

INTRODUCCION

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 histórico de batalla. Las unidades militares están representadas por bloques que proporcionan una elegante mecánica para la Niebla de Guerra y la Reducción de Pasos. Se debe pegar una etiqueta autoadhesiva 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 durante 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.

CONTENIDOS

- 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 Melé
- 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.

1.2 TURNO DEL JUGADOR 1

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

- **FASE DE MANDO:** Activar (poner boca arriba) tantas unidades HQ como se desee. Los HQ pueden moverse a un hexágono adyacente amigo y luego activarse. Las unidades amigas dentro del Radio de Mando de un líder activado están “bajo su mando”.
- **FASE DE DISPARO:** Las unidades de Artillería, Infantería y Caballería “bajo mando” pueden disparar a las unidades enemigas. La Artillería dispara a distancia de uno, dos o tres hexes. La Infantería y la Caballería deben estar adyacentes a las unidades enemigas.
- **FASE DE MOVIMIENTO:** Las unidades que no fueron Ordenadas o Dispararon anteriormente, pueden mover ahora. **No** se requiere la orden de un HQ para el movimiento. Las unidades pueden mover cualquier distancia hasta su límite de movimiento, pero deben pararse cuando entren en una Zona de Control enemiga. Las unidades de Primera Línea pueden mover **un** hexágono hacia la Melé, lo que **requiere** el Mando.
- **FASE DE MELÉ:** Las Melés se resuelven, de una en una, en cualquier secuencia deseada por el jugador Amigo. Cada Melé se resuelve en un máximo de 1-3 Rondas durante las cuales ambos jugadores tienen la opción de disparar o retirarse. Si el Atacante no gana, debe Retirarse durante la 3ª Ronda.
- **FASE DE SUMINISTROS:** Los HQ pueden ser activados ahora para el Suministro para reconstruir unidades. Los DHQ abastecen a las mismas unidades de División, los CHQ abastecen a las mismas unidades del Cuerpo, y los AHQ abastecen 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.

Organización del Libro de Reglas

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

Escala del Juego

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

Niebla de guerra

La Niebla de Guerra es una gran característica de todos los juegos de bloques. Excepto durante el combate, los bloques se mantienen derechos, de pie mirando hacia su dueño. Esto fomenta los “faroles” y estrategias innovadoras porque los jugadores desconocen la fuerza o 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 mueve en segundo lugar durante un Turno de Juego puede mover en primer lugar 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 jugadas, que sería un Turno de la CSA seguido de un Turno de los USA cada hora.

Marcador de Turnos

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

Secuencia de Turnos

A diferencia de otros juegos de bloques, en *Gettysburg*, la Fase de Disparo precede a la de Movimiento.

CREDITOS

Autores: Grant Dalgliesh
Tom Dalgliesh

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

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

Gráficos: Don Troiani (cubierta)
Tom Dalgliesh

Traducción: Javier Palacios

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 lados de hex que restringen el movimiento y el Disparo. Los medios hexes son totalmente jugables.

2.2 TERRENO

El Movimiento, el Combate y el Apilamiento pueden ser afectados por el terreno. Algunos terrenos como los Bosques, pueden ser terreno tanto del hex como del lado de hex; otros, como Ríos o Pendientes, son solo terrenos de lados de hex.

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

Los efectos del terreno se resumen en la tabla de DATOS DEL TERRENO (última página). Para ejemplos de movimiento, 6.0.

CLARO: Representa campos de cultivo y pastos. Movimiento 2 PM, Apilamiento 4.

BOSQUES: Tienen poca densidad y están relativamente libres de maleza. Movimiento +1PM y Apilamiento 3. Las unidades defensoras tienen **defensa doble**, es decir, pierden un paso cada dos impactos (5.24).

HUERTOS: Se tratan como bosques excepto que NO proporcionan defensa doble.

Hexes de **CIUDAD:** (I6, I7, H6, H7, G5 y G6) tienen Movimiento +1 y Apilamiento 3. *Nota del Mapa:* Los lados de hex J7/I7 y H7/G7 no son lados de hex de ciudad.

GRANJAS: Se han incluido solo por interés histórico. No tienen efecto en el juego.

PANTANO Movimiento +3, Apilamiento 2.

DEVIL'S DEN (Guarida del Diablo) (S9) Apilamiento 2. Las unidades defensoras tienen defensa doble (5.24). El Movimiento depende del terreno del lado de hex.

LITTLE ROUND TOP (R7): Aunque es Claro (descrito antes) tiene Apilamiento 2. El movimiento depende del terreno del lado de hex.

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

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 PM.

FERROCARRILES: Se tratan como Caminos Secundarios tanto construidos como inacabados.

TERRENO DE LADOS DE HEX

Los tipos de terreno siguientes se aplican sólo a los lados de hex:

PENDIENTES: Dibujadas con líneas marrones irregulares. Una sola línea significa "Cerro" (Movimiento +1 PM) y una línea doble significa "Colina" (Movimiento +3 PM). El movimiento por pendientes y penalizaciones de combate se aplican sólo **cuesta arriba**.

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

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

PUENTES Y VADOS: Se tratan igual. 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 de río, a lo largo de un camino principal gasta solamente 1MP.

2.3 ELEVACION

La Elevación se usa principalmente para la Línea de Visión de la Artillería (5.3). Hay cuatro elevaciones representadas en el mapa de juego:

- [Ø] Base
- [1] Cerro: una pendiente
- [2] Colina: dos pendientes
- [3] Colina Arbolada

Los árboles (bosques y huertos) y edificios de las ciudades cuentan como +1 Nivel. Esto quiere decir que la ciudad de Gettysburg, sus lados de hex 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 ese día. Vuelve al campo durante la noche como 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 marchen del mapa durante el Día 3 abandonan la batalla. Asimismo si se juega un escenario de un día, las unidades que se mueven o se retiran fuera del tablero no regresan.

Gettysburg

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

Benner Hill

Benner Hill fue ocupada por la división de Johnson al acabar el Día 1. Los campos de trigo maduro con el grano hasta las rodillas cubrían la desnuda cresta.

Culps Hill

Una colina boscosa, alzándose 180 pies por encima de Rock Creek cubierta aquí y allá por rocas de veinte pies de altura. La colina protegía el flanco derecho de la Unión. Las tropas defensoras improvisaron con parapetos una posición defensiva imponente. La división de Johnson casi se apoderó de la colina al final del Día 2 después de que las tropas de la Unión se retiraran para ocuparse de la crisis del ala izquierda de la Unión. Fallaron debido a la oscuridad, luego fracasó después otra vez durante el Día 3 ya que ambos bandos 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 al 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. Sickles, se suponía que ocupaba el final de la línea USA, pero avanzó hasta la posición situada en el escenario Sickles' Folly. Cuando Sickles fue desbordado por el ataque de Longstreet, la izquierda USA se enfrentaba al desastre, salvada 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 de lo que suponían. Justo corriente arriba de la Presa McAllister, Rock Creek tenía seis pies de profundidad. Un pequeño grupo de hombres podría vadear la mayor parte del arroyo fácilmente, pero conseguir que toda una brigada lo cruzara en buen orden era otro tema. Las orillas podían ser escarpadas y estar llenas de arbustos, que daban una cobertura excelente a los tiradores enemigos.

Terreno del Hex vs. Lado de Hex

Hay muchos hexes en el mapa dónde el terreno del hex y del lado de hex difiere. Por ejemplo, Peach Orchard y Pennsylvania College tienen lados de hex claros alrededor del terreno. Esto significa que entrar en estos hexes cuesta sólo 2PM (1 por camino principal) y 2 más salir.

Pero el terreno del hex incide en el combate, apilamiento y línea de visión. Los bosques del **Hex Pennsylvania College** proporcionan Defensa Doble (5.24), mientras que Peach Orchard no. Ambos hexes bloquean la línea de visión (5.33).

3.0 UNIDADES

Los bloques representan fuerzas USA (azules) y CSA (grises). Se incluyen dos hojas de etiquetas. Se debe pegar una etiqueta en cada bloque. Coloque cada etiqueta suavemente, asegúrese que esté derecha, luego presione firmemente.

3.1 DATOS DE LAS UNIDADES

3.11 Fuerza de las Unidades

La fuerza actual de un bloque es el número sobre el parte superior cuando el bloque está de pie. La fuerza determina cuantos dados de seis caras (d6) se tiran por bloque durante 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 sufrido en combate, se reduce la fuerza actual del bloque girando el bloque 90° grados en sentido antihorario.

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 efecto sobre el combate de Disparo, pero es importante para el combate de Melé. La Potencia de Fuego es el resultado máximo necesario del dado para conseguir un impacto tanto en el Disparo como en la Melé.

Ejemplo: un bloque con valor B1 anota un impacto por cada "1" que saque, y un bloque con valor B3 anota un impacto por cada 1, 2 o 3 sacado.

3.13 Rango de Movimiento

El Rango de Movimiento no se muestra en el bloque. Se dan en la Tabla de DATOS DE LAS UNIDADES (barra lateral).

3.2 TIPOS DE UNIDADES

3.21 Cuartel General (HQ)

Los HQ representan 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 las Melés.

Excepción: Los HQ de Caballería tienen un Movimiento de 10.

3.22 Infantería

Los bloques con un símbolo de rifles o mosquetes cruzados representan una brigada de 600-2,400 hombres. La infantería tiene un Movimiento de 6.

3.23 Caballería



Bloques con un símbolo de sables cruzados. Representan una brigada montada de 1200-2400 hombres. La Caballería tiene un Movimiento de 10.

3.24 Artillería



Bloques con un símbolo de cañones 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 de CORTO alcance (número grande) y LARGO alcance (número pequeño). En la Melé la artillería está sujeta a penalizaciones especiales, vea 7.4.

3.25 Artillería Montada a Caballo



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 en una Melé.

3.3 UNIDADES ESPECIALES

3.31 Tiradores de Primera de Berdan



Tiradores de élite que llevaron uniformes de color verde oscuro. Aunque oficialmente asignados 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 realizar una Melé **sin mando**, pero tienen en Melé A1.

3.32 Brigada de Lockwood



Una brigada novata unida a última hora al 12° Cuerpo. Lockwood superaba en grado a otros comandantes de brigada en el cuerpo. Slocum no quiso que el inexperto

Lockwood se convirtiera en comandante de división, así que la brigada fue tratada como un Recurso del Cuerpo. La Mayor parte de los juegos sobre Gettysburg consideran esta brigada como "pobre", pero en realidad luchó bien durante el Día 2. La valoramos como B2.

TIPOS DE BLOQUES

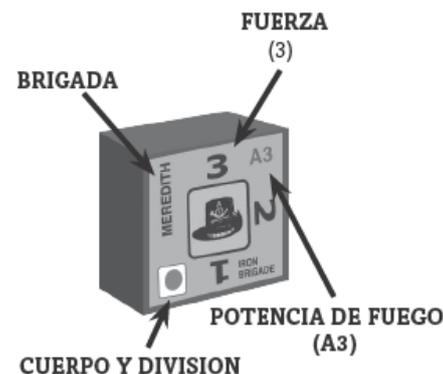
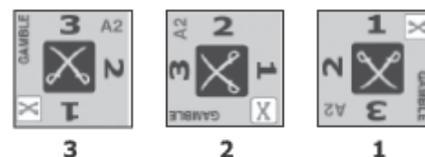
UNIDAD	USA	CSA
Lideres	32	16
Infanteria	52	37
Caballeria	8	7
Artilleria	13	15
Art. Montada	3	1
TOTAL	108	76

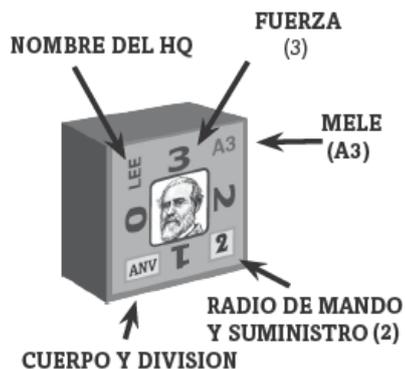
DATOS DE LAS UNIDADES

Unidad	Movimiento	Combate
HQ	8	Solo Mele
Infanteria	6	Disparo y Mele
Artilleria	8	Disparo y Mele
Caballeria	10	Disparo y Mele
Art. Montada	10	Disparo y Mele

REDUCCION DE PASOS

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





4.0 MANDO

4.1 FASE DE MANDO

La primera fase en un Turno de Juego es la FASE DE MANDO. El Mando es necesario para el Combate, pero no para el Movimiento.

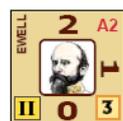
4.2 TIPOS DE HQ

4.21 HQ de División (HQD)



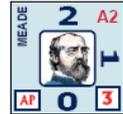
Los HQD tienen una bandera de combate de la Unión o Confederada. El jugador CSA tiene nueve HQD y el jugador USA tiene diecinueve. Los HQD dirigen el Combate y el Suministro para las unidades de la misma división.

4.22 HQ de Cuerpo (HQC)



El jugador CSA tiene tres HQC y el jugador USA tiene siete. Los HQC proporcionan Suministro (no Disparo) a cualquier unidad de su Cuerpo, normalmente añadiendo pasos a los HQD que estén a su alcance.

4.23 HQ de Ejército (HQE)



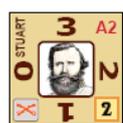
Ambos bandos tiene un HQE. Proporcionan Suministro (no Disparo) a cualquier unidad, añadiendo más eficientemente pasos a los HQC. Los HQE requieren el Suministro Nocturno para ser reconstruidos.

4.24 HQ de Artillería



Cada bando tiene un HQC de Artillería que puede ordenar Disparar o Suministrar a cualquier artillería dentro del radio, excepto a la Artillería Montada. El HQ de Artillería recibe Suministro del HQE.

4.25 HQ de Caballería



Cada bando tiene un HQC de Caballería para dirigir la caballería y la artillería montada. El Jugador USA también tiene tres HQD de caballería que funcionan normalmente dentro de sus propias divisiones. El HQC de Caballería recibe suministro del HQE.

4.3 ACTIVACION DEL HQ

En la FASE DE MANDO, el jugador activo puede activar (poner boca arriba) tantas unidades HQD como desee. Los HQD pueden desplegarse a un hex **adyacente** Amigo antes de activarse, pero **no pueden** sobrepilarse. Las unidades de la división

correspondiente dentro del Radio de Mando del HQD activado están “bajo mando”.

Tras finalizar la FASE DE MELE se ha terminado, cada HQ Activado se reduce un (1) paso. Los HQ pueden ser ahora activados para Suministro al coste de un paso. Ver 8.0.

Un HQ con fuerza cero (0) no puede ser activado, pero puede aumentar mediante el Suministro.

4.4 RECURSOS DE CUERPO

Ambos bandos tienen “recursos de cuerpo”, mayormente artillería adscrita a nivel de cuerpo. Estas unidades tienen el mismo símbolo de cuerpo que el HQC. Los Recursos de Cuerpo disparan mediante cualquier HQD activado del mismo cuerpo dentro del Radio de Mando. Solo pueden ser construidos directamente por HQC o HQE.

4.5 RADIO DE MANDO

Todos los HQ tienen un determinado Radio de Mando indicado en su esquina inferior derecha. El Radio de Mando puede ser trazado a través de hexes Amigos o Neutrales, pero no a través de hexes Enemigos. (Ver: 6.6).

4.6 JERARQUIA DE MANDO

Al comienzo del juego, antes de entrar Lee o Meade en el juego, el HQC de más jerarquía sobre el campo de batalla ejerce como HQE temporal, quizás solo hasta que un oficial de mayor graduación aparezca. Los HQE temporales tienen los mismos poderes que el HQE, salvo que usan sus propios valores de Mando y Suministros.

La Jerarquía de Mando está impresa en la barra lateral. Vea además la opción HANCOCK.

4.61 Eliminación de un HQ

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

Un HQD “Caído/Fallen” es reconstruido (sin coste) con fuerza cero en la posición de su HQC (o actual HQE si su HQC no está en el campo de batalla) en la siguiente FASE DE SUMINISTRO amiga. El jugador enemigo recibe un bloque de “Líder Caído” (*Fallen*) para registrar el Punto de Victoria.

Un HQC Caído/Fallen no se reemplaza. El HQD siguiente en la jerarquía funciona como HQC (vea la barra lateral). Dicho HQD “ascendido” puede mandar las tropas de su propia división (sólo) para Disparo/Melé y Suministrar a cualquier unidad del Cuerpo. Ellos mismos solo pueden recibir Suministro del HQE.

Un HQE Caído/Fallen **no** se reemplaza. En lugar de eso, el HQC de más jerarquía (sobre el campo de batalla) funciona ahora como HQE, y el HQD mayor se convierte en HQC.

Jerarquía de Mando

USA	CSA
HQE MEADE	HQE 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. Sickles (III) <i>Birney</i>	
7. Sykes (V) <i>Ayres</i>	
8. Pleasanton (caballería) <i>Buford</i>	

Los HQC están colocados por jerarquía. Un HQC Caído/*Fallen* es reemplazado por el HQD mayor (en *itálica*) de ese cuerpo. Es decir, El HQD *Williams* sucede al HQC *Slocum*.

La Opción Hancock

Reynolds mandaba todas las fuerzas USA en Gettysburg hasta que resultó muerto alcanzado por un francotirador alrededor de las 10:30 AM del Día 1, Howard se convirtió en “comandante del ejército” hasta que Hancock, enviado por Meade al enterarse de la muerte de Reynolds, llegó al campo de batalla sobre las 4 PM. Hancock era más joven que Howard, pero tenía la confianza de Meade. El general Slocum apareció hacia 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 siguiente día. De ahí que, durante el Día 1, el ejército de la Unión fuera dirigido por Reynolds, Howard, Hancock, y finalmente Slocum.

El jugador USA tiene la opción de enviar a HANCOCK para reemplazar a cualquier HQC Caído/*Fallen*. HANCOCK llega (por Taneytown Road) cuatro (4) horas más tarde y funciona como HQC suplente (quizás como HQE) hasta la llegada de Meade.

Artillería de Reserva USA

La Artillería de Reserva USA (R), está bajo el mando de HUNT, que puede Disparar y Suministrar **cualquier** artillería USA, salvo la Artillería Montada. La Artillería de Reserva **también** puede disparar mediante cualquier HQD de la Unión.

HQ de Artillería CSA

El oficial al mando de la artillería CSA era PENDLETON. Fue un buen administrador, pero un “jefe de guerra” mediocre. Por unánime acuerdo, el papel bélico fue delegado en ALEXANDER, el comandante de artillería más antiguo del I Cuerpo de LONGSTREET. El HQ ALEXANDER puede Disparar y Suministrar a toda la artillería CSA, **excepto a la Artillería Montada**. Alexander recibe Suministro de LEE, no de LONGSTREET.

5.0 FUEGO DE COMBATE

5.1 FASE DE DISPARO

La FASE DE DISPARO sigue a la FASE DE MANDO. Solo los bloques dentro del Radio de Mando de un HQD activo pueden disparar. Todos los HQ de Combate deben ser activados antes iniciar los disparos. **Los HQ no pueden disparar (pero vea 7.5).**

Las unidades de Caballería e Infantería Disparan sólo cuando están adyacentes a unidades objetivo. La Artillería tiene un alcance de disparo de tres (3) hexes (5.3).

5.2 UNIDADES QUE DISPARAN

Para disparar, revele su unidad y tire tantos dados como la Fuerza actual del bloque. Se anota 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 lado de hex (del hex de la unidad que dispara) sin tener en cuenta el 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 **lados de hex** de Bosque sea -1 (B2=B1). **Las penalizaciones por terreno son acumulativas y pueden resultar en potencia de fuego "0" (ningún dado).** Así pues, Bosque+Río, es -2 (A3=A1). Vea la Carta de Efectos del Terreno en la última página para consultar las penalizaciones.

5.23 Asignación de Impactos

Los bloques enemigos no pueden ser apuntados individualmente. **Cada** impacto se aplica al bloque enemigo más fuerte en el hex objetivo. Cuando dos o más bloques comparten la Fuerza más alta, el propietario elige cual de ellos reduce. 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 Defensa Doble (D2)

Algunos hexes (no lados de hex) proporcionan D2 a las unidades defensoras. Esto significa que se necesitan dos impactos para perder un paso. Cada impacto se trata como medio-impacto y el siguiente impacto debe sufrirlo la misma unidad.

Los medios impactos **no** pasan del combate de Disparo al combate de Melé (7.0). Las unidades se recuperan de un medio-impacto al final de la Fase de Disparo.

La Doble Defensa se ignora en el Combate de Melé. Ambos bandos tienen D1 (normal).

5.3 DISPAROS DE LA ARTILLERIA

5.31 Alcance de la Artillería

La artillería puede disparar hasta tres (3) hexes, sujeta al mando, una unidad por lado de hex y con una clara Línea de Visión (5.33).

Un Cono de Fuego (Diagrama 1) define los únicos siete posibles hexes objetivo disparando desde un lado de hex particular.

El Corto Alcance es un hex; el Largo Alcance son dos o tres hexes. Poseen dos potencias de fuego, la mayor para el Corto Alcance, la menor (superíndice) para el Largo Alcance. Es decir, una artillería con valor A3¹ tiene A3 a Corto Alcance y A1 a Largo Alcance.

Las penalizaciones de fuego por el terreno de los lados de hex se aplican para los disparos de Artillería a Corto Alcance.

Las penalizaciones de fuego por el terreno de los lados de hex se ignoran para los disparos de Artillería a Largo Alcance.

Importante: Las unidades de artillería deben ser reveladas cuando entran en una ZDC enemiga o hex de primera línea, y permanecen boca arriba hasta que abandonen todos los hexes de primera línea o ZDC. Esto se aplica a ambos bandos, pero las unidades se revelan sólo después de completar todos los movimientos para este turno. Una unidad de Artillería revelada puede ser apuntada por cualquier unidad que pueda dispararle (no Melé) durante su turno. Todos los impactos se aplican sólo a la unidad apuntada de Artillería (los impactos que sobren en exceso se pierden).

5.32 Impactos de Rechazo

Los disparos de Largo Alcance no pueden eliminar directamente unidades enemigas. En vez de eso, cuando una unidad recibiría normalmente su último impacto, ésta unidad es **Rechazada**, significando que debe retirarse a un hex adyacente Amigo. Si no hay ningún hex disponible, o el único hex Amigo disponible está totalmente apilado, entonces la unidad rechazada es eliminada.

5.33 Línea de Visión (LDV)

Con el fuego de Largo Alcance (**sólo**), se tiene en cuenta el terreno que bloquea. El terreno bloqueador se define como lados de hex de terreno elevado, o Bosque y Ciudad. 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 el objetivo están al **mismo** nivel, existe LDV a no ser que haya en medio un terreno bloqueador más elevado.

Cuando las unidades que disparan y el objetivo están en elevaciones diferentes, un objetivo más alto debe estar más cerca (o equidistante) del terreno Bloqueador **para tener una LDV**, pero un objetivo más bajo debe estar más lejos (o equidistante) del terreno Bloqueador **para tener una LDV**.

Defensa Doble

El efecto de D2 es más sustancial que meramente "doble". Si una unidad defensora recibe sólo un medio-impacto, se recupera cuando finalice la Fase de Disparo.

La D2 no se aplica en la Melé 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 este tema. El regimiento de CSA, bajo la cobertura de los árboles, apareció de repente y cargó tan solo a 100 yardas de la Línea USA.

Elevación y LDV

Para determinar la elevación, use sólo el terreno aplicable a la LDV. Por ejemplo, Blocher Knoll (D5) no es +1 elevación para disparar a través de sus dos lados de hex No-Cerros. En general, una LDV existe cuando:

- El Objetivo está adyacente.
- El Objetivo está a la misma elevación y todo terreno Bloqueador está más bajo.
- El Objetivo está más alto y más cerca (o equidistante) del terreno Bloqueador.
- El Objetivo está más bajo y más lejos (o equidistante) del terreno Bloqueador.

LÍNEA DE VISIÓN (Diagrama 1)

Los siete posibles objetivos para los disparos de una unidad de artillería disparando a través del **lado de hex Q10/S10** se muestran debajo. Las flechas blancas indican que no hay una LDV.

R11 es corto alcance. No se aplica la LDV.

R12 está al mismo nivel sin terreno bloqueador.

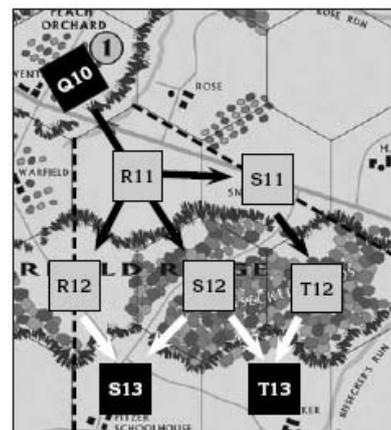
S12 y T12 están al mismo nivel, pero tienen Defensa Doble debido a los Bosques.

S11 está más bajo sin terreno bloqueador.

S13 y T13 están más bajos con terreno bloqueador. **Estos hexes no pueden ser apuntados desde Q10.**

Trayecto de Disparo

Para ayudar a determinar el terreno bloqueador, trace primero hacia el hex adyacente de delante, y luego elija una ruta como se muestra debajo hacia el objetivo. Existe una LDV si se puede trazar una ruta por terreno no-bloqueador. Este método clarifica, por ejemplo, que S11 no esté oculto por el huerto a su nordeste.



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 unidades como desee, pero las unidades que **participaron** en la Fase de Mando o en la Fase de Disparo **no pueden mover**. El jugador enemigo **no** puede mover durante la Fase de Movimiento del oponente.

6.2 APILAMIENTO

El Apilamiento es el número máximo de bloques que pueden ocupar un hex. Varía según el terreno. En la TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO están anotados los Límites de Apilamiento (última página).

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

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

6.3 PUNTOS DE MOVIMIENTO (PM)

Todas las unidades tienen una Capacidad de Movimiento como se indica en la Tabla de Datos de las Unidades (última página). Esta capacidad es el número máximo de PM disponibles en una Fase de Movimiento. Las unidades gastan PM según el **lado de hex cruzado (el terreno del hex es irrelevante)** y no puede exceder su capacidad. Las unidades pueden mover menos, pero no pueden reservar PM.

6.4 TERRENO Y MOVIMIENTO

Los Puntos de Movimiento se gastan dependiendo del **lado de hex** que se cruza. Una unidad gasta 2 PM para cruzar un lado de hex Claro. Así, una unidad con 6PM puede atravesar tres (3) lados de hex Claros.

Excepto como se indica en el Movimiento por Caminos, cada lado de hex cruzado gasta al menos 2PM. Cruzar de un lado de hex que contiene otro terreno gasta la suma de sus PM respectivos. Hay ejemplos en la barra lateral. Una unidad siempre puede mover un hex sin tener en cuenta el terreno.

6.5 MOVIMIENTO POR CAMINOS

Hay dos clases de caminos, Principal (línea gruesa) y Secundario (línea delgada). El coste de un camino principal es de 1PM por lado de hex y el coste de un camino secundario es de 2PM. 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 sin tener en cuenta el terreno.

6.6 CONTROL DEL HEX

El control del Hex se determina por la posición de las unidades al comienzo de un Turno de Jugador. El control del Hex es importante para el Despliegue de HQ, Radio de Mando, Retiradas de Melé Impactos de Rechazo y control de hexes de Victoria.

6.61 Zonas de Control (ZDC)

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

- **AMIGO:** hexes ocupados por unidad(es) amigas o hexes vacíos que están adyacentes y sin oposición.
- **NEUTRAL:** hexes vacíos, excepto los que son Amigos o Enemigos. Un hex vacío en el cual ambos bandos ejercen una ZDC es también Neutral.
- **ENEMIGO:** Hexes amigos para el Enemigo. Las ZDC no se extienden a los hexes enemigos ocupados.

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

El control del hex sólo cambia al **final** del Turno del Jugador actual. Un hex que parece Neutral o **Amigo**, de hecho todavía puede ser un hex Enemigo hasta el final del Turno.

6.62 Hexes de Primera Línea

Todos los hexes adyacentes a unidades Enemigas son hexes de Primera Línea. Cada lado de hex de un hex de Primera Línea tiene un Límite de Movimiento de dos unidades. Esto puede ser dos unidades entrando, o dos unidades saliendo, o una unidad entrando y otra saliendo. Todas las unidades que se muevan al interior o dentro de hexes de Primera Línea deben detenerse.

6.7 CAMINOS DE ENTRADA

Los refuerzos previstos entran en juego durante la Fase de Movimiento. Las unidades entran en su camino indicado y/o camino de entrada adyacente. Los refuerzos se pueden dividir entre posibles caminos de entrada, pero la integridad de la división debe ser mantenida. El hex del borde del mapa se cuenta como el primer hex de movimiento. Si el camino de entrada es secundario, se gastan 2PM en la entrada.

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

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

Ejemplos de Movimiento

CLARO; 2PM (movimiento base)
 BOSQUE: +1 = 3PM
 ARROYO: +1 = 3PM
 RIO: +2 = 4PM
 PANTANO: +3 = 5PM
 CERRO +1 = 3PM
 COLINA: +3 = 5PM
 BOSQUE+ARROYO: = 4PM
 BOSQUE+RIO: = 5PM
 BOSQUE+CERRO: = 4PM
 BOSQUE+COLINA: = 6PM
 BOSQUE+RIO+COLINA = 8PM

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

Las penalizaciones de movimiento por Cerros y Colinas se aplican sólo al movimiento cuesta arriba.

Hexes de Primera Línea

Los Hexes de Primera Línea son similares a las ZDC salvo que también incluyen hexes Amigos ocupados. Los Límites de Movimiento se aplican al movimiento hacia el interior, dentro o desde cualquier Hex de Primera Línea. Los límites simulan la dificultad de avanzar y replegar grandes formaciones de hombres cuando se acercan al enemigo.

Caminos de Entrada



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

COLUMNA Y LINEA (Opcional)

Las tácticas de la Guerra Civil requerían 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 identificadas como en Columna. Los efectos son:

- Las unidades cambian de una formación a otra durante la Fase de Movimiento al coste del 50 % de su Movimiento. Las unidades gastan 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, las unidades en Línea tampoco pueden entrar en un hex que contenga unidades en Columna.
- Las unidades en Columna no pueden Disparar. En la Melé, pueden retirarse normalmente, o cambiar a Línea en la primera Ronda de Melé.
- Las unidades entran en el mapa en Columna o Línea a elección del propietario.

7.0 COMBATE DE MELÉ

7.1 FASE DE MELÉ

Las unidades de Primera Línea pueden, en vez de disparar, atacar un hex **adyacente** enemigo-ocupado durante la Fase de Movimiento. Se requiere el mando para realizar este ataque, excepto como se indica en 7.8.

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

Las Melé se resuelven, de hex en hex, en cualquier secuencia deseada por el jugador Amigo, pero sólo después de completar todos los Movimientos. Todas las unidades son reveladas en la Melé.

7.2 RONDAS DE MELÉ

La Melé se resuelve entre una (1) y tres (3) Rondas. Cada unidad tiene un Turno de Combate por Ronda de Melé. En su Turno de Combate, una unidad puede hacer **Melé** o Retirarse. La secuencia de Turnos de Combate depende de los valores de combate. 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 antes que los bloques Atacantes "A", y así sucesivamente.

En la Melé, 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 Melé de una Infantería 3, tirar 3 dados. Si la potencia de fuego es B2, consigue impacto con cada resultado de "1" o "2". Otros resultados son fallos.

Después de completar la Ronda de Melé 1, se repite la secuencia para la Ronda de Melé 2 si es necesario. A no ser que el Atacante conquiste el hex, sus unidades deben retirarse (7.7) durante la Ronda 3. Es decir, las unidades atacantes no pueden hacer **Melé** en la Ronda 3; deben Retirarse, **pero las unidades defensoras pueden hacer Melé mientras haya una unidad enemiga en el hex.**

7.3 TERRENO EN LA MELÉ

Nunca pueden usarse **caminos** para entrar en una Melé. Use el terreno que no sea camino para determinar los efectos del terreno.

Las penalizaciones de la Melé (vea la Carta de Efectos del Terreno) se determinan por el lado de hex cruzado para combatir. **Las penalizaciones solo afectan al atacante durante la primera ronda de la Melé.** Por lo tanto, cruzar Bosque+Cerro tiene -2 (A3 = A1). Estas penalizaciones son acumulativas y pueden resultar en potencia de fuego "0".

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

7.4 ARTILLERIA EN LA MELÉ

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

La Artillería Montada puede atacar en una Melé, pero también tienen potencia de fuego reducida después de la Ronda 1.

7.5 HQ EN LA MELÉ

Los HQ no pueden atacar en una Melé. Los HQ pueden defenderse en un Combate de Melé como cualquier otra unidad según su actual fuerza y potencia de fuego. Como pueden tener un paso cero (Ø), los HQ siempre reciben el último impacto.

7.6 LA CABALLERIA EN LA MELÉ

Sólo para la Ronda 1, la potencia de fuego de la Caballería es -1 (A2=A1) si ATACAN en una Melé, y +1 (A2=A3) si DEFIENDEN en una Melé.

7.7 RETIRADAS DE LA MELÉ

Las unidades Atacantes siempre deben retirarse al hex adyacente 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 Melé sin resolver. Un máximo de una (1) unidad puede retirarse por lado de hex en cada Ronda de Melé.

Está permitido Retirarse fuera del tablero (vea 2.4).

7.8 MELÉ SIN APOYO

Durante la Fase de Movimiento los Jugadores tienen la opción de comenzar una Melé sin Apoyo. Esto no requiere el Mando de un HQ, pero está restringida a **una (1) unidad** por hex de Melé, sólo dos rondas, en las que el Atacante debe retirarse en la Ronda 2.

El Combate sin Apoyo no puede ser usado para apoyar el combate de Melé normal. Como en otras Melé, los resultados no se determinan hasta que se hayan completado todo los movimientos.

7.9 REAGRUPAMIENTO

Las Unidades que vencen una Melé se pueden **Reagrupar**, lo que significa que se pueden RETIRAR inmediatamente a hexes adyacentes amigos, y/o REFORZAR el hex de victoria con unidades amigas desde hexes adyacentes. Las unidades no se pueden Reagrupar en hexes enemigos o neutrales.

El límite de la Melé de 1 unidad por lado de hex se aplica a ambas direcciones. Es decir si una unidad refuerza el hex, otra unidad que ya estuviera en el hex no puede retirarse a través de ese mismo lado de hex.

Ejemplo de Combate de Melé

El jugador USA defiende un hex Claro con tres unidades: Infantería B3, Infantería C2 y Artillería A3. El jugador CSA efectúa una Melé con dos unidades: Infantería A3 (por lado de hex de Bosque) e Infantería B2 (por lado de hex Claro). La secuencia de Turnos de combate en las tres Rondas de Melé sería:

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

¹ Lucha como A2 en la Ronda 1 porque cruza un lado de hex de Bosque.

² Lucha como A1 en las Rondas 2 y 3.

³ Debe Retirarse en vez de Disparar durante la Ronda 3.

Retiradas de la Melé

El control del hex no cambia hasta el final del actual Turno de Jugador. Un hex que esté ahora ocupado por una unidad Amiga puede todavía caer bajo control enemigo en el momento de la retirada.

Fase de Suministro

Esta fase simula una compleja variedad de efectos de batalla, como el reabastecimiento de municiones, ventaja de tener tropas descansadas, reorganizar a las tropas desorganizadas y recoger a los rezagados.

Ejemplo de Suministro

Meade es activado para Suministro con Fuerza 1. Tiene un Radio de Mando y Valor de Suministro de 3. Se gastan 2 PS (Puntos de Suministro) para aumentar a Hancock (HQC) y Slocum (HQC) con un paso cada uno. El tercer PS se usa para aumentar a Gibbon (HQD) directamente ya que esta división está bajo fuerte presión y el tiempo es el enemigo. Meade ahora es reducido un paso a Fuerza Ø, acabando la Fase de Suministro. No podrá ser activado de nuevo en este día, pero puede recibir suministro con Suministro Nocturno.

Ejemplo de Ronda 3 de Melé

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

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

8.0 SUMINISTRO

8.1 FASE DE SUMINISTRO

En el primer turno coloque **todas** las unidades de pie (**excepto la Artillería en hexes de primera línea**), y luego active HQ para el Suministro como desee. Los HQ 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 (PS)

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

Los **HQD** pueden suministrar a cualquier unidad de la misma división.

Los **HQC** pueden suministrar a cualquier unidad del mismo Cuerpo. Solo un HQC (o HQE) puede añadir pasos a un HQD.

Los **HQE** pueden suministrar a cualquier unidad. Solo un HQE puede añadir pasos a un HQC. Solo el Suministro Nocturno (9.73) puede reconstruir los HQE.

8.3 RECONSTRUCCION

Los Puntos de Suministro (PS) aumentan a las unidades debilitadas. Los HQ pueden gastar suministro durante la Fase de Disparo y recibir suministro en la Fase de Suministro del mismo turno. Las unidades nunca pueden recibir múltiples pasos de suministro en la misma Fase de Suministro.

Cada PS puede reconstruir una (1) unidad (sin tener en cuenta el tipo) en **un (1) paso**, sujeto a lo siguiente:

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

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

HQ no elegible: Todos los HQ actualmente activados para Suministro no pueden recibir Suministro en la misma Fase de Suministro. Es decir, un HQC activado para Suministro, no puede ser reconstruido a su vez por un HQE activado durante 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 12 PS
USA 16 PS

A diferencia del suministro normal, se pueden añadir múltiples pasos a las unidades mediante el Suministro Nocturno. Cada paso cuesta 2PS en hexes de Primera Línea, y 1PS en cualquier otro lugar.

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

9.0 ESCENARIOS

9.1 PUNTOS DE VICTORIA (PV)

Los Puntos de Victoria se consiguen por conservar ciertos hexes sobre el mapa y por destruir unidades enemigas. Cuando se juega la última hora de cada día, el jugador CSA suma sus PV.

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

9.11 Hexes de Victoria

Los Hexes de Victoria tienen un número grande NARANJA y están descritos en la barra lateral. Solo el jugador CSA cuenta los puntos de terreno; el jugador USA no gana ningún punto por ocupar terreno.

Solo se cuentan los hexes de Victoria Amigos para el jugador CSA. Los hexes Neutrales y los controlados por el jugador USA se ignoran.

9.12 Unidades Destruídas

También se cuenta 1PV por cada unidad **enemiga** destruida (eliminada). Ambos jugadores cuentan el número de unidades **enemigas** eliminadas. **El total USA se resta del total CSA (el resultado puede ser negativo). Sume este número a la puntuación de terreno CSA.**

Ejemplo: El jugador CSA ocupa Seminary Ridge (1PV), Gettysburg (2PV), y Benner Hill (1PV) haciendo un total de 4PV. El jugador CSA ha perdido tres (3) unidades y el jugador USA ha perdido ocho (8) unidades, una diferencia de +5 para la CSA. La puntuación final de la CSA es por tanto 4+5 = 9PV. Esto es un Empate.

9.2 EL PRIMER DIA

Desplegar las unidades del Día 1 según el OB. Desplegar a las unidades 8AM 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.

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

Suministro Nocturno

Proporcionar suministros en la retaguardia es más fácil que en el frente. Si es posible, generalmente es prudente retirarse a la noche.

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

Hexes de Victoria

Se consiguen puntos de victoria de Terreno por ciertas posiciones. El jugador CSA debe ocupar o controlar (ZDC amiga) estos hexes para anotar los PV. Los puntos son más un reflejo del camino que dominan que el terreno en sí mismo.

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

15PV

Brigadas Destruídas

En Gettysburg ninguna brigada fue realmente eliminada. La Brigada de Hierro (Iron Brigada) sufrió un 60% de bajas, y otras tuvieron pérdidas del 50 %, que fueron eficazmente alejadas de la batalla. Las unidades eliminadas durante el juego son "brigadas destruidas".

Victoria en el Día 1

El resultado más probable al jugar el Día 1 es un empate. Esto tiene el propósito de animar a jugar el Día 2. Sin embargo, si se usa el Día 1 como escenario único, modifique los PV como sigue:

PV CSA	4 o menos	Victoria USA
PV CSA	5-9	Empate
PV CSA	+10	Victoria CSA

Diseño de la Caja

El dibujo de la tapa para *Gettysburg: Badges of Courage* fue pintado por el notable artista de la Guerra Civil Don Troiani. "Démosle el Frío Acero, Muchachos" representa al Brigadier General Armistead liderando su brigada durante la Carga de Pickett.

9.3 EL SEGUNDO DIA

Desplegar las unidades para SICKLES FOLLY. Comienza a las 4PM, y acaba después del Turno de Noche. El jugador CSA tiene la iniciativa en el primer turno.

9.4 EL TERCER DIA

Desplegar las unidades para PICKETT'S CHARGE. Comienza a la 1PM, y acaba después del Turno de Noche. El jugador CSA tiene la iniciativa en el primer turno.

9.5 BADGES OF COURAGE

Los tres días completos de la batalla. Use las cartas OB (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 PV normalmente. Si el resultado es un empate, la lucha sigue al día siguiente. Si ningún bando ha vencido al final del Día 3, el juego acaba en empate.

Clarificación: La opción Longstreet del Día en la carta del 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 permitir cambiar las unidades desplegadas, manteniendo siempre el mismo número de unidades en cada posición. Esto evitará problemas relacionados con las ZDC.

9.7 TURNOS DE NOCHE

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

9.71 Combate Nocturno

El Combate está prohibido.

9.72 Movimiento Nocturno

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

Las unidades pueden **salir** de hexes de Primera Línea pero el movimiento a/entre hexes de Primera Línea está prohibido por la noche.

9.73 Suministro Nocturno

Ambos jugadores reciben ahora Suministro Nocturno. Vea 8.4

9.74 Refuerzos Nocturnos

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

10.0 BATALLA DE CABALLERIA

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

- Mantenga fuera del mapa todas las unidades de caballería, salvo JENKINS (CSA). MERRITT de la división de Buford (USA) está temporalmente unido a la división de Kilpatrick.
- El Día 3, la división de GREGG entra en el mapa a lo largo del Camino de Hannover a las 3PM. La división de KILPATRICK entra en el mapa a lo largo del Camino de Emmitsburg a las 3PM.
- Varias brigadas de caballería incluidas en el juego no estuvieron en la batalla histórica. Los jugadores ruedan un dado por cada brigada ausente para determinar si están disponibles. Es decir, una tirada de 5 o 6 añade la brigada de Huey a la división de GREGG, en cualquier otro caso 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 la división de Kilpatrick a la de Gregg.

- STUART se enfrenta a las divisiones de GREGG y KILPATRICK asignando brigadas a una o ambas batallas potenciales. Cada batalla de caballería se pelea entonces como una Melé especial de tres (3) Rondas (Fase de Melé 3PM) con USA en defensa. La artillería dispara en la Melé normalmente. No se requiere el Mando de un HQ, pero los HQ disparan normalmente en la Melé. Se gana una batalla si el enemigo es eliminado o se retira. No hay retirada obligatoria tras las tres rondas de Melé. Si ningún bando gana, dicha batalla se estanca. Las unidades eliminadas cuentan para los PV de manera normal.
- Una victoria CSA contra GREGG permite a la caballería CSA superviviente aparecer sobre Baltimore Pike a las 4PM. Una victoria USA permite a las unidades de caballería de GREGG aparecer en el Camino de Hannover a las 4PM.
- Una victoria CSA contra KILPATRICK permite a las unidades supervivientes CSA aparecer por el Camino de Emmitsburg a las 4PM. Una victoria USA permite a las unidades supervivientes de KILPATRICK aparecer en el Camino de Emmitsburg a las 4PM.
- Si una batalla se estanca ningún bando puede entrar en el mapa con esas unidades.

Nota: Los jugadores pueden usar caminos adyacentes opcionales para entrar como es normal. Las unidades que vencen una batalla de caballería no están obligadas a entrar en el mapa si el vencedor cree que estas fuerzas están demasiado castigadas para arriesgarlas.

BATALLA DE CABALLERIA

El papel de la caballería en la Guerra Civil fue principalmente el de exploradores y protectores de flanco, un papel crucial en los días antes de la inteligencia aérea y la radio.

Buford proporcionó una excelente protección al flanco izquierdo al Ejército del Potomac, un papel que él nunca hubiera podido realizar tan bien si JEB Stuart hubiera estado encabezando y protegiendo el avance Confederado. En cambio, Stuart estaba cabalgando al este alrededor del ejército de la Unión, ausente hasta el final del Día 2. Lee tropezó en Gettysburg, principalmente por desconocer la proximidad y amenazadora concentración del ejército de Meade.¹

El pequeño Ejército de Virginia del Norte venció batalla tras batalla manteniendo una posición fuerte defensiva o mediante brillantes maniobras de flanco basadas en una inteligencia superior de la posición del enemigo. Ninguna condición se aplicó en Gettysburg.

Las órdenes de JEB Stuart del Día 3 eran montar para atacar la retaguardia de la Unión al este y al sur. Se pensaba que esto causaba el pánico y la huida después de una brecha de la infantería de LEE en Cemetery Ridge. A la caballería de STUART se enfrentó la división de GREGG, provocando una batalla de caballería tres millas al este fuera del mapa que acabó en un estancamiento. Al mismo tiempo, la división de KILPATRICK, sin oposición, atacó la derecha Confederada. Fueron rechazados después de una apresurada carga de Farnsworth contra la brigada de Texas de Robertson.

¹ La crítica de Stuart por privar a Lee de su "ojos y oídos" es un poco exagerada. Lee tenía otras tres brigadas de caballería cerca (Jones, Robertson e Imboden) que no empleó en ausencia de Stuart. Jones y Robertson estaban en Fairfield, a solo nueve millas al sudoeste de Gettysburg. Imboden protegía el tren suministros del Ejército que se había estirado diez millas al noroeste a lo largo de Cashtown Pike. El II Cuerpo de Ewell tenía su propia brigada de caballería (Jenkins). Jones o Robertson podrían fácilmente unirse al Cuerpo de Hill para explorar por delante de la división de Heth. Stuart fue una víctima propiciatoria fácil para el fracaso de Lee para proteger a sus propias fuerzas en avanzada.

USA DIA 2

SICKLES' FOLLY**DIA 2, 4PM, 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 (HQC)*, 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 CORPS****P9:** SICKLES 2, HUMPHREYS 2, Brewster 4.**O9:** Carr 4.**P10:** Burling 3.**Q9:** BIRNEY 2, De Trobriand 3, McGilvery 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 CORPS****L1:** Baltimore Pike arrival beginning at 5PM.**XI CORPS****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 CORPS****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 DESTRUIDAS (PV CSA)**

REYNOLDS, Meredith, Coster.

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

** El HQD Doubleday es también el HQC del I Cuerpo. Puede ordenar a las unidades de su propia división (sólo) para disparar y puede Suministrar a cualquier unidad del I Cuerpo. La limitada capacidad de suministro de un HQD en este papel es perjudicial para el Cuerpo.*

USA DIA 3

PICKETT'S CHARGE**DAY 3, 1PM, 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 (HQC) **, 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 (HQC) **, 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 CABALLERIA****2PM:** Despliegue para las Batallas de Caballería (10.0).**UNIDADES DESTRUIDAS (PV CSA)**

REYNOLDS, SICKLES, Meredith, Coster, Schimmelfennig.

****** El HQD Doubleday también es el HQC del I Cuerpo.
El HQD Birney también es el HQC del III Cuerpo.

CSA DIA 2

SICKLES' FOLLY

DAY 2, 4PM, CSA ES EL JUGADOR 1.

M11: Lee 3.

I CUERPO

R12: 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: La División de PICKETT llega a las 5PM.

II CUERPO

G6: EWELL 2, *Nelson 2.*

G4: Jenkins 2.

E2: JOHNSON 2, Nicholls 2.

F2: Walker 3, Steuart 4.

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 CUERPO

L11: 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 DESTRUIDAS (PV USA)

Iverson.

CSA DIA 3

PICKETT'S CHARGE

DAY 3, 1PM, 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: Steuart 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 de las brigadas de Johnson suponen que su ataque a comienzos de la mañana sobre Culp's Hill ha ocurrido.

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 CABALLERIA

2PM: Despliegue para las Batallas de Caballería (10.0).

UNIDADES DESTRUIDAS (PV USA)

IVERSON, PENDER.

*Una Traducción de:
Javier Palacios*

INDICE

Artillería, 5.3
 Alcance, 5.31
 Impactos de Rechazo, 5.32
 Línea de Visión, 5.33

Columna y Línea, 6.0 (barra lateral)

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

Combate de Melé, 7.0
 Fase de Melé, 7.1
 Rondas de Melé, 7.2
 Artillería en la Melé, 7.4
 Retirada de la Melé, 7.7
 Combate Sin Apoyo, 7.8

Cuartel General, 4.2
 Activación, 4.3
 HQE, 4.23
 HQC, 4.22
 HQD, 4.21
 HQ de Artillería, 4.24
 HQ de Caballería, 4.25

Datos de las Unidades, 3.1
 Fuerza de las Unidades, 3.11

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

Iniciativa, 1.1

Jerarquía, 4.6

Mando, 4.0
 Fase de Mando, 4.1
 Radio de Mando, 4.5

Movimiento, 6.0
 Fase de Movimiento, 6.1
 Puntos de Movimiento (PM), 6.3
 Rangos de Movimiento, 3.13
Movimiento Fuera del Tablero, 2.4
 Apilamiento, 6.2
 Movimiento por Caminos, 6.5

Movimiento por Caminos, 6.5
 Caminos de Entrada, 6.7

Puntos de Victoria (PV), 9.1
 Hexes de Victoria, 9.11
 Unidades Destruidas, 9.12

Recursos de Cuerpo, 4.4

Suministro, 8.0
 Fase de Suministro, 8.1
 Puntos de Suministro, 8.2
 Reconstrucción, 8.3
 Suministro Nocturno, 8.4

Terreno, 2.2
 Elevación, 2.3
 Efectos en el Combate de Disparo, 5.22
 Efectos en el Combate de Melé, 7.3

Turnos de Noche, 9.7
 Suministro Nocturno, 9.73
 Refuerzos Nocturnos, 9.74

Valor de Combate, 3.12

TURNOS

- [1] INICIATIVA
- [2] TURNO JUGADOR 1
 Mando
 Disparo
 Movimiento
 Mele
 Suministro
- [3] TURNO JUGADOR 2
 (Como el Jugador 1)

DATOS DE LAS UNIDADES

UNIDAD	VELOCIDAD	FUEGO	MELE
HQ Ejercito	8	No	Basico
HQ Cuerpo	8	No	Basico
HQ Divison	8	No	Basico
Artillery	8	A3/A1 ¹	A3
Infanteria	6	Basico	Basico
Caballeria	10	Basico	Basico
Art. Montada	10	A3/A1 ¹	A3

¹ Potencias de Fuego para Corto/Largo Alcance. Algunas unidades son B3/B1.

EFECTOS DEL TERRENO

TERRENO	LIMITE LADO DE HEX			LIMITE DEL HEX		
	MOV.	DISPARO	MELE ¹	APILAMIENTO	LDV	COMBATE
CLARO	2	Basico	Basico	4	+0	Basico
CAMINO (Pal.)	1	Basico	Basico	1 ²	+0	•
CAMINO (Sec.)	2	Basico	Basico	1 ²	+0	•
BOSQUE	+1	-1	-1	3	+1	D2 ³
HUERTO	+1	-1	-1	3	+1	Basico
PANTANO	+3	-1	-1	2	+0	Basico
POBLACION ⁴	+1	-1	-1	3	+1	Basico
ROCAS ⁵	•	•	•	2	+1	D2 ³
RIO	+2	-1	-1	•	+0	•
ARROYO	+1	Basico	-1	•	+0	•
PUENTE/VADO ⁶	+0	•	•	•	+0	•
CERRO	+1 ⁷	Basico	-1 ⁷	•	+1	•
COLINA	+3 ⁷	-1 ⁷	-2 ⁷	•	+2	•

¹ La reduccion en la potencia de fuego (B2=B1) solo se aplica al Atacante en la Ronda 1 de Mele. El Defensor tiene potencia de fuego Basica. Las penalizaciones son acumulativas para unidades que crucen dos o mas tipos de terreno. Por ejemplo unidades que crucen Bosque+Colina, tienen -3 en la Ronda 1 de Mele. **Esto puede producir potencia de fuego 0 (ninguna tirada).**

² Los caminos anulan el terreno para el movimiento. Los vados y puentes se tratan como caminos. El Apilamiento solo se aplica a unidades en Columna si esa regla esta en juego. **El Apilamiento para unidades en Linea depende del terreno del hex.**

³ D2 = Defensa Doble. Una unidad con un medio-impacto debe recibir el siguiente medio-impacto. D2 no se aplica en el combate de Mele.

⁴ Solo los hexes y lados de hex de Gettysburg.

⁵ Solo Devil's Den (S9).

⁶ Use el Camino aplicable para el movimiento y Arroyo/Rio para el Combate.

⁷ Solo cuesta arriba.