de un bloque. Se consigue un impacto por cada resultado **igual o menor** que la Potencia de Fuego del bloque.

Ejemplo: Para Melee de una Infantería 3, haga rodar 3 dados. Si la potencia de fuego es B2, consigue impacto con cada resultado de "1" o "2". Otros resultados son fallos.

Después de que la Ronda de Melee 1 ha sido completada, se repite la secuencia para la Ronda de Melee 2 si es necesario. A no ser que el Atacante gane el hex, sus unidades deben retirarse (7.7) durante la Ronda 3. Es decir, las unidades atacantes no puede hacer Melee en la 3ª Ronda; deben Retirarse, pero las unidades defensoras pueden luchar en Melee mientras haya una unidad enemiga en el hex.

7.3 EL TERRENO EN LA MELEE

Los Caminos nunca pueden ser usados para entrar en una Melee. Use el terreno que no sea de camino para determinar los efectos del terreno

Las penalizaciones para la Melee (ver la Carta de Efectos del Terreno) son determinados por el hexside cruzado en el combate. Las penalizaciones solo afectan al atacante durante la primera ronda de la Melee. Por lo tanto, cruzar un Bosque+Cerro tiene -2 (A3 = A1). Estas penalizaciones son acumulativas

Ejemplo de Combate de Melee

El jugador USA defiende un hex Despejado con tres unidades: B3 Infantería, C2 Infantería, y Artillería A3. El jugador CSA efectúa un ataque de Melee con dos unidades: A3 Infantería (vía hexside de BOSQUES) e Infantería B2 (vía hexside DESPEJADO). La secuencia de Turnos de combate en las tres Rondas de Melee sería:

Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3
USA A3 Art	² USA A1 Art	² USA A1 Art
¹ CSA A3 Inf	CSA A3 Inf	³ CSA A3 Inf
USA B3 Inf	USA B3 Inf	USA B3 Inf
CSA B2 Inf	CSA B2 Inf	³ CSA B2 Inf
USA C2 Inf	USA C2 Inf	USA C2 Inf

¹ Lucha como A2 en la 1ª Ronda porque el hexside cruzado era boscoso.
² Lucha como A1 en las Rondas 2ª y 3ª.
³ Debe Retirarse en vez de Disparar en la 3ª Ronda.

Retiradas de Melee

El control del hex no se cambia hasta el final del actual Turno de Jugador. Un hex que ahora está ocupado por una unidad Amiga todavía puede llegar a ser de control enemigo en el instante de la retirada.

y pueden causar la potencia de fuego "0".

La *Doble Defensa* (D2) **no se aplica** en la Melee.

7.4 LA ARTILLERÍA EN LA MELEE

La Artillería *no puede* atacar en la Melee. Se defienden normalmente con potencia de fuego de A3 o B3 en la 1ª Ronda, pero se reducen a A1 o B1 para las rondas posteriores.

La *Artillería a caballo* puede atacar en la Melee, pero también deben reducir la potencia de fuego después de la 1ª Ronda.

7.5 HQs EN LA MELEE

Los HQs no pueden atacar en la Melee. Los HQs pueden defenderse en el Combate de Melee como cualquier otra unidad según su fuerza actual y potencia de fuego. Puesto que pueden tener un paso de cero (0), los HQs siempre reciben el último impacto.

7.6 LA CABALLERÍA EN LA MELEE

Para la 1ª Ronda solamente, la potencia de fuego de la Caballería es -1 (A2=A1) si ellos ATACAN en la Melee, y +1 (A2=A3) si DEFIENDEN en la Melee.

7.7 RETIRADAS EN LA MELEE

Las unidades Atacantes siempre deben retirarse al hex o hexes adyacente(s) desde el que atacaron. Las unidades Defensoras deben retirarse a un hex adyacente Amigo, si está disponible, o a un hex Neutral en caso contrario. Las unidades nunca pueden retirarse a un hex Enemigo, o a otro hex de Melee no resuelta. Un máximo de una (1) unidad puede retirarse por hexside *cada* Ronda de Melee.

Retirarse fuera del tablero está permitido (ver 2.4).

7.8 MELEE SIN APOYO

Los Jugadores tienen la opción durante la Fase de Movimiento de comenzar una Melee sin Apoyo. Esto no requiere el Mando de un HQ, pero es restringido a **una** (1) unidad por hex de Melee, por solo dos rondas, en las cuales el Atacante debe retirarse en la 2ª Ronda.

El Combate sin Apoyo no puede ser usado para apoyar el combate de Melee normal. Como en otras Melees, los resultados no son determinados hasta que se haya completado todo el movimiento.

7.9 REAGRUPARSE

Las Unidades que ganan una Melee puede reagruparse, lo que significa que pueden retirarse inmediatamente a hexes adyacentes amigos, y/o el hex de victoria puede ser

reforzado por unidades amigas desde hexes adyacentes. Las unidades no pueden reagruparse en hexes enemigos o neutrales.

El límite del hexside de Melee de 1 unidad por hexside se aplica a ambas direcciones. Es decir si una unidad refuerza el hex, otra unidad que estaba ya en el hex no puede retirarse vía aquel mismo hexside.

8.0 SUMINISTROS

8.1 FASE DE SUMINISTROS

En el primer turno coloque todas las unidades de pie (excepto la Artillería en hexes de primera línea), y luego active HQS para el Suministro como desee. Los HQs pueden desplegarse a un hex adyacente amigo y luego activarse para el Suministro. La activación cuesta 1 paso sobre este HQ. El mismo HQ puede ser activado en ambas Fases de MANDO y SUMINISTRO en el mismo turno; cada activación cuesta 1 paso.

8.2 PUNTOS DE SUMINISTRO (SP)

Cada HQ tiene un valor de Suministros anotado en su esquina inferior derecha. Este es el mismo número que el Alcance de Mando. Estos puntos están disponibles para suministrar a las unidades del mismo grupo militar de esta forma.

DHQs pueden suministrar a cualquier unidad de la misma división.

CHQs pueden suministrar a cualquier unidad del mismo Cuerpo. Solo un CHQ (o AHQ) puede añadir pasos a un DHQ.

AHQs pueden suministrar a cualquier unidad. Solo un AHQ puede añadir pasos a un CHQ. Solo el Suministro Nocturno (9.73) puede reconstruir a los AHQs.

8.3 AUMENTO

Los Puntos de Suministro (SP) aumentan a las unidades debilitadas. Los HQs pueden gastar el suministro en la Fase de Disparo y recibir el suministro

Ejemplo de Tercera Ronda de Melee

Si una unidad CSA "B" **inicia** una Melee con una unidad USA "A", pero falla en eliminar la unidad USA en las rondas 1ª o 2ª, la unidad CSA debe retirarse en la ronda 3ª, pero **no hasta que** la unidad USA haga su Melee.

Si, en cambio, la unidad CSA "A" **inicia** la Melee contra una unidad USA "B", la unidad CSA se retira en la 3ª ronda **antes** de que la unidad USA pueda hacer su Melee.

Fase de Suministro

Esta fase simula una variedad compleja de efectos de batalla, reaprovisionamiento de municiones, ventajas de tropas que descansan, consolidar tropas desorganizadas, y recoger a los rezagados.

Ejemplo de Suministros

Meade es activado para Suministro con Fuerza 1. Tiene un Alcance de Mando y Valor de Suministro de 3. Dos SPs son gastados para levantar a Hancock (CHQ) y Slocum (CHQ) con un paso cada uno. El tercer SP es usado para levantar a Gibbon (DHQ) directamente ya que aquella división está bajo fuerte presión y el tiempo es el enemigo. Meade ahora se reduce en un paso a Fuerza 0, acabando la Fase de Suministro. Él no puede ser activado otra vez en este día, pero puede ser suministrado de nuevo en el Suministro Nocturno.

tro en la Fase de Suministro en el mismo turno. Las unidades nunca pueden recibir múltiples pasos de suministro en la misma Fase de Suministro.

Cada SP puede aumentar una (1) unidad (independientemente del tipo) por un (1) paso, sujeto a lo siguiente:

Alcance de Mando: la unidad debe estar dentro del Alcance de Mando del HQ. El Alcance de Mando no puede ser trazado por hexes Enemigos.

Hexes de Primera Línea: las unidades situadas en hexes de Primera Línea cuestan 2 SP por paso. Las unidades situadas en otra parte cuestan 1 SP por paso.

HQS no elegibles: Todos los HQS actualmente activos para el Suministro no pueden recibir el Suministro en la misma FASE DE SUMINISTRO. Es decir un CHQ activado para el Suministro, no puede ser aumentado a su vez por un AHQ activado en la misma Fase de Suministro.

8.4 SUMINISTRO NOCTURNO

Durante la FASE DE SUMINISTRO de un Turno Nocturno, cada jugador recibe los siguientes puntos de suministro:

CSA 12SP
USA 16SP

A diferencia del suministro normal, múltiples pasos pueden ser añadidos a las unidades mediante el Suministro Nocturno. Cada paso cuesta 2SP en hexes de Primera Línea, y 1SP en otra parte.

El Alcance de Mando no es un factor a tener en cuenta en el Suministro Nocturno. Sin embargo, para recibir el Suministro, las unidades USA deben trazar una Línea de Suministro al hex de entrada de BALTIMORE PIKE (L10), y las unidades CSA deben trazar una Línea de Suministro al hex de entrada de CASHTOWN PIKE (H14). Una Línea de Suministro es cualquier camino de hexes que no pase por un hex Enemigo.

Suministro Nocturno

Proporcionar el suministro en la retaguardia es mucho más fácil que en el frente. De ser posible, generalmente es sabio retirarse de noche.

Recuerde que una línea de suministros no puede ser trazada por hexes enemigos. Esto es realmente lo mismo que el suministro de día, que requiere el Alcance de Mando, que no puede ser trazado por hexes enemigos.

9.0 ESCENARIOS

9.1 PUNTOS DE VICTORIA (VPs)

Puntos de Victoria son anotados por ocupar ciertos hexes sobre el mapa, y por destruir unidades enemigas. Cuando se juega la hora final de cada día, el jugador CSA suma sus VPs.

- 10+ Victoria CSA
- 0-9 Empate
- <0 Victoria USA

9.11 Hexes de Victoria

Los Hexes de Victoria tienen un número grande NARANJA y son listados en la columna enmarcada. Solo el jugador CSA cuenta los puntos de terreno; el jugador USA no gana ningún punto por ocupar el terreno.

Solo se cuentan los hexes de Victoria Amigos al jugador CSA. Los hexes Neutrales y los controlados por el jugador USA son ignorados.

9.12 Unidades Eliminadas

También se cuenta 1VP por cada unidad enemiga eliminada. Ambos jugadores cuentan el número de unidades enemigas eliminadas. El total USA es restado del total CSA (el resultado puede ser negativo). Añada este número a la cuenta de terreno CSA.

Ejemplo: El jugador CSA ocupa Seminary Ridge (1vp), Gettysburg (2vp), y Benner Hill (1vp) para un total de 4vp. El jugador CSA ha perdido tres (3) unidades y el jugador USA ha perdido ocho (8) unidades, hay una diferencia de +5 para el CSA. La cuenta Final CSA es así 4+5 = 9vp. Esto es un Empate.

9.2 EL PRIMER DÍA

Coloque las unidades del Día 1 como viene en las Hojas de Orden de Batalla de cada lado. Despliegue a las 8AM las unidades en las posiciones y fuerzas indicadas. Debe desplegar en el hex indicado hasta el máximo de apilamiento, luego puede desplegar unidades adicionales en hexes adyacentes.

Hexes de Victoria

Se otorgan puntos de victoria de Terreno para ciertas posiciones. El jugador CSA debe ocupar o controlar (ZOC amigo) estos hexes para anotar los VPs. Los puntos son más un reflejo del camino que ellos dominan que el terreno en sí mismo.

1VP Seminary Ridge
 2VP Gettysburg
 1VP Benner Hill
 2VP Culps Hill
 2VP Cemetery Hill
 3VP Powers Hill
 2VP Little Round Top
 1VP Big Round Top
 1VP Peach Orchard

15VP

Brigadas Eliminadas

En Gettysburg no fue eliminada en realidad ninguna brigada. La *Iron Brigade* tuvo el 60 % de bajas, y las otras tuvieron pérdidas del 50 %, que fueron efectivamente eliminados de la batalla. Las unidades eliminadas en el juego son "brigadas eliminadas".

Victoria del día 1

El resultado más probable jugando al Día 1 es un empate. Esto tiene el propósito de animar a jugar el Día 2. Sin embargo, usando el Día 1 como un escenario único, modifique los VPs así:

CSA 4 o menos VPs = Victoria USA

CSA 5-9 VPs = Empate

CSA 10 +VPs = Victoria CSA

GETTYSBURG: Badges of Courage™

El Jugador USA despliega primero, luego despliega el Jugador CSA. El CSA tiene la iniciativa para el primer turno. Este escenario acaba después del turno de las 8 PM.

9.3 EL SEGUNDO DÍA

Prepare las unidades para la **LOCURA DE SICKLES**. Comience a las 4 PM, y acabe después del Turno Nocturno. El jugador CSA tiene la iniciativa en el primer turno.

9.4 EL TERCER DÍA

Prepare las unidades para la **CARGA DE PICKETT**. Comience a la 1 PM, y acabe después del Turno Nocturno. El jugador CSA tiene la iniciativa en el primer turno.

9.5 BADGES OF COURAGE (Las Insignias del Coraje)

Los tres días completos de la batalla. Use las Hojas Orden de Batalla de los días 1 y 2. Juegue el día 1 normal. Proceda con el turno de noche, y luego siga con el Día 2 empezando a las 8 AM con una tirada de dados para la iniciativa. Si fuera necesario, proceda con un segundo turno de noche y juegue el Día 3.

Después de cada día, determine los VPs normalmente. Si el resultado es un empate, la lucha sigue con el día siguiente. Si no gana ningún lado al final del Día 3, el juego acaba en tablas.

Aclaración: *La opción Longstreet del Día 2 en la hoja de Orden de Batalla no incluye a la División de Pickett.*

9.6 DESPLIEGUE LIBRE

Los jugadores pueden variar los despliegues históricos. El mejor método es de permitir cambiar a las unidades desplegadas, manteniendo siempre el mismo número de unidades en cada posición. Esto evita problemas que se relacionan con las ZOCs.

9.7 TURNOS DE NOCHE

Este Turno Especial separa dos días de batalla. Determine la Iniciativa normalmente.

9.71 Combate Nocturno

El Combate Nocturno está prohibido.

9.72 Movimiento Nocturno

Se permite a las unidades un Movimiento normal, excepto que no pueden entrar en ningún hex adyacente a una unidad enemiga.

Las unidades pueden salirse de hexes de Primera Línea pero el movimiento en / entre hexes de Primera Línea está prohibido de noche.

9.73 Suministros Nocturnos

Ambos jugadores reciben ahora el Suministro Nocturno. Ver 8.4.

9.74 Refuerzos Nocturnos

Los Refuerzos Nocturnos (II Cuerpo de la Unión) entran en los hexes de entrada de Taneytown, Emmitsburg, o los caminos Littleton y puede moverse como deseen a lo largo de aquellos caminos hasta el hex I6. Deben obedecer todas las reglas de movimiento nocturno.

10.0 COMBATE DE LA CABALLERÍA

Estas reglas opcionales simulan el combate (fuera del mapa) de Gettysburg de la caballería.

- Mantenga todas las unidades de caballería fuera del tablero, excepto la división de BUFORD y la brigada Jenkins.
- En el Día 3, la división de GREGG, si está sin oposición, entra en el mapa a lo largo de Hanover Road a las 3 PM. La división de KILPATRICK, si está sin oposición, entra en el mapa a lo largo de Emmitsburg Road a las 3 PM. La división de BUFORD, excepto MERITT, es retirada del juego. MERRITT es mandada por Kilpatrick.
- Varias brigadas de caballería incluidas en el juego no estaban en la batalla histórica. Los jugadores tiran un dado por cada brigada ausente para determinar si se hace disponible. Es decir un resultado de 5 o 6 añade la brigada de Huey a la división de GREGG, en caso contrario, ésta no llega.

USA: 5+Huey

CSA: 6+ Imboden
5+ Robertson
5+ Jones

Nota: si Huey falla en llegar, el jugador USA puede transferir a Custer desde Kilpatrick a la división de Gregg.

COMBATE DE LA CABALLERÍA

El papel de caballería en la Guerra civil fue principalmente el de actuar como exploradores y para guardar el flanco, un papel crucial en los tiempos anteriores al uso de la radio y el aire para la inteligencia.

Buford proporcionó excelente protección del flanco izquierdo para el Ejército del Potomac, un papel que él nunca podía haber realizado tan bien si JEB Stuart hubiera estado dirigiendo y protegiendo el avance Confederado. En cambio, Stuart cabalgaba alrededor del ejército de la Unión al este, ausente hasta el final del Día 2. Lee tropezó en Gettysburg, en gran parte por no estar consciente de la proximidad y la amenazadora concentración del 1^{er} ejército de Meade¹.

El más pequeño Ejército de Virginia del Norte ganó la batalla después de la batalla manteniendo una fuerte posición defensiva o por brillantes maniobras de flanco basadas en una superior inteligencia de la situación del enemigo. Ninguna de estas condiciones aplicaron en Gettysburg.

Las órdenes de JEB Stuart el Día 3 eran de cabalgar al este y al sur para atacar la retaguardia de la Unión. Se pretendía causar el pánico y la derrota después de una brecha por la infantería de LEE sobre Cemetery Ridge. El paseo de Stuart se encontró con la oposición de la división de GREGG, causando un combate de caballería tres millas al este fuera del mapa que acabó en tablas. Al mismo tiempo, la división de KILPATRICK, sin oposición, atacó el flanco derecho Confederado. Fueron rechazados después de una precipitada carga por Farnsworth contra la brigada de Texas de Robertson.

- STUART se opone a las divisiones de GREGG y KILPATRICK asignando brigadas a una o ambas *potenciales* batallas. Cada combate de caballería entonces se lucha como una Melee Especial de tres (3) rondas con las unidades USA como defensoras. No se requiere el mando de HQ, pero los HQS disparan en el combate de caballería normalmente. Una batalla es ganada si el enemigo es eliminado o se retira. No hay ninguna retirada obligatoria después de tres rondas de combate. Si ningún lado gana, la batalla llega a un punto muerto. Las unidades eliminadas cuentan como VPs normales.
- Una victoria CSA contra GREGG permite a la caballería CSA sobreviviente aparecer sobre Baltimore Pike a las 4 PM. Una victoria USA permite a las unidades de caballería de GREGG que sobrevivan aparecer sobre Hanover Road a las 4 PM.
- Una victoria CSA contra KILPATRICK permite a las unidades CSA sobrevivientes aparecer sobre Emmitsburg Road a las 4 PM. Una victoria USA permite a las unidades de caballería sobrevivientes de KILPATRICK aparecer sobre Emmitsburg Road a las 4 PM.
- Si una batalla llega a un punto muerto ningún lado puede entrar en el mapa con aquellas unidades.

Nota: Los jugadores pueden usar caminos opcionales adyacentes para entrar normalmente. No se obliga a los jugadores a entrar en el mapa si ganan una batalla, si piensan que sus fuerzas están demasiado castigadas como para arriesgarlas.

¹ La crítica a Stuart por privar a Lee de su "ojos y oídos" es un poco exagerada. Lee realmente tenía otras tres brigadas de caballería cerca (Jones, Imboden y Robertson) que él no utilizó en ausencia de Stuart. Jones y Robertson estaban en Fairfield, solamente nueve millas hacia el sudoeste de Gettysburg. Imboden protegió el tren del Ejército, que fue estirado para el noroeste diez millas a lo largo de Cashtown Pike. El II Cuerpo de Ewell tenía su propia brigada de caballería (Jenkins). Jones o Robertson fácilmente podrían haber sido asignados al Cuerpo de la Colina para explorar delante de la división de Heth.

LA LOCURA DE SICKLES**DÍA 2, 4 PM, CSA es el jugador 1.****L4:** MEADE 2, HUNT 2, PLEASANTON 1.**M4:** Ransom 3, Taft 2, Huntington 3, Fitzhugh 3.**I CUERPO****K4:** ROBINSON 1, Paul 2, Baxter 2.**L5:** DOUBLEDAY 1 (CHQ)*, Stannard 4, Rowley 2, Stone 2.**J5:** WADSWORTH 1, Wainwright 2, Cutler 2.**II CUERPO****M5:** HANCOCK 3, Hazard 3, Zook 2.**L6:** HAYS 2, Carroll 2, Smyth 3, Willard 3.**M6:** GIBBON 2, Harrow 3, Webb 3, Hall 2.**N6:** CALDWELL 2, Cross 2, Kelly 1, Brooke 2.**III CUERPO****P9:** SICKLES 2, HUMPHREYS 2, Brewster 4.**O9:** Carr 4.**P10:** Burling 3.**Q9:** BIRNEY 2, De Trobriand 3, McGilvrey 3.**Q10:** Graham 3, Randolph 3.**R9:** Ward 3.**T9:** Berdan 2.**V CUERPO****L3:** SYKES 2, MARTIN 3.**M3:** AYRES 2, Burbank 2, Day 3, Weed 3.**M2:** CRAWFORD 2, Fisher 3, McCandless 3.**L2:** BARNES 1, Tilton 2, Sweitzer 3, Vincent 3.**VI CUERPO****L1:** Baltimore Pike arrival beginning at 5PM.**XI CUERPO****K6:** HOWARD 1, SCHURZ 1, Schimmelfennig 1, Krzyzanowski 1.**K5:** STEINWEHR 1, Smith 2.**J6:** BARLOW 1, Osborn 2, von Gilsa 1, Ames 1.**XII CUERPO****L3:** SLOCUM 2.**K3:** Muhlenburg 2, Lockwood 4.**J4:** WILLIAMS 2, McDougall 3, Kane 2.**J3:** Ruger 3.**I4:** GEARY 2, Candy 3, Greene 3.**UNIDADES ELIMINADAS (CSA VPs)**

REYNOLDS, Meredith, Coster.

Buford y los tres bloques de su división no forman parte de los escenarios del Día 2 o el Día 3. Pasaron la noche del 1 de julio cerca de Peach Orchard y luego fueron enviados al sur fuera del mapa para recuperarse. En el juego de campaña los jugadores eligen si hay que mantenerlos sobre el campo de batalla o no (ver 2.4).

*El DHQ Doubleday es también el CHQ del I Cuerpo. Puede mandar unidades de su propia división (solo) para disparar y puede Suministrar cualquier unidad del I Cuerpo. La capacidad de suministro limitada de un DHQ en este papel perjudica al Cuerpo.

LA CARGA DE PICKETT**DÍA 3, 1 PM, CSA es el jugador 1.****L5:** MEADE 1, PLEASANTON 0.**N5:** Ransom 3, Taft 2, Huntington 3, Fitzhugh 3.**M4:** HUNT 2, McGilvrey 1.**I CUERPO****L4:** ROBINSON 1, Paul 2, Baxter 2.**M6:** DOUBLEDAY 1 (CHQ)**, Stannard 4, Rowley 2, Stone 2.**J5:** WADSWORTH 1, Wainwright 2, Cutler 2.**II CUERPO****M5:** HANCOCK 3, Hazard 3, Kelly 1.**K6:** HAYS 2, Carroll 2, Smyth 3, Willard 3.**L6:** GIBBON 2, Harrow 3, Webb 3, Hall 1.**N6:** CALDWELL 1, Cross 1, Brooke 1, Zook 2.**III CUERPO****O6:** Brewster 2, Carr 2, Burling 2.**P6:** De Trobriand 1, Graham 1, Randolph 2.**O5:** BIRNEY 1 (CHQ)**, HUMPHREYS 1, Ward 2, Berdan 1.**V CUERPO****R7:** SYKES 1, MARTIN 2.**Q7:** CRAWFORD 1, Fisher 2, McCandless 2.**S8:** AYRES 1, Burbank 1, Day 2.**T8:** Weed 2.**P7:** BARNES 1, Tilton 2, Sweitzer 2, Vincent 2.**VI CUERPO****Q5:** SEDGEWICK 2, TOMKINS-1 3, TOMKINS-2 3.**P5:** WRIGHT 2, Torbert 2, Bartlett 3, Russell 3.**Q6:** NEWTON 2, Shaler 4, Eustis 3, Wheaton 3.**S6:** HOWE 1, Grant 4, Neill 4.**XI CUERPO****K5:** HOWARD 1, STEINWEHR 1, Smith 2.**K4:** SCHURZ 1, Krzyzanowski 1.**J6:** BARLOW 1, Osborn 2, von Gilsa 1, Ames 1.**XII CUERPO****L3:** SLOCUM 1, Lockwood 2.**K3:** WILLIAMS 1, Muhlenburg 2, McDougall 2, Ruger 2.**J4:** GEARY 1, Candy 2.**I4:** Kane 2, Greene 2.**CUERPOS DE CABALLERÍA****2 PM:** Despliegue para Combates de Caballería (10.0)**UNIDADES ELIMINADAS (CSA VPs)**

REYNOLDS, SICKLES, Meredith, Coster, Schimmelfennig.

** DHQ Doubleday es también el CHQ del I Cuerpo
DHQ Birney es también el CHQ del III Cuerpo

LA LOCURA DE SICKLES**DÍA 2, 4 PM, CSA es el jugador 1.**

M11: Lee 3.

I CUERPOR12: LONGSTREET 2, MCLAWS 2, ALEXANDER 2,
*Alexander 3.*Q12: Barksdale 3, Wofford 3, *Eshleman 2.*S12: Semmes 3, Kershaw 4, *Cabell 2.*

U12: HOOD 3, Law 4, Benning 3.

T12: *Henry 2, Anderson 4, Robertson 3.*

H14: PICKETT division arrives at 5PM.

II CUERPOG6: EWELL 2, *Nelson 2.*

G4: Jenkins 2.

E2: JOHNSON 2, Nicholls 2.

F2: Walker 3, Stuart 2.

G2: Jones 3, *Latimer 2.*G5: EARLY 3, Hoke 3, *Jones 2.*

G4: Smith 2.

H6: Hays 3, Gordon 3, *Dance 3.*G7: RODES 1, *Carter 2.*

H7: Doles 3.

I8: O'Neal 2, Ramseur 2.

H8: Daniel 3.

III CUERPOL11: HILL 2, *Pegram 2.*K10: PENDER 2, *Garnett 2.*J9: Perrin 3, Lane 2, *Poague 2.*K9: Thomas 3, *McIntosh 2.*

L10: Scales 1.

N11: ANDERSON 2.

M10: Posey 3, Mahone 3, *Lane 2.*

N10: Perry 1, Wright 3.

O11: Wilcox 3.

J12: HETH 1.

I12: Davis 2, Brockenbrough 1.

K12: Archer 2, Pettigrew 3.

UNIDADES ELIMINADAS (USA VPs)

Iverson.

LA CARGA DE PICKETT**DÍA 3, 1 PM, CSA es el jugador 1.**

M11: Lee 2.

I CUERPO

Q10: LONGSTREET 2, ALEXANDER 2.

P10: *Alexander 3, Eshleman 2.*Q9: MCLAWS 2, *Cabell 2.*

O9: Barksdale 2, Wofford 2.

R9: Semmes 2, Kershaw 3.

N9: PICKETT 2, *Dearing 2.*

*N10: Kemper 3, Armistead 4, Garnett 3.

T10: HOOD 2.

T9: Law 3.

S9: Benning 2.

U10: Robertson 2.

U12: Anderson 3, *Henry 2.***II CUERPO**G6: EWELL 2, *Jones 2, Hays 2.*

G4: Jenkins 2.

H3: Jones 2, *Latimer 1.*

H2: JOHNSON 1.

I3: O'Neal 2, Nicholls 1, Walker 2.

J3: Stuart 2, Daniel 2, Smith 1.

G5: EARLY 2, Hoke 2.

H6: Gordon 3, *Dance 3, Nelson 2.*I8: RODES 1, *Carter 2.*

I7: Doles 2.

J8: Ramseur 1.

Nota: Daniel, O'Neal, y Smith fueron transferidos al mando de Johnson desde otras divisiones del II Cuerpo. Las fuerzas para las brigadas de Johnson asumen que su ataque a primeras horas de la mañana sobre Culp's Hill se ha efectuado.

III CUERPO

L11: HILL 2,

M9: *Garnett 2, Poague 2.*J9: Perrin 3, Thomas 3, *McIntosh 2.**K9: Scales 2, Lane 3, *Pegram 3.*

K10: TRIMBLE 1.

N11: ANDERSON 1.

M10: Wright 1, *Lane 2, Posey 3, Mahone 3.*

*O10: Wilcox 2, Perry 1.

L10: HETH 1.

*L9: Archer 2, Pettigrew 3, Davis 3, Brockenbrough 2.

* Unidades asignadas a la Carga de Pickett

CUERPOS DE CABALLERÍA

2 PM: Despliegue para Combates de Caballería (10.0)

UNIDADES ELIMINADAS (USA VPs)

IVERSON, PENDER.

GETTYSBURG: Badges of Courage™

ÍNDICE

Artillería, 5.3
 Alcance, 5.31
 Ser Rechazado por Impactos, 5.32
 Línea de Visión, 5.33

Caminos Movimiento, 6.5
 Caminos de Entrada, 6.7

Columna y Línea, 6.0 (Columna enmarcada)

Combate Valor, 3.12

Cuerpos Activos, 4.3

Disparo de Combate, 5.0
 Fase de Disparo, 5.1
 Unidades que Disparan, 5.2
 Límite de Disparos, 5.21
 Asignación de Impactos, 5.23
 Doble Defensa (D2), 5.24

Escenarios, 9.0
 Primer Día, 9.2
 Segundo Día, 9.3
 Tercer Día, 9.4
 Badges of Courage, 9.5
 Despliegue Libre, 9.6

HQ Tipos, 4.2
 Activación, 4.3
 AHQ, 4.23
 CHQ, 4.22
 DHQ, 4.21
 Artillería HQ, 4.24
 Caballería HQ, 4.25

Hex Control, 6.6
 Zonas de Control (ZOCs), 6.61
 Hexes de Primera Línea, 6.62

Iniciativa, 1.1

Mando, 4.0
 Fase de Mando, 4.1
 Alcance de Mando, 4.5
 Jerarquía de Mando, 4.6

Melee Combate, 7.0
 Melee Fase, 7.1
 Melee Rondas, 7.2
 Artillería en Melee, 7.4
 Melee Retiradas, 7.7
 Melee Sin Apoyo, 7.8

Movimiento, 6.0
 Movimiento Fase, 6.1
 Movimiento Puntos (MPs), 6.3
 Movimiento Valor, 3.12
 Movimiento Fuera del Tablero, 2.4
 Movimiento por Caminos, 6.5
 Apilamiento, 6.2

Noche Turnos, 9.7
 Noche Suministro, 9.73
 Noche Refuerzos, 9.74

Suministros, 8.0
 Suministros Fase, 8.1
 Suministros Puntos, 8.2
 Suministros Aumento, 8.3
 Suministros Aumento, 8.3

Terreno, 2.2
 Elevación, 2.3
 Efecto en los Disparos, 5.22
 Efecto en la Melee, 7.3

Unidad Datos, 3.1
 Unidad Fuerza, 3.11

Victoria Puntos (VPs), 9.1
 Hexes de Victoria, 9.11
 Unidades Eliminadas, 9.12

TURNO DE JUEGO	DATOS DE UNIDAD			
[1] INICIATIVA	UNIDAD	MOV	DISPARO	MELEE
[2] TURNO JUGADOR 1	AHQ	8	NO	BÁSICO
Mando	CHQ	8	NO	BÁSICO
Disparo	DHQ	8	NO	BÁSICO
Movimiento	Artillería	8	A3 / A1 ¹	A3
Melee	Infantería	6	BÁSICO	BÁSICO
Suministros	Caballería	10	BÁSICO	BÁSICO
[2] TURNO JUGADOR 2 (Como el Jugador 1)	Art. a Caballo	10	A3 / A1 ¹	A3
¹ Potencias de Fuego para Corto / Largo Alcance. Algunas unidades son B3/B1.				

EFECTOS DEL TERRENO						
TERRENO	LÍMITES HEXSIDES			LÍMITES HEX		
	MOV	DISPARO	MELEE ¹	APILAM	LV	COMBATE
DESPEJADO	2	Básico	Básico	4	+0	Básico
CAMINO (Principal)	1	Básico	Básico	1 ²	+0	•
CAMINO (Secundario)	2	Básico	Básico	1 ²	+0	•
BOSQUES	+1	-1	-1	3	+1	D2 ³
HUERTOS	+1	-1	-1	3	+1	Básico
PANTANO	+3	-1	-1	2	+0	Básico
POBLACIÓN ⁴	+1	-1	-1	3	+1	Básico
ROCAS ⁵	•	•	•	2	+1	D2 ³
RÍO	+2	-1	-1	•	+0	•
ARROYO	+1	Básico	-1	•	+0	•
PUENTE / VADO ⁶	+0	•	•	•	+0	•
CERRO	+1 ⁷	Básico	-1 ⁷	•	+1	•
COLINA	+3 ⁷	-1 ⁷	-2 ⁷	•	+2	•

¹ La Reducción en la Potencias de Fuego (B2=B1) aplica solo al Atacante en la Ronda 1 de la Melee. El Defensor tiene la Potencia de Fuego Básica. Las penalizaciones son acumulativas para las unidades cruzando dos o más tipos de terreno. Por ejemplo, unidades cruzando Bosque+Colina, tienen un -3 en la Ronda 1 de la Melee. Puede resultar en Potencia de Fuego "0" (ningún dado).

² Los caminos anulan el terreno para el movimiento. Los Vados y los Puentes son tratados como caminos. El Apilamiento aplica solo en unidades en *Columna* si se juega esa regla. El Apilamiento de unidades en *Línea* depende del terreno del hex.

³ D2 = Doble Defensa. Una unidad con un medio impacto, debe recibir también el otro medio impacto. La D2 no aplica en el combate de Melee.

⁴ Solo hexes y hexsidés de Gettysburg.

⁵ Solo Devil's Den -Guardia del Diablo- (S9).

⁶ Use como caminos para el movimiento y como Arroyo / Río para el Combate

⁷ Solo subiendo cuesta arriba.