For the People

LA GUERRA DE SECESIÓN 1861–1865

Un juego de Mark Herman

Reglamento

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford
CA 93232-1308
www.GMTGames.com

DEVIR

ÍNDICE

Índice 2
Créditos 2
1. Introducción 3
2. Preparación de la partida 6
3. Secuencia de juego 7
4. Las cartas de estrategia 8
5. Operaciones terrestres 11
6. Operaciones combinadas 21
7. Batallas 27
8. Logística 32
9. Desgaste 33
10. Refuerzos 33
11. Lucha política 36
12. Voluntad política 37

ESCENARIOS
13. Escenario de 1861 40
14. Escenario de 1862 40
15. Escenario de 1863 41
16. Escenario de 1864 43
17. Campaña 45

APUNTES Y VARIANTES
18. Nota relativa a la regla «6.4 Asaltos anfibios» 45
19. Variante de la logística del ferrocarril (opcional) 46
20. Cola de operaciones (regla opcional) 47
Ejemplo de partida 47
Glosario 54
Notas del autor 56
Listado de cartas de estrategia 58

CRÉDITOS

DISEÑO Y DESARROLLO: Mark Herman

PRUEBAS DE JUGABILIDAD: Jeff Brown, Andy Daglish, Joel Feldman, Grant Herman, Jan Kraheberger, Andy Lewis, Jason Matthews, Dr. Steve Owen, Peter Perla, Rich Phares, Dick Shay, Bill Thoet, Rob Winslow y George Young

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO DE LA CAJA: Rodger MacGowan

MAPA, CARTAS Y FICHAS: Mark Simonitch

MAQUETACIÓN DE LAS REGLAS: Mark Simonitch

COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Tony Curtis

Un agradecimiento especial a Andy Lewis, Doug Whatley, James Pei, Steve Bucey, Mike Welker, Peter Perla, Tod Reiser, Dick Shay, Don Chappell, Sandon Kallstrom, Tom Thornsen, Baron August, Taylor Golding y Bruce Wigdor por su ayuda y dedicación.

PRODUCCIÓN: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

TRADUCCIÓN: Marc Figueras y Marià Pitarque

REDISEÑO Y ADAPTACIÓN GRÁFICA: Antonio Catalán y Bascu

REVISIÓN: Martí Cabré

DEVIR IBERIA SL
Calle Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.es

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford
CA 93232-1308
www.GMTGames.com

1. Introducción

For the People es un juego para dos jugadores sobre la Guerra de Secesión de Estados Unidos, también conocida como Guerra Civil Americana (1861-1865). Los jugadores asumen el papel de Abraham Lincoln, uno, y de Jefferson Davis, el otro, y gestionan los recursos políticos y militares a su alcance para intentar alzarse con la victoria. Estos recursos se presentan en forma de cartas de estrategia y de unidades militares, con los cuales cada jugador intentará debilitar la voluntad política de su contrincante y conseguir sus objetivos estratégicos.

1.1. Las causas de la guerra

La Guerra de Secesión estalló cuando las fuerzas del estado de Carolina del Sur abrieron fuego sobre Fort Sumter el 12 de abril de 1861. Si bien este ataque fue el detonante inmediato del conflicto, sus causas profundas estaban enraizadas en una serie de crisis políticas alimentadas por el problema de la esclavitud, cuyo futuro como institución en los nuevos estados y territorios de la Unión estaba en discusión.

Las crisis provocadas por esta cuestión llevaron a un conjunto de compromisos legislativos concebidos para aplacar los temores de los estados del Sur sobre la abolición de la esclavitud y que procuraban mantener una cierta igualdad representativa del Sur en el Senado. Los estados sureños confiaban en que, mientras se mantuviera este equilibrio, tendrían la capacidad legal de evitar la emancipación.

A partir de estos compromisos políticos y del debate público que suscitaron, se desarrollaron cuatro posturas básicas frente al tema. La línea dura de los estados sureños consideraba que se debía permitir la expansión de la esclavitud sin restricción alguna; la postura de la *home rule* (o autonomía legislativa), articulada por Stephen Douglas, estimaba que cada comunidad debía decidir si el estado tenía que ser esclavista o no; el programa del Partido Republicano, representado por Abraham Lincoln, establecía que la esclavitud podía continuar en los estados en que ya existía, pero que no debía tolerarse su expansión a otros territorios; finalmente, la postura abolicionista sostenía que la institución de la esclavitud debía eliminarse inmediatamente. Fue precisamente la evolución de estas cuatro posturas básicas lo que provocó el colapso del sistema bipartidista conocido como *Second Party System*, con la escisión del partido *whig*.

El partido *whig* (partidario de la supremacía del Congreso sobre el Presidente y del proteccionismo económico) se disolvió entre 1850 y 1860 y de sus cenizas nació el Partido Republicano, fundado en 1854 y que se centró en los problemas regionales asociados al esclavismo. En las elecciones de 1860, los cuatro candidatos representaban las distintas posturas antes mencionadas, excepto el abolicionismo, y finalmente la postura moderada del Partido Republicano atrajo a muchos votantes de los estados norteños y culminó en la elección de Abraham Lincoln como presidente. El resultado provocó una crisis cuando Carolina del Sur declaró que abandonaba la Unión. A partir de este momento, y antes de la investidura de Lincoln, el presidente Buchanan poco hizo para evitar que otros estados secundaran la iniciativa de Carolina del Sur (Misisipi, Florida, Alabama, Georgia, Luisiana y Texas), lo que llevó a la formación de los Estados Confederados de América en febrero de 1861.

Una vez en el cargo, Lincoln actuó con cautela, intentando mantener en la Unión los estados fronterizos y, a la vez, maniobrando políticamente para que la Confederación iniciara hostilidades y se declarara en abierta rebelión. El ataque a Fort Sumter ofreció a Lincoln el *casus belli* que estaba buscando e hizo una llamada al reclutamiento de voluntarios para aplastar la rebelión; sin embargo, cuatro estados fronterizos se negaron a cumplir el llamamiento de Lincoln (Tennessee, Arkansas, Virginia y Carolina del Norte), abandonaron la Unión y se incorporaron a la Confederación. La guerra era ya inevitable y este es el momento en que empieza el juego que tenéis en las manos.

Después de más de dos años y medio de guerra, el presidente Lincoln inauguraba un cementerio en el antiguo campo de batalla de Gettysburg, con un discurso que finalizó con unas famosas palabras «… que el gobierno del pueblo, por el pueblo y para el pueblo no desaparezca de la Tierra». Sin embargo, se equivocaba al considerar que «el mundo apenas advertirá y no recordará por mucho tiempo lo que aquí digamos».

El discurso de Lincoln en Gettysburg

Hace ochenta y siete años, nuestros padres hicieron nacer en este continente una nueva nación concebida en la libertad y consagrada en el principio de que todas las personas son creadas iguales.

Ahora estamos empeñados en una gran guerra civil que pone a prueba si esta nación, o cualquier nación así concebida y así consagrada, puede perdurar en el tiempo. Estamos reunidos en un gran campo de batalla de esa guerra. Hemos venido a consagrar una porción de ese campo como lugar de último descanso para aquellos que dieron aquí sus vidas para que esta nación pudiera vivir. Es absolutamente correcto y apropiado que hagamos tal cosa.

Pero, en un sentido más amplio, nosotros no podemos dedicar, no podemos consagrar, no podemos santificar este terreno. Los valientes hombres, vivos y muertos, que lucharon aquí ya lo han consagrado, muy por encima de lo que nuestras pobres facultades podrían añadir o restar. El mundo apenas advertirá y no recordará por mucho tiempo lo que aquí digamos, pero nunca podrá olvidar lo que ellos hicieron aquí. Somos, más bien, nosotros, los vivos, quienes debemos consagrarnos aquí a la tarea inconclusa que los que aquí lucharon hicieron avanzar tanto y tan noblemente. Somos más bien los vivos los que debemos consagrarnos aquí a la gran tarea que aún resta ante nosotros: que de estos muertos a los que honramos tomemos una devoción aún mayor a la causa por la que ellos dieron la última medida colmada de celo; resolvamos aquí firmemente que estos muertos no hayan dado su vida en vano. Que esta nación, Dios mediante, nazca nuevamente en libertad. Y que el gobierno del pueblo, por el pueblo y para el pueblo no desaparezca de la Tierra.

SOBRE LA PRESENTE EDICIÓN

La postura del editor frente al montón de juegos interesantes que corren por esos mundos es complicada. Hay que garantizar que los juegos sean comerciales, que sean buenos y que tengan un precio adecuado. También hay que cultivar las relaciones internacionales con socios editores de otros países, cumplir sus expectativas, aprovechar coediciones. Y además uno debe ser consciente de que no es posible editar más juegos al año de los que el mercado es capaz de procesar, jugar y comprar.

En este contexto, la decisión de editar *wargames* surgió inicialmente más del corazón que de la razón. Los «devirianos» somos *wargamers*, al menos los más directamente relacionados con las novedades editoriales, lo cual suponía un hándicap para algunos de nuestros juegos favoritos. No queríamos que nuestra afición tapase de voluntarismo la supuesta inexistencia de un mercado de *wargames* en castellano. Así que empezamos por arriba: llegamos a un acuerdo con GMT y lanzamos *Twilight Struggle*. Y funcionó. Lanzamos *Senderos de Gloria,* y también funcionó. Y luego *Combat Commander*, y también. De repente, teníamos un problema: ¿en qué orden sacar al mercado tanto juego bueno de GMT? Bien, pensemos un poco.

Todo el mundo que se dedica o ha trabajado con juegos de simulación histórica conoce el mantra: los conflictos favoritos son, por orden, la Segunda Guerra Mundial; a bastante distancia, los napoleónicos, y a mayor distancia, si cabe, «los chicos de las sandalias» (la Antigüedad). El resto de guerras despiertan interés en pequeños grupos de locos, como yo. Algunos juegos que hacen referencia tangencial a la historia española están bien colocados en la parrilla de salida, pero mi juego favorito, mi periodo favorito, es la guerra que empezó siendo napoleónica y acabó anticipando la Primera Guerra Mundial. Aquella que experimentó con el telégrafo, los trenes, las trincheras o la morfina, la Guerra Civil Americana, no es que sea un *hit* desde que desaparecieron John Ford y *Sesión de Tarde*.

A pesar de todo, después de disfrutar de treinta partidas de *For the People*, sin lograr romper el reglamento y descubriendo nuevas tácticas y estrategias a cada turno, creímos que merecía editarse.

Desde mi personal y discutible punto de vista, *For the People* es una obra maestra. Consigue mantener el aroma histórico de la Guerra Civil Americana, ofreciendo la posibilidad de una victoria sureña sin necesidad de hacer trampas ni ucronías. El equilibrio entre las capacidades y las asimetrías de los generales, del acceso a refuerzos, de las distancias entre frentes, del despliegue y movimiento estratégico, configura un juego que abre las posibilidades de victoria justas, exactas e históricamente correctas a cada uno de los bandos.

El Sur puede ganar pronto a base de audacia y suerte, y el Norte puede aplastar la rebelión enseguida si puede hacer trabajar a sus generales. El Norte puede confiar en que el tiempo, la demografía y el bloqueo juegan de su lado, mientras que el Sur puede vencer tantos combates que hagan insoportable la guerra a ojos de la opinión pública norteña. ¡Y *For the People* consigue este efecto sin la trampa de ofrecer una baraja para cada contrincante! Lo consigue a la brava, con solo una baraja, como en *Twilight Struggle*.

Mark Herman (¡todo el mundo en pie!) consigue en *For the People* la cuadratura del círculo, el paradigma de convertir en crítica cada decisión, a sabiendas de que siempre habrá la posibilidad de redirigir un error, porque nunca hay nada definitivo hasta que ocurre algo imprevisto. La baraja contiene cartas muy poderosas, cierto, pero uno puede ser borrado del mapa mientras espera tenerlas en la mano. La tabla de combate (porque estamos hablando de un *wargame*) es probablemente otra pieza magistral, porque atribuye el ritmo justo de bajas para hacer insostenible la victoria a los puntos, al menos a base de carnicerías.

Si ya has jugado *For the People* en otras ocasiones, disculpa mi vehemencia y entusiasmo al hablar del juego; te aseguro que es del todo honesto y sincero. Si, por el contrario, eres nuevo en *For the People* te doy la bienvenida y te envidio; daría una carta de campaña principal por volver a descubrir, paso a paso, todas las virtudes y triquiñuelas que esconderán las innumerables partidas que espero disfrutarás como yo he disfrutado.

Joaquim Dorca, noviembre de 2015
Gerente de Devir Iberia

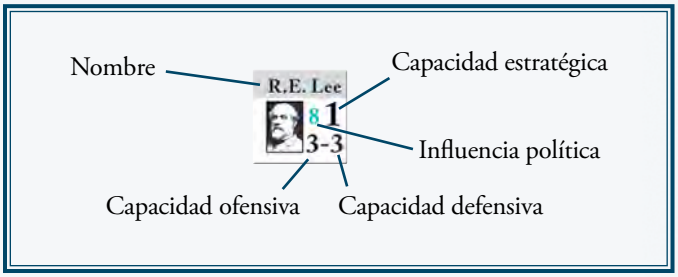
COMPONENTES

- 1 mapa de 56,0 × 86,5 cm
- 2 láminas de fichas troqueladas
- 130 cartas
- 2 dados
- 2 hojas de ayuda para los jugadores
- 1 reglamento

Ejemplos de fichas

Una unidad militar
(1 UM)
de la Confederación

Tres unidades militares
(3 UM)
de la Unión



Indicador de ejército

Indicador efectivos de ejército

General

General de caballería

Brigada de caballería

Fuerte

Unidad de élite

Recursos destruidos

VP ×1

VP ×10

Cola de operaciones

Indicador de asalto anfibio

Indicador de bloqueo de la Unión

Indicador de turno

Buque blindado

Torpedos

Indicador de límite despliegue estratégico

Capital

Indicador CP Unión

Indicador CP Confederación

Indicador de control de estado Unión

Indicador de control de estado Confederación

2. Preparación de la partida

2.1. Elección del escenario

Decidid qué escenario queréis jugar. La preparación para la campaña completa y el escenario de 1861 se presenta más adelante en este mismo apartado y también aparece impresa en el mapa. Consultad las reglas A-J de la pág. 40 antes de hacer el despliegue de 1861 y también para preparar los escenarios de 1862, 1863 y 1864. Independientemente del escenario elegido, los jugadores pueden acabar una partida de *For the People* al final de cualquier turno de otoño (con las condiciones de victoria del escenario correspondiente) o del turno de primavera de 1865 (con las condiciones de victoria de la campaña completa).

2.2. Preparación

Al principio de la partida, barajad las cartas de estrategia y dejadlas en la mesa. Colocad todas las fichas de acuerdo con las ubicaciones iniciales que se enumeran a continuación; las fichas de la Confederación se colocan en primer lugar. Colocad también el indicador de turno en la casilla correspondiente al primer turno de juego en el marcador de turnos. Ya lo tenéis todo preparado para empezar a jugar.

2.3. Despliegue de 1861. Confederación

El jugador confederado coloca las fichas indicadas en los espacios que se especifican a continuación. Se considera que todos los espacios en VA, NC, SC, GA, TN, FL, AL, MS, LA, AR y TX están bajo control de la Confederación, a no ser que contengan un indicador de CP de la Unión [2.4]. Consultad las abreviaturas de los estados en la pág. 55.

Espacio	General	UM	Otros
Fayetteville, AR	Price	1	
Little Rock, AR		1	
Mobile, AL		1	
Columbus, KY		1	Fuerte, CP
Ft. Sumter, SC		1	
Dover, TN		1	Fuerte
Memphis, TN	Polk	1	
Nashville, TN	A. Johnston	1	
Winchester, VA	J. Johnston	1	
Manassas, VA	Beauregard	3	
Richmond, VA		1	Fuerte, Capital
Nueva Madrid, MO (isla 10)		0	CP

Resolución de ambigüedades del reglamento
A los jugadores no les está permitido realizar ninguna combinación de eventos o circunstancias que no se mencione explícitamente en el presente reglamento (incluyendo las diferentes notas).

2.4. Despliegue de 1861. Unión

El jugador de la Unión coloca las fichas indicadas en los espacios que se especifican a continuación. Se considera que todos los espacios en IL, IN, OH, MD, PA, NJ y DE están bajo control de la Unión.

Espacio	General	UM	Otros
Washington, DC	McDowell	5	Fuerte, Capital, Ej. del Potomac
Ft. Pickens, FL		0	CP
Springfield, IL		1	
Cairo, IL		1	
Indianápolis, IN		1	
Frederick, MD		1	
San Luis, MO	Fremont	2	CP
Cincinnati, OH		1	
Columbus, OH		1	
Pittsburgh, PA		2	
Filadelfia, PA		1	
Harper's Ferry, VA		2	CP
Ft. Monroe, VA	Butler	1	CP

2.5. Indicadores

El primer turno de juego es el de primavera de 1861; colocad en la casilla correspondiente el indicador de turno, que debe mostrar su lado «Sin emancipación». Colocad el indicador «Bloqueo» en la casilla «0» del marcador «Bloqueo naval de la Unión» y el indicador «Asalto anfibio» en la casilla «0» del marcador «Modificador de asalto anfibio». Véase el apartado de escenarios para las condiciones de victoria en el escenario de 1861 o la campaña completa.

Indicador «Bloqueo»
Se usa en el marcador «Bloqueo naval de la Unión»

Indicador «Asalto anfibio»
Se usa en el marcador «Modificador de asalto anfibio»

2.6. Estados fronterizos

Todos los espacios en KY, WV y MO son neutrales y al inicio no están controlados por ninguno de los dos bandos. Excepción: el espacio de San Luis (MO), empieza bajo control de la Unión y los de Columbus (KY) y Nueva Madrid (MO), bajo control de la Confederación. Los dos contendientes pueden colocar indicadores de CP y entrar en los estados fronterizos desde el principio de la partida sin restricción alguna.

2.7. Voluntad política para 1861

Ambos contendientes empiezan con un valor de voluntad política igual a 100, la Confederación por su lado positivo (+) y la Unión por su lado negativo (–).

2.8. Fase de refuerzos para 1861

En el primer turno de la campaña completa o del escenario de 1861 no se efectúa la fase de refuerzos. En el turno 3 de la campaña completa o del escenario de 1861 no se efectúa el paso *a* de la fase de refuerzos, solo los pasos *b* y *c*.

3. Secuencia de juego

En *For the People* un jugador asume el mando de la Unión y otro, el de la Confederación. El primero intentará derrotar a la Confederación y reincorporar los estados sureños a la Unión, mientras que el segundo tendrá como objetivo derrotar a la Unión para garantizar la independencia de los Estados Confederados de América. La clave para la victoria es lograr reducir la «voluntad politica» (VP) del oponente a un valor suficiente (valor que dependerá del escenario que se esté jugando, especificado en las condiciones de victoria correspondientes, que podéis consultar en los apartados 13 a 17). La voluntad política se ve afectada por acciones que llevan a cabo los jugadores, como ganar grandes batallas, asumir el control de estados, destruir centros de recursos o jugar determinados eventos. Una partida finaliza cuando se completa el último turno de un escenario o cuando se cumple alguna condición de victoria automática. En cada turno se sigue la secuencia de juego que se explica a continuación, y en cada fase o paso se completan todas las acciones especificadas.

1. Fase de refuerzos

- **a.** Colocación de refuerzos
- **b.** Desplazamiento estratégico
- **c.** Asignación de generales

2. Fase de reparto de cartas

3. Fase de rondas estratégicas

4. Fase de control político

- **a.** Cambio de capital
- **b.** Determinación de control político
  - ***i.*** Colocación de indicadores de CP en espacios con UM propias
  - ***ii.*** Determinación de control de estados fronterizos y de la Confederación
  - ***iii.*** Penalizaciones por fatiga de guerra (Unión) y remordimiento (Confederación) en los turnos de otoño

5. Fase de desgaste

6. Fase de final de turno

3.1. Fase de refuerzos

Paso *a*. Ambos jugadores colocan sus refuerzos en el mapa, primero la Unión y luego la Confederación [10]. El jugador de la Unión recibe sus refuerzos según un valor fijado [10.3], al cual se resta el número de capitales de estado bajo control enemigo y el efecto de la intervención extranjera. La Confederación, por su parte, ve reducidos sus refuerzos por el número de estados confederados bajo control de la Unión [10.4], por el control del Misisipi por parte de la Unión y por el bloqueo marítimo de la Unión [10.5].

Paso *b*. Ambos jugadores pueden efectuar desplazamiento estratégico, primero la Unión y luego la Confederación [10.2].

Paso *c*. Se colocan en el mapa todos los generales que en este momento estén disponibles, primero la Unión y luego la Confederación [10.6]. Se trata de los generales que llegan en este turno (según indica el marcador de turnos) y de generales que vuelven tras haber sido retirados del mapa durante el turno anterior, a causa de la eliminación de la fuerza con la que se hallaban. También se incluyen generales de caballería que vuelven a entrar en juego tras la eliminación de su brigada de caballería.

Tras la colocación de los generales en el mapa, finaliza la fase de refuerzos. Excepciones: tal como se ha comentado en el apartado de preparación, la fase de refuerzos no se ejecuta en el primer turno del escenario de 1861 o de la campaña completa; en el turno 3 del escenario de 1861 o de la campaña completa solo se efectúan los pasos *b* y *c*; en el primer turno de los escenarios de 1862, 1863 y 1864 solo se efectúa el paso *c*.

3.2. Fase de reparto de cartas

En cada turno los jugadores reciben cartas: cuatro cartas cada uno en el turno 1; cinco, en el turno 2; seis, en el turno 3 y siete, en los turnos 4 a 13 (tal como se indica en el marcador de turnos). Siempre que se agote el mazo de cartas de estrategia, o cuando un evento especial así lo exija [4.4], se vuelven a barajar las cartas y se prosigue el juego; para ello, se barajan conjuntamente las cartas ya jugadas y las que aún estén en el mazo sin jugar (si las hubiere) para formar un nuevo mazo. No se deben incluir nunca las cartas que se han retirado permanentemente del juego.

3.3. Fase de rondas estratégicas

3.3.1. Primer jugador

Si el jugador confederado tiene una carta de estrategia «Campaña principal» o «Campaña secundaria», puede jugar en primer lugar si lo desea, pero en tal caso deberá usar esa carta como evento en la primera jugada de la fase. En caso contrario (no tiene una de esas cartas o sí la tiene pero no desea jugar primero), avisa al jugador de la Unión para que empiece; a continuación, el jugador de la Unión juega la primera carta de estrategia para iniciar la fase. El hecho de jugar una carta de estrategia es lo que denominamos *ronda estratégica*.

3.3.2. Procedimiento

Una vez un jugador ha jugado la primera carta de estrategia, le tocará a su oponente hacer lo propio. Los jugadores prosiguen de este modo, alternándose para jugar cartas de estrategia ronda tras ronda, hasta que hayan jugado todas las cartas que tenían en su mano. En función de cómo hayan jugado sus cartas cada uno de los jugadores, es posible que uno de ellos se quede sin cartas antes que su contrincante; en tal caso, el jugador que aún tiene cartas en su mano las jugará una tras otra hasta agotar su mano. Recuérdese que una ronda estratégica consiste en jugar una carta, no dos o más cartas consecutivamente. Cuando a ninguno de los dos jugadores le queden cartas en la mano, finaliza la fase de rondas estratégicas.

Cuando se juega una carta de estrategia, el oponente puede jugar una carta para «interrumpir» la carta original (si quiere y/o tiene la carta necesaria). Después, el jugador que ha jugado la carta «interruptora» llevará a cabo su ronda estratégica de modo normal, jugando una carta si aún tiene.

EJEMPLO. La Unión juega una carta de estrategia para operaciones (OP) para desplazar un cuerpo; en ese momento el jugador confederado juega la carta «Cañones cuáqueros» para cancelar ese desplazamiento. A continuación, le toca al jugador confederado jugar su ronda estratégica.

3.4. Fase de control político

Esta fase está formada por dos segmentos: en primer lugar, los jugadores colocan sus indicadores de capital en un espacio determinado (si es necesario); a continuación, determinan el control político de espacios y estados.

3.4.1. Cambio de capital

Si la capital de alguno de los bandos está ocupada por unidades militares enemigas, la capital deberá trasladarse a una nueva ubicación, que debe ser un espacio controlado [11.2.2]. Cuando un jugador se ve obligado a trasladar la capital, pierde una cierta cantidad de puntos de voluntad política [12.6]; además, a esta penalización se pueden añadir otras en función de la ubicación de la nueva capital [11.2.3].

3.4.2. Determinación de control político

Paso *i*. Colocación de indicadores de CP en espacios con UM propias. Ambos jugadores colocan indicadores de control político (CP) en todos los espacios que contengan UM propias de infantería y en situación de suministro. Si el espacio tiene un indicador de CP enemigo, se gira inmediatamente al lado de CP propio; en el caso de UM confederadas en un estado del Sur o UM de la Unión en un estado del Norte, en realidad el indicador no se gira, sino que simplemente se retira del mapa, con lo que se restablece el control propio del espacio (véase 11.1 «Cambio de control político por ocupación»). Si se coloca un indicador de CP de la Unión en un centro de recursos confederado intacto, queda destruido, con el consiguiente efecto sobre la voluntad política [12.2].

Paso *ii*. Determinación de control de estados fronterizos y de la Confederación. Ambos jugadores determinan el control de los estados fronterizos y de los estados de la Confederación, así como las penalizaciones sobre la voluntad política de la Unión a causa de indicadores de CP confederados en estados de la Unión [12.1]. Para controlar un estado, un jugador debe tener, como mínimo, tantos espacios controlados en él como indican los valores impresos en el mapa [12.11, 12.13]. Adicionalmente, el control fluvial del Misisipi otorga a la Unión una bonificación de voluntad política, que solo se puede obtener una vez [12.8].

Paso *iii*. Penalizaciones por fatiga de guerra y remordimiento. Finalmente, se determinan las posibles penalizaciones por fatiga de guerra para la Unión y por remordimiento para la Confederación [12.9]. Los fuertes que se hallan en el marcador de turnos pasan a estar disponibles en este momento [6.8].

3.5. Fase de desgaste

Todos los espacios que contienen tres o más UM sufren desgaste [9].

3.6. Fase de final de turno

En este momento, ya están completadas todas las acciones del turno. Si es el último turno de un escenario o de la campaña completa, la partida finaliza; en cualquier otro turno, la partida finaliza en este momento si alguno de los dos jugadores cumple con las condiciones para una victoria automática [17.2]. En caso contrario, avanzad el indicador de turno a la siguiente casilla del marcador de turnos y empezad un nuevo turno.

4. Las cartas de estrategia

NOTA. Las cartas de estrategia son el motor que hace funcionar este juego. Están pensadas para presentar a los jugadores sus opciones y dilemas estratégicos y políticos. El uso de las cartas de estrategia como instrumento político ralentizará el curso de las operaciones militares, y viceversa. Como nota histórica, vale la pena recordar que durante el primer año de guerra, 1861, ambos bandos se dedicaron a movilizar y organizar sus recursos militares.

Durante una ronda estratégica, la carta a usar se puede jugar como operaciones (OP) o como evento. En el primer caso, el jugador empleará el valor numérico de la carta; en el segundo, ejecutará lo que indica el texto de esta. En general, no se puede jugar una carta de estrategia de ambos modos.

4.1. Las cartas como operaciones

Cuando un jugador utiliza el valor numérico situado en la esquina superior izquierda de la carta (de 1 a 3), la está empleando para efectuar operaciones (OP), es decir, para llevar a cabo determinadas funciones del juego. Cuando se juega una carta como operaciones, se puede efectuar **una** de las siguientes acciones:

A. Desplazar fuerzas (UM, generales o ejércitos). Véanse los apartados 5 «Operaciones terrestres» y 6 «Operaciones combinadas» de estas reglas.

B. Crear un ejército. Jugar una carta de valor 2 o 3 permite colocar un indicador de ejército en cualquier espacio controlado que contenga como mínimo un general y cinco o más UM en situación de suministro [5.2].

C. Relevar a un general de ejército [5.6].

D. Reasignar generales [5.6].

E. Establecer fuertes. Jugar una carta de valor 3 (para la Confederación) o de valor 1, 2 o 3 (para la Unión) permite colocar un fuerte en cualquier espacio controlado que no contenga ya un fuerte [6.8].

F. Colocar indicadores de CP. Jugar una carta permite colocar indicadores de CP en el tablero [11.3].

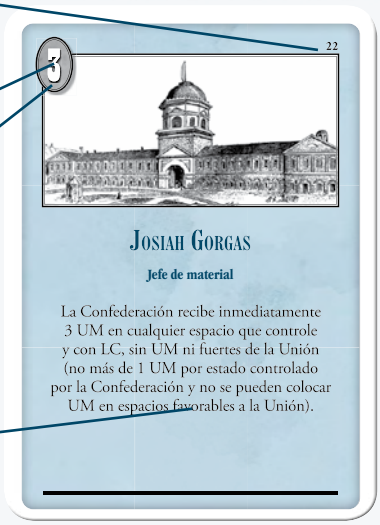
Cada una de estas acciones se describe detalladamente en los apartados correspondientes.

4.2. Las cartas como eventos

Todas las cartas de estrategia se pueden jugar como evento; de este modo el jugador puede incorporar acontecimientos fundamentales en su estrategia global. Sin embargo, hay eventos asociados a la Confederación, eventos asociados a la Unión y eventos asociados a ambos bandos. El color del círculo que rodea el valor de la carta indica a qué bando «pertenece» el evento: un círculo gris indica un evento de la Confederación, un círculo azul indica un evento de la Unión y un círculo de ambos colores indica un evento que puede ser usado por ambos jugadores.

4.2.1. Procedimiento

El texto que explica el evento en cada carta presenta las instrucciones concretas acerca de qué bando puede jugar el evento, cuándo lo puede jugar y qué efectos tiene. El texto de algunas cartas indica que deben retirarse del juego si se juegan como evento; cuando estas cartas se juegan para operaciones no se retiran del juego.



4.2.2. Cartas asociadas al enemigo

Una carta de estrategia con un evento asociado al bando enemigo se puede jugar siempre como operaciones. Las instrucciones de un evento nunca se ejecutan cuando la carta se juega como operaciones.

4.2.3. Descarte

Si un jugador tiene como mínimo una carta de estrategia en la mano cuando le toca jugar, obligatoriamente debe jugar o descartar una carta. Descartarse de una carta cuenta como ronda estratégica, aunque no se ejecute ninguna de las instrucciones de dicha carta. Las cartas con eventos especiales [4.4] nunca pueden descartarse voluntariamente; además, el jugador de la Unión tampoco puede descartarse voluntariamente de la carta «La campaña del río Rojo».

4.2.4. Eventos que eliminan UM

Determinados eventos obligan a retirar UM de infantería (no de caballería) del mapa. El texto del evento siempre especifica qué jugador escoge las unidades a retirar:

- A elección de la Confederación: «Batalla de Ball's Bluff», «Retraso en la producción armamentística de la Unión».
- A elección de la Unión: «Fin de los 90 días de servicio militar en la Unión», «Disturbios de reclutamiento en Nueva York», «Contrabando de guerra»
- A elección del jugador que ha jugado el evento: «Disentería»

NOTA. Se puede retirar la última UM de un ejército.

4.2.5. Eventos de interrupción

Algunos eventos permiten que un jugador interrumpa la acción de su oponente (como «Cañones cuáqueros»). Cuando un jugador interrumpe el juego de una carta de su oponente con una de estas cartas, las condiciones establecidas por la carta interruptora tienen precedencia o modifican las instrucciones de la carta original. Una vez completadas las acciones de la carta interruptora, el jugador que la jugó prosigue con su ronda estratégica habitual. Si se usa una carta de interrupción para interrumpir uno de los desplazamientos de un evento de campaña, debe completarse el resto de desplazamientos antes de que el jugador interruptor empiece su ronda estratégica. Cada desplazamiento de un evento de campaña puede resultar interrumpido independientemente de este modo. Los desplazamientos navales no se pueden interrumpir a no ser que un evento así lo especifique.

4.2.6. Eventos de eliminación de cartas

Algunos eventos permiten que un jugador elimine una carta de la mano de su oponente (por ejemplo, «Degradación de los ferrocarriles confederados»). La carta eliminada se descarta, tras lo cual el jugador afectado prosigue con su ronda estratégica. Excepción: después de que el jugador confederado elimine una carta de la Unión con el evento «¡Hacia Richmond!», el jugador de la Unión debe usar esta misma carta en su siguiente ronda estratégica.

4.2.7. Eventos de refuerzos

Los eventos que generan nuevas UM no pueden nunca aplicarse en espacios ocupados por el enemigo (con UM o fuertes), incluso si esta condición no está especificada en el texto de la carta. Otras condiciones son específicas de cada carta.

4.3. Campañas principales y secundarias

4.3.1. Cartas de campaña

Las cartas de eventos «Campaña principal» y «Campaña secundaria» permiten a un jugador efectuar tres o dos desplazamientos de ejércitos, cuerpos, divisiones o brigadas de caballería jugando una sola carta. Debe completarse el desplazamiento de cada general o ejército (más eventuales batallas) antes de desplazar el siguiente general o ejército. Ninguna UM, general o ejército puede desplazarse dos o más veces con la misma carta de campaña; dicho de otro modo, en cada desplazamiento debe desplazarse siempre una fuerza diferente. Una fuerza que ha sido activada (ejército, generales y UM) y cuyo desplazamiento resulta cancelado por una carta de interrupción ya no puede activarse nuevamente durante el resto de ese evento de campaña. En cada turno de juego, un jugador puede jugar más de un evento de campaña principal y/o secundaria; en un caso extremo, sería posible que un jugador jugara, en un mismo turno, dos campañas principales y cinco campañas secundarias.

4.3.2. Desplazamiento naval

Solamente uno de los desplazamientos de una campaña principal o secundaria puede ser naval (véase el apartado 6, «Operaciones combinadas»). El jugador de la Unión puede usar todas las activaciones de una campaña principal o secundaria para efectuar un desplazamiento especial de ejército [6.1.5].

4.4. Eventos especiales

Hay dos cartas de estrategia cuyos eventos son especiales: «Proclamación de emancipación» e «Intervención extranjera». Tras haber aplicado los efectos del evento, estas cartas se retiran permanentemente del juego. Si, a causa de un evento que obligue a descartarse, se descarta una carta con evento especial, este se produce igualmente, siempre que se cumplan sus condiciones.

EJEMPLO. El jugador confederado juega «Los indios choctaw, a favor de la Confederación», de modo que descarta una carta al azar de la mano del jugador de la Unión, que resulta ser «Intervención extranjera». Si la voluntad política de la Confederación es igual a 110 o más, el evento «Intervención extranjera» se aplica inmediatamente.

4.4.1. Proclamación de emancipación

Independientemente de qué jugador tenga en la mano la carta «Proclamación de emancipación», deberá jugarse como evento en la primera ronda estratégica en que se cumplan sus condiciones. Si se cumplen las condiciones de la emancipación, girad el indicador de turno a su lado «Emancipación», como recordatorio para aplicar las penalizaciones a la voluntad política confederada por remordimiento [12.9].

Excepción. *Si no se cumplen las condiciones del evento durante el turno en que alguno de los jugadores tiene la carta en su mano, se puede jugar para operaciones como última carta del jugador que la tenga. Si el hecho de jugar «Proclamación de emancipación» para operaciones provoca una victoria en una batalla grande o mediana, el evento no se activa. Cuando esta carta se descarta o se juega para operaciones, deberá barajarse el mazo de cartas antes de empezar el siguiente turno, al final de la fase de rondas estratégicas. En el caso poco frecuente de que un jugador tenga en su mano «Proclamación de emancipación» e «Intervención extranjera», la proclamación de emancipación será la última carta que juegue (para operaciones), a no ser que sus condiciones se cumplan antes, durante el turno.*

4.4.2. Intervención extranjera

La carta «Intervención extranjera» deberá jugarse como evento en una ronda estratégica en que se cumplan sus condiciones; sin embargo (y a diferencia de «Proclamación de emancipación»), no es necesario hacerlo en la primera ronda en que se cumplan, el jugador puede esperar hasta la última ronda del turno, si lo desea.

Excepción. *Si no se cumplen las condiciones del evento, la carta no se puede jugar como evento y, en cambio, se puede jugar para operaciones como última carta del jugador que la tenga (si se produce la excepción relativa a la carta «Proclamación de emancipación», entonces se puede jugar como penúltima carta). Cuando esta carta se descarta o se juega para operaciones, deberá barajarse el mazo de cartas antes de empezar el siguiente turno, al final de la fase de rondas estratégicas.*

Una vez jugado el evento «Intervención extranjera», se aplican los efectos siguientes:

1. El valor de bloqueo naval de la Unión se reduce en 1 y, a partir de este momento, no puede superar el valor 4 durante el resto de la partida. Girad el indicador «Bloqueo» de modo que indique esta situación.
2. La Unión recibe 2 UM menos de las establecidas en cada fase de refuerzos (la ubicación o ubicaciones en que se produce la reducción queda a discreción del jugador de la Unión) para el resto de la partida.
3. La voluntad política de la Unión se reduce en 10.

4.5. Eventos de concentración estratégica y operacional

Hay cinco cartas que permiten efectuar concentraciones estratégicas u operacionales de fuerzas, seguidas por la activación de un general que debe intentar atacar a una fuerza enemiga (un fuerte enemigo sin guarnición se considera como fuerza enemiga a efectos de esta acción). Estas cartas son «Batalla de Shiloh», «Batalla de Chickamauga», «Primera batalla de Manassas», «Batalla de los Siete días / Chattanooga» y «Bloque de concentración occidental».

4.5.1. Concentración de fuerzas

Todas las UM desplazadas deben usar exclusivamente conexiones ferroviarias, no se permite el desplazamiento por carreteras. Al concentrar UM no se pueden desplazar generales. El espacio de concentración debe tener una conexión ferroviaria a otros espacios y ser un espacio en un estado originalmente bajo control de la Confederación. Esto también es cierto para el evento «Batalla de los Siete días / Chattanooga» cuando lo juega la Unión. Un jugador puede renunciar a desplazar UM y simplemente activar un general e intentar atacar a una fuerza enemiga, caso en el cual no es necesario considerar conexiones ferroviarias. El jugador de la Unión puede emplear la conexión ferroviaria de la línea Baltimore and Ohio para el evento «Batalla de los Siete días / Chattanooga». Las brigadas de caballería no se pueden desplazar estratégicamente al espacio de concentración que se va a activar, pero sí que se pueden activar si estaban en ese espacio antes de jugar la carta.

4.5.2. Activación de la fuerza

En el espacio de concentración debe haber un general, que se activará e intentará atacar a una fuerza enemiga (puede ser un fuerte sin guarnición), para lo cual son aplicables todas las reglas sobre desplazamiento terrestre. No es necesario que todas las UM del espacio de concentración se desplacen para el ataque; el jugador decide el tamaño de la fuerza (número de UM) a desplazar y la única condición es que debe producirse un intento de ataque contra una fuerza enemiga. Si el general activado intenta entrar en un espacio ocupado por una fuerza enemiga que decide, y consigue, retirarse antes del combate, la orden de atacar ha sido cumplida y el jugador puede continuar desplazando la fuerza sin más restricciones.

NOTA. Las cartas de interrupción pueden impedir o modificar la activación de la fuerza, lo que elimina el requisito de intentar un ataque, pero no detiene la concentración de fuerzas previa a la activación.

4.6. «¡Hacia Richmond!»

NOTA. Esta carta está pensada para que el jugador de la Unión haga algo que, en general, no querría hacer. Históricamente, hubo una fuerte presión del presidente Lincoln y de la opinión pública para capturar la capital confederada, Richmond. La carta refleja esta tesitura política y evita que el jugador de la Unión ignore un imperativo histórico. A lo largo de los años, los jugadores de For the People *han ideado mil y una artimañas y soluciones estratégicas a su alcance para evitar, o por lo menos moderar, el impacto de este evento. Este apartado de las reglas intenta zanjar cualquier duda acerca del propósito de esta carta.*

4.6.1. Propósito estratégico

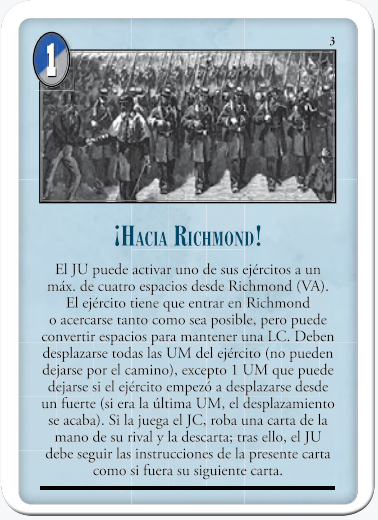
El jugador de la Unión debe activar un ejército de la Unión e intentar capturar Richmond.

NOTA. Si la Unión tiene un único ejército protegiendo Washington, este evento puede ser definitivo para el devenir de la guerra. En conse-

cuencia, mientras la ubicación de la carta sea desconocida (en el mazo o en la mano del oponente), la Unión está en una situación de riesgo nada desdeñable. Emular la campaña histórica de los Siete Días, con un desplazamiento naval especial de un ejército y situar a un ejército bajo McClellan en Fort Monroe, puede neutralizar los efectos más dañinos de esta carta.

4.6.2. El evento «¡Hacia Richmond!»

El jugador de la Unión debe desplazar hacia Richmond un ejército de la Unión que cumpla los criterios del texto del evento «¡Hacia Richmond!», por el camino más corto posible e intentar capturar ese espacio. Cuando haya más de un posible camino más corto, el jugador de la Unión elige cuál tomar. El jugador de la Unión no puede recoger ni dejar UM, excepto por la UM que permite la carta si el desplazamiento de la Unión se inicia en un espacio con un fuerte; asimismo tampoco puede recoger ni dejar generales. El jugador de la Unión sí puede convertir espacios confederados a medida que avanza hacia Richmond, lo que puede causar que el ejército agote su capacidad de desplazamiento antes de alcanzar Richmond. Aun así, la idea es que el ejército de la Unión debe atacar, si es posible, e intentar capturar Richmond. Si el ejército entra en Richmond y convierte el espacio (si es posible), su desplazamiento finaliza.



4.6.3. «¡Hacia Richmond!» con un general genérico al mando

Un ejército al mando de un general genérico [5.2.8] no se ve afectado por el evento «¡Hacia Richmond!».

4.6.4. «¡Hacia Richmond!» con Richmond bajo control de la Unión

En este caso, se siguen igualmente las instrucciones indicadas en 4.6.2.

NOTA. Considerad que en este caso el ejército de la Unión se dirige a Richmond para sofocar una revuelta local.

4.6.5. «¡Hacia Richmond! jugado por la Confederación

El jugador confederado no puede jugar «¡Hacia Richmond!» como evento si el jugador de la Unión no tiene ninguna carta en su mano de la que se pueda descartar.

5. Operaciones terrestres

NOTA. La Guerra de Secesión fue, básicamente, una guerra de maniobras. El juego considera las operaciones terrestres como un conjunto de operaciones de diversa magnitud. El ritmo operacional de la partida viene dictado por las cartas jugadas para operaciones; cuanto mayor sea la operación, más capacidad tendrá de modificar la situación política y militar sobre el terreno. Así, los ejércitos, gracias a su logística más compleja, tienen una mayor capacidad de avanzar e ir imponiendo el control a su paso (en forma de indicadores de CP); por las mismas razones, en general, los ejércitos no pueden efectuar desplazamientos navales. En el extremo opuesto nos encontramos con las brigadas de caballería de la Confederación, que cuando se usan de modo independiente pueden detener el avance de un gran ejército, hostigando sus líneas de comunicación y suministros.

5.1. Aspectos generales del desplazamiento terrestre

5.1.1. Procedimiento

El desplazamiento terrestre se efectúa a través de las conexiones por carretera o vía férrea entre espacios. Ir de un espacio a otro adyacente cuesta un punto de desplazamiento (PD), ya sea por carretera o por vía férrea. Las unidades que, en su desplazamiento, entran en un espacio ocupado por el enemigo [5.7] deben detenerse y presentar batalla [7]. No hay límite alguno al número de UM que puede haber en un espacio en un momento cualquiera.

5.1.2. Tipos de desplazamiento terrestre

Las UM terrestres se desplazan formando parte de un ejército, de un cuerpo, de una división o de una brigada de caballería. Para desplazar un **ejército** se activa su general al mando (mediante carta jugada para OP o evento); sobre el mapa se desplaza el indicador de ejército mientras que generales y UM se mantienen en el marcador de efectivos. Para desplazar un **cuerpo** se activa un general situado en el mapa apilado con una o más UM o bien un general de un ejército [5.3.6]; el general se desplaza por el mapa junto con 1 a 6 UM. Para desplazar una **división** se activan de 1 a 3 UM situadas en un mismo espacio del mapa o en un ejército; no se desplaza ningún general. Para desplazar una brigada de caballería (consistente en 1 UM y un general de caballería agrupados en una sola ficha) se activa únicamente una brigada de caballería, situada en el mapa o en un ejército.

NOTA. Las denominaciones ejército, cuerpo *y* división *se emplean en estas reglas como términos de conveniencia, más que en función de sus equivalentes históricos.*

5.1.3. Capacidad de desplazamiento

La capacidad de desplazamiento de las UM depende de la formación de la cual formen parte: ejército, cuerpo, división o brigada de caballería. Un ejército dispone de hasta seis puntos de desplazamiento con un máximo de 15 UM (las UM de brigadas de caballería cuentan para este límite), más generales [5.2.9]. Un cuerpo dispone de hasta ocho puntos de desplazamiento con un máximo de 6 UM, más el general del cuerpo y un general adicional o brigada de caballería (esta última cuenta tanto para el límite de UM como para el general adicional). Una división dispone de hasta cinco puntos de desplazamiento con 1, 2 o 3 UM sin generales. Una brigada de caballería dispone de hasta diez puntos de desplazamiento, pero no puede incluir generales adicionales.

5.1.4. Activación

Un general se activa al jugar una carta para OP cuyo valor sea igual o superior a la capacidad estratégica del general. Normalmente, al jugar una carta solo se activa un general, excepto en el caso de cartas de campaña principal y campaña secundaria. Ahora bien, un mismo general puede activarse una vez en cada ronda.

EJEMPLO. Un general con capacidad estratégica igual a 3 puede activarse al jugar una carta de valor 3. Un general con capacidad estratégica igual a 2 puede activarse con una carta de valor 2 o 3. Un general con capacidad estratégica igual a 1 puede activarse con una carta de valor 1, 2 o 3.

5.1.5. Cómo incorporar o dejar unidades durante el desplazamiento

Durante el desplazamiento de un ejército o un cuerpo, estos pueden incorporar («recoger») o dejar UM a lo largo de su camino (incluso pueden incorporar UM dejadas previamente) con la única condición de que en ningún momento se supere el límite máximo de unidades que pueden conformar un ejército o un cuerpo. Una división puede dejar, pero no incorporar, UM durante su desplazamiento. Una brigada de caballería no puede dejar ni incorporar UM durante su desplazamiento. Los generales se pueden dejar o incorporar igual que las UM, aunque sujetos a diversas restricciones [5.2.9, 5.3.4]; el general que se usa para activar la formación no se puede dejar nunca durante el desplazamiento [5.6].

RESUMEN DE DESPLAZAMIENTOS

Formación	Tamaño máx.	PD	Generales
Ejército	15 UM	6	v. 5.2.9
Cuerpo	6 UM	8	v. 5.3.4
División	3 UM	5	0
Brigada de caballería	1 UM	10	Solo general de caballería asociado

5.2. Ejércitos

5.2.1. Creación y eliminación de ejércitos

CREACIÓN. Jugar una carta de valor 2 o 3 para OP permite colocar un indicador de ejército en cualquier espacio controlado, con línea de comunicación, que contenga como mínimo un general y cinco o más UM en situación de suministro (las brigadas de caballería cuentan para el requerimiento de cinco o más UM). Una vez creado el ejército, colocad los generales, brigadas de caballería y UM asignadas en el marcador de efectivos situado a la izquierda del mapa; utilizad el indicador de UM del ejército correspondiente para ir indicando sus efectivos (número de UM, incluyendo caballería) en el marcador en cada momento. Colocad en el mapa el indicador de ejército que corresponda.

ELIMINACIÓN. En el momento en que un ejército se queda sin ninguna UM (incluso si está en un fuerte), queda eliminado. Esta condición se comprueba antes de eventuales retiradas tras una batalla, de modo que el ejército no puede retirarse hacia una UM propia para evitar su eliminación. Todos los generales de un ejército eliminado (excepto las eventuales bajas que se hayan producido) se colocan en el marcador de turnos para volver al juego en el siguiente turno, excepto los generales de caballería confederados, que regresan tras tres turnos. La eliminación de un ejército conlleva una penalización de voluntad política [12.7], que debe aplicarse inmediatamente.

5.2.2. Designación del general al mando

Si hay más de un general presente, el que tenga más influencia política será el general al mando del ejército. En aquellos casos en que dos o más generales tengan la misma influencia política, el jugador decide cuál de ellos será el general al mando.

Cuando se crea un ejército, la voluntad política del jugador se reduce en dos si hay algún general en el mapa (no en las casillas de ejércitos) con una influencia política más alta que la del general que acaba de asumir el mando del ejército (independientemente de cuántos generales cumplan la condición). El primer general, sin restricciones, de un ejército que entre en un espacio que contiene un ejército con un general genérico se convierte inmediatamente en el general al mando, con las consiguientes penalizaciones en voluntad política, si procede.

EJEMPLO. Estamos en 1861 y la Unión crea el Ejército del Cumberland. En el espacio hay los generales Buell y Rosecrans. Buell asumirá el mando porque su influencia política (6) es superior a la de Rosecrans (5). Sin embargo, en ese momento Fremont y Butler se hallan en el mapa y cada uno de ellos tiene una influencia política igual a 8, superior a la de Buell; en consecuencia, la Unión sufrirá una penalización igual a 2 en su voluntad política por crear un ejército con Buell al mando.

Una vez un general ha asumido el mando de un ejército, solo puede ser sustituido cuando otro general lo releva [5.6.1]. El general de influencia más alta y que no está al mando del ejército no puede abandonarlo, ya sea dejándolo durante el desplazamiento o con un desplazamiento de cuerpo. El único modo de retirar el general de rango más alto no al mando de un ejército es mediante un evento o siendo baja en batalla. Sin embargo, a causa de la introducción de nuevos generales en un ejército o del relevo del general al mando, el general de rango más alto no al mando puede cambiar.

5.2.3. Desplazamiento de ejércitos

Un indicador de ejército se puede desplazar cuando se activa su general al mando [5.1.4]. El ejército permite desplazar al general al mando y hasta 15 UM, más todos los generales [5.2.9] y brigadas de caballería que tenga asociadas.

NOTA. Las UM de brigadas de caballería cuentan para el límite de 15 UM.

5.2.4. Un ejército por espacio

Un ejército puede desplazarse a través de un espacio que contenga otro ejército propio. Ahora bien, si como consecuencia del desplazamiento, intercepción o retirada queda más de un ejército del mismo bando en un mismo espacio, uno de los ejércitos debe retirarse del juego inmediatamente (y antes de eventuales batallas); los generales también se retiran del mapa y están disponibles para volver a entrar en el próximo turno, excepto los generales de caballería confederados, que retornan tres turnos más tarde. La eliminación de un ejército de esta manera conlleva la penalización habitual en la voluntad política (–10 para la Unión o –5 para la confederación [12.7]) y una penalización adicional igual a la influencia política del general al mando del ejército eliminado [5.6.1]. Las UM pasan a formar parte del otro ejército situado en el espacio (hasta el máximo permitido de 15 UM; dejad cualquier exceso en el espacio).

NOTA. Este no es un buen método para eliminar generales incompetentes; en 5.6 podéis consultar otros métodos.

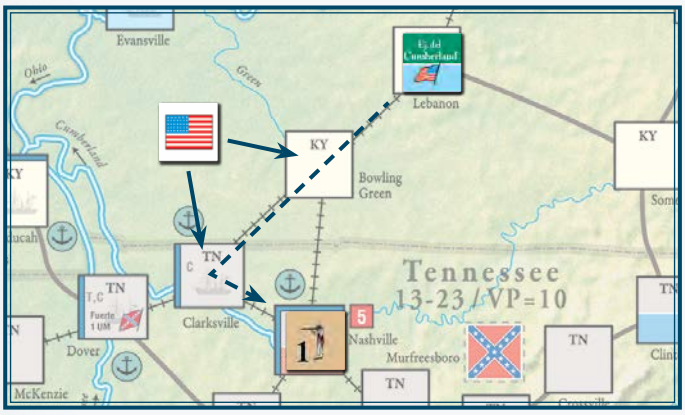
5.2.5. Restricciones al desplazamiento

El desplazamiento de un ejército nunca puede:

- usar la bonificación de desplazamiento por ferrocarril [5.9];
- usar desplazamiento naval, excepto si es uno de los dos desplazamientos navales especiales de ejércitos que se especifican en 6.1.5 o una retirada por mar [7.6.2].

5.2.6. Desplazamiento y control político

Un ejército que contenga una o más UM de infantería tiene la capacidad de convertir un indicador de control político enemigo a control político propio, o de colocar un indicador de control político propio, en un espacio neutral o controlado por el enemigo, al coste de un punto de desplazamiento por cada espacio en que se haga. Un ejército que no disponga de UM de infantería (formado únicamente por UM de brigadas de caballería) no tiene esta capacidad. Un ejército que empieza su desplazamiento en un espacio controlado por el enemigo puede gastar su primer punto de desplazamiento para convertir el espacio, antes de desplazarse hacia otro espacio. Esta conversión cuenta como el primer punto de desplazamiento para la carta «Marcha por el fango». En 1861, 1862 y 1863, el ejército debe hallarse en situación de suministro para poder usar esta capacidad; esta restricción desaparece a partir de 1864, para ambos bandos y hasta el final de la partida.



EJEMPLO. Un ejército de la Unión entra en el espacio neutral de Bowling Green (KY) y gasta un punto de desplazamiento adicional para colocar ahí un indicador de control político de la Unión, con lo que lleva gastados dos puntos de desplazamiento. Ahora el ejército de la Unión puede entrar en Clarksville (TN), y gastar otro punto de desplazamiento adicional para colocar un indicador de control de la Unión. En este momento, el ejército lleva gastados cuatro puntos de desplazamiento. A continuación, puede entrar en Nashville (TN), espacio que contiene 1 UM enemiga, y librar una batalla. Si el ejército de la Unión gana la batalla, aún le quedará un punto de desplazamiento (el sexto) que puede usar bien para desplazarse a un espacio adyacente o bien para colocar un indicador de control político de la Unión en Nashville.

NOTA. El diseño del juego asume que un ejército es una gran formación de infantería con algunos escuadrones de caballería. Muchos jugadores con un estilo de juego agresivo obvian esta realidad histórica y reducen sus ejércitos a un tamaño ridículo, a menudo formados tan solo por una o dos brigadas de caballería, sin unidades de infantería. En este sentido, hay que tener presente que estos ejércitos, que podríamos calificar de «mongoles» (solo caballería, nada de infantería) son incapaces de convertir espacios a medida que se desplazan, como sí puede hacer un ejército bien formado.

5.2.7. Batallas y desplazamiento

El desplazamiento de un ejército no finaliza necesariamente al terminar una batalla [5.7.3].

5.2.8. General genérico al mando

Si un ejército pierde a su general al mando, el general con influencia política más alta de entre los restantes se convierte inmediatamente en el nuevo general al mando; en caso de que dos o más generales tengan la misma influencia política, el jugador decide cuál de ellos será el general al mando. En caso de que no haya ningún general disponible, el ejército pasa a tener un general genérico (girad el indicador de ejército) con una capacidad estratégica igual a 3 y capacidades ofensiva y defensiva iguales a 0. El ejército no podrá desplazarse ni interceptar voluntariamente mientras esté al mando de este general genérico, hasta que sea sustituido por uno con ficha [10.6.2], pero sí puede intentar retirarse antes de una batalla.

5.2.9. Número de generales en un ejército

Al principio y al final de cada ronda estratégica, el número de generales en un ejército no puede ser superior a tres más el número de UM en el espacio. Un ejército puede tener menos generales que UM. Las brigadas de caballería cuentan como un general a efectos de esta regla. Si al final de cualquier ronda estratégica no se cumple este requisito, los generales en exceso (a elección del oponente), sin tener en cuenta las brigadas de caballería, se colocan en el marcador de turnos para que vuelvan a entrar en el siguiente turno.

EJEMPLO. Si un ejército ha quedado reducido a 1 UM, no podrá tener más de cuatro generales (1 UM + 3).

NOTA. Los ejércitos tenían estructuras organizativas que en el juego quedan representadas de forma abstracta. La idea es que cada general de un ejército se halla al mando de una parte de las fuerzas; si hay pocas tropas y muchos generales, estos serían reasignados a otros lugares. Históricamente eran los mejores oficiales los que recibían promociones y eran reasignados (aunque no siempre). Como no puedo confiar en la buena voluntad de los jugadores competitivos, dejo a elección del oponente la reasignación de los generales.

5.3. Cuerpos

NOTA. En el juego usamos la denominación cuerpo *a modo de conveniencia, para indicar una formación independiente de tamaño medio y al mando de un general. Todos los generales que aparecen en el juego fueron personajes relevantes al mando de fuerzas independientes o como parte de un ejército. En consecuencia, la intención es que cada uno de los generales en juego esté o bien al mando de una formación al principio y al final de cada ronda estratégica, o bien subordinado a algún otro general. Además, las reglas intentan imponer un esquema organizativo sencillo en estos mandos independientes. Así, los jugadores no pueden hacer que varios generales mediocres estén al mando de una única UM. Cualquier acción que hagan los jugadores con el objetivo de evitar usar un general inferior es una contravención de las reglas, por mucho que intenten encontrar algún agujero en ellas. A efectos prácticos, esto significa que cada general debe empezar y finalizar una ronda estratégica dentro de un ejército o en un espacio que, en total, contenga como máximo un general más que el número de UM presentes. Históricamente esto equivale a que en un espacio cada general está al mando de una división.*

5.3.1. Mando de cuerpos

Se considera que cualquier espacio en el que haya generales y UM sin indicador de ejército contiene un cuerpo. Cuando hay un general activo (un general en proceso de desplazamiento), es este general quien se halla al mando. Si no hay ningún general activo, aquel con la influencia política más alta es el general al mando; en caso de igualdad, el jugador decide quién está al mando del cuerpo. La distinción de mando al estar activo o inactivo es relevante para las intercepciones, las retiradas antes de la batalla y las batallas. Durante el juego, la composición de un espacio cambiará a causa de los desplazamientos, las intercepciones y las retiradas; en consecuencia, el general con la influencia política más alta también podrá cambiar a lo largo de un turno.

5.3.2. Desplazamiento de cuerpos

Un cuerpo se puede desplazar con la activación de un general [5.1.4]. La capacidad estratégica del general a activar determina el coste en OP. Se puede activar cualquiera de los generales presentes en el espacio, no necesariamente aquel que tenga mayor influencia política, pero si desde el espacio de activación debe desplazarse un general adicional, su influencia política debe ser igual o inferior que la del general activado. Una vez el cuerpo ha abandonado el espacio original en que fue activado, durante su desplazamiento puede incorporar (y dejar) generales con influencia política superior a la del general activo; pero el mando del cuerpo recae, durante todo el desplazamiento, en el general activo. Durante el desplazamiento del cuerpo, se pueden incorporar y dejar UM y el general adicional, pero al finalizar la ronda estratégica siempre deben cumplirse las restricciones organizativas de 5.3.4. Los generales de caballería que forman parte de una brigada de caballería no pueden ser el general al mando a efectos del desplazamiento de un cuerpo.

EJEMPLO. Un cuerpo con Fremont (influencia política 8) y Burnside (influencia política 6) tiene 1 UM. El jugador de la Unión activa a Burnside con una carta de valor 2 y lo desplaza en solitario a un espacio propio adyacente y luego nuevamente al espacio original, donde incorpora a Fremont y la UM. Burnside es el general activo al mando. Una vez Burnside ha completado su activación, Fremont se convierte, inmediatamente, en el general al mando, a causa de su mayor influencia política.

5.3.3. Limitaciones de tamaño en el desplazamiento

El desplazamiento de un cuerpo permite desplazar un máximo de 6 UM, el general al mando y un general adicional. Las brigadas de caballería cuentan como 1 UM y como un general a efectos de estas limitaciones; por consiguiente, un cuerpo que contenga una brigada de caballería ya ha alcanzado su límite de un general adicional. Un cuerpo puede utilizar desplazamiento por ferrocarril o naval. El desplazamiento de un cuerpo no finaliza necesariamente tras una batalla [5.7.3]. Si por cualquier causa, la única UM de un cuerpo que se desplaza es una brigada de caballería (como por ejemplo un general de infantería desplazándose con una brigada de caballería), la fuerza sigue considerándose un cuerpo, no una brigada de caballería.

5.3.4. Restricciones organizativas de los cuerpos

Un general inactivo nunca puede quedarse sin ninguna UM; es importante subrayar aquí que un fuerte es «cero UM», no «ninguna UM». Además, al principio y al final de cada ronda estratégica, cada general presente en el juego debe cumplir una de las dos condiciones siguientes:

- Formar parte de un ejército en su marcador de ejército [5.2.9].
- Estar en un espacio que, en total, contenga como máximo un general más que el número de UM presentes (siempre puede haber menos generales que UM).

NOTA. Los fuertes equivalen a «cero UM» y, por tanto, admiten la presencia de un general en solitario; en cambio, un espacio vacío no admite la presencia de un general sin UM.

EJEMPLO. Un espacio con 2 UM no puede tener más de tres generales.

Si al final de una ronda estratégica no se cumple este requisito, los generales en exceso (que no sean brigadas de caballería), a elección del oponente, se colocan en el marcador de turnos para volver a entrar en el siguiente turno. Durante una ronda estratégica estos criterios pueden violarse, cosa que sucederá a menudo, siempre y cuando se satisfagan al final de esa misma ronda. Si, a pesar de todo, algún general incumple 5.3.4, se elimina, tal como se ha comentado.

NOTA. Los jugadores muy competitivos a menudo encuentran la manera de obtener alguna ventaja a partir de posibles agujeros en reglas como esta, cuya explicación perfecta requeriría mucho más espacio de lo que nos parece razonable. Si el oponente determina que no se han cumplido los requisitos de 5.2.9 o 5.3.4 para evitar una penalización en voluntad política o para conseguir alguna otra ventaja, puede protestar para hacer cumplir la regla o permitir que la situación se mantenga hasta haber jugado todas las rondas estratégicas.

5.3.5. Cuerpos junto con otras formaciones

Un cuerpo puede pasar por un espacio con cualquier combinación de generales, UM e indicadores de ejército propios. Si al finalizar un desplazamiento o retirada, un cuerpo ocupa un espacio con un indicador de ejército propio, queda inmediatamente incorporado en ese ejército; si el cuerpo simplemente se desplaza a través del espacio que contiene un indicador de ejército propio, no queda incorporado.

5.3.6. Separación de un cuerpo de un ejército

A partir de un ejército se puede crear un cuerpo; la única restricción es que el general activado para el desplazamiento del cuerpo no puede ser el general al mando del ejército ni el general con la influencia política más alta que no está al mando. La capacidad estratégica del general a activar para el desplazamiento del cuerpo determina el coste en OP. Si el cuerpo se lleva consigo la última UM del ejército, este queda eliminado y, en consecuencia, se aplica la penalización correspondiente en voluntad política.

5.3.7. Batallas y desplazamiento

El desplazamiento de un cuerpo no finaliza necesariamente al terminar una batalla [5.7.3].

5.4. Divisiones

5.4.1. Desplazamiento de divisiones

Entre 1 y 3 UM que ocupan el mismo espacio pueden activarse si se juega una carta para OP o una carta de campaña. El número de UM que se podrán desplazar es igual al valor de la carta. El desplazamiento de una división iniciado por una carta de campaña puede constar de 1, 2 o 3 UM. El desplazamiento de una división finaliza al terminar una batalla, si la hubiera. Al finalizar el desplazamiento de una división, deben cumplirse todas las restricciones de 5.2.9 y 5.3.4.

5.4.2. Restricciones al desplazamiento

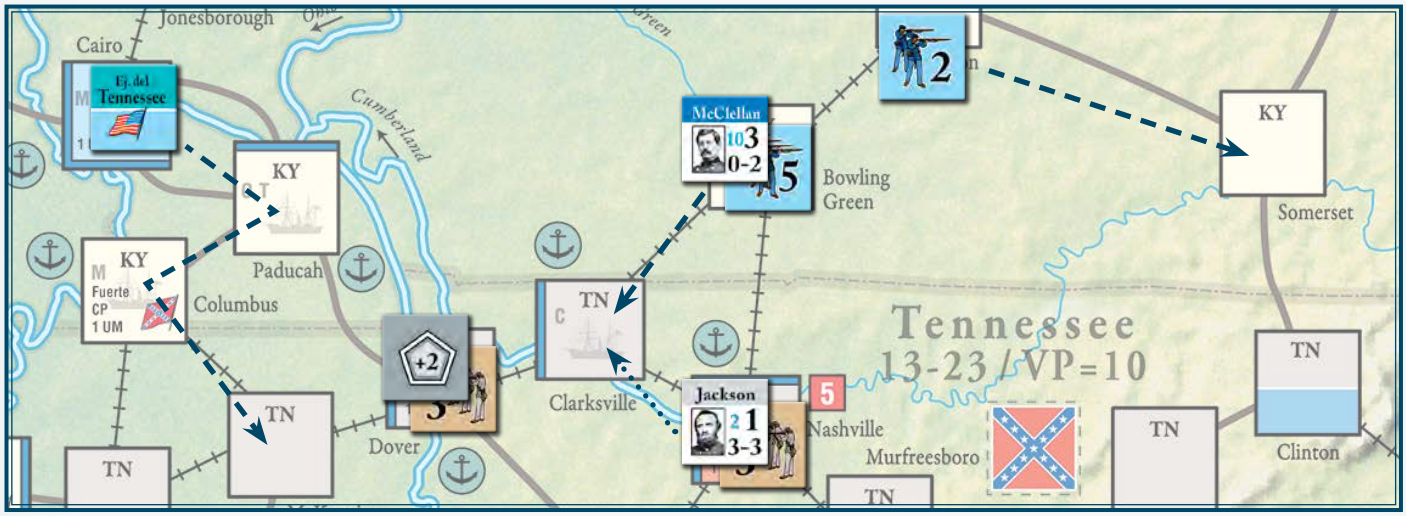
Durante el desplazamiento de una división se pueden dejar UM, pero no incorporar UM. Tampoco se puede entrar en espacios controlados por el enemigo en estados fronterizos neutrales o en estados controlados por el enemigo.

EJEMPLO. Una UM de la Unión que realiza un desplazamiento de división no puede entrar en espacios controlados por la Confederación en Tennessee si este estado aún está controlado por la Confederación. Una UM de la Unión que realiza un desplazamiento de división puede entrar en un espacio controlado (indicador de CP de la Unión) en Tennessee incluso si el estado aún está bajo control de la Confederación; también puede entrar en un espacio de Tennessee controlado por la Confederación si el estado se halla bajo control de la Unión.

NOTA. Dado que los estados inicialmente de la Unión siempre permanecen bajo control de la Unión, una división de la Unión siempre podrá entrar en espacios con indicador de CP de la Confederación en esos estados. En cambio, una división confederada nunca podrá entrar en espacios con indicador de CP de la Unión en estados inicialmente de la Unión. Una división de cualquiera de ambos bandos puede entrar en un espacio con indicador de CP enemigo en estados confederados o fronterizos bajo control propio. Una división confederada no puede entrar en un espacio con indicador de CP de la Unión en un estado confederado bajo control de la Unión.

5.4.3. Desplazamiento naval

El desplazamiento naval de UM sin general se considera un desplazamiento de cuerpo. Ello implica que el desplazamiento de división puede entrar en un puerto controlado por el enemigo sin un general, porque la marina ya suministra el mando equivalente al de un desplazamiento de cuerpo; sin embargo, una vez en tierra, tras entrar en el puerto controlado por el enemigo, se aplican de nuevo todas las restricciones de los desplazamientos de división. Independientemente del número de UM que efectúan el desplazamiento naval, se necesita una carta de valor 3 o un evento para realizar un desplazamiento naval.



EJEMPLO. La Unión juega una carta de campaña principal como evento, lo que le permite tres desplazamientos. En primer lugar, desplaza una división, con lo que envía 2 UM de Lebanon a Somerset; cabe destacar que estas 2 UM no podrían entrar en Clinton (TN), porque un desplazamiento de división no permite entrar en espacios controlados por el enemigo en estados bajo control enemigo. Su segundo desplazamiento es de cuerpo, con lo que activa a McClellan con sus 5 UM y avanza hacia Clarksville; ahí es interceptado por el cuerpo de Jackson (éxito con una tirada de 1 a 3) y tiene lugar una batalla, que debe resolverse antes de pasar al tercer y último desplazamiento. Este consiste en activar el Ejército del Tennessee y desplazarlo hasta McKenzie. Como los ejércitos tienen seis puntos de desplazamiento, y ha gastado tres, el jugador de la Unión usa los tres restantes para colocar indicadores de CP en Paducah, Columbus y McKenzie. El Ejército del Tennessee no puede entrar en Dover porque no es posible cruzar un río navegable para entrar en un espacio con fuerte [6.2.4].

5.4.4. Separación de una división de un cuerpo o ejército

Se puede iniciar un desplazamiento de división en un espacio que contiene un ejército o un cuerpo. Si la división se lleva consigo la última UM del ejército, este queda eliminado y, en consecuencia, se aplica la penalización correspondiente en voluntad política. Si la división se lleva UM de un cuerpo, de modo que ya no se cumpla la regla 5.3.4, posiblemente sea una acción no legal a no ser que la situación quede rectificada al final del desplazamiento de la división.

NOTA. Dado que una división no puede desplazarse más tras una batalla, hay muy pocas situaciones en las que sea legal separar una división de un cuerpo de modo que se eluda la regla 5.3.4.

5.5. Brigadas de caballería

NOTA. Las brigadas de caballería son fuerzas que efectúan incursiones para cortar las líneas de comunicación enemigas (que se explican en el apartado 8); no se trata de un cuerpo que se desplaza más rápidamente para capturar territorio. En términos de juego, las brigadas de caballería representan fuerzas de caballería estricta, en ningún caso infantería transportada a caballo. Los generales de caballería no solo representan a los personajes históricos correspondientes, sino también el coste y el entrenamiento necesarios para formar unidades de caballería. En consecuencia, cuando entra en juego un general de caballería, se une inmediatamente a una UM que ya esté en juego y, a continuación, ambos se sustituyen por una ficha de brigada de caballería. Esta ficha representa tanto al general como a la UM a todos los efectos. La eliminación de uno de estos dos elementos (es decir, la muerte del general de caballería o la eliminación de la UM), o de ambos, representa la pérdida de esta unidad especializada durante un cierto período de tiempo. La intención es que la unidad, una vez constituida y desplazada como brigada de caballería, no pueda desplazarse a territorio enemigo y reconvertirse en una unidad de infantería, con el objetivo de eludir las limitaciones de las incursiones de caballería [5.5.3].

5.5.1. Creación de brigadas de caballería

Se crea una brigada de caballería al colocar un general de caballería en el mapa. El general debe situarse en un espacio con al menos 1 UM e, inmediatamente, se retiran el general y la UM y se sustituyen por la brigada de caballería correspondiente. Una vez creada, la brigada de caballería no puede volver a separarse en sus dos partes constituyentes sin que estas abandonen el juego durante un cierto período de tiempo. Una brigada de caballería es una unidad dual y en todo momento se considera tanto un general (es elegible para bajas de generales y está sometida a las restricciones organizativas) como 1 UM (cuenta para los límites de desplazamiento y puede ser eliminada en una batalla).

NOTA. El uso de las fichas de brigada de caballería no es opcional, ni tan solo al colocar el general de caballería dentro de un ejército. El único lugar en que puede haber una ficha de general de caballería en solitario es el marcador de turnos.

5.5.2. Desplazamiento de brigadas de caballería

Una brigada de caballería se puede desplazar cuando se activa su general [5.1.4], cuyos valores de capacidad aparecen en la misma ficha. Una brigada puede usar 10 puntos de desplazamiento (o 12 si usa la bonificación de ferrocarril). Una brigada no se puede separar nunca en sus partes constituyentes durante el desplazamiento, y siempre lo finaliza tras una batalla.

5.5.3. Limitaciones de las incursiones de caballería

Al jugar una carta para OP durante una ronda estratégica, una brigada de caballería puede eliminar un indicador de CP enemigo en un espacio propio (que tiene el color del bando propio) o en un espacio fronterizo (que pasa así a ser neutral). Las brigadas de caballería nunca pueden colocar indicadores de CP propios, ni colocar ni girar indicadores de CP durante la fase de control político, aunque sí pueden retirar indicadores de CP enemigos durante dicha fase [11.1].

NOTA. Las brigadas de caballería tienen una cierta limitación en términos políticos, ya que los habitantes locales confiaban en su partida inminente. Pueden liberar sus espacios originales, pero sus incursiones se olvidarán rápidamente en estados fronterizos u originalmente enemigos.

5.5.4. Eliminación de brigadas de caballería

Si en algún momento el general de caballería resulta muerto durante una batalla o debido a un evento, la ficha de brigada se retira del mapa y se coloca 1 UM en el marcador de turnos, para entrar en el siguiente turno, durante la fase refuerzos. Si se trataba de la última UM de un ejército, este queda eliminado (con la consiguiente penalización). El general de caballería «muerto» se coloca en el marcador de turnos para entrar en el turno siguiente (Unión) o tras tres turnos (Confederación). Por ejemplo, si un general de caballería confederado resulta muerto en el turno 4, vuelve a entrar en juego en el turno 7.

Si en una batalla resulta eliminada 1 UM de caballería, el general de caballería correspondiente se coloca en el marcador de turnos para entrar en el turno siguiente (Unión) o tras tres turnos (Confederación). Siempre que una batalla implique la pérdida de UM y se pueda escoger qué UM eliminar (caballería o infantería), el propietario de las UM decide si eliminar la UM de caballería o no. Si en una batalla muere un general de caballería, el propietario puede usar la UM asociada para satisfacer la pérdida de 1 UM en esa batalla.

NOTA. La Unión dispone de más caballería que la Confederación durante la mayor parte de la guerra. Las brigadas representan más bien el impacto que tuvo la caballería en el conflicto, y no tanto las cifras exactas de cada bando. La caballería de la Unión está pensada para determinar el número de ejes ofensivos que puede sostener el Norte simultáneamente.

5.5.5. Brigadas apiladas con UM

Si en un espacio hay apilada una brigada de caballería con UM de infantería y ningún otro general, la brigada no puede desplazarse ni interceptar junto con las UM de infantería, aunque sí puede interceptar en solitario. Si el espacio resulta atacado, la brigada de caballería (gracias a su general) puede añadir su capacidad de defensa a cualquier batalla, siempre que sea el único general de su bando en ese espacio. Una brigada de caballería apilada con UM de infantería y ningún otro general puede intentar una retirada [7.2.3] y, si tiene éxito, retirar toda la fuerza.

5.5.6. Generales de caballería de reemplazo opcionales

El juego dispone de generales de caballería opcionales. Cuando uno de los generales de caballería originales es baja a causa de una batalla o de un evento, se retira permanentemente del juego y, en su lugar, en el marcador de turnos se coloca el general de reemplazo correspondiente (excepto Sheridan, que no tiene sustituto y se coloca en el marcador del modo habitual). Si uno de los generales de reemplazo es posteriormente baja, permanece en juego y se coloca en el marcador de turnos del modo habitual, para volver a entrar como refuerzo.

General original	General de reemplazo
Confederación	
Forrest	Pegram
Morgan	Armstrong
Stuart	F. Lee
Van Dorn	*sin reemplazo - eliminado permanentemente*
Wheeler	Wharton
Unión	
Pleasanton	Kilpatrick
Sheridan	Sheridan *(sin reemplazo)*
Stoneman	Mitchell

5.6. Generales

Los generales entran en juego en los turnos que se indican en el marcador de turnos, durante la fase de refuerzos correspondiente [10.6]. Los generales se retiran del mapa cuando la fuerza que comandan resulta eliminada en una batalla, y vuelven a entrar en una fase de refuerzos futura. Los generales también pueden retirarse del mapa cuando son relevados del mando [5.6.1] o a causa de algún evento.

5.6.1. Relevo de generales

Un jugador solo puede sustituir a un general al mando de un ejército relevándolo del mando. Para ello, debe haber por lo menos algún otro general en el ejército, que no sea de caballería; el jugador juega una carta para OP de cualquier valor y anuncia que releva al general en cuestión. La jugada de la carta permite el relevo de un único general al mando de un ejército, pero si ese general es reasignado, un segundo general será relevado del mando [5.6.2]. Un general relevado se reasigna, se degrada [5.6.3] o se elimina permanentemente de la partida [5.6.4]. El jugador que releva a un general reduce inmediatamente su voluntad política en una cantidad igual a la influencia política del general. Si el ejército fue derrotado en una batalla grande [7.3.1] en la última ronda estratégica del jugador (incluso del turno anterior), la penalización en voluntad política por el relevo es la mitad (redondeando al alza) de la que sería habitualmente. El jugador puede designar a cualquier otro general en el ejército como el nuevo general al mando; si este no es el general con la influencia política más alta de los que quedan en el espacio, el jugador sufre una penalización de 2 VP por cada general por encima del cual pase el nuevo general al mando.

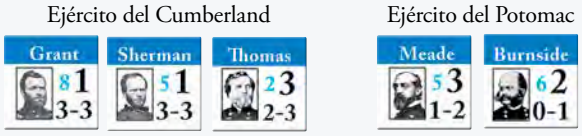
Resumen de penalizaciones

- La voluntad política se reduce en una cantidad igual a la influencia política del general relevado (solo la mitad de esta cantidad, redondeando al alza, si se ha sufrido una derrota en una batalla grande).
- La voluntad política se reduce en dos por cada general en el mismo espacio cuya influencia política es superior a la del nuevo general al mando.
- La voluntad política se reduce en dos al crear un ejército (no al relevar un general al mando de un ejército) si hay algún general en el mapa (no en las casillas de ejército) cuya influencia política sea superior a la del general al mando del nuevo ejército (independientemente de cuántos generales haya que cumplan esta condición).

EJEMPLO. Fremont es el general al mando del Ejército del Potomac; McClellan, Butler y Grant también forman parte de este. El jugador de la Unión juega una carta para OP de valor 1 y anuncia que releva a Fremont del mando, para dárselo a Grant. Fremont se retira del juego y Grant se convierte en nuevo general al mando del Ejército del Potomac, con McClellan y Butler como subordinados. En consecuencia, el jugador de la Unión debe reducir su voluntad política en 10, a saber: 8 por la influencia política del general relevado, Fremont, más 2 por «saltarse» a McClellan al promocionar a Grant (McClellan tiene influencia política igual a 10, superior al 8 de Grant; no hay penalización por Butler, ya que tiene influencia política igual, no superior, a Grant).

5.6.2. Reasignación de generales

Cuando se releva al general al mando de un ejército, este puede reasignarse al mando de otro ejército (suponiendo que los ejércitos están en situación de suministro y hay una línea de comunicación válida entre ambos). Si el jugador decide llevar a cabo esta reasignación, el general relevado se coloca en el otro ejército, relevando al general al mando de este segundo ejército, con la consiguiente penalización [5.6.1].



EJEMPLO. Grant está al mando del Ejército del Cumberland, con Sherman y Thomas como subordinados (McClellan no está en el mapa). El jugador de la Unión juega una carta para OP (de cualquier valor) para relevar a Grant del mando del Ejército del Cumberland y poner a Sherman en su lugar, lo que conlleva una penalización en voluntad política de 8 puntos (la influencia política de Grant; sin coste adicional porque Sherman no «pasa por encima» de Thomas al tener mayor influencia política). El objetivo del jugador de la Unión es que Grant pase a comandar el Ejército del Potomac, que en estos momentos tiene a Meade como general al mando y Burnside como subordinado. Grant se añade al Ejército del Potomac y se produce inmediatamente un nuevo proceso de relevo: Grant se convierte en general al mando y Meade se retira, lo que conlleva una penalización de 5 puntos en voluntad política (la influencia política de Meade; como Grant tiene mayor influencia política que Burnside, tampoco hay ninguna penalización adicional). El coste total de esta reorganización ha sido, pues, de 13 VP, con Grant al mando del Ejército del Potomac y Sherman al mando del Ejército del Cumberland. Como apunte histórico, cabe señalar que, a grandes rasgos, esto es lo que sucedió en verano de 1864.

5.6.3. Degradación de generales

Cuando se releva al general al mando de un ejército, este puede ser degradado. Un general degradado se coloca en el marcador de turnos para volver a entrar en la fase de refuerzos del siguiente turno.

EJEMPLO. Siguiendo con el ejemplo de 5.6.2, tras haber relevado a Meade del mando del Ejército del Potomac (para ser sustituido por Grant), se colocaría en el marcador de turnos y entraría nuevamente en juego durante el siguiente turno. Nota histórica: así es como Halleck fue reclamado en Washington para aconsejar al presidente (además de añadir algunas capacidades defensivas) y Meade pudo volver posteriormente al Ejército del Potomac como subordinado de Grant.

5.6.4. Eliminación de generales

Cuando se releva al general al mando de un ejército, este puede retirarse de la partida a discreción del propietario. Determinados eventos también permiten que un general se retire del juego.

5.6.5. Desplazamiento de reorganización

Al jugar una carta para OP de cualquier valor, se puede desplazar un número ilimitado de generales en solitario, sin UM. La única excepción a esta regla es que en cualquier espacio que contenga un ejército, no se puede desplazar al general al mando o al general con mayor influencia política de los que no están al mando (si hay más de un general que cumple estos criterios, el jugador escoge cuál no se puede desplazar). Las brigadas de caballería no pueden incluirse en un desplazamiento de reorganización *(nota histórica: las grandes fuerzas de caballería normalmente tenían que redesplegarse por carretera).* Un general se desplaza igual que una unidad de caballería: un máximo de 10 espacios. Un general que se desplaza independientemente puede desplazarse un número ilimitado de espacios por ferrocarril. Los generales pueden usar el desplazamiento naval para ir de puerto a puerto; sin embargo, no se puede combinar desplazamiento por ferrocarril, carretera o naval en un mismo desplazamiento de reorganización.

5.6.6. Desplazamiento de generales

Durante su desplazamiento, un ejército puede dejar a un general, con o sin UM, aunque deben cumplirse las restricciones de 5.3.4. Un ejército también puede incorporar («recoger») a un general durante su desplazamiento, pero deben cumplirse las restricciones de 5.2.9. En el caso de los cuerpos, estos pueden, durante su desplazamiento, dejar o incorporar generales, pero deben cumplirse las restricciones de 5.3.4. Las divisiones pueden iniciar su desplazamiento en un espacio con un general, pero deben cumplirse las restricciones de 5.2.9. Finalmente, las brigadas de caballería no pueden dejar ni incorporar generales.

Un general que se desplaza sin UM no puede entrar en ningún espacio bajo control enemigo (independientemente de quién controle el estado al que pertenece el espacio), incluso aunque en ese espacio haya un fuerte propio o UM propias. Un general que se desplaza sin UM no puede entrar en ningún espacio que contenga UM enemigas o un fuerte enemigo (ello incluye también a un general de la Unión que emplea desplazamiento naval por una conexión fluvial bajo control naval de la Unión).

NOTA. La intención es que desplazar generales sin UM sea algo bastante restrictivo, de modo que si un jugador está imaginando alguna situación que no está explícitamente mencionada en 5.6.6, la respuesta es un rotundo NO.

5.6.7. Habilidades especiales de los generales (regla opcional)

Si los jugadores quieren añadir más sabor histórico a la partida, pueden usar, de mutuo acuerdo, este conjunto de reglas opcionales para algunos generales.

A) George B. McClellan

NOTA. Uno de los problemas más importantes con McClellan es encontrar razones de peso para usarlo al frente de un ejército, cuando sabemos que hay generales mucho más capaces para desempeñar esta tarea. Históricamente, McClellan fue un magnífico organizador y gestor, un icono militar y el arquitecto del Ejército del Potomac, cuyas tropas lo adoraban. Para capturar estas sutilezas se pueden usar las reglas siguientes, que intentan representar las capacidades de un general que, en palabras de Ulysses S. Grant, «para mi es uno de los misterios de la guerra».

Además de su capacidad naval especial (6.15a, que no es opcional), el jugador de la Unión recibe las dos bonificaciones siguientes para McClellan:

- Cuando se asigna McClellan al mando de un ejército que se halla a cuatro espacios o menos de la capital de la Unión, el jugador recibe inmediatamente una bonificación de 5 VP (esta bonificación solo se puede recibir una vez durante la partida).
- La Unión recibe 1 UM adicional durante su fase de refuerzos mientras McClellan esté al mando de un ejército con línea de comunicación y situado en la capital de la Unión o adyacente a ella. Esta UM debe colocarse en el ejército de McClellan.

B) Earl Van Dorn

NOTA. Durante la mayor parte de la guerra, Van Dorn actuó como comandante independiente, por ejemplo en la batalla de Pea Ridge. También actuó como general de caballería en parte de la campaña de Vicksburg antes de su intempestiva muerte… provocada por un asunto de faldas… Por ello, Van Dorn puede actuar como general de caballería o un comandante de cuerpo.

Van Dorn tiene una ficha opcional de general de caballería. En cualquier momento en que se active Van Dorn y se desplace solo con una UM, el jugador confederado puede sustituirlo por su ficha de brigada de caballería. Una vez designado general de caballería, permanece como tal para el resto de la partida y sigue las reglas habituales para brigadas de caballería.

Excepción: si resulta muerto, se retira permanentemente de la partida, no vuelve a entrar en juego como los otros generales de caballería y tampoco tiene un general de reemplazo opcional.

C) Nathan B. Forrest

NOTA. Durante el último período de la guerra, Forrest actuó como comandante independiente y operó con fuerzas más grandes que una brigada de caballería típica. Para simular este hecho, la brigada de caballería de Forrest se puede aumentar y tener 2 UM.

Una vez formada la brigada de caballería de Forrest, puede aumentarse a 2 UM en cualquier momento en que se halle en un espacio con 1 UM propia; a partir de ese momento, ya no se puede volver a reducir voluntariamente a 1 UM. Si la brigada de Forrest pierde 1 UM en combate, no queda destruida, sino que continúa actuando como una brigada de caballería normal de 1 UM, y luego puede volver a

aumentarse a 2 UM en cualquier momento. Si la brigada de Forrest queda destruida en combate y posteriormente vuelve a entrar en juego, retiene su capacidad de aumentarse a 2 UM.

NOTA. Si se juega con los generales de caballería de reemplazo opcionales y Forrest resulta muerto, su reemplazo, Pegram, no tiene su capacidad especial.

D) Philip Sheridan

NOTA. Sheridan actuó de forma similar a Van Dorn, ya que durante buena parte de la guerra actuó como comandante de cuerpo y también como comandante de fuerzas de caballería de dimensiones considerables. Es por esta razón que, en cierto modo, Sheridan combina las capacidades de Van Dorn y de Forrest.

Sheridan tiene una ficha de brigada de caballería. Como excepción a las reglas, Sheridan (que consta como general de caballería) se puede colocar en el mapa y emplearse como comandante de cuerpo con una influencia política igual a 1 (utilizad la ficha correspondiente). En cualquier momento en que se active Sheridan y se desplace solo con 1 UM, el jugador de la Unión puede sustituirlo por su ficha de brigada de caballería. Una vez designado general de caballería, permanece como tal para el resto de la partida y sigue las reglas habituales para brigadas de caballería. Una vez formada la brigada de caballería de Sheridan, puede aumentarse a 2 UM en cualquier momento en que se halle en un espacio con una UM propia; a partir de ese momento, ya no se puede volver a reducir voluntariamente a 1 UM. Si la brigada de Sheridan pierde 1 UM en combate, no queda destruida, sino que continúa actuando como una brigada de caballería normal de 1 UM, y luego puede volver a aumentarse a 2 UM en cualquier momento. Si la brigada de Sheridan queda destruida en combate, puede volver a entrar en juego.

NOTA. Si se juega con los generales de caballería de reemplazo opcionales y Sheridan resulta muerto, su reemplazo es el propio Sheridan y vuelve a entrar en juego conservando sus capacidades opcionales.

5.7. Desplazamiento a espacios enemigos

5.7.1. Quién puede entrar en espacios enemigos

Cualquier ejército, cuerpo, división o brigada de caballería que contenga como mínimo 1 UM puede, durante su desplazamiento, intentar entrar en un espacio que contenga UM enemigas. Un general sin UM no puede entrar nunca en un espacio que contenga un general enemigo, un fuerte enemigo o UM enemigas.

5.7.2. Arrollamiento

Si la proporción de fuerzas es de 10 a 1 o superior y en el espacio no hay ningún fuerte, no se produce batalla, aunque sí se permite la posibilidad de retirada antes de la batalla. En su lugar, la fuerza más pequeña queda eliminada y la más grande puede seguir desplazándose. Si la fuerza que se está desplazando tiene una proporción de fuerzas de 10 a 1 o superior respecto a la enemiga, pero en el espacio hay un fuerte, sí se produce batalla, que debe resolverse del modo habitual [7]. Si el espacio está ocupado solamente por un fuerte (costero o indicado por una ficha) sin guarnición, tampoco se produce ninguna batalla; si el fuerte no es costero, se retira su ficha, y la fuerza que se está desplazando puede seguir desplazándose. Un arrollamiento es una victoria válida para el evento «Proclamación de emancipación», incluyendo igualmente la captura o eliminación de un fuerte sin guarnición, que para esta situación se considera una batalla mediana, independientemente del tamaño de la fuerza arrolladora.

NOTA. La captura de un fuerte (con o sin guarnición) es un evento digno de un titular en los periódicos y es una noticia lo bastante buena como para provocar el evento de emancipación. Esto también evita el truco de evacuar un fuerte que está a punto de ser arrollado para evitar el evento de emancipación.

5.7.3. Desplazamiento tras una batalla

El desplazamiento de un ejército o de un cuerpo no finaliza necesariamente tras concluir una batalla. Si el ejército o cuerpo que se está desplazando tiene, antes de la batalla, un tamaño (en UM) igual o superior al doble que el de la fuerza defensora, y resulta vencedor, podrá seguir desplazándose una vez concluida la batalla. En teoría, un ejército o cuerpo podría librar tantas batallas de este tipo como puntos de desplazamiento tenga.

5.7.4. Generales sin UM

Si una fuerza entra en un espacio ocupado únicamente por un general enemigo, el general se retira del mapa y se coloca en el marcador de turnos, para entrar durante la fase de refuerzos del siguiente turno.

NOTA. Esta es una regla «por si acaso», ya que los generales no deben permanecer en juego si están solos en un espacio sin UM propias.

5.8. Intercepción

5.8.1. Procedimiento

Cualquier fuerza con un general (pero no un general en solitario) puede intentar interceptar una fuerza enemiga. Esto se puede producir cuando una fuerza enemiga activa va a entrar en un espacio adyacente, con conexión por carretera o ferrocarril y que no contenga ya alguna UM enemiga o fuerte enemigo. Para intentar la intercepción debe lanzarse un dado; si el resultado es un valor igual o inferior a la capacidad defensiva del general al mando, la intercepción tiene éxito. Al resultado del dado debe restársele 2 si la intercepción la intenta una brigada de caballería o un ejército o cuerpo que contenga una brigada de caballería.

Si el intento de intercepción tiene éxito, la fuerza interceptora se coloca en el espacio antes de que la fuerza enemiga entre en él, lo que provoca una batalla inmediatamente. Tras un intento fallido de intercepción se permite una retirada antes de la batalla, pero nunca tras un intento exitoso. Si el intento de intercepción no tiene éxito, la fuerza enemiga prosigue su desplazamiento, entrando en el espacio adyacente sin problemas.

En una intercepción exitosa, debe desplazarse toda la fuerza, no solo una parte. Excepciones: *a*) UM por encima de las restricciones de desplazamiento (según la formación que se desplaza) deberán quedarse en el espacio desde el cual se intenta la intercepción; *b*) 1 UM puede permanecer en el espacio desde el cual se intenta la intercepción si dicho espacio contiene un fuerte; *c*) 1 UM (o las mínimas necesarias) puede permanecer en el espacio si, de no hacerlo, se violaran las restricciones de 5.2.9 o 5.3.4; *d*) si la UM de un fuerte es la única UM de la fuerza con la que se intenta la intercepción, el jugador deberá dejar el fuerte sin guarnición; *e*) si en el espacio hay una brigada de caballería apilada exclusivamente con UM de infantería, la brigada puede intentar la intercepción en solitario.

NOTA. Es importante tener claro en qué momento se producen las intercepciones y las retiradas antes de la batalla. Un intento exitoso de intercepción provoca batalla inmediatamente, de modo que no hay posibilidad de intentar una retirada antes de esta. Por otro lado, un intento infructuoso de retirada antes de la batalla también provoca una batalla inmediatamente, de modo que no hay más posibilidad de

intentar una intercepción antes de esa batalla. Sin embargo, un intento de intercepción sin éxito no impide un posterior intento de retirada antes de la batalla. Remárquese también que nada impide a una fuerza que se retira con éxito antes de una batalla efectuar posteriormente un intento de intercepción.

5.8.2. Un intento por desplazamiento

Un jugador puede efectuar un único intento de intercepción por desplazamiento enemigo. Así, tras intentar una intercepción, no podrá hacer ningún otro intento durante el mismo desplazamiento de la fuerza enemiga. En un evento de campaña, el jugador sigue teniendo un intento de intercepción por desplazamiento enemigo, pero en este caso puede haber más de un desplazamiento: hasta dos (campaña secundaria) o hasta tres (campaña principal).

Un jugador que ha perdido una batalla no pierde su capacidad de intentar una intercepción por desplazamiento enemigo y, en consecuencia, puede intentar una intercepción durante el desplazamiento del enemigo posterior a la batalla (suponiendo que siga desplazándose, lógicamente). Un jugador puede intentar una intercepción tras una o más retiradas con éxito antes de la batalla. Una fuerza que se ha retirado antes de la batalla puede intentar interceptar a la misma fuerza ante la cual se acaba de retirar.

EJEMPLO. Si una fuerza confederada se desplaza alrededor de un ejército o cuerpo de la Unión, este podrá intentar interceptarla solo una vez. Si el desplazamiento confederado forma parte de una campaña principal, el jugador de la Unión puede intentar la intercepción solo una vez, como antes, pero ahora tiene la capacidad de efectuar sendos intentos de intercepción para cada uno de los dos desplazamientos confederados subsiguientes (si se producen).

NOTA. Debemos remarcar que un jugador tiene un solo intento de intercepción por desplazamiento enemigo, y que ninguna circunstancia elimina esta capacidad.

5.8.3. Modificador en batalla

El jugador que consigue interceptar con éxito una fuerza enemiga se considera el defensor y obtiene un m.t.d. igual a +2 en la batalla subsiguiente.

5.9. Bonificación de desplazamiento por ferrocarril

5.9.1. Procedimiento

Un cuerpo, una división o una brigada de caballería (pero no un ejército) gana una bonificación de dos espacios si se desplaza exclusivamente a lo largo de conexiones de ferrocarril entre espacios no controlados por el enemigo ni neutrales. Así, si todo el desplazamiento se efectúa a lo largo de conexiones de ferrocarril a través de espacios bajo control propio, sin usar conexiones por carretera, la fuerza puede desplazarse dos espacios más a lo largo del ferrocarril. Los generales que se desplazan independientemente de UM pueden emplear el desplazamiento por ferrocarril pero el número de espacios que pueden desplazarse es ilimitado.

Esta bonificación del desplazamiento por ferrocarril es diferente del desplazamiento estratégico, que tiene lugar durante la fase de refuerzos [10].

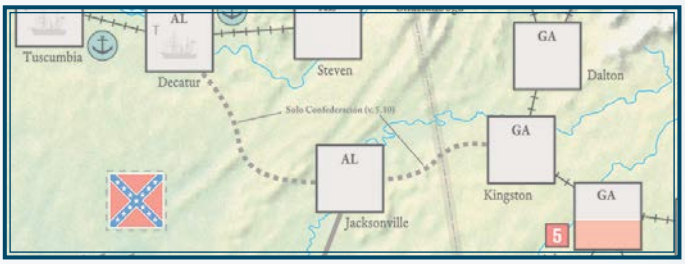
5.9.2. Restricciones

Una fuerza que utiliza la bonificación de desplazamiento por ferrocarril no puede entrar en espacios ocupados por el enemigo, incluso aunque tengan un indicador de CP propio.

5.9.3. Construcción de ferrocarriles de la Confederación

Al principio de la partida, la conexión entre Meridian (MS) y Demopolis (AL), así como la conexión entre Greensboro (NC) y Danville (VA), son ambas conexiones por carretera. Al empezar el turno de primavera de 1864, el jugador confederado completa (automáticamente, sin necesidad de jugar ninguna carta) el ferrocarril en estas conexiones; a partir de ese momento, estas conexiones son conexiones por ferrocarril a todos los efectos.

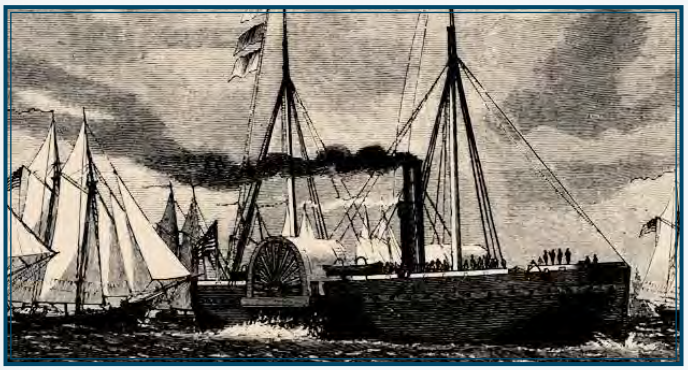
NOTA. Estas conexiones por ferrocarril se construyen automáticamente, con independencia de quién controle los espacios que conectan.



5.10. Noreste de Alabama

Las dos conexiones terrestres indicadas en el mapa con una línea a trazos, que unen Jacksonville (AL) con Decatur y con Kingston, representan terreno abrupto, difícil para efectuar operaciones militares. Solo los generales confederados (con o sin UM) pueden usar estas conexiones, y solamente si se activan con una carta de valor 3 o una carta de campaña.

Estas conexiones no se pueden emplear para trazar línea de comunicación ni tampoco se pueden intentar por ellas intercepciones ni retiradas antes de la batalla.



6. Operaciones combinadas

NOTA. Durante la Guerra de Secesión hubo básicamente dos tipos de operaciones navales: el bloqueo marítimo y las operaciones combinadas de la Unión. En el juego, el bloqueo se gestiona de manera abstracta mediante las diversas reglas de refuerzos de la Confederación; las operaciones navales y combinadas de la Unión, en cambio, se ponen en práctica mediante mecanismos que permiten a la Unión ejercer el control fluvial y realizar operaciones anfibias. Los fuertes, los buques blindados y otras defensas navales del Sur ayudan a la Confederación en la protección de sus ríos (especialmente el Misisipi) y sus puertos principales frente a los ataques de la Unión.

6.1. Desplazamiento naval

6.1.1. Procedimiento

En términos generales, solo la Unión puede efectuar desplazamientos navales; la Confederación, por su parte, tiene unas capacidades navales muy restringidas [6.5]. El desplazamiento naval se efectúa desde cualquier puerto o fuerte costero (que son puertos y no necesitan línea de comunicación) bajo control de la Unión a cualquier otro puerto o fuerte costero bajo control de cualquiera de ambos bandos. Esta definición incluye a los puertos fluviales.

Para desplazar una fuerza mediante desplazamiento naval, el jugador de la Unión debe jugar o bien un evento que permita desplazamiento naval o bien una carta para OP de valor 3. A continuación, la fuerza en cuestión se retira de su puerto de partida y se coloca en el puerto de destino. Si alguna parte del desplazamiento se efectúa por ríos navegables, consultad la regla 6.2.2 sobre desplazamiento fluvial para verificar posibles restricciones adicionales. El desplazamiento de la fuerza finaliza al llegar al espacio de destino, ya que las unidades no pueden usar desplazamiento naval y terrestre en una misma activación. Si en el espacio de destino la fuerza de la Unión libra una batalla y la pierde, deberá volver al puerto de partida.

6.1.2. Tamaño de la fuerza

Un desplazamiento naval puede incluir hasta 3 UM de la Unión, más un general (véase la regla 6.1.5 para una excepción). Si una brigada de caballería ejecuta desplazamiento naval, cuenta tanto como un general y como una UM de las tres posibles. El general es opcional, y una fuerza que realice un desplazamiento naval sin general puede igualmente efectuar un asalto anfibio [6.4], gracias al liderazgo de los mandos navales, no representado explícitamente en el juego.

6.1.3. Fuertes costeros de la Confederación

Está prohibido cualquier desplazamiento naval que sobrepase un fuerte costero de la Confederación (excepto con el evento «David Farragut»); sí es posible, en cambio, el desplazamiento naval hasta un fuerte costero confederado. El jugador de la Unión puede sobrepasar un fuerte costero para alcanzar el puerto asociado a él si tiene un indicador de CP en el fuerte; una UM de la Unión en un fuerte costero con indicador de CP de la Confederación no permite sobrepasar el fuerte.

6.1.4. Fuertes de la Confederación

Está permitido el desplazamiento naval que sobrepase un fuerte no costero de la Confederación si se intenta sortear la artillería [6.3].

6.1.5. Desplazamiento naval de ejércitos

Durante la guerra hubo dos ejemplos extraordinarios de cooperación entre el ejército y la armada: la campaña de la península de McClellan y las operaciones fluviales a lo largo del Misisipi. Para simular estas operaciones a gran escala, el jugador de la Unión dispone de una capacidad limitada para desplazar ejércitos mediante desplazamiento naval. A continuación se especifican los dos desplazamientos navales de ejércitos que puede hacer el jugador de la Unión, y que solo pueden efectuarse al jugar un evento de campaña principal o secundaria, caso en el cual el desplazamiento naval consume todos los desplazamientos que permite el evento.

a) Un ejército al mando de McClellan, Grant o Sherman puede efectuar un desplazamiento naval entre dos cualesquiera de los siguientes espacios: Washington (DC), Aquia Creek (VA), Urbanna (VA) y Fort Monroe (VA).

b) Un ejército con 9 UM o menos, al mando de Grant o Sherman, puede efectuar un desplazamiento fluvial [6.2]. El desplazamiento debe empezar y acabar en un puerto fluvial, seguir siempre un río navegable y, como en todas las operaciones navales, no puede intentar más de una vez sortear la artillería [6.3].

NOTA. Estos desplazamientos navales especiales permiten simular la campaña de la península de McClellan y el gran movimiento envolvente de Grant alrededor de Vicksburg.

6.1.6. Retiradas navales

El jugador de la Unión puede retirarse de un puerto usando el desplazamiento naval. Las condiciones y el procedimiento a usar se explican en 6.3.2 y 7.6.2.

EJEMPLO. Suponiendo que el jugador de la Unión tiene el control del Ohio, la fuerza confederada situada en Frankfort puede cruzar el Ohio en Louisville (gracias al fuerte propio), pero no en Cincinnati, ya que no puede cruzar un río en un espacio que contiene un fuerte de la Unión [6.2.5]. La Unión, por su parte, no puede entrar en Louisville debido al fuerte confederado, pero puede atacar Falmouth, ya que entrar en un espacio sin barra azul nunca se considera cruzar un río [6.2].

6.2. Puertos fluviales y desplazamiento fluvial

Los espacios de puerto que en el mapa tienen, al lado de la casilla correspondiente, un código de una letra, son puertos fluviales. Además, cada río tiene varias flechas que indican qué dirección representa «río abajo». A veces la casilla de un espacio fluvial muestra uno o más de sus lados con una barra de color azul; ello indica que cualquier fuerza que entre o salga de ese espacio cruzando alguna de estas barras lo hace cruzando el río. Los fuertes afectan a la entrada en un espacio de puerto fluvial cuando se hace cruzando la barra azul del espacio del puerto. El control naval de la Unión afecta tanto a la entrada como a la salida de un puerto fluvial cuando se hace cruzando la barra azul del espacio del puerto. La entrada en un espacio que no tenga ninguna barra azul no se considera como cruce de un río.

Los códigos de los ríos son:

A: Río Arkansas
C: Río Cumberland
M: Río Misisipi
O: Río Ohio
P: Río Potomac
R: Río Rojo
T: Río Tennessee
W: Río Wabash
Y: Río Yazoo

6.2.1. Puertos fluviales

Los puertos situados en los ríos se tratan de modo similar a los puertos de la costa a efectos de desplazamiento naval; la única diferencia es que el desplazamiento naval debe trazarse a lo largo de ríos navegables, a través de un número ilimitado de puertos fluviales, hasta alcanzar la destinación.

6.2.2. Desplazamiento fluvial

El desplazamiento fluvial es un tipo particular de desplazamiento naval. Para efectuar un desplazamiento fluvial, la UM lo traza a lo largo de ríos navegables, pasando por un número ilimitado de espacios, hasta llegar a su destino o hasta entrar en un espacio que contiene un fuerte costero confederado o un buque blindado confederado. Si la fuerza pasa por un espacio con un fuerte no costero, deberá intentar sortear la artillería [6.3] para determinar si puede proseguir su desplazamiento. Las UM confederadas, los indicadores de CP confederados y los indicadores de torpedos no tienen efecto alguno en el desplazamiento fluvial de la Unión (en el caso de los torpedos afectan al intento de sortear la artillería, como modificador). Se permite el desplazamiento fluvial de la Unión a través de espacios en que el control naval de la Unión ha sido anulado, así como a través de espacios en los que la Unión sí ejerce el control naval.

6.2.3. Buques blindados y fuertes costeros de la Confederación

No se permite el desplazamiento fluvial de la Unión a través de espacios que contengan un buque blindado de la Confederación o un fuerte costero de la Confederación, pero sí se puede entrar en esos espacios. La presencia de un buque blindado en un espacio con fuerte costero no aporta ningún efecto adicional.

6.2.4. Capacidad de la Unión para cruzar ríos

Las fuerzas de la Unión pueden cruzar un río y entrar en un espacio que no contenga un fuerte confederado. La anulación del control naval de la Unión en ese espacio o la presencia de un buque blindado confederado no impiden el cruce del río por parte de la Unión.

6.2.5. Capacidad de la Confederación para cruzar ríos

La Confederación puede cruzar un río a un espacio sobre el cual se ha anulado el control naval de la Unión y que no contenga ningún fuerte de la Unión. Si el espacio está bajo control naval de la Unión [6.6] o contiene un fuerte de la Unión, el jugador confederado no podrá cruzar el río. *Nota: ningún bando puede cruzar un río cuando hay un fuerte enemigo.* En consecuencia, es difícil capturar Dover (TN) (fuertes Henry y Donaldson) a no ser que se efectúe una operación anfibia o un ataque desde Franklin o Clarkesville (TN). Esta regla también implica que el jugador confederado no puede cruzar de Manassas a Washington si en esta ciudad hay un fuerte.

6.2.6. Paducah (KY) y Dover (TN)

Resulta un poco difícil visualizar el sistema fluvial de esta zona. No hay reglas especiales a aplicar, pero puede ser un poco complejo saber cómo aplicar las reglas normales a estos dos espacios.

A. Conexiones entre Cairo y Paducah

Paducah (KY) y Cairo (IL) están conectadas mediante dos rutas, que a partir de ahora denominaremos *ruta norte* y *ruta sur*. La ruta norte sale de Cairo sin cruzar ningún río y entra en Paducah atravesando un río; la ruta sur sale de Cairo cruzando un río y entra en Paducah sin cruzar ningún río. Los ríos solo afectan al desplazamiento de fuerzas cuando se cruzan, y esto solo puede suceder al entrar o salir de un puerto fluvial. La Confederación nunca puede cruzar un río al entrar o salir de un puerto fluvial si la Unión tiene control naval en ese segmento de río; la Unión siempre puede cruzar un río, tanto si tiene control naval como si no. Los fuertes solo afectan al desplazamiento cuando se cruza un río para entrar en un puerto fluvial con fuerte, no para salir del mismo. Ninguno de los dos bandos puede entrar en un puerto fluvial cruzando un río si el espacio contiene un fuerte enemigo; en consecuencia, la Unión siempre puede entrar por tierra en un puerto fluvial que no contenga un fuerte confederado.

Si en Cairo hay un fuerte de la Unión y en Paducah, uno de la Confederación, el jugador de la Unión nunca puede tomar la ruta norte, ya que una fuerza de la Unión nunca puede cruzar un río si hay un fuerte confederado en el espacio. Sin embargo, la ruta sur permite a la Unión entrar en Paducah sin necesidad de cruzar un río (la salida de Cairo atravesando el río no tiene ningún efecto). Así pues, la Unión siempre puede entrar en Paducah desde Cairo, y viceversa, porque siempre tendrá una ruta disponible para entrar en el puerto fluvial sin necesidad de cruzar el río.

Si en Cairo hay un fuerte de la Unión, el jugador confederado puede entrar, viniendo desde Paducah, por la ruta norte si la Unión no tiene el control naval, ya que puede entrar en el espacio sin cruzar el río. Por la ruta sur, el jugador confederado no puede entrar en Cairo, porque tendría que cruzar un río habiendo un fuerte enemigo en el puerto fluvial, acción que está prohibida. Un fuerte confederado en un puerto fluvial siempre anula el control naval de la Unión sobre la barra azul (o barras) de ese puerto (el río). Y como guinda, la Confederación nunca puede cruzar un río que se halla bajo control naval de la Unión [6.6]. Así, si hay un fuerte confederado en Paducah, o a causa de otras circunstancias que anulen el control naval de la Unión sobre Paducah, una fuerza confederada siempre puede llegar a Cairo; en cambio, si el control naval de la Unión sobre Paducah no queda anulado, el jugador confederado nunca podrá ir a Cairo desde Paducah.

En resumen, la situación entre Cairo y Paducah implica que la Unión siempre puede ir de un espacio a otro, pero la Confederación solo puede hacerlo si dispone de un fuerte o si el control naval de la Unión queda anulado.

B. Dover

Dover es la localidad más cercana a los fuertes Henry y Donaldson. La combinación de Dover y Clarksville (TN) representa este complejo de fuertes, que queda algo abstraído en el juego. Dover tiene una conexión por ferrocarril hacia el oeste, que lleva a McKenzie (TN).

Dover se encuentra sobre los ríos Tennessee y Cumberland; la barra azul en el lado occidental del espacio de Dover representa solo el río Tennessee. Un fuerte o buque blindado confederado en Dover permite al jugador confederado desplazarse sin problemas por este espacio y todos los espacios río arriba en ambos ríos. Un fuerte confederado en Dover impide a la Unión cruzar el Tennessee para entrar en Dover desde McKenzie o Paducah, cosa que no hace un buque blindado confederado en Dover. Debe remarcarse que la Unión siempre puede entrar en Dover desde Clarksville o Franklin.

Si no hay ningún fuerte confederado o buque blindado confederado en Dover, la situación se vuelve más compleja. Excepto en el caso poco habitual en que el jugador confederado haya conseguido anular el control naval de la Unión en la mayor parte del río Ohio, el río Cumberland estará bajo control naval de la Unión. Esto impediría al jugador confederado cruzar entre Dover y Clarksville, Nashville y Clarksville y Nashville y Bowling Green. Además, el espacio de Dover se considera bajo control naval de la Unión desde el Cumberland, de modo que cualquier fuerza de la Unión en Dover estaría en situación de suministro, con línea de comunicación fluvial y se beneficiaría de todas las otras capacidades asociadas a un puerto bajo control naval de la Unión.

En el caso en que ni Paducah ni Dover estén ocupadas por un fuerte o buque blindado confederado, el río Tennessee también está bajo control naval de la Unión (salvo por algún heroico control confederado sobre el Ohio que incluya Paducah), a no ser que este control se anule luego río arriba en Pittsburg Landing, Tuscumbia o Decatur.

Si en Paducah hay un fuerte confederado o buque blindado confederado, pero no en Dover, el control naval de la Unión en el Tennessee queda anulado. Como en el caso anterior, Dover permanece bajo control naval de la Unión; es el control naval sobre la barra azul en el borde occidental del espacio el que queda anulado. Así pues, una fuerza confederada se podrá desplazar entre Paducah y Dover y entre McKenzie y Dover (recuérdese que la Unión siempre puede cruzar un río a no ser que quiera entrar en un espacio que contenga un fuerte y tenga una barra azul sobre la conexión). De modo similar, es posible el desplazamiento confederado río arriba entre Pittsburg Landing y Waynesboro. Excepto por esta capacidad de la Confederación de cruzar el río Tennessee, Dover continúa considerándose un puerto bajo control naval de la Unión.

6.3. Sortear la artillería

6.3.1. Procedimiento

Una fuerza de la Unión que esté efectuando un desplazamiento fluvial puede intentar superar un espacio con un fuerte confederado si consigue sortear la artillería. Para ello, debe lanzar un dado y con un resultado de 4, 5 o 6, tiene éxito. En tal caso, la fuerza prosigue su desplazamiento; si, en cambio, fracasa, la fuerza se coloca en el espacio desde el cual inició su desplazamiento. Una fuerza solo puede sortear la artillería una única vez por desplazamiento. Si se intenta un desplazamiento naval para sobrepasar un espacio con fuerte que contiene una ficha de torpedos, se debe restar 1 a la tirada de dados para sortear la artillería; si el desplazamiento naval se ha iniciado gracias a los eventos «Andrew Foote», «David Porter» o «David Farragut», se debe sumar 2 a la tirada de dados. Todos estos modificadores son acumulativos.

6.3.2. Retirada por fuertes confederados

Si un fuerza de la Unión supera con éxito un fuerte confederado, sorteando la artillería o gracias al evento «David Farragut», pero posteriormente es derrotada en un asalto anfibio en su espacio de destino, la fuerza superviviente se coloca en el espacio original desde el cual partió y pierde 1 UM adicional.

6.4. Asaltos anfibios

Véase también el apartado 18.0 con comentarios adicionales para esta regla.

6.4.1. Procedimiento

Se produce un asalto anfibio siempre que una fuerza entra en un espacio ocupado por el enemigo mediante un desplazamiento naval. El defensor confederado en el espacio objeto del asalto recibe modificadores para la tirada de la batalla que se producirá si tiene uno o más de los siguientes elementos en dicho espacio: buque blindado, fuerte, torpedos o el submarino *Hunley*. El jugador de la Unión, por su parte, recibe un modificador igual al valor indicado en el marcador «Modificador de asalto anfibio» (inicia la partida a un valor 0 y aumenta gracias a determinados eventos) y +2 si el asalto se efectúa con el evento «Andrew Foote» o «David Porter». Si ambos bandos reciben modificadores, restad el valor más bajo del más alto para obtener un único modificador final, el cual nunca puede ser superior a +3 (este es el modificador máximo por asalto anfibio, pero los otros modificadores, como los obtenidos por las capacidades de combate y la proporción de fuerzas, se siguen aplicando del modo normal).

MODIFICADORES DE ASALTO ANFIBIO PARA EL DEFENSOR [6.7, 6.8]

- +2 si hay un buque blindado en el espacio (máx. uno)
- +2 si el espacio contiene un fuerte
- +1 si el espacio contiene el submarino *Hunley*
- +1 si el espacio contiene torpedos

EJEMPLO. La Unión tiene un modificador de asalto anfibio igual a +1, mientras que en el espacio asaltado la Confederación tiene un fuerte, un buque blindado, un torpedo y el Hunley *(lo que le da un modificador de +6). El modificador final para este asalto es, pues, +3 para el jugador confederado (sería +5, pero el máximo permitido es +3). En la batalla, además, los jugadores aplicarán todos los demás modificadores pertinentes.*

6.4.2. Efectos en el desplazamiento

Si la Unión gana una batalla y le quedan UM supervivientes, el desplazamiento se considera finalizado y la fuerza permanece en el espacio de destino. Si la Unión pierde la batalla, tanto si quedan UM confederadas supervivientes como si no, la fuerza de la Unión vuelve al espacio desde el cual había partido. Esta regla es una excepción a la regla 7.3.3.

6.5. Desplazamiento fluvial de la Confederación

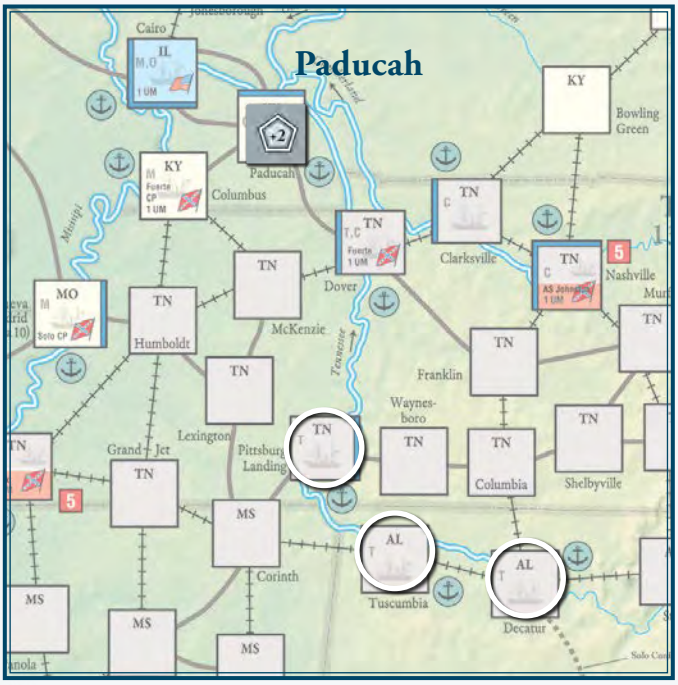
6.5.1. Restricciones para la Confederación

Una unidad de la Confederación nunca puede cruzar un río cuando la Unión tiene control naval sobre este [6.6]. En el caso en que la Unión no tenga el control naval del río, el jugador de la Confederación puede jugar una carta para OP, de cualquier valor, para efectuar un desplazamiento fluvial de división con 1 UM [6.2.2]. El jugador de la Confederación no puede hacer ningún otro tipo de desplazamiento naval (recuérdese que el desplazamiento fluvial es un caso particular del naval).

6.5.2. Procedimiento

Durante el desplazamiento fluvial de una división confederada, esta nunca puede entrar o pasar a través de un espacio que contenga:

- UM de la Unión (lo que impide que el jugador confederado pueda hacer asaltos anfibios), o bien
- un fuerte de la Unión (no se permite sortear la artillería).



EJEMPLO A. El fuerte confederado de Paducah (sobre el Tennessee y el Ohio) anula el control naval de la Unión sobre Pittsburg Landing, Tuscumbia y Decatur, que están Tennessee arriba, pero no lo anula sobre Dover, Clarksville y Nashville, que se hallan sobre el Cumberland. Ahora bien, la barra azul de Dover está sobre el Tennessee, de modo que las unidades confederadas sí pueden desplazarse de McKenzie y Paducah a Dover (y viceversa), aunque el control naval de Dover sea de la Unión.

Ahora bien, un desplazamiento fluvial confederado puede ser interceptado y la batalla se resuelve como un asalto anfibio. Cuando la división confederada llega a su espacio de destino, el desplazamiento finaliza.

6.5.3. Desplazamiento fluvial de fuerte a puerto

El jugador de la Confederación puede emplear el desplazamiento fluvial para desplazar 1 UM de un fuerte costero al puerto al cual está asociado (y viceversa).

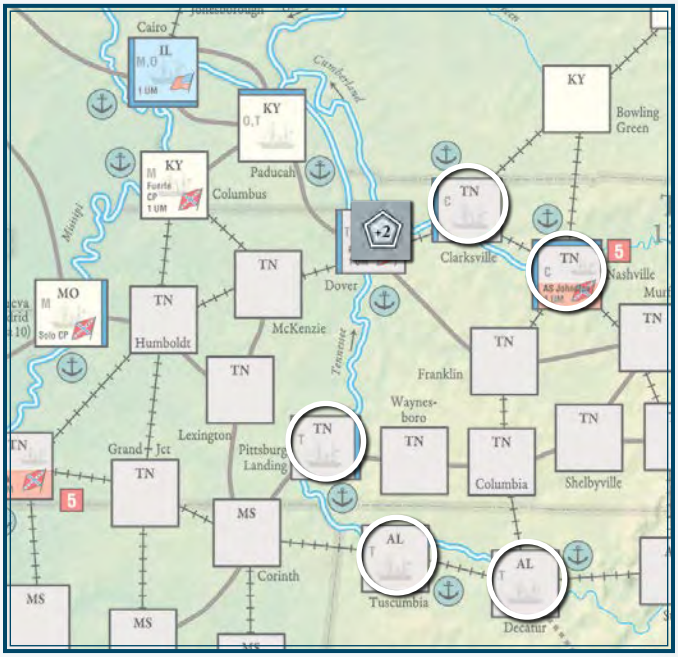
NOTA. El desplazamiento fluvial de la Confederación se efectúa mediante una carta de cualquier valor para OP, no solo con una carta de valor 3, como sucede con el desplazamiento naval de la Unión. En general, el jugador de la Confederación debería usar cartas de valor 1 para efectuar desplazamientos fluviales.

6.6. Control naval de la Unión

NOTA. En términos del juego, el control naval de la Unión debe considerarse una presión ejercida desde el Norte a lo largo de todos los ríos navegables y desde el mar sobre todos los espacios costeros confederados. Esta presión se ejerce siempre, a no ser que el Sur pueda anularla puntualmente mediante fuertes y buques blindados. Una forma de verlo es considerar que el control de la Unión procede de la zona en que los ríos Ohio, Wabash y Misisipi salen del mapa, por el Norte (aunque en esos tramos no son navegables). Al principio de la campaña, Cairo está conectado con esas fuentes de presión de la Unión, que la ejercen río abajo por el Misisipi, el Ohio, el Cumberland y el Tennessee. El fuerte confederado en Dover (que representa a los fuertes Henry y Donaldson) impide que esta presión de la Unión llegue a Nashville, mientras que el fuerte en Columbus cumple el mismo papel Misisipi abajo.

6.6.1. Efectos del control naval de la Unión

La Unión ejerce control naval sobre todos los espacios con puerto, a no ser que el jugador confederado anule este control mediante la colocación de fuertes o buques blindados. Los fuertes costeros de la



EJEMPLO B. Si hay un fuerte confederado en Dover, anula el control naval de la Unión sobre Dover, Clarksville y Nashville (Cumberland arriba) y sobre Pittsburg Landing, Tuscumbia y Decatur (Tennessee arriba).

Confederación anulan el control de la Unión sobre el puerto al que están asociados excepto si el fuerte costero resulta capturado [6.8]. El control naval de la Unión impide el desplazamiento confederado a través de ríos navegables [6.5.1], impide el desplazamiento fluvial confederado [6.5.2], bloquea las líneas de comunicación confederadas y convierte un puerto controlado por la Unión en una fuente de suministros de la Unión [8.1].

6.6.2. Anulación del control naval de la Unión

Los fuertes y buques blindados confederados permiten anular el control naval de la Unión. En tal caso, pueden darse cuatro situaciones básicas, que pueden aparecer combinadas.

1. Un espacio tiene un fuerte o un buque blindado que anula el control naval de la Unión sobre ese espacio. En tal caso, el jugador de la Confederación puede cruzar cualquier conexión con barra azul que lleve a ese espacio. Ejemplo: un fuerte confederado en Vicksburg permite el desplazamiento confederado a Monroe.

2. Un fuerte o un buque blindado en un espacio anula el control naval de la Unión entre ese espacio y todos los espacios río arriba (siempre en el mismo río) si el río parte de un estado de la Confederación (véanse los ejemplos A y B siguientes).

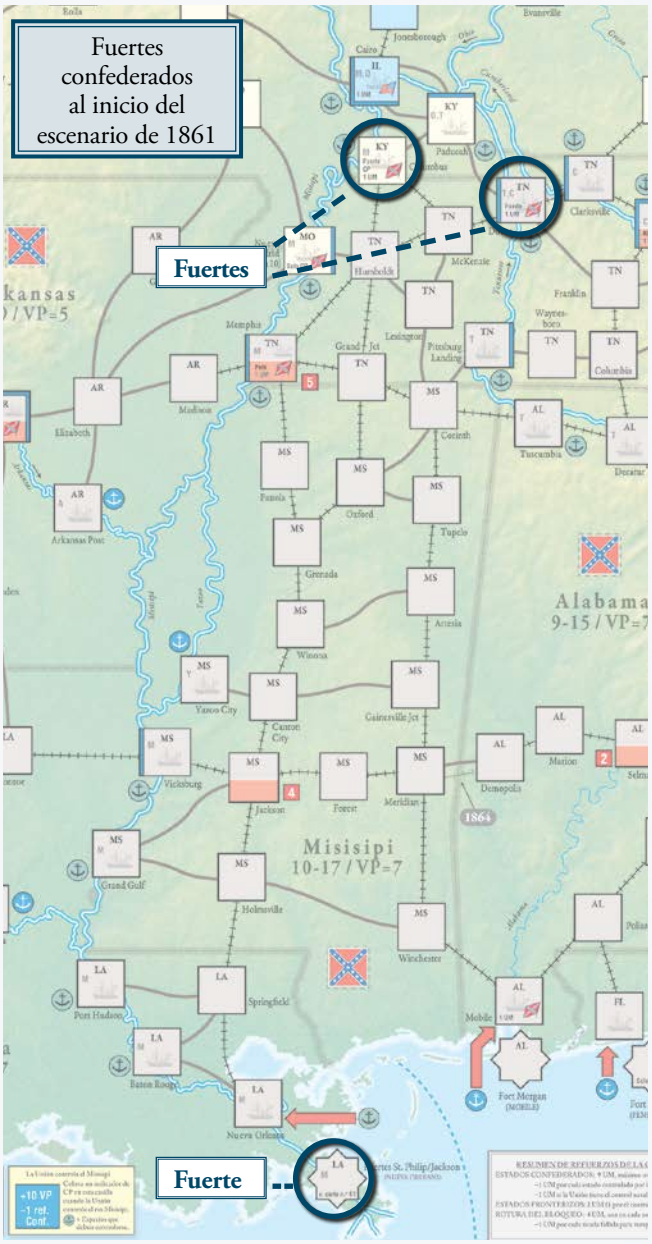
3. Dos espacios, cada uno con un fuerte o un buque blindado, anulan el control naval de la Unión sobre todos los espacios entre ellos. Para determinar esta situación, a partir del espacio río abajo (véase el código de letras para los ríos) se sigue río arriba hasta el espacio que contiene el otro fuerte o buque blindado; el control naval de la Unión queda anulado en todos los espacios por los que se ha pasado, inicial y final incluidos y potencialmente también los de otros ríos que cumplan la situación del punto 2.

EJEMPLO A. Si Nueva Orleans está controlada por la Unión y hay un fuerte confederado en Vicksburg y otro en Columbus, el control naval de la Unión queda anulado en Columbus, Nueva Madrid, Memphis, Yazoo City, Vicksburg, Arkansas Post y Little Rock (estos dos últimos espacios a causa de la situación 2). Si el fuerte de Vicksburg estuviera, en cambio, en Port Hudson, el control naval de la Unión también quedaría anulado en todos los espacios del río Rojo.

EJEMPLO B. Si el espacio de fuertes St. Philip/Jackson está bajo control confederado y hay fuertes confederados en San Luis, Vincennes y Louisville, el control naval de la Unión sobre Cairo queda anulado (y todos los espacios entre estas ubicaciones) y es posible el desplazamiento confederado entre Paducah y Cairo.

4. Un puerto costero cuyo fuerte asociado (indicado en el mapa) sigue estando controlado por la Confederación. Los siguientes fuertes costeros protegen los puertos indicados y anulan la presión de la Unión desde el mar:

- Fort Morgan - Mobile (AL)
- Fuertes St. Philip/Jackson - Nueva Orleans (LA)
- Fort Pickens - Pensacola (FL)
- Fort Gadson - Columbus (GA)
- Fort Pulaski - Savannah (GA)
- Fort Sumter - Charleston (SC)
- Fort Fisher - Wilmington (NC)
- Fort Monroe - Norfolk (VA)



EJEMPLO. Al principio de la campaña, la Confederación ha anulado el control naval de la Unión sobre todos los tramos del Misisipi, Tennessee, Cumberland, Yazoo, Arkansas y Rojo en territorio confederado. Si la Unión captura Columbus o fuertes St. Philip/Jackson, toda esta región quedará bajo control naval de la Unión, excepto los ríos Tennessee y Cumberland (gracias al fuerte de Dover). Si, posteriormente, la Confederación construye un fuerte en Nueva Madrid (para compensar la pérdida de Columbus) o en Nueva Orleans (para compensar la pérdida de fuertes St. Philip/Jackson), la situación vuelve a quedar, aproximadamente, tal como estaba al principio. La pérdida de Dover concede el control naval de la Unión sobre los ríos Cumberland y Tennessee, control que es muy difícil anular desde otros espacios. En otros casos la situación se vuelve más compleja, pero este análisis de la configuración inicial debería bastar para poder entender casos más complicados.

6.6.3. El Potomac

Hay solamente dos espacios sobre el río Potomac: Washington (DC) y Aquia Creek (VA). El jugador de la Confederación no puede cruzar de Manassas a Washington si hay un fuerte [6.2.5]. Si Aquia Creek contiene un fuerte confederado, son aplicables las reglas siguientes:

A. El jugador de la Unión debe sortear la artillería [6.3] si efectúa un asalto anfibio desde Washington o intenta entrar en Washington.

B. Washington no puede actuar como fuente de suministro, tal como hacen todos los puertos con acceso libre al mar [8.2]. En consecuencia, si el jugador de la Confederación puede construir un fuerte en Aquia Creek y capturar Baltimore, Annapolis y Frederick, la capital de la Unión no tendrá línea de comunicación y las eventuales fuerzas de la Unión en ese espacio sufrirán desgaste.

C. No se puede efectuar desplazamiento estratégico por mar hacia o desde Washington.

6.7. Buques blindados, torpedos y el *Hunley*

Todas estas armas navales confederadas se colocan en el mapa a consecuencia de determinados eventos. Las cartas de estos eventos se pueden usar varias veces durante una partida (en el caso de las cartas de buque blindado, «CSS *Virginia*», «CSS *Tennessee*» y «CSS *Arkansas*», aunque no es necesario usar el mismo buque que el que da título a la carta, no se puede tener nunca más de tres buques blindados en juego en cualquier momento). Estas armas se pueden colocar en cualquier espacio controlado por la Confederación que sea puerto o fuerte costero (incluso sin LC), pero una vez colocadas ya no se pueden desplazar durante el resto de la partida y en un mismo espacio no puede haber más de una ficha de torpedos y una de buque blindado. Los buques blindados de la Confederación otorgan una m.t.d de +2 frente a asaltos anfibios e impiden el desplazamiento fluvial de la Unión por el espacio en que están situados. Los torpedos (de los que nunca puede haber más de seis en juego) otorgan un m.t.d de +1 frente a asaltos anfibios y de –1 frente a intentos de sortear la artillería. El submarino *Hunley* (solo puede haber uno en juego) otorga un m.t.d de +1 frente a asaltos anfibios y se retira tras ser usado.

Si, tras todas las retiradas, una o más UM de la Unión finalizan su desplazamiento (incluso si se trata de un asalto anfibio sin oposición) en un espacio que contenga una o más de estas armas, tales armas quedan eliminadas; lo mismo sucede si se coloca un indicador de CP en un fuerte costero que contenga alguna de dichas armas. Los buques blindados de la Confederación también pueden resultar eliminados a consecuencia de la carta «USS *Monitor*».

6.8. Fuertes

6.8.1. Aspectos generales

Hay dos tipos de fuertes en el juego: fuertes (fichas) y fuertes costeros (impresos en el mapa). En ambos casos, pueden tener guarnición o no. Un fuerte con guarnición es aquel que tiene una o más UM, mientras que uno sin guarnición no tiene ninguna UM. Si se entra por tierra (no con desplazamiento naval) en un fuerte sin guarnición, queda eliminado (ficha) o capturado (fuerte costero). Se considera que un fuerte o fuerte costero sin guarnición que es atacado en un asalto anfibio tiene 0 UM a efectos de cálculo para la batalla, y automáticamente pierde cualquier empate en combate si al atacante aún le quedan UM tras haber asumido las bajas. El atacante siempre recibe un m.t.d. de +4 al atacar un fuerte sin guarnición.

NOTA. A todos los efectos, un asalto anfibio de la Unión con 2 o más UM contra un fuerte sin guarnición, es una victoria automática. En el caso de fuertes con guarnición, un asalto anfibio de la Unión suele requerir un resultado con asterisco en la TRC para tener éxito. Los asaltos anfibios de la Unión con 1 UM contra fuertes (con o sin guarnición) casi siempre fracasarán.

6.8.2. Fuertes costeros

Los fuertes costeros protegen las entradas a determinados puertos de la Confederación y están controlados por el jugador cuyo indicador de CP se halle en él. Estos fuertes nunca quedan destruidos, simplemente cambian de manos. Si el jugador de la Unión controla el fuerte que protege un puerto, las fuerzas de la Unión pueden emplear el desplazamiento naval para entrar en ese puerto. Aunque haya 1 UM de la Unión en un fuerte confederado con un indicador de CP confederado, este sigue impidiendo el desplazamiento naval al puerto, si bien la UM de la Unión obtiene la bonificación por fuerte en una batalla (posible en Fort Monroe). Si el jugador confederado controla un fuerte costero, el jugador de la Unión no puede emplear desplazamiento naval al puerto asociado (con la excepción del evento «David Farragut»), pero sí puede asaltarlo directamente con un asalto anfibio. Téngase en cuenta que una vez que el Sur pierde el control de un fuerte costero, no podrá recuperarlo, ya que no puede llevar a cabo asaltos anfibios (una excepción es Fort Monroe, que se puede atacar desde tierra o con el evento «Batalla de Galveston»).

NOTA. Se puede usar el evento «Batalla de Ball's Bluff» para eliminar una UM de la Unión de un fuerte costero.

6.8.3. Límite de guarnición en fuertes costeros

En un fuerte costero no puede haber nunca más de 1 UM confederada, pero no hay límite a las UM de la Unión.

Excepción: el jugador de la Confederación debe considerar el espacio de Fort Monroe como cualquier otro espacio a efectos de apilamiento, de modo que puede apilar en él un número ilimitado de UM.

6.8.4. Control de fuertes costeros sin guarnición

Un fuerte costero sin guarnición bajo control de la Confederación cambia de bando (colocad el indicador de CP correspondiente) si su puerto asociado cambia a control de la Unión.

EJEMPLO. Si la Unión ataca Charleston por tierra y pasa a su control, Fort Sumter pasará automáticamente a estar controlado por la Unión si se hallaba sin guarnición y bajo control de la Confederación (en tal caso, colocad un indicador de CP en él).

6.8.5. Fuertes Saint Philip/Jackson

Cuando la Unión juega el evento «Ship Island/Key West», se coloca inmediatamente un indicador de CP de la Unión en el espacio de los fuertes costeros St. Philip/Jackson, siempre y cuando no esté ocupado por una UM confederada y/o buque blindado confederado.

6.8.6. Construcción de fuertes

Un jugador puede colocar una ficha de fuerte en cualquier espacio bajo su control que no contenga ya un fuerte jugando una carta para OP de valor 3 (Confederación) o de valor 1, 2 o 3 (Unión). El espacio debe estar en situación de suministro [8.1] y no debe contener ninguna UM enemiga. En un espacio nunca se puede colocar más de un fuerte. Globalmente, el jugador de la Unión puede tener un máximo de doce fuertes en juego, mientras que la Confederación puede tener

un máximo de seis. Una vez un fuerte entra en juego, no se puede eliminar voluntariamente. Los fuertes que quedan eliminados y se retiran del mapa, por las causas que sean, se colocan en el marcador de turno y estarán disponibles para su uso al final de la siguiente fase de refuerzos. La eliminación o captura de un fuerte confederado afecta a la voluntad política [12.1.1].

6.8.7. Fuertes en las batallas

Un fuerte con guarnición otorga al defensor un m.t.d. de +2 en una batalla terrestre. Un fuerte, con o sin guarnición (costero o ficha) otorga un m.t.d. de +2 en un asalto anfibio. Una fuerza de la Unión en un fuerte costero con CP de la Confederación obtiene igualmente un m.t.d. de +2 en una batalla terrestre.

7. Batallas

NOTA. Muchos textos sobre la Guerra de Secesión destacan sobremanera las grandes batallas que se libraron durante el conflicto, pero en realidad fue la estrategia de guerra logística del Norte, en constante cambio, lo que logró el colapso de los estados rebeldes. Las ideas principales del arte militar de la época se basaban en los desplazamientos estratégicos envolventes y en la defensa táctica. En general, era muy difícil destruir totalmente un ejército, excepto en circunstancias extraordinarias, como pueda ser tener la línea de retirada bloqueada por un río o por otras fuerzas enemigas (de lo cual son ejemplos las batallas de Vicksburg y Appomattox, respectivamente). Este hecho queda incorporado en las mecánicas del juego, por las cuales es muy difícil que un ejército pueda volver a entablar batalla tras haber sido derrotado [7.2.2].

Por lo que respecta a las bajas, si consultamos los efectivos contabilizados como bajas en la guerra y los comparamos con los que se pueden perder en este juego, podría parecer que el juego provoca más bajas que las que se produjeron realmente. Ello sucede porque una unidad militar del juego representa una división de la Unión o una brigada de la Confederación, no un conjunto más o menos indefinido de soldados como sucede en otros juegos sobre la Guerra de Secesión. En Gettysburg, la división de Pickett no fue totalmente barrida, pero 3 UM quedaron fuera de combate una vez rechazada la unidad. La tabla de resultados de combate se ha elaborado mediante un algoritmo que considera las bajas en batalla y las traduce a UM que quedan fuera de combate. Es por ello que las bajas de una batalla pueden parecer superiores a las que se derivan de los datos históricos.

7.1. Definición de batalla

Se produce una batalla siempre que un ejército, cuerpo, división o brigada de caballería entra en un espacio ocupado por el enemigo y este no resulta arrollado [5.7.2] ni puede o quiere retirarse antes de la batalla [7.2]. Un espacio ocupado solamente por generales no conlleva una batalla [5.7.4]. En caso de producirse una batalla, se debe resolver inmediatamente. La fuerza que se está desplazando se considera siempre como el atacante, mientras que la otra se considera siempre como el defensor, independientemente de cuál sea la situación estratégica global. En caso de una intercepción, la fuerza interceptora siempre se considera como el defensor.

7.2. Retiradas antes de la batalla

7.2.1. Retiradas de caballería

Cuando un ejército, cuerpo, división o brigada de caballería se desplaza y entra en un espacio ocupado únicamente por una brigada de caballería, esta puede retirarse automáticamente antes de la batalla (si así lo desea). Esto puede hacerse incluso si la fuerza atacante contiene también una brigada de caballería. Si la brigada de caballería está apilada con UM de infantería, pierde esta capacidad y, caso de desearlo, deberá intentar una retirada discrecional [7.2.3].

7.2.2. Cuerpos y ejércitos en retirada

Si un ejército o cuerpo ha perdido una batalla durante el desplazamiento enemigo actual, puede retirarse automáticamente antes de una batalla, si así lo desea el jugador. Si el ejército o cuerpo que cumple esta condición entra en un espacio en el que hay otras fuerzas propias con un general de mayor influencia política, esta capacidad se pierde temporalmente; en cualquier otra situación la capacidad se conserva hasta el final del desplazamiento enemigo actual. Si el desplazamiento se produce gracias a una carta de campaña, esta capacidad no se mantiene para los posteriores desplazamientos enemigos, solo para el que produjo la derrota en batalla.

7.2.3. Retiradas discrecionales

Un ejército o cuerpo que no haya perdido una batalla en el desplazamiento actual puede intentar retirarse antes de una batalla. Para determinar el éxito o fracaso de esta operación, el jugador debe lanzar un dado; si el resultado es igual o menor que la capacidad defensiva del general al mando, el intento de retirada tiene éxito. Igual que sucede en las intercepciones, si el ejército o cuerpo contiene una brigada de caballería, a la tirada del dado debe restársele 2. Una brigada de caballería apilada con UM de infantería puede intentar una retirada discrecional usando la capacidad defensiva del general de caballería y, de este modo, la tirada de dado queda modificada en –2. Un general con una capacidad defensiva igual a cero apilado con una brigada de caballería puede intentar una retirada discrecional, que resultará exitosa con una tirada igual a 1 o 2, dado que, tras aplicar el –2, el resultado final será –1 o 0, igual o menor que la capacidad defensiva del general.

EJEMPLO. Sherman se desplaza para enfrentarse al Ejército de Tennessee, confederado, en el norte de Georgia. El ejército confederado está al mando de J. Johnston (capacidad defensiva igual a 2) y contiene una brigada de caballería (la de Wheeler). Un eventual intento de retirada antes de la batalla tendrá éxito con una tirada entre 1 y 4.

7.2.4. Procedimiento de retirada

El defensor puede desplazar toda su fuerza a cualquier espacio adyacente controlado o neutral, excepto aquél desde el cual procedía la fuerza atacante, y que no contenga UM enemigas. Si no existe ningún espacio que cumpla tales características, o si el intento de retirada no tiene éxito, se producirá una batalla. Ello significa que una brigada de caballería que haya penetrado profundamente en territorio enemigo puede verse obligada a presentar batalla si está rodeada por indicadores de CP enemigo. El jugador de la Unión puede aprovechar la regla 7.6.2 para retirarse de puertos antes de una batalla.

7.2.5. Generales sin UM

Si una fuerza entra en un espacio ocupado únicamente por uno o más generales enemigos sin UM, estos generales se colocan inmediatamente en el marcador de turnos para entrar de nuevo en juego durante la próxima fase de refuerzos.

7.3. Resolución de batallas

7.3.1. Procedimiento

A. Los jugadores cuentan el número total de UM que participan en la batalla (sumando ambos bandos); este total determina el tamaño de la batalla: grande, mediana o pequeña. Si el total de UM es igual a 5 o menos, se trata de una batalla pequeña; si el total se halla entre 6 y 19 UM (ambos inclusive), se trata de una batalla mediana; si el total es igual a 20 o más, estamos ante una batalla grande.

B. A continuación, cada jugador determina sus m.t.d. respectivos [7.5].

C. Cada jugador tira un dado y modifica el resultado según lo calculado en el paso *b*, para determinar las bajas infligidas a su adversario según la tabla de resultados de combate (TRC) [7.9]. El atacante determina las bajas del defensor en la columna «BD (TA)» de la tabla, mientras que el defensor determina las del atacante en la columna «BA (TD)». En cada caso, hay que buscar la fila correspondiente a la tirada del dado modificada y usar las columnas «BD (TA)» y «BA (TD)» correspondientes al tamaño de la batalla. El número obtenido en la tabla corresponde a las UM perdidas, pero ningún bando puede infligir más bajas que el doble del número total de sus UM.

Excepción: un fuerte costero sin guarnición puede provocar una pérdida máxima de 1 UM, aunque cuente como 0 UM.

7.3.2. Resultados tras la batalla

El bando que haya sufrido más bajas según la TRC (que no son necesariamente iguales a las sufridas realmente), pierde la batalla. En caso de empate, gana el defensor, excepto si en el resultado de la TRC hay un asterisco o se trata de un fuerte sin guarnición [6.8.1], casos en los cuales es el atacante quien gana el empate. El perdedor de una batalla debe retirarse [7.6] y el vencedor ocupará el espacio en solitario (lógicamente, si el vencedor es la fuerza defensora, permanece en el espacio). El vencedor de una batalla puede proseguir el desplazamiento si es el atacante y empezó la batalla con el doble (o más) de UM que el perdedor, siempre que se trate de un desplazamiento de ejército o de cuerpo; si, en cambio, el atacante resulta vencedor pero no llegaba al doble de UM del perdedor, debe permanecer en el espacio en que se ha producido la batalla.

7.3.3. Eliminación del vencedor

La posible eliminación de la fuerza vencedora no altera el hecho de ser el vencedor de la batalla. Si el atacante gana la batalla pero es eliminado, el defensor no se retira, sino que permanece en el espacio. Cuando un asalto anfibio de la Unión contra un fuerte costero confederado sin guarnición resulta en la eliminación de la fuerza de la Unión, el jugador confederado conserva el control del fuerte. Si el defensor de la batalla resulta vencedor pero queda totalmente eliminado, debe seguirse el procedimiento siguiente:

A. Si el espacio contenía un fuerte o fuerte costero, el defensor vence y el atacante debe retirarse.

B. Si el espacio no contenía ningún fuerte o fuerte costero y la fuerza defensora contenía un general, el atacante ocupa el espacio pero debe finalizar su desplazamiento.

C. Si el espacio no contenía ningún fuerte o fuerte costero y la fuerza defensora no contenía ningún general, la fuerza atacante puede proseguir su desplazamiento si empezó la batalla con más del doble de UM que el defensor; en caso contrario, finaliza su desplazamiento.

Excepción: cuando un asalto anfibio de la Unión contra un espacio sin fuerte pierde la batalla y la fuerza confederada resulta eliminada, la fuerza de la Unión debe retirarse y no captura el espacio [6.4.2].

7.3.4. Eliminación de ambos bandos

En batallas pequeñas y medianas es posible que ambos bandos queden eliminados. En tal situación, el vencedor es aquel que inflige al enemigo el resultado más grande de la TRC y conserva 1 UM a pesar de las pérdidas que indique la TRC. Un resultado con asterisco es siempre «mayor» que un resultado sin asterisco del mismo valor y el atacante gana y conserva 1 UM. En caso de empate que no involucre resultados con asterisco, ambos bandos conservan 1 UM pero el atacante se considera derrotado.

7.3.5. Colocación de indicadores de ejército y generales

Si un ejército resulta eliminado, retirad su indicador del mapa y colocadlo en el marcador de turnos, de modo que esté disponible para su creación durante la siguiente fase de refuerzos [12.7]. Cuando un ejército o cuerpo queda eliminado en una batalla, todos los generales (exceptuando aquellos que causan baja debido al procedimiento de bajas de generales) se colocan en el marcador de turnos para entrar en juego durante la próxima fase de refuerzos (como excepción, los generales de caballería confederados vuelven a estar disponibles tras tres turnos).

7.4. Capacidades de combate

7.4.1. Aspectos generales

Cada general tiene una capacidad de combate ofensiva y una capacidad de combate defensiva, que se usan durante la resolución de las batallas. En cada batalla se usan la capacidades de combate del general al mando de cada bando: el atacante usa la capacidad ofensiva, mientras que el defensor, la capacidad defensiva (una fuerza interceptora usa su capacidad defensiva). Si el general al mando dirige un ejército, hasta dos de sus generales subordinados pueden contribuir con sus capacidades de combate [7.4.2]; si la fuerza no es un ejército, el general al mando es el general activo (si se trata de la fuerza atacante), independientemente de la influencia política, o el general inactivo (si se trata de la fuerza defensora) con mayor influencia política (en caso de empate, decide el jugador). Remárquese que en un ejército, el general con la influencia política más alta no es siempre el general al mando [5.2.2].

7.4.2. Batallas entre ejércitos

Cuando dos ejércitos se enfrentan en una batalla, cada uno recibe un m.t.d. por su general al mando y por uno o dos de sus generales subordinados, en función de cuál de las siguientes situaciones se produce (el jugador siempre escoge qué subordinado va a usar):

A. Si el general al mando de la Unión tiene una capacidad de combate (tras considerar los efectos de descubierta de caballería [7.5.2] para ambos bandos) igual o superior a la del general al mando de la Confederación, el m.t.d. del ejército de la Unión es igual a la suma de la capacidad del general al mando de la Unión más las capacidades de dos generales subordinados cualesquiera presentes en el ejército (de los cuales como máximo uno puede ser de una brigada de caballería).

B. Si el general al mando de la Unión tiene una capacidad de combate (tras considerar los efectos de descubierta de caballería [7.5.2] para ambos bandos) inferior a la del general al mando de la Confederación, el m.t.d. del ejército de la Unión es igual a la suma de la capacidad del general al mando de la Unión más la capacidad de un general subordinado cualquiera presente en el ejército.

C. El m.t.d. del ejército confederado siempre es igual a la capacidad del general al mando confederado más las capacidades de dos generales subordinados cualesquiera presentes en el ejército (de los cuales como máximo uno puede ser de una brigada de caballería).

7.4.3. Batallas entre ejércitos y otras fuerzas

Cuando un ejército se enfrenta a una fuerza que no es un ejército, el ejército tiene un m.t.d. igual a la capacidad del general al mando más las capacidades de dos generales subordinados cualesquiera presentes en el ejército (de los cuales como máximo uno puede ser de una brigada de caballería). El jugador que controla el ejército decide qué subordinados usar.

7.4.4. Fuerzas que no son ejércitos

En el caso de fuerzas que no son ejércitos, únicamente se puede usar la capacidad del general al mando. Solo se puede usar la capacidad de una brigada de caballería en lugar de la de otro general si el general de caballería es el único general presente en el espacio.

7.5. Modificadores a la tirada de dado en batallas

- +2 por intercepción [5.8]
- +2 por defender en un fuerte [6.8.7]
- +? por capacidad del general al mando [7.4]
- +? por capacidades de uno o dos generales subordinados en un ejército [7.4.2]
- +1 por unidad de élite en combate [7.5.1]
- –2 si no hay descubierta de caballería (solo en batallas entre ejércitos) [7.5.2]
- +? por la proporción de fuerzas [7.5.3]
- +2 si el oponente se halla sin suministros [8.3]. El suministro no puede trazarse por el espacio que el atacante abandonó para presentar batalla.

NOTA. Todos los modificadores son acumulativos. Ningún m.t.d., excepto el de fuerzas de élite, puede obviarse por ninguna razón (como la de reducir las posibilidades de que un general sea baja).

7.5.1. Unidades de élite

Las unidades de élite entran en juego mediante los eventos «Unidad de élite», de los cuales hay tres. Cada jugador dispone de dos unidades de élite y este es el número máximo que cada bando puede tener en juego. Cada unidad de élite presente en una fuerza proporciona un m.t.d. igual a +1, pero su uso en combate para obtenerlo es voluntario. Una vez colocada en un ejército, una unidad de élite no puede transferirse a otro ejército. Si un jugador emplea el m.t.d. de una o más unidades de élite y la fuerza recibe unas bajas de dos o más UM, es obligatorio eliminar una unidad de élite, que no sirve para satisfacer una de las pérdidas. Una unidad de élite eliminada puede volver a entrar en juego mediante el uso del evento correspondiente.

7.5.2. Descubierta de caballería

En batallas entre ejércitos, si no hay ninguna brigada de caballería en un ejército, la capacidad de combate del general de ese ejército se reduce en dos (pero nunca por debajo de cero). Esta penalización no se aplica en batallas entre fuerzas que no sean ejércitos o entre un ejército y otra fuerza [7.4.3; 7.4.4.].

7.5.3. Proporción de fuerzas

La proporción de fuerzas indica el tamaño relativo de la fuerza más grande respecto a la más pequeña. Si en una batalla un bando tiene una proporción de fuerzas a su favor de 5:1 o más, ese bando se beneficia de un m.t.d. igual a +4; si la proporción es inferior a 5:1 pero igual o superior a 4:1, recibe un m.t.d. igual a +3; si la proporción es inferior a 4:1 pero igual o superior a 3:1, recibe un m.t.d. igual a +2. Si ningún bando tiene una proporción de fuerzas que llegue a 3:1, ninguno recibe m.t.d. alguno en esa batalla. Cuando una fuerza de la Unión efectúa un asalto anfibio contra un fuerte confederado sin guarnición, la Unión recibe automáticamente un m.t.d. igual a +4.

7.6. Retiradas

7.6.1. Procedimiento

Las retiradas se producen una vez se han aplicado todas las bajas de una batalla. Las pérdidas debidas a la retirada hacia un CP enemigo se aplican tras completar dicha retirada. El perdedor de una batalla debe retirarse un espacio, y su fuerza debe hacerlo «en bloque», sin poder dejar UM ni generales. En el caso de asaltos anfibios sin éxito, consultad las reglas especiales de retirada en 6.3.2 y 6.4.2; para desplazamientos tras las retiradas, consultad 5.7.3; para posteriores retiradas discrecionales por parte de la fuerza derrotada, consultad 7.2.2.

EL ATACANTE. Una fuerza atacante siempre debe retirarse al espacio desde el cual se desplazó para plantear batalla. Si este espacio estaba bajo control enemigo, el atacante pierde 1 UM adicional tras la retirada. Si el ataque era un asalto anfibio, la fuerza vuelve a su espacio de partida.

EL DEFENSOR. Una fuerza defensora nunca puede retirarse hacia el espacio desde el cual el atacante se desplazó para plantear batalla ni hacia cualquier espacio que contenga CP enemigo o fuerte enemigo. Aparte de estas restricciones, el espacio al cual debe retirarse la fuerza defensora se determina según las prioridades de la página siguiente.

Si más de un espacio cumple los criterios para una determinada prioridad, el jugador vencedor decide, siempre que se estén aplicando las prioridades 5 o 6; en caso contrario, decide el jugador que se está retirando. El jugador confederado no se puede retirar a través de un río navegable bajo control naval de la Unión. Si una fuerza no tiene ninguna ruta válida de retirada, se rinde [7.6.3]. Véase también 8.1 para determinar líneas de comunicación.

Lista de prioridades

1. A un espacio bajo control propio al cual se pueda trazar una línea de comunicación.
2. A un espacio neutral al cual se pueda trazar una línea de comunicación.
3. A un espacio bajo control propio sin línea de comunicación.
4. A un espacio neutral sin línea de comunicación.
5. A un espacio bajo control enemigo al cual se pueda trazar una línea de comunicación.
6. A un espacio bajo control enemigo sin línea de comunicación.

Si la retirada finaliza en un espacio con indicador de CP enemigo, la fuerza en retirada pierde 1 UM adicional tras finalizar la retirada. Si la retirada se produce a un espacio controlado por el enemigo en el que hay UM o un ejército propios, las fuerzas se consolidan antes de sufrir la pérdida de 1 UM; esto quiere decir que una fuerza que hubiera quedado eliminada no lo será. En el caso en que un ejército se retira a un espacio que contiene otro ejército, aplicad la regla 5.2.4 antes de evaluar la penalización de 1 UM. Si es necesario reducir el número de generales en el espacio [5.2.9; 5.3.4], se hace después de evaluar la penalización de 1 UM y son elegibles para eliminación todos los generales presentes, no solo los que participaron en la batalla.

7.6.2. Retiradas navales

Una fuerza de la Unión puede verse obligada a retirarse usando el procedimiento de retirada naval o, en determinados casos, puede tener la libertad de hacerlo. Si la retirada es el resultado de un asalto anfibio sin éxito, se aplican las reglas 6.3.2 o 6.4.2, que tienen prioridad sobre esta. Aparte de esto, una retirada naval se efectúa desde el puerto ocupado hasta un puerto bajo control de la Unión, con línea de comunicación y en un estado originalmente de la Unión. Si el puerto de origen, el de destino o ambos están en ríos, la ruta de retirada se traza según las reglas de desplazamiento fluvial [6.2]; en cualquier otro caso no es necesario trazar una ruta de retirada, ya que el desplazamiento se efectúa según 6.1.1. Siempre que la ruta de retirada se trace por ríos bajo control naval de la Unión, la ruta puede pasar por espacios controlados por la Confederación y CP de la Confederación.

NOTA. La situación de una retirada por mar tras una batalla se produjo realmente tras las batallas de los Siete Días.

Siempre que la Unión se retire empleando un desplazamiento naval, debe retirarse a un puerto controlado por la Unión, con línea de comunicación y en un estado originalmente de la Unión. Una retirada naval no puede pasar por un espacio con un buque blindado o un fuerte. Dado que una retirada naval válida siempre finalizará en un espacio elegible de prioridad 1 (según la lista de 7.6.1), debe seleccionarse con preferencia a cualquier otra opción de retirada de prioridad inferior; el jugador de la Unión solamente puede escoger no usar retirada naval si hay algún otro espacio elegible de prioridad 1. Mientras se cumplan todas estas restricciones, una fuerza de la Unión puede efectuar cualquier tipo de retirada antes de una batalla [7.2] mediante el proceso de retirada naval.

(12 UM)

(14 UM)

Ejemplo detallado

Este ejemplo se basa en la batalla histórica de Gettysburg. El Ejército de Virginia del Norte se halla en Chambersburg (PA), mientras que el Ejército del Potomac está en Frederick (MD). El Ejército de Virginia del Norte está al mando de Robert E. Lee, con Ewell, Hill y Longstreet como subordinados y 12 UM; no hay ningún general de caballería. El Ejército del Potomac está al mando de George Meade, com Hancock y Reynolds como subordinados y la brigada de caballería de Pleasonton, así como 14 UM y una unidad de élite (la Brigada de Hierro). El jugador confederado usa una carta para OP y desplaza el Ejército de Virginia del Norte a Gettysburg (PA); en ese momento, el jugador de la Unión intenta una intercepción, que tendrá éxito con una tirada entre 1 y 4 (la capacidad defensiva de Meade es igual a 2, y la tirada se modificará en –2 por la brigada de caballería de Pleasonton). La tirada da un 2, de modo que la intercepción es exitosa, el Ejército del Potomac se coloca en el espacio de Gettysburg y se produce una batalla. Como hay 26 UM en la batalla, se trata de una batalla grande.

En la batalla, el Ejército de Virginia del Norte tiene un m.t.d. igual a +4: la capacidad ofensiva de Lee es 3 pero se reduce a 1 por la ausencia de brigadas de caballería, +2 por la de Longstreet y +1 por la de Ewell o la de Hill. El Ejército del Potomac, por su parte, tiene un m.t.d. igual a 8: 2 por la capacidad defensiva de Meade, +2 por la intercepción, +2 por Pleasonton, +1 por Hancock o Reynolds y +1 por la unidad de élite. Nótese que el jugador de la Unión puede incluir la capacidad de dos subordinados porque la capacidad ofensiva de Lee, a causa de su falta de caballería, es inferior a la capacidad defensiva de Meade.

La tirada del jugador confederado es 4, que, modificada con el +4, se convierte en 8; según la TRC, esto da un resultado «4». El jugador de la Unión obtiene un 2 que se convierte en 10 por su +8; el resultado correspondiente es «6». Así, el jugador confederado recibe más bajas y, en consecuencia, es el perdedor de la batalla; además, como el jugador de la Unión obtuvo un 10, se podrán producir bajas de generales: la Unión tiene un 50% de posibilidades de perder a un general subordinado o de caballería, mientras que la Confederación solo un 16%. Las tiradas de dado dan como resultado que Reynolds es baja, de modo que se retira del juego. Finalmente, ambos jugadores reducen los efectivos de sus ejércitos según las bajas, indicados en el marcador de ejércitos; además, el jugador de la Unión debe eliminar la Brigada de Hierro, ya que sus pérdidas han superado las 2 UM. El jugador confederado debe retirar su ejército, que vuelve a Chambersburg.*

Cuando un intento de desplazamiento naval confederado [6.5.2] provoca inadvertidamente un asalto anfibio y la fuerza confederada pierde la batalla pero conserva su 1 UM, esta fuerza se retirará según 6.4.2; en cualquier otro caso, las fuerzas confederadas nunca pueden retirarse empleando un desplazamiento naval.

7.6.3. Rendición

Si una fuerza no puede retirarse cumpliendo todos los requisitos de 7.6.1 y 7.6.2, debe rendirse, lo que significa que se retira del juego. Los generales se colocan en el marcador de turnos y pueden volver a entrar en juego como refuerzos en el próximo turno, o tras tres turnos en el caso de generales de caballería confederados [5.5.4].

7.7. Bajas de generales

Si un jugador, o ambos, obtiene un resultado de 10 en la tirada de dado, incluidos los modificadores, algún general puede causar baja. Todos los generales presentes (incluidos los de caballería y también aquellos cuya capacidad no se ha usado en la batalla) son elegibles para el procedimiento de bajas de generales, excepto en el caso del general al mando de un ejército y en determinados eventos (nótese, sin embargo, que los eventos «Batalla de Chickamauga» y «Batalla de Shiloh» hacen que el general al mando sí sea elegible para el procedimiento de bajas).

7.7.1. Ataques con proporción de fuerzas desfavorable

Si una fuerza efectúa un ataque con una proporción de fuerzas desfavorable igual a 1:3 o peor, o si el atacante está sin suministros, el defensor no realiza ningún procedimiento de bajas de generales, pero sí el atacante, si procede.

7.7.2. Ataques con proporción de fuerzas favorable

Si una fuerza efectúa un ataque con una proporción de fuerzas favorable igual a 3:1 o mejor, o si el defensor está sin suministro, el atacante no realiza ningún procedimiento de bajas de generales, pero sí el defensor, si procede.

7.7.3. Procedimiento

Cada jugador elegible para el procedimiento de bajas de generales lanza un dado para determinar si alguno de sus generales es baja. El jugador que obtuvo un 10 modificado en la tirada para resolver la batalla pierde un general con una tirada de 1, 2 o 3; el jugador que no obtuvo un 10 pierde un general con una tirada de 1. El general al mando de un ejército (no un cuerpo) nunca es baja a no ser que sea el único general de la batalla o a causa de un evento de concentración estratégica. Si hay varios generales que pueden resultar baja, determinad al azar cuál (excluyendo al general al mando). Si ambos jugadores obtuvieron un 10, ambos perderán un general con una tirada de 1, 2 o 3.

7.7.4. Si el general al mando de un ejército es baja, ese ejército finaliza su desplazamiento tras cualquier eventual retirada. Si el general activo de un cuerpo es baja, ese cuerpo finaliza su desplazamiento tras cualquier eventual retirada.

7.8. Bajas en batalla

7.8.1. Procedimiento

La TRC indica el número de UM que el oponente pierde en una batalla. Sin embargo, ninguna fuerza puede infligir al oponente más bajas que el doble de sus efectivos, independientemente del resultado indicado en la TRC.

Excepción: las fuerzas que se consideran con 0 UM, como por ejemplo un fuerte costero sin guarnición que se defiende de un asalto anfibio, pueden infligir una pérdida si el resultado de la TRC exige por lo menos una pérdida.

7.8.2. Bajas de unidades de élite

Si se usan una o más unidades de élite para aprovechar su m.t.d. en una batalla, y la fuerza pierde 2 o más UM, debe eliminarse obligatoriamente una de las unidades de élite [7.5.1], pero esta eliminación no sirve para satisfacer ninguna baja de la TRC.

7.9. Resultados del combate

Cada jugador calcula sus modificadores (m.t.d.), lanza un dado y modifica el resultado según su m.t.d. Luego consulta la columna adecuada de la TRC y busca la línea correspondiente a la tirada modificada.

7.10. Tabla de resultados de combate

El atacante consulta la columna «BD (TA)» (bajas del defensor según la tirada del atacante) para determinar las bajas causadas al defensor, mientras que el defensor consulta la columna «BA (TD)» (bajas del atacante según la tirada del defensor) para determinar las bajas causadas al atacante.

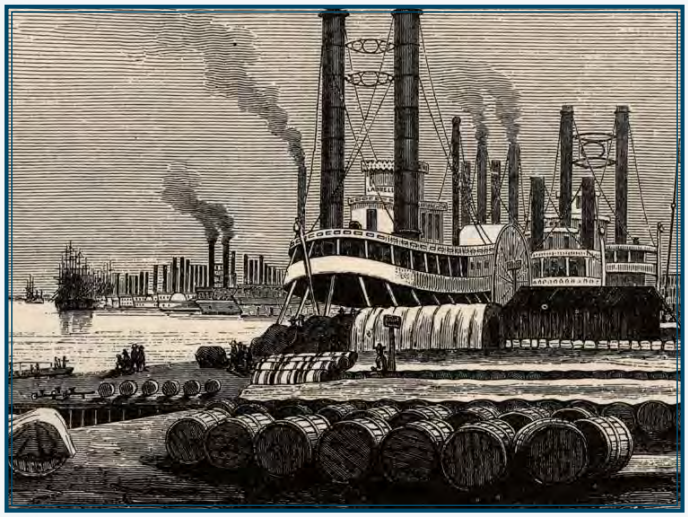
	Batalla grande ≥ 20 UM		Batalla mediana 6-19 UM		Batalla pequeña ≤ 5 UM	
Tirada (1D6)	**BA (TD)**	**BD (TA)**	**BA (TD)**	**BD (TA)**	**BA (TD)**	**BD (TA)**
1	1	1	1	0	0	0
2	2	2	1	1	1	0
3	3	2	1	1	1	0
4	3	3	1	1	1	1
5	3	3	1	1	1	1
6	4	3	1	2	1	1
7	4	4*	2	2*	1	1*
8	4	4*	3	2*	1	1*
9	5	5*	3	2*	1	1*
10	6	5*	3	3*	2	1*

n.º: número de UM perdidas

* : el defensor pierde la batalla en caso de empate en espacios que no son centros de recursos ni capital; un centro de recursos destruido se considera un espacio de centro de recursos; una capital estatal de la Unión o capital nacional se considera un espacio de capital.

EJEMPLO 1. Una fuerza de la Unión con 3 UM y al mando de Thomas (capacidad ofensiva igual a 2) ataca a una fuerza confederada de 6 UM al mando de Longstreet (capacidad defensiva igual a 3). Como el total de UM implicadas es de 9, se trata de una batalla mediana y los únicos m.t.d. aplicables son las capacidades de combate de los generales (2 y 3). El jugador de la Unión consigue un 6, modificado a 8 por el +2, lo que implica un resultado «2», mientras que el jugador confederado obtiene un 4, modificado a 7 por el +3, lo que conlleva un resultado «2». Como ambos resultados son iguales, el asterisco rompe el empate a favor del atacante, de modo que Longstreet debe retirarse con sus 4 UM restantes y Thomas permanece pírricamente victorioso con 1 UM en el espacio de la batalla.*

EJEMPLO 2. Una fuerza de la Unión con 2 UM, al mando de Sherman (capacidad ofensiva igual a 3) ataca a una única UM de la Confederación en un fuerte en Little Rock (un centro de recursos). La batalla involucra a 3 UM en total, de modo que se trata de una batalla pequeña. La Unión obtiene un 4, modificado a 7 por el +3, y ello implica un resultado «1»; por su parte, la Confederación logra un 3, que conlleva un resultado de «1». Cada bando pierde 1 UM y, debido al asterisco, la Unión hubiera ganado la batalla, pero Little Rock es un centro de recursos, lo que anula el asterisco. Así pues, Sherman debe retirarse con 1 UM, pero el fuerte en Little Rock se queda sin guarnición.*



8. Logística

NOTA. El sistema de logística del juego está concebido para representar los aspectos más importantes de las líneas de comunicación sin necesidad de llevar un registro detallado. La capacidad estratégica de cada general está basada en su percepción de la situación logística necesaria para iniciar acciones militares. Los generales con una capacidad estratégica más alta requieren unas disposiciones logísticas exhaustivas antes de emprender cualquier tipo de acción ofensiva. Una de las grandes virtudes de Grant durante la campaña de Vicksburg fue su capacidad de asumir riesgos logísticos que la mayoría de sus colegas hubieran considerado inaceptables.

8.1. Líneas de comunicación

Una unidad se halla en situación de suministro si tiene línea de comunicación (LC). Una unidad tiene línea de comunicación si puede trazar un camino de espacios hasta una fuente de suministro. Todos los espacios del camino (excepto aquel en que se halla la fuerza) deben estar controlados por su mismo bando o ser neutrales, y sin presencia de UM enemigas o fuertes enemigos (excepción: espacios fluviales bajo control naval de la Unión). Si una unidad no puede trazar una LC, se halla sin suministros y debe forrajear durante la fase de desgaste.

8.1.1. Condiciones especiales de LC para la Confederación

Una LC de la Confederación no puede cruzar ningún río controlado por la Unión, pero puede trazarse a lo largo de un río navegable en el cual se haya anulado el control naval de la Unión, a través de espacios propios o neutrales sin UM de la Unión o fuertes de la Unión.

8.1.2. Condiciones especiales de LC para la Unión

La Unión puede trazar LC a lo largo de ríos navegables a través de espacios propios o neutrales tanto si su control naval está anulado como si no. La Unión puede trazar LC a lo largo de ríos navegables a través de espacios bajo control enemigo (con o sin UM de infantería o caballería) en los que la Unión tenga control naval. En cambio, la Unión no puede trazar LC a lo largo de ríos navegables a través de espacios que contengan un fuerte confederado o un buque blindado confederado; los torpedos no tienen efecto alguno en la determinación de la LC. Una fuerza de la Unión con LC que efectúe un asalto anfibio se halla en situación de suministro para cualquier batalla provocada por el asalto. Una fuerza de la Unión sin LC puede llevar a cabo un asalto anfibio siempre que se cumplan todas las otras condiciones, aunque en tal caso la fuerza estará sin suministros para cualquier batalla provocada por el asalto.

8.2. Fuentes de suministro

Las fuentes de suministro para la Unión son:

- ferrocarriles de la Unión que salen del mapa por su borde septentrional;
- puertos costeros bajo control de la Unión (si su fuerte costero asociado está bajo control de la Unión);
- cualquier puerto en el que la Unión tenga control naval.

NOTA. Un puerto sin indicador de CP de la Unión solo da suministro a una fuerza que se halle en ese mismo espacio.

Las fuentes de suministro para la Confederación son:

- centros de recursos confederados no destruidos;
- puertos para rompedores de bloqueo abiertos [10.5.2].

Para ser válidas, las fuentes de suministro de la Confederación deben tener LC a otro centro de recursos no destruido o puerto para rompedores de bloqueo abierto. Por ejemplo, Richmond puede ser una fuente de suministro si tiene LC hasta Wilmington o Fayetteville. Si todos los centros de recursos confederados y puertos para rompedores de bloqueo (en adelante, puertos RB) están destruidos o cerrados, la Unión consigue una victoria automática.

EJEMPLO. Si la Unión tiene control naval sobre Vicksburg, una fuerza de la Unión en Vicksburg con un indicador de CP propio se halla en situación de suministro, porque está en un puerto bajo control propio

y sobre el cual tiene control naval. En esta situación, si una fuerza de la Unión en Meridian puede trazar un camino de espacios controlados hasta Vicksburg, a través de Forest y Jackson, se hallará en situación de suministro.

8.3. Efectos de la falta de suministros

Los ejércitos que no tienen LC no pueden recibir refuerzos ni generales. Una fuerza que libra una batalla sin tener LC (comprobada en el momento de la batalla) otorga un m.t.d. igual a +2 a su oponente, y ambos bandos pueden recibir este m.t.d. La LC del atacante se determina a través del espacio desde el cual se desplazó para plantear batalla. Ejemplo: una fuerza de la Unión en Humboldt (sin indicador de CP) se halla en situación de suministro con una LC a través de Nueva Madrid; si la Unión ataca Grand Junction, se hallará fuera de suministro. Una fuerza defensora nunca puede trazar LC a través del espacio desde el que se lanzó el ataque. Las brigadas de caballería que se desplazan en solitario y las UM situadas en fuertes costeros no reciben ninguna penalización por estar sin suministros. Cualquier unidad que no pueda trazar una LC se considera que debe forrajear y, por tanto, podrá sufrir desgaste [9.2]. En los asaltos anfibios que parten de un puerto en el que las unidades tienen suministros, estas también se consideran suministradas para la batalla, incluso aunque el espacio en que se produce dicha batalla no tenga LC a causa de fuertes o buques blindados confederados.

8.4. El valle del Shenandoah

El valle del Shenandoah fue una importante fuente de suministros para el Ejército de Virginia del Norte durante sus operaciones ofensivas. Este apartado de las reglas simula este aspecto particular.

8.4.1. Definición

El valle del Shenandoah está formado por los espacios de Winchester, Staunton y Strasburg, en el estado de Virginia.

8.4.2. Fuente de suministros

Si el jugador confederado controla los tres espacios del valle, un ejército o cuerpo puede trazar LC hasta uno cualquiera de estos tres espacios y considerarse en situación de suministro, pero solo a efectos de desgaste; es decir, el valle no puede usarse como fuente de suministros a efectos de batallas.

8.4.3. Efectos sobre el control del estado

Cada espacio del valle del Shenandoah cuenta como dos a efectos de la determinación del control del estado de Virginia por parte de la Unión [12.1.1]. Aun así, no se puede controlar Virginia a no ser que Richmond esté destruida y Norfolk esté cerrado como puerto para rompedores de bloqueo.

EJEMPLO. Si la Unión controla los tres espacios del valle del Shenandoah, es como si controlara seis espacios en Virginia y necesitaría ocho espacios más para lograr el control de Virginia.

9. Desgaste

NOTA. Durante la Guerra de Secesión murieron más hombres a causa de las enfermedades que a causa de las batallas. La Unión perdió a 93.400 hombres en batalla y a 210.900 a causa de enfermedades diversas; las cifras equivalentes para la Confederación son 94.000 y 164.000, respectivamente. En términos del juego, aunque no se libren batallas durante un turno, se producirá un enorme gasto de recursos, que simula este y otros aspectos y se engloba bajo el concepto de desgaste.

9.1. Desgaste normal

Durante la fase de desgaste hay que evaluar todos los espacios del tablero para determinar si sufren desgaste. Las UM de caballería no son inmunes al desgaste. Si el espacio contiene 1 o 2 UM, no sufre desgaste; si contiene entre 3 y 6 UM, se pierde 1 UM; si contiene más de 6 UM, se pierden 2 UM. Tras el desgaste, las unidades que no puedan trazar LC deberán forrajear [9.2].

9.2. Forrajeo

Toda unidad que no pueda trazar LC deberá forrajear. Durante la fase de desgaste, todas las fuerzas que estén forrajeando se verán sometidas a un nuevo procedimiento de desgaste, de acuerdo con el tamaño que tengan tras sufrir el desgaste normal.

EJEMPLO 1. Una fuerza de 3 UM se ve obligada a forrajear. Así, pierde 1 UM debido al desgaste normal y, a continuación, vuelve a sufrir desgaste, pero como ahora ya tiene solamente 2 UM, no pierde ninguna UM en el segundo procedimiento de desgaste.

EJEMPLO 2. Una fuerza de 7 UM sin LC está obligada a forrajear. En primer lugar, perderá 2 UM y se quedará con 5 UM; ahora vuelve a sufrir desgaste y, por tanto, pierde 1 UM adicional.

10. Refuerzos

NOTA. Los dos bandos reciben refuerzos por procedimientos diferentes. Los refuerzos de la Unión son más fiables y constantes, mientras que los de la Confederación están ligados a su capacidad de producir material de guerra. En consecuencia, los refuerzos confederados se determinan en función del control de estados y en el rompimiento del bloqueo naval y tienden a ser más localizados; además, algunos eventos también afectan a los refuerzos. Tal como se ha comentado anteriormente, una UM representa una unidad orgánica, no un simple conjunto de hombres armados. El Sur tenía un mejor sistema de reemplazos, con el que las unidades en activo se iban reconstituyendo con nuevos reclutas; el Norte, en cambio, formaba nuevos regimientos con los reclutas acabados de alistar, mientras las unidades veteranas se iban desgastando y perdiendo efectivos hasta que se licenciaban o disolvían. Todas estas consideraciones están integradas en el sistema de refuerzos del juego; es por ello que la Confederación genera una proporción de unidades más alta que la Unión, respecto a sus propios recursos humanos.

10.1. Aspectos generales

En la fase de refuerzos de cada turno, ambos bandos reciben nuevas UM y generales. Las UM de refuerzo solamente se pueden colocar en espacios bajo control propio y con LC. La fase de refuerzos consta de los siguientes pasos:

a. en primer lugar, se colocan las UM en el mapa (empezando por la Unión);

b. luego, se llevan a cabo posibles desplazamientos estratégicos (empezando por la Unión);

c. finalmente, se colocan en el mapa los generales disponibles (empezando por la Unión).

En algunos turnos de determinados escenarios, se reduce esta fase de refuerzos o se obvian algunos pasos:

- En el primer turno de la campaña o del escenario de 1861 no se lleva a cabo la fase de refuerzos.
- En el turno 3 de la campaña o del escenario de 1861 solamente se efectúan los pasos *b* y *c*; el paso *a* se obvia [10.7].
- En el primer turno de los escenarios de 1862, 1863 y 1864 solamente se efectúa el paso *c*; los pasos *a* y *b* se obvian.

10.2. Desplazamiento estratégico de refuerzos

10.2.1. Procedimiento

Una vez todos los refuerzos están colocados en el mapa, cada jugador puede desplazar UM de infantería en situación de suministro (también las que ya estaban en juego) desde su ubicación actual hasta su límite de desplazamiento estratégico [10.2.2], siempre por conexiones de ferrocarril y a través de espacios bajo control propio. No se pueden usar espacios neutrales en este tipo de desplazamiento. Una UM individual de infantería no puede combinar desplazamiento estratégico naval y terrestre durante el mismo desplazamiento estratégico, a no ser que se esté desplazando a un ejército. Los generales y las brigadas de caballería no pueden usar el desplazamiento estratégico.

Como caso especial, un ejército puede recibir una UM si se halla en situación de suministro y tiene LC hasta la ubicación de la UM pasando por espacios bajo control propio o neutrales (se pueden usar conexiones de ferrocarril neutrales). Este desplazamiento puede emplear desplazamiento estratégico naval y terrestre. Cada UM desplazada a un ejército cuenta para el límite de desplazamiento estratégico del jugador. Debe remarcarse que si se usa la regla opcional de logística por ferrocarril, cada jugador está limitado a un total de 3 UM por turno a efectos de este caso especial.

10.2.2. Límites de desplazamiento estratégico

El límite de desplazamiento estratégico de la Unión es de 15 UM por turno, mientras que el de la Confederación es de 7 UM por turno. Ningún bando puede superar estos límites en un turno y, si no se llega al límite en un turno, no se pueden «guardar» para turnos posteriores. El uso de la bonificación de desplazamiento por ferrocarril durante las rondas estratégicas [5.9] no afecta a los límites de desplazamiento estratégico. Se puede usar la ficha indicadora correspondiente en el marcador de ejércitos para indicar el uso de desplazamientos estratégicos.

10.2.3. Desplazamiento estratégico naval

El jugador de la Unión puede efectuar un desplazamiento naval de UM que estén en puertos de la Unión hasta puertos bajo control propio, pero no puede sobrepasar fuertes enemigos sorteando la artillería. Cualquier UM de la Unión que efectúe desplazamiento naval cuenta para el límite de desplazamiento estratégico de la Unión. Un ejército tiene LC de puerto a puerto a efectos de desplazamiento estratégico.

10.2.4. Baltimore & Ohio Railroad

El Baltimore & Ohio Railroad (B&O) es un ferrocarril que puede usarse para desplazamiento estratégico; para determinar la conexión de Washington (DC) con el borde septentrional del mapa [10.3.1 ESTE]; para determinar las LC de la Unión en cualquier momento; y para jugar el evento de concentración operacional de la carta «Batalla de los Siete días / Chattanooga». La conexión del ferrocarril B&O no puede usarse para desplazamiento durante las rondas de estrategia, con la única excepción del evento de concentración de la carta «Batalla de los Siete días / Chattanooga», y solamente el jugador de la Unión puede usar la conexión del ferrocarril B&O.

10.3. Refuerzos de la Unión

10.3.1. Procedimiento

Los refuerzos de la Unión siempre se reciben en primer lugar. Las UM de refuerzo de la Unión se reducen en 1 (a elección del jugador de la Unión) por cada capital de estado de la Unión controlada (no simplemente ocupada por una UM) por el jugador confederado [11.2.3]. Durante la fase de refuerzos de cada turno, el jugador de la Unión recibe los siguientes refuerzos:

ESTE: si Washington está controlado por la Unión y puede trazar una LC por ferrocarril hasta el borde septentrional del mapa, el jugador de la Unión recibe **8 UM** en Washington. Si no se puede satisfacer esta condición, el jugador de la Unión recibe **4 UM** en cualquier espacio controlado de PA, DE o NJ que no contenga UM confederadas. Si no existe ningún espacio válido, las UM se pierden.

CENTRO: la Unión recibe **6 UM** en cualquier espacio(s) controlado(s) de OH o IN que no contengan UM de la Confederación. Los espacios deben poder trazar una LC por carretera o ferrocarril hasta el borde septentrional del mapa. Si no existe ningún espacio válido, las UM se pierden.

OESTE: la Unión recibe **4 UM** en cualquier espacio(s) controlado(s) de IL o en San Luis (MO) que no contengan UM de la Confederación. Los espacios deben poder trazar una LC por carretera o ferrocarril hasta el borde septentrional del mapa. Si no existe ningún espacio válido, las UM se pierden.

NOTA. Pensilvania tiene dos capitales: Harrisburg y Filadelfia. Cuando estos espacios están controlados por la Confederación, la penalización de refuerzos se sufre por cada espacio. Washington DC no es capital de ningún estado.

10.4. Refuerzos confederados

10.4.1. Premisa general

La Confederación puede recibir hasta **15 UM** de refuerzos en cada turno: hasta nueve por los estados confederados [10.4.2], uno por cada estado fronterizo de MO y KY [10.4.4] y hasta cuatro por actividad de los rompedores de bloqueo [10.5].

10.4.2. Estados confederados

El jugador confederado recibe hasta **9 UM** por turno por sus estados, más cualquier brigada de caballería que se halle en el marcador de turnos. Este valor se reduce en uno por cada estado confederado no fronterizo bajo control de la Unión. También se reduce en uno si la Unión tiene el control naval de todo el río Misisipi. Los refuerzos por los estados confederados nunca pueden caer por debajo de cero.

10.4.3. Colocación

Estos refuerzos (no más de 1 UM por estado) se pueden colocar en cualquiera de los once estados confederados que estén actualmente bajo control de la Confederación y en un espacio que tenga una LC válida. El espacio no puede contener ninguna UM, fuerte o indicador de CP de la Unión. Los refuerzos (tanto si llegan en la fase de refuerzos como por efecto de una carta) no se pueden colocar en espacios favorables a la Unión. *Excepción: el evento «Resurgimiento religioso en el Sur» (80).* Los refuerzos confederados pueden colocarse directamente en fuertes costeros. *Excepción: el retorno de las UM de una brigada de caballería que había sido retirada a causa de la muerte de su general de caballería [5.5.4] debe intentar mantener la restricción de 1 UM por estado si es posible; en caso contrario, se puede colocar en cualquier espacio bajo control de la Confederación con LC válida.*

10.4.4. Estados fronterizos

Si el jugador confederado controla Misuri, gana **1 UM** adicional. Asimismo, si el jugador confederado controla Kentucky, gana **1 UM** adicional. Esas UM deben colocarse en espacios controlados por la Confederación en el estado fronterizo que las han generado (no se necesita una LC válida).

10.5. Actividad de rompedores de bloqueo

10.5.1. Zonas de bloqueo

Hay cuatro zonas de bloqueo: Atlántico Norte, Atlántico Sur, Golfo Oriental y Golfo Occidental. Cada zona tiene una lista de puertos asociados [10.5.2]. Siempre que una zona de bloqueo tenga por lo menos un puerto RB abierto, el jugador confederado realizará una tirada de dado para esa zona. *NOTA. En el primer turno de cualquier escenario no se efectúan tiradas para RB, ni durante el turno 3. Si todos los puertos RB de una zona concreta están cerrados, no se puede realizar ninguna tirada y la Confederación recibe una penalización de 2 VP.*

10.5.2. Puertos para rompedores de bloqueo

Los puertos RB son los puertos sureños que tienen un símbolo de rompedores de bloqueo y, a través de estos puertos, la Confederación puede conseguir romper el bloqueo impuesto por la Unión y recibir refuerzos. Un puerto RB puede estar abierto o cerrado; en el primer caso, el puerto debe estar controlado por la Confederación, así como su correspondiente fuerte costero (si lo hubiere), y debe tener una LC a otro centro de recursos. Por el contrario, cualquier puerto que no cumpla estos tres requisitos se considera que está cerrado. Cada uno de los siguientes puertos está asociado a una de las cuatro zonas de bloqueo, desde el nordeste al suroeste:

Atlántico Norte: Norfolk (VA), Morehead City (NC) y Wilmington (NC).

Atlántico Sur: Charleston (SC), Savannah (GA), Fernandina (FL) y Jacksonville (FL).

Golfo Oriental: Columbus (GA), Pensacola (FL), St Marks (FL) (requiere la carta n.º 117) y Mobile (AL).

Golfo Occidental: Nueva Orleans (LA) y Sabine City (TX).

NOTA. Fort Pickens (FL) empieza todos los escenarios bajo control de la Unión, de ahí que en ese momento Pensacola no esté realmente disponible como puerto RB.

10.5.3. Valor de bloqueo

El valor de bloqueo naval está determinado por el número de eventos de las cartas de estrategia que el jugador de la Unión ha jugado a tal efecto. Para llevar la cuenta de dicho valor, el jugador de la Unión se encarga de mover el indicador de bloqueo a lo largo del marcador de bloqueo naval de la Unión (impreso en el mapa). Así, el valor de bloqueo naval es cero al inicio de la campaña completa y del escenario de 1861, y nunca puede superar el valor 5 (o 4, si se ha producido la intervención extranjera) ni descender por debajo de cero. Las siguientes cartas pueden afectar el valor de bloqueo naval:

- Ship Island/Key West*
- Captura de Beaufort/Port Royal*
- Lincoln declara el bloqueo del Sur
- Gideon Welles. El Programa Naval
- Winfield Scott. El Plan Anaconda
- Reconversiones de buques en los astilleros de Brooklyn
- Escasez de suministros navales para la Unión (reduce valor de bloqueo)
- Intervención extranjera (reduce el valor de bloqueo)
- Operaciones en el cabo Hatteras*

** Históricamente, fue la captura de las bases logísticas avanzadas, tal como ilustran las cartas «Captura de Beaufort/Port Royal», «Operaciones en el cabo Hatteras» y «Ship Island/Key West», lo que permitió que las fuerzas bloqueadoras de la Unión se mantuvieran más tiempo en sus posiciones, aumentando drásticamente la eficacia del bloqueo.*

10.5.4. Creación de refuerzos

Por cada zona de bloqueo, el jugador confederado tira un dado. Si el resultado es superior al valor actual de bloqueo de la Unión, la Confederación recibe **1 UM** en cualquier puerto RB abierto de esa zona; si el resultado es igual o inferior al valor de bloqueo, la Confederación no recibe ninguna UM en esa zona y recibe una penalización de 2 VP.

EJEMPLO. El valor de bloqueo de la Unión es 3. En el Golfo Occidental, el resultado de la tirada es 2; en el Golfo Occidental, 3; en el Atlántico Sur, 4; en el Atlántico Norte, 5. Como consecuencia, no hay refuerzos en las dos zonas del Golfo (y una penalización de 4 VP) y 1 UM de refuerzo en las dos zonas atlánticas. Las UM deben colocarse en puertos RB abiertos en las zonas respectivas.

10.6. Llegada de nuevos generales

10.6.1. Procedimiento

Durante cada fase de refuerzos, los nuevos generales que entran en juego se colocan boca abajo en el mapa, tras finalizar el desplazamiento estratégico. Antes de escoger un general al azar para colocarlo en el mapa, el jugador debe anunciar el espacio en que se colocará. No se puede colocar un general en un espacio que no tenga LC o una UM propia. Si se debe colocar más de un general aún sin revelar en el mismo espacio, debe haber por lo menos 1 UM por general en ese espacio; los generales que ya hubiera en ese espacio cuentan a efectos de este límite. Una vez que se han colocado en el mapa los generales de ambos bandos, se revelan todos simultáneamente.

10.6.2. En primer lugar, ejércitos sin general

Un ejército en situación de suministro y sin ningún general en su espacio, debe ser el primero que reciba un general, antes de asignarlos a otros espacios. El primer general colocado en el espacio, independientemente de su influencia política, será el general al mando. Si no se puede colocar un general en un ejército sin general, a causa de la ausencia de LC, el jugador es libre de colocar generales en otros espacios.

10.6.3. General al mando

El primer general en un espacio con un ejército sin comandante se convierte automáticamente en el general al mando (no se sufre ninguna penalización en VP, lo que es una excepción a la regla 5.2.2).

10.6.4. Generales de caballería

Cuando un general de caballería entra en juego, este absorbe inmediatamente 1 UM en el espacio en el que se ha colocado y ambas fichas se sustituyen por su correspondiente ficha de brigada de caballería [5.5].

10.7 Noventa días de servicio militar

Ningún jugador recibe refuerzos en el turno de otoño de 1861. De este modo se representa la conclusión del período de 90 días de servicio voluntario. Sin embargo, los jugadores sí que reciben generales y pueden usar desplazamiento estratégico.

11. Lucha política

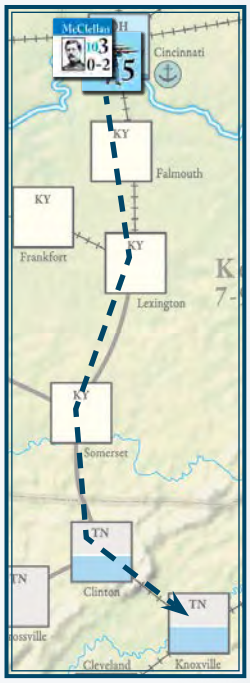
NOTA. Lo que determina la victoria o la derrota es la capacidad de la Unión de penetrar en la infraestructura política y logística de la Confederación, y destruirla, algo que en el juego se representa mediante la colocación de indicadores de CP.

11.1. Cambio de control político por ocupación

Durante la fase de control político de cada turno, debes colocar un indicador de CP propio en todos los espacios que contengan al menos 1 UM de infantería propia, suministrada y con LC. Cabe remarcar que un ejército formado únicamente por UM de caballería no puede colocar indicadores de CP durante la fase control político. Las UM pueden «encadenarse», de manera que formen una secuencia que extienda la LC. Si estaba presente un indicador de CP enemigo, se le da la vuelta para que muestre el lado de CP propio. Una brigada de caballería no puede colocar un indicador de CP (ni darle la vuelta) en ningún espacio durante la fase de control político, pero sí que puede eliminar indicadores de CP enemigo durante dicha fase.

Nota de la presente edición: *lo que se acaba de exponer en el párrafo anterior constituye un cambio notable respecto a la primera edición.*

EJEMPLO 1. Durante el turno, un cuerpo de la Unión con 5 UM parte de Cincinnati y se mueve cinco espacios hasta Knoxville (TN), dejando 1 UM en cada espacio. Durante la fase control político, se coloca un indicador de CP de la Unión en Falmouth (KY), puesto que la UM tiene LC hasta Cincinnati; a continuación, sucede lo mismo en Lexington (KY), ya que esa UM también tiene LC a través de Falmouth; y así sucesivamente, hasta colocar un indicador de CP de la Unión en Knoxville (TN). Si el mismo desplazamiento se hubiera realizado sin LC, ninguno de los espacios hubiera cambiado de bando.



EJEMPLO 2. Las brigadas de caballería de Forrest y Morgan entran en Kentucky. Forrest acaba su desplazamiento en un espacio que contiene un indicador de CP de la Unión, mientras que Morgan acaba el turno en un espacio neutral. Durante la fase de control político, Forrest elimina el indicador de CP de la Unión, pero Morgan no puede colocar un indicador de CP en su espacio.

EJEMPLO 3. La brigada de caballería de Stoneman acaba el turno en Atlanta. Durante la fase de control político no se coloca ningún indicador de CP en ese espacio y Atlanta mantiene intacta su condición de centro de recursos.

11.2. Capitales nacionales

11.2.1. Propósito

Al principio de la partida, Washington (DC) es la capital de la Unión y Richmond (VA) es la capital de la Confederación. Un jugador debe tener su ficha de capital sobre el mapa para poder colocar indicadores de CP mediante el uso de cartas de operaciones. Los eventos que permiten la colocación de indicadores de CP y los ejércitos no necesitan cumplir este requisito. Las capitales nacionales no se pueden cambiar de ubicación voluntariamente.

11.2.2. Huída del gobierno

Si una fuerza entra en el espacio de la capital enemiga, la ficha de capital se elimina inmediatamente y se coloca en la casilla especial del mapa reservada para alojarla momentáneamente. Si el desplazamiento al espacio de la capital provoca una batalla, la ficha de capital solo se elimina si el enemigo gana tal batalla. La ficha de la capital permanece en la casilla especial hasta la fase de control político. Si un jugador se ve obligado a trasladar su capital, este sufre una considerable penalización en VP [12.6].

11.2.3. Elección de una nueva capital nacional

Si al llegar a la fase de control político la ficha de capital se encuentra en la casilla especial, el jugador correspondiente deberá colocarla inmediatamente en cualquier espacio del mapa que controle y que disponga de LC. El jugador puede colocar su ficha de capital en cualquier espacio controlado de uno de los estados que, en 1861, empiezan una partida de campaña completa bajo su control. Si el jugador confederado coloca su ficha de capital en un espacio que no sea un centro de recursos o un puerto RB, pierde 10 VP inmediatamente. La Unión pierde 10 VP si traslada su capital a un espacio que no sea Harrisburg (PA), Trenton (NJ), Dover (DE), Annapolis (MD), Columbus (OH), Indianápolis (IN), Springfield (IL) o Filadelfia (PA). A tal efecto, estos espacios están indicados con una estrella azul (las capitales de estado) o una estrella modificada (en el caso de Filadelfia) [véase la nota en 10.3 «Refuerzos de la Unión»].

EJEMPLO. En la costa este, la Unión puede trasladar su capital a Filadelfia, Trenton y Dover sin sufrir la penalización de 10 VP.

11.3. Colocación de indicadores de control político: rondas estratégicas

Un jugador puede usar una carta de estrategia para colocar indicadores de CP en el mapa. Si la carta se juega como evento, el jugador coloca el número de indicadores de CP que se especifica en este. Si se juega como carta de operaciones, la cantidad de indicadores de CP que se debe colocar es igual al valor de operaciones de la carta.

EJEMPLO. Si has jugado una carta con un valor de operaciones de 3, puedes colocar tres indicadores de CP.

RESTRICCIONES

A) Un jugador puede colocar indicadores de CP en cualquier espacio que contenga al menos 1 UM de infantería propia en situación de suministro o en un espacio todavía neutral de un estado fronterizo (sin indicador de CP y sin UM ni fuertes enemigos, independientemente de que el estado fronterizo sea aún neutral o ya esté controlado por un bando). Excepción: véase 5.5.3 «Limitaciones de las incursiones de caballería».

B) Un jugador no puede usar una carta de operaciones para colocar indicadores de CP si su capital ha sido capturada ese mismo turno. Sin embargo, un jugador puede colocar indicadores de CP mediante una carta de evento o un ejército, incluso si su capital ha sido trasladada fuera del mapa.

C) Un espacio nunca puede contener más de un indicador de CP.

D) Un jugador nunca puede usar una carta de evento para colocar un indicador de CP si con esto se destruyera un centro de recursos, desplazara una capital nacional (puede colocarse en capitales estatales de la Unión), se capturara un fuerte costero (bien directamente o al convertir su puerto asociado) o se destruyera una ficha de fuerte. *Excepción: cartas «David Farragut»* y *«La incursión de Wilson»*.

12. Voluntad política

NOTA DEL AUTOR. El modelo de voluntad política en este juego impulsa las acciones de los jugadores, por lo que estos deberían familiarizarse con los eventos que modifican la voluntad política. Es su valor absoluto y relativo en ambos bandos lo que determina el estado actual de la guerra. Cada jugador debe gestionar simultáneamente los riesgos absolutos que asume (p. ej. si decide luchar o no en una batalla grande) y la dirección que toma su destino. La capacidad de influir en la opinión pública aporta beneficios adicionales y la capacidad de gestionar la suerte variable («los hados de la guerra»), de las buenas noticias a las malas y viceversa, es un importante elemento estratégico en el diseño del juego. A menudo, el bando que aprovecha mejor los vaivenes de la fortuna acaba siendo el ganador.

Ambos contendientes empiezan la campaña con un valor de VP igual a 100, la Confederación por su lado positivo (+) y la Unión por su lado negativo (–). Diversas acciones realizadas por cada jugador pueden reducir o incrementar sus respectivos valores de VP.

12.1. Control de los estados

12.1.1. Estados confederados

Durante la fase de control político, si el jugador de la Unión controla al menos una cantidad de espacios en un estado confederado igual a su valor de control (indicado en el mapa) **y** en dicho estado no hay centros de recursos sin destruir ni puertos RB abiertos, el jugador de la Unión obtiene el control del estado. Cuando un estado confederado pasa a estar controlado por la Unión, el jugador confederado pierde tanta VP como el valor del estado (indicado en el mapa). Una vez que un estado confederado está bajo control de la Unión, ya no puede volver a manos de la Confederación, aunque el jugador confederado recapture todos los espacios. Cuando un estado confederado se somete al control de la Unión, las divisiones de la Unión pueden entrar en espacios con indicador de CP de la Confederación en ese estado [5.4.2].

12.1.2. Estados de la Unión

Durante la fase de control político, si el jugador confederado obtiene el control de tres o más espacios en un estado originalmente de la Unión (no sirve para los estados neutrales o confederados que se han convertido), el jugador de la Unión pierde 5 VP por turno y por estado (y el jugador confederado gana esos 5 VP). Esta penalización no se aplica a los estados confederados originales ni a los fronterizos bajo control de la Unión. La Unión pierde 1 UM de refuerzos por cada capital de sus estados controlada por el jugador confederado [10.3.1].

12.1.3. Estados fronterizos

Al empezar la campaña de 1861, los estados fronterizos no están controlados por ningún bando. Así, el primero que obtenga el control de un determinado estado fronterizo gana su valor de VP y elimina todos los indicadores de CP enemigo de dicho estado, excepto en los espacios en los que haya UM o fuertes enemigos. Tras eliminar esos indicadores de CP, puede colocar sus indicadores en todos los espacios vacíos en ese estado fronterizo. Si el jugador de la Unión es el primero que obtiene el control de un determinado estado fronterizo, este se convierte en un estado de la Unión y permanece bajo su control durante el resto de la partida. En cambio, si el jugador confederado es el primero en controlar dicho estado fronterizo, la Unión puede obtener después el control de ese estado, justo como si hubiera empezado la partida como uno más de los estados de la Confederación (al cambiar de manos, el jugador confederado debe restarse el valor de VP del estado fronterizo y ese valor lo gana la Unión para aumentar su VP). Cuando el estado fronterizo se pasa a la Unión, no se considera un estado de la Unión a efectos de la regla 17.3.

Colocad indicadores especiales de control en estos espacios cuando el estado fronterizo se someta al control de uno de los bandos.

12.1.4. Valores para el control de los estados

Estado fronterizo	Valor VP	Espacios necesarios para el control
Misuri (MO)	10	7
Kentucky (KY)	10	7
Virginia Occidental (WV)	5	4

Estado confederado	Valor VP	Espacios necesarios para el control
Tennessee (TN)	10	13
Arkansas (AR)	5	6
Texas (TX)	7	3
Luisiana (LA)	7	6
Misisipi (MS)	7	10
Alabama (AL)	7	9
Georgia (GA)	15	12
Florida (FL)	5	5
Carolina del Norte (NC)	7	10
Carolina del Sur (SC)	7	9
Virginia (VA)	15	14*

**Según la regla del valle del Shenandoah [8.4], cada espacio de este valle cuenta como dos espacios a la hora de determinar el control del estado de Virginia por parte de la Unión. En caso de empate, la Unión controla el estado.*

12.2. Centros de recursos confederados

Si se coloca un indicador de CP de la Unión en un centro de recursos confederado, se coloca además un indicador «CR destruido» en ese espacio. Las brigadas de caballería no pueden colocar indicadores de CP en los centros de recursos [5.53] y, por tanto, no pueden destruirlos. Una vez destruidos, los centros de recursos no pueden repararse, incluso si los confederados han recuperado el control del espacio. Cuando un centro de recursos queda destruido, la Confederación pierde su valor en VP y la Unión gana su valor en VP (el valor impreso en el espacio).

12.3. Desenlace de la batalla

El vencedor de una batalla grande (≥ 20 UM) gana 3 VP y el perdedor pierde 5 VP. Las batallas medianas y pequeñas no tienen efecto en la VP de los bandos.

12.4. Los hados de la guerra

El último paso que debe tenerse en cuenta al actualizar un indicador de VP es colocarlo de manera que muestre su lado positivo (si se ha añadido VP) o negativo (si se ha restado VP). Cuando el signo del indicador de VP cambia de negativo a positivo, al incremento de VP se le suman dos puntos adicionales (p. ej., al ganar una batalla grande tras una sustracción previa de VP, ganas 5 VP, en vez de 3). Cuando el signo del indicador de VP cambia de positivo a negativo, debes restar 3 VP adicionales (p. ej., al perder una batalla grande tras una adición previa de VP, pierdes 8 VP, en vez de 5). Durante la fase de control político, el jugador afectado por diversos efectos sobre la VP, en el mismo segmento o paso, determina el orden en el que estos se aplican.

12.5. El bloqueo naval de la Unión

Cada vez que la Confederación no consiga ganar 1 UM en una tirada para romper el bloqueo naval, o cada vez que se le impida tirar el dado porque no hay puertos RB elegibles, pierde 2 VP [10.5.4].

12.6. Capitales nacionales

Cada vez que el jugador de la Unión debe trasladar su capital, pierde 30 VP. Cada vez que el jugador de la Confederación debe trasladar su capital, pierde 15 VP. Esta penalización debe aplicarse en el instante en que se elimina la ficha de capital [11.2.2]. Además, existe una penalización adicional de 10 VP si no se coloca la ficha de capital en alguno de los espacios destinados específicamente para su traslado [11.2.3].

12.7. Indicadores de ejército

Si un jugador tiene que eliminar un indicador de ejército debido a una derrota o a una retirada, o si estaba apilado con otro indicador de ejército, pierde 10 VP (en el caso de la Unión) o 5 VP (en el caso del jugador confederado). Además, debe tenerse en cuenta el efecto de McClellan [5.6.7A y 12.10]. Si la última UM de un ejército es de caballería y resulta eliminada, el ejército queda eliminado.

12.8. El río Misisipi

Durante la fase de control político, si el jugador de la Unión tiene el control naval de todos los espacios del río Misisipi, gana 10 VP (es decir, si el jugador confederado no tiene ningún fuerte ni buque blindado [el *Hunley* no se tiene en cuenta] en ningún espacio de puerto fluvial del Misisipi). Esta bonificación se aplica solamente una vez y no se pierde si más adelante el jugador confederado recaptura uno o más espacios del río.

A efectos de esta regla, el río Misisipi está formado por los espacios siguientes:

WV: Wheeling, Parkersburg

OH: Cincinnati

IN: Evansville

KY: Louisville, Paducah, Columbus

IL: Cairo, Alton

TN: Memphis, Clarksville, Dover, Nashville, Pittsburg Landing

MS: Vicksburg, Grand Gulf

LA: Port Hudson, Nueva Orleans, fuertes St. Philip/Jackson, Baton Rouge

AL: Tuscumbia, Decatur

MO: Nueva Madrid, San Luis

Estos espacios de puerto (excepto fuertes St. Philip/Jackson) están indicados en el mapa con un símbolo de puerto de color diferente al resto.

12.9. Fatiga de guerra de la Unión y remordimiento de la Confederación

Durante la fase de control político de cada turno de otoño, el jugador de la Unión pierde 5 VP. Después de haberse jugado el evento especial «Proclamación de emancipación», el jugador confederado pierde 5 VP en la fase control político de cada turno de otoño.

12.10. General al mando de un ejército

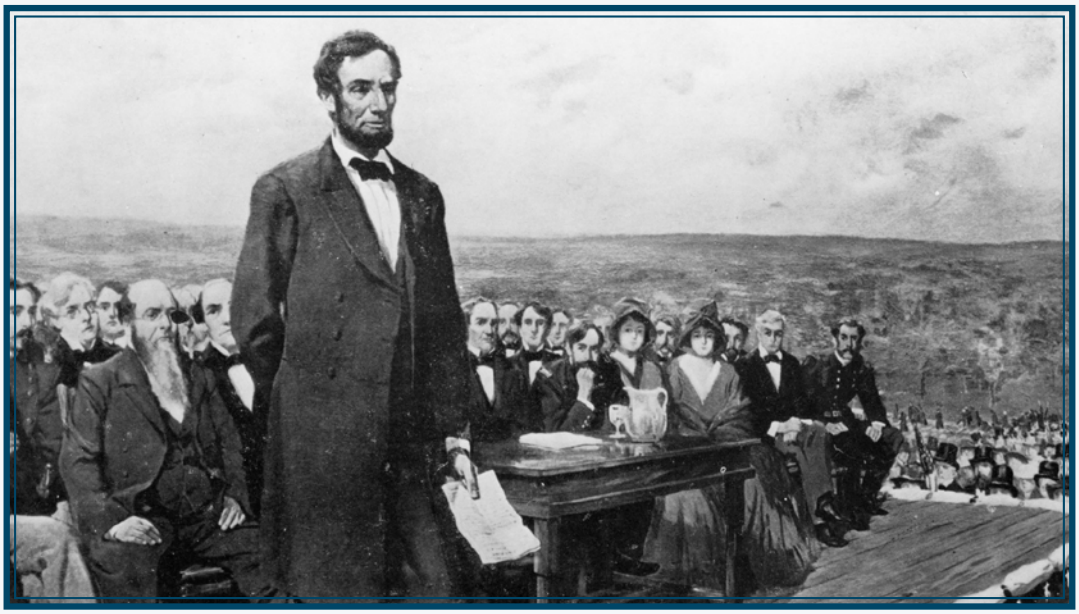
Par más detalles sobre el procedimiento, véase la regla 5.6.1.

RESUMEN DE PENALIZACIONES

- La VP se reduce en una cantidad igual a la influencia política del general relevado (solo la mitad de esta cantidad, redondeando al alza, si se ha sufrido una derrota en una gran batalla).
- La VP se reduce en dos por cada general en el mismo espacio cuya influencia política es superior a la del nuevo general al mando.
- La VP se reduce en dos al crear un ejército (no al relevar un general al mando de un ejército) si hay algún general en el mapa (no en las casillas de ejército) cuya influencia política sea superior a la del general al mando del nuevo ejército (independientemente de cuántos generales haya que cumplan esta condición).

12.11. Captura o eliminación de fuertes confederados

Cuando se elimina un fuerte confederado o se captura un fuerte costero, la Confederación pierde 1 VP y la Unión gana 1 VP.



ESCENARIOS

Los escenarios están preparados para jugarlos como se explica a continuación: empezadlos y acabadlos tal como se indica en la descripción y determinad el ganador según las condiciones de victoria. Alternativamente, podéis empezar un escenario y jugar hasta el final de uno de los escenarios posteriores. Esto os permite establecer la duración de la partida, que puede ser de tres, seis, nueve, doce o trece turnos.

En las instrucciones de preparación, las siguientes observaciones son válidas para todos los escenarios:

A. el general al mando de un ejército se indica con el nombre subrayado;

B. «CP» significa que en ese espacio debes colocar uno de tus indicadores de control político;

C. «Fuerte» significa que en ese espacio debes colocar uno de tus fuertes;

D. los nombres de los ejércitos únicamente tienen un interés histórico y no afectan al juego;

F. los indicadores de VP señalan, bien con un signo «+» o «–», en qué lado empiezan al principio del escenario.

G. Washington (DC) es la capital de la Unión en todos los escenarios (coloca en dicho espacio el indicador correspondiente);

H. Richmond (VA) es la capital de la Confederación en todos los escenarios (coloca en dicho espacio el indicador correspondiente);

I. en el primer turno de los escenarios de 1862, 1863 y 1864 solo se lleva a cabo el paso C de la fase de refuerzos; y

J. allá donde las instrucciones de preparación indiquen un general de caballería y 1 UM, o un general de caballería en un ejército, sustituye la correspondiente brigada de caballería y elimina 1 UM de la partida.

13. Escenario de 1861

13.1. Preparación

En el apartado 2 se explica la preparación del escenario de 1861.

13.2. Condiciones de victoria en 1861

El escenario de 1861 acaba al final del turno de otoño de ese año. El jugador de la Unión gana si controla MO, KY y WV, o si la VP de la Confederación es inferior a 80. El jugador confederado gana si controla MO y KY, o si la VP de la Unión es inferior a 85. Cualquier otro resultado es un empate.

14. Escenario de 1862

14.1. Despliegue de 1862. Confederación

El jugador confederado coloca las fichas indicadas en los espacios que se especifican a continuación. Se considera que todos los espacios en VA, NC, SC, GA, TN, FL, AL, MS, LA, AR y TX están bajo control de la Confederación, a no ser que contengan un indicador de CP de la Unión.

Espacio	General	UM	Otros
Ft. Morgan, AL		1	
Springfield, MO	Van Dorn, Price	3	CP
Little Rock, AR		1	
Pensacola, FL		1	
Savannah, GA		1	
Nueva Madrid, MO (isla n.º 10)		1	Fuerte, CP
Corinth, MS	A.S. Johnston, Polk, Beauregard, Bragg	5	Ej. de Tenn.
Wilmington, NC		1	
Ft. Sumter, SC	Pemberton	1	
Chattanooga, TN		1	
Knoxville, TN	Smith	1	
Strasburg, VA		1	
Fredericksburg, VA	J. Johnston, Stuart	6	Ej. de NV
Richmond, VA		2	Fuerte
Williamsburg, VA		1	

14.2. Despliegue de 1862. Unión

El jugador de la Unión coloca las fichas indicadas en los espacios que se especifican a continuación. Se considera que todos los espacios en IL, IN, OH, MD, PA, NJ y DE están bajo control de la Unión. Con la excepción de Nueva Madrid y Springfield (MO), todos los espacios en los estados fronterizos de MO, KY y WV están bajo control de la Unión (los indicadores de CP están presentes, pero no aparecen en esta lista de despliegue).

Espacio	General	UM	Otros
Washington, DC		3	Fuerte
Ft. Pickens, FL		0	CP
Ft. Pulaski, GA		1	CP
Springfield, IL		2	
Cairo, IL	Pope	3	
Somerset, KY		1	
Annapolis, MD	Butler	3	
San Luis, MO		1	
Pittsburg Landing, TN	Halleck*	5	Ej. del Tenn., CP
Nashville, TN	Buell, Rosecrans	4	Ej. del Cb., CP
Dover, TN		0	CP
Winchester, VA	Banks	3	CP
Harper's Ferry, VA		0	CP
Manassas, VA	McClellan, McDowell, Burnside	13	Ej. del Pot.
Ft. Monroe, VA		1	CP
Lewisburg, WV	Fremont	2	

** Grant es el auténtico comandante pero, a efectos del juego, Halleck es quien tiene la última palabra tras la batalla de Shiloh. La actuación independiente de Grant empieza realmente en 1863.*

14.3. Indicadores

El primer turno de juego es el de primavera de 1862; colocad en la casilla correspondiente el indicador de turno, que debe mostrar su lado «No proclamación de emancipación». Colocad el indicador «Bloqueo» en la casilla «2» del marcador «Bloqueo naval de la Unión» y el indicador «Asalto anfibio» en la casilla «2» del marcador «Modificador de asalto anfibio». Colocad un indicador «CR destruido» en Nashville.

14.4. Cartas

Eliminad las siguientes cartas del mazo de cartas de estrategia antes de empezar el escenario:

- **(24)** Traición antes de la guerra
- **(26)** El algodón es el amo
- **(29)** La propuesta de Crittenden
- **(42)** Anarquía en Kentucky
- **(43)** Kansas es admitida en la Unión
- **(44)** Virginia Occidental
- **(47)** La Confederación reconoce KY, MO, MD y DE
- **(48)** Brasil reconoce la Confederación
- **(52)** El caso Trent
- **(68)** Lincoln declara el bloqueo del Sur
- **(90)** Hábeas corpus
- **(91)** Jefferson Davis concede patentes de corso

14.5. Voluntad política al inicio de 1862

El valor inicial de VP es de 115 (–) para la Unión y de 94 (+) para la Confederación.

14.6. Fase de refuerzos para 1862

En el primer turno de 1862 únicamente se realiza el paso *c;* prescindid de los pasos *a* y *b*.

14.7. Condiciones de victoria

El escenario de 1862 acaba al final del turno de otoño de ese año. El jugador de la Unión gana si su VP es superior al de la Confederación. Cualquier otro resultado es una victoria de la Confederación.

15. Escenario de 1863

A continuación se presentan nuevas modificaciones para el escenario de 1863:

- Grant debe ser colocado en Memphis durante el paso *c* de la fase de refuerzos.
- Si la primera carta que juega uno de los jugadores es una carta de campaña, a esta se le aplica la limitación de una activación por estado.
- El jugador de la Unión no puede realizar un desplazamiento naval (sí que se permite el desplazamiento fluvial) durante el primer turno del escenario.
- Ninguno de los dos bandos puede realizar un desplazamiento de reorganización durante el primer turno (sí que pueden usarse las cartas de evento para un relevo de generales).
- Si en cualquier momento del escenario la Unión recibe una carta de evento de bloqueo naval, pero no es capaz de aumentar su valor de bloqueo en uno, entonces la Unión pierde 10 VP al final del escenario (sin efecto de los hados de la guerra). Si la Unión no recibe ninguna de estas cartas de bloqueo durante el escenario, esta penalización no es aplicable. Si la Unión recibe varias de estas cartas, solo necesita jugar una de ellas como evento para satisfacer este requisito.

15.1. Despliegue de 1863. Confederación

El jugador confederado coloca las fichas indicadas en los espacios que se especifican a continuación. Se considera que todos los espacios en VA, NC, SC, GA, TN, FL, AL, MS, LA, AR y TX están bajo control de la Confederación, a no ser que contengan un indicador de CP de la Unión.

Espacio	General	UM	Otros
Little Rock, AR	Price	1	
Mobile, AL	J. Johnston	1	
Pensacola, FL		1	
Savannah, GA		1	
Shreveport, LA	Smith	1	
Port Hudson, LA		2	Fuerte
Vicksburg, MS	Pemberton	5	Fuerte, Ej. de Misisipi
Jackson, MS		1	
Tupelo, MS		1	
Fayetteville, NC		2	
Wilmington, NC		2	
Charleston, SC	Beauregard	2	
Ft. Sumter, SC		1	
Shelbyville, TN	Forrest	1	
Tullahoma, TN	Bragg, Polk, Wheeler	7	Ej. de Tenn.
McMinnville, TN	Morgan	1	
Chattanooga, TN		1	
Knoxville, TN		2	
Sabine City, TX		1	
Fredericksburg, VA	Lee, Jackson, Stuart	12	Ej. de NV
Richmond, VA		3	Fuerte
Petersburg, VA	Longstreet	2	

GENERALES ELIMINADOS: A.S. Johnston, Van Dorn

15.2. Despliegue de 1863. Unión

El jugador de la Unión coloca las fichas indicadas en los espacios que se especifican a continuación. Se considera que todos los espacios en IL, IN, OH, MD, PA, NJ y DE están bajo control de la Unión. Todos los espacios en los estados fronterizos de MO, KY y WV están bajo control de la Unión (los indicadores de CP están presentes, pero no aparecen en esta lista de despliegue). Tennessee está bajo control de la Unión.

Espacio	General	UM	Otros
Washington, DC	Halleck, Butler	8	Fuerte
Harper's Ferry, VA		0	CP
Winchester, VA		0	CP
Ft. Pickens, FL		0	CP
Ft. St. Philip/Jackson, LA		0	CP
Jacksonville, FL		1	CP
Ft. Gadson, FL		0	CP
Brunswick, GA		1	CP
Ft. Pulaski, GA		1	CP
Cairo, IL		2	
Louisville, KY		1	
Somerset, KY	Burnside	5	
Baton Rouge, LA	Banks	3	CP
Nueva Orleans, LA		1	CP
Baltimore, MD		2	
Springfield, MO	Curtis	5	Ej. del Misuri, CP
San Luis, MO		1	CP
Corinth, MS		2	Fuerte, CP
New Bern, NC		2	CP
Morehead City, NC		1	CP
Memphis, TN		6	CP
McKenzie, TN		0	CP
Humboldt, TN		0	CP
Grand Junction, TN		0	CP
Lexington, TN		0	CP
Pittsburg Landing, TN		0	CP
Nashville, TN		4	Fuerte, CP
Murfreesboro, TN	Rosecrans, McDowell	12	Ej. del Cb., CP
Dover, TN		0	CP
Franklin, TN		0	CP
Clarksville, TN		0	CP
Waynesboro, TN		0	CP
Columbia, TN		0	CP
Manassas, VA	Hooker, Pleasonton, Stoneman	15	Ej. del Pot., CP
Ft. Monroe, VA		2	CP
Norfolk, VA		2	CP
Parkersburg, WV		1	
Charleston, WV		1	
Grafton, WV	Fremont	1	

GENERALES ELIMINADOS: McClellan, Buell y Pope

15.3. Indicadores

El primer turno de juego es el de primavera de 1863; colocad en la casilla correspondiente el indicador de turno, que debe mostrar su lado «Proclamación de emancipación». Colocad el indicador «Bloqueo» en la casilla «3» del marcador «Bloqueo naval de la Unión» y el indicador «Asalto anfibio» en la casilla «3» del marcador «Modificador de asalto anfibio». Colocad un indicador «CR destruido» en Nashville y otro en Memphis, TN.

15.4. Cartas

Eliminad las siguientes cartas del mazo de cartas de estrategia antes de empezar el escenario:

- **(24)** Traición antes de la guerra
- **(26)** El algodón es el amo
- **(29)** La propuesta de Crittenden
- **(31)** Contrabando de guerra
- **(42)** Anarquía en Kentucky
- **(43)** Kansas es admitida en la Unión
- **(44)** Virginia Occidental
- **(47)** La Confederación reconoce KY, MO, MD y DE
- **(48)** Brasil reconoce la Confederación
- **(52)** El caso Trent
- **(68)** Lincoln declara el bloqueo del Sur
- **(76)** La gran sublevación de los sioux
- **(81)** Proclamación de emancipación
- **(90)** Hábeas corpus
- **(91)** Jefferson Davis concede patentes de corso
- **(116)** Flotilla fluvial confederada

15.5. Voluntad política al inicio de 1863

El valor inicial de VP es de 85 (+) para la Unión y de 80 (–) para la Confederación.

15.6. Fase de refuerzos para 1863

En el primer turno de 1863 únicamente se realiza el paso *c*; prescindid de los pasos *a* y *b*.

15.7. Condiciones de victoria

El escenario de 1863 acaba al final del turno de otoño de ese año. El jugador de la Unión gana si su VP es superior a la de la Confederación. En caso de empate, el jugador de la Confederación es el ganador.

A la hora de determinar la victoria al final en el escenario, la diferencia de UM entre los dos bandos tiene un efecto sobre la VP. La diferencia basal es de +35 UM. Al final del último turno de la partida, contad la cantidad de UM que cada bando tiene en el mapa. Luego, calculad la diferencia existente entre el número de UM de la Unión y el de la Confederación.

Si la diferencia es inferior a 35 UM, la Confederación gana 10 VP (sin efecto de los hados de la guerra) por cada intervalo de 5 UM (redondeando hacia abajo) que la diferencia resultante esté por debajo de la diferencia basal.

Si la diferencia es superior a 35 UM, la Unión gana 5 VP (sin efecto de los hados de la guerra) por cada intervalo de 5 UM (redondeando hacia abajo) que la diferencia resultante esté por encima de la diferencia basal.

EJEMPLO. Si la Unión tiene 75 UM y, la Confederación, 46 UM, la cantidad final de VP de la Confederación aumenta en 10 puntos (en este caso, la diferencia entre la Unión y la Confederación es de 75 – 46 = 29 UM [por debajo del valor basal de 35 UM]; 35 – 29 = 6; redondeando a la baja hasta el múltiplo de 5 más próximo, se obtiene un único intervalo de 5 UM que otorga 10 VP a la Confederación).

NOTA. Con esto se pretende evitar que en el último turno se produzcan acciones anómalas por el hecho de que los jugadores puedan considerar que las UM carecen ya de valor intrínseco.

16. Escenario de 1864

16.1. Despliegue de 1864. Confederación

El jugador confederado coloca las fichas indicadas en los espacios que se especifican a continuación. Se considera que todos los espacios en VA, NC, SC, GA, TN, FL, AL, MS, LA, AR y TX están bajo control de la Confederación, a no ser que contengan un indicador de CP de la Unión. Tennessee y Florida están bajo control de la Unión.

Espacio	General	UM	Otros
Demopolis, AL	Polk	3	
Mobile, AL		1	Fuerte
Camden, AR	Price	3	
Pensacola, FL		1	
Baldwin, FL		1	
Atlanta, GA		1	Fuerte
Savannah, GA		1	Fuerte
Dalton, GA	Johnston, Hood, Wheeler	9	Ej. de Tenn.
Shreveport, LA	Smith	1	
Alexandria, LA		1	
Gainesville Jct, MS	Forrest	1	
Wilmington, NC		1	
Weldon, NC		1	
Goldsboro, NC		1	
Charleston, SC		3	
Rodgersville, TN	Longstreet, Morgan	3	
Nacogdoches, TX		1	
Strasburg, VA		1	
Wilderness, VA	Lee, Ewell, Hill, Stuart	12	Ej. de NV
Richmond, VA		2	Fuerte
Petersburg, VA	Beauregard	1	Fuerte

GENERALES ELIMINADOS: Jackson, Van Dorn, A.S. Johnston, Pemberton y Bragg

16.2. Despliegue de 1864. Unión

El jugador de la Unión coloca las fichas indicadas en los espacios que se especifican a continuación. Se considera que todos los espacios en IL, IN, OH, MD, PA, NJ y DE están bajo control de la Unión. Todos los espacios en los estados fronterizos de MO, KY y WV están bajo control de la Unión (los indicadores de CP están presentes, pero no aparecen en esta lista de despliegue). Tennessee y Florida están bajo control de la Unión.

Espacio	General	UM	Otros
Washington, DC	Halleck	4	Fuerte
Little Rock, AR	Curtis*	5	Ej. del Misuri, CP
Arkansas Post, AR		1	CP
Clarksville, AR		0	CP
Fayetteville, AR		0	CP
Decatur, AL		1	CP
Ft. Pickens, FL		1	CP
Ft. Gadson, FL		0	CP
Tallahassee, FL		1	CP
St. Marks, FL		0	CP
Jacksonville, FL		1	CP
Brunswick, GA		1	CP
Ft. Pulaski, GA		1	CP
Cairo, IL		1	
Lexington, KY		1	
Somerset, KY		1	
Nueva Orleans, LA		1	CP
Port Hudson, LA	Banks	5	CP
Baton Rouge, LA		0	Fuerte, CP
Baltimore, MD		3	
Springfield, MO		1	CP
San Luis, MO	Rosecrans, Pleasonton	3	CP
Grand Gulf, MS		0	CP
Forest, MS		0	CP
Meridian, MS		0	CP

Espacio	General	UM	Otros
Jackson, MS		0	CP
Vicksburg, MS		4	Fuerte, CP
Corinth, MS		1	Fuerte, CP
New Bern, NC		1	CP
Morehead City, NC		1	CP
Knoxville, TN	McDowell*	4	CP
Memphis, TN		1	CP
Cleveland, TN		1	CP
Dover, TN		1	
Humboldt, TN		0	CP
Grand Junction, TN		0	CP
Lexington, TN		0	CP
Pittsburg Landing, TN		0	CP
Franklin, TN		0	CP
Clarksville, TN		0	CP
Waynesboro, TN		0	CP
Columbia, TN		0	CP
McKenzie, TN		0	CP
Shelbyville, TN		0	CP
Nashville, TN		4	Fuerte, CP
Murfreesboro, TN		2	CP
Tullahoma, TN		2	CP
Chattanooga, TN	Sherman, Hooker, Scofield, Stoneman, McPherson,	15	Ej. del Cb., CP
Sabine City, TX		1	CP
Winchester, VA		0	CP
Manassas, VA	Grant, Meade, Burnside, Hancock	15	Ej. del Pot., CP
Ft. Monroe, VA	Butler	7	Ej. del Tenn.**, CP
Harper's Ferry, VA		1	CP
Norfolk, VA		2	CP
Grafton, WV	Fremont	1	

** Desde un punto de vista histórico, a los líderes con un asterisco se les ha reasignado o se les ha quitado el mando, pero se utilizan para indicar otros comandantes independientes de rango inferior.*

*** En realidad, este es el Ejército del James.*

GENERALES ELIMINADOS: McClellan, Pope, Buell y Reynolds

16.3. Indicadores

El primer turno de juego es el de verano de 1864 (¡no el de primavera!); colocad en la casilla correspondiente el indicador de turno, que debe mostrar su lado «Proclamación de emancipación». Colocad el indicador «Bloqueo» en la casilla «4» del marcador «Bloqueo naval de la Unión» y el indicador «Asalto anfibio» en la casilla «4» del marcador «Modificador de asalto anfibio». Colocad indicadores «CR destruido» en Nashville y Memphis (TN), en Little Rock (AR) y en Jackson (MS).

16.4. Cartas

Eliminad las siguientes cartas del mazo de cartas de estrategia antes de empezar el escenario:

- **(24)** Traición antes de la guerra
- **(26)** El algodón es el amo
- **(29)** La propuesta de Crittenden
- **(31)** Contrabando de guerra
- **(42)** Anarquía en Kentucky
- **(43)** Kansas es admitida en la Unión
- **(44)** Virginia Occidental
- **(47)** La Confederación reconoce KY, MO, MD y DE
- **(48)** Brasil reconoce la Confederación
- **(52)** El caso Trent
- **(68)** Lincoln declara el bloqueo del Sur
- **(76)** La gran sublevación de los sioux
- **(81)** Proclamación de emancipación
- **(90)** Hábeas corpus
- **(91)** Jefferson Davis concede patentes de corso
- **(110)** El discurso de Gettysburg

16.5. Voluntad política al inicio de 1864

El valor inicial de VP es de 65(+) para la Unión y de 50 (–) para la Confederación. La Unión ya ha recibido la bonificación de VP del río Misisipi.

16.6. Fase de refuerzos para 1864

En el primer turno de 1864 únicamente se realiza el paso *c*; prescindid de los pasos *a* y *b*.

16.7. Condiciones de victoria

El último turno de este escenario es el de primavera de 1865. Las condiciones de victoria son las mismas de la campaña, incluyendo la posibilidad de una victoria automática para la Confederación al final del turno de otoño de 1864 si la VP de la Unión es inferior a 50 [17.2, 17.3].

17. Campaña

17.1. Preparación

La partida de campaña se prepara como el escenario de 1861 (descrito en el apartado 2). La campaña empieza en el turno de primavera de 1861 y acaba en la primavera de 1865, a no ser que antes se cumplan las condiciones para una victoria automática.

17.2. Victoria automática

17.2.1. Voluntad política

El jugador de la Unión gana automáticamente si la VP de la Confederación alcanza el valor cero. El jugador de la Confederación gana automáticamente, al final del turno de otoño de 1864, si la VP de la Unión es inferior a 50; o al final de cualquier turno de juego si la VP de la Confederación es más del doble de la VP de la Unión. Si el valor de VP de ambos bandos alcanza el valor cero durante la misma fase, gana el jugador de la Unión.

17.2.2. Recursos de la Confederación

La Unión gana automáticamente si destruye todos los centros de recursos de la Confederación y cierra todos los puertos RB.

17.3. Victoria

Al final del turno de primavera de 1865, la Unión gana si controla diez estados confederados o fronterizos; en caso contrario, gana la Confederación. A efectos de determinar si se cumplen las condiciones de victoria, cada estado originalmente de la Unión o estado fronterizo que se pase primero a la Unión con tres o más indicadores de CP confederados en él cancela un estado confederado controlado por el jugador de la Unión. Si un estado fronterizo se pasa a la Confederación, no cuenta para esta condición. El jugador de la Unión gana el equivalente a un estado por cada intervalo de 25 puntos de diferencia de VP por encima de la Confederación. Por ejemplo, si el jugador de la Unión tiene 51 VP más que el jugador confederado, esto cuenta como dos estados.

18. Nota relativa a la regla «6.4 Asaltos anfibios»

Básicamente, los asaltos anfibios contra fuertes enemigos pueden ser de dos tipos: contra fuertes sin guarnición o con guarnición. Con tres excepciones, el resultado no cambia aunque haya 1, 2 o 3 UM de la Unión. Los resultados se muestran en el formato atacante-defensor.

Asalto anfibio contra un fuerte sin guarnición

1-0: en este caso, el asaltante fracasa, puesto que el fuerte gana el combate según la regla 7.3.2, y la Unión pierde 1 UM.

0-1: en este caso, el asaltante gana según la regla 7.3.2; la UM de la Unión sobrevive y permanece en el espacio del fuerte.

0-0: en este caso, el asaltante gana según la regla 6.8.1, que establece que el atacante gana cualquier empate en combate si aún le quedan UM tras haber asumido las bajas.

1-1: este es un caso de fuertes sin guarnición en el cual el número de UM asaltantes sí que influye en el resultado del asalto. Si únicamente hay 1 UM de la Unión, el asalto anfibio fracasa según la regla 7.3.2 (y no se aplica la regla 6.81, ya que no hay UM supervivientes). Si hay 2 o más UM de la Unión, entonces el asaltante gana según la regla 6.8.1, ya que al menos 1 UM de la Unión ha sobrevivido.

1-1*: si hay 1 UM de la Unión, el asalto anfibio fracasa, puesto que la regla 7.3.4 no se aplica, pero sí la 7.3.3, ya que sobrevive una fuerza defensora de 0 UM. Si hay 2 o más UM de la Unión, entonces el asaltante gana según la regla 7.3.2. El asterisco indica que el empate se decanta a favor del atacante y hay UM supervivientes de la Unión.

2-cualquiera: este resultado es infrecuente, pero el asalto anfibio fracasa según la regla 7.3.2.

Asalto anfibio contra un fuerte con guarnición

1-0: el asaltante fracasa según la regla 7.3.2.

0-1: el asaltante gana según la regla 7.3.2.

0-0: el asaltante fracasa según la regla 7.3.2.

1-1: el asaltante fracasa según la regla 7.3.2. La regla 7.3.4 no se aplica, ya que el defensor no resulta eliminado gracias al fuerte con 0 UM.

1-1*: este es un caso de fuertes con guarnición en el cual el número de UM asaltantes sí que influye en el resultado del asalto. Si hay 1 UM de la Unión, el asalto anfibio fracasa, puesto que la regla 7.3.4 no se aplica, pero sí la 7.3.3, ya que sobrevive una fuerza defensora de 0 UM. Si hay 2 o más UM de la Unión, entonces el asaltante gana según la regla 7.3.2. El asterisco indica que el empate se decanta a favor del atacante y hay UM supervivientes de la Unión.

2-cualquiera: el asalto anfibio fracasa según la regla 7.3.2.

Reglas generales

En ningún caso 1 UM de la Unión puede capturar un fuerte (con o sin guarnición) si es eliminada. Si se trata de un fuerte sin guarnición, 1 UM de la Unión solamente puede ganar si sobrevive porque el fuerte obtuvo un resultado de «0» en una tirada de combate (algo que solo es posible si se neutraliza totalmente el modificador del fuerte). Las únicas ocasiones en las que el hecho de contar con 2 o más UM de la Unión cambia los resultados es cuando se produce un

empate (0-0 o 1-1) en el combate contra un fuerte sin guarnición o si se obtiene un resultado 1-1* y en el caso de obtenerse un resultado con asterisco contra un fuerte con guarnición, como en cualquier batalla normal. La primera de estas dos diferencias es importante, pues un resultado de 1-1 es frecuente en las batallas de 2 UM contra un fuerte sin guarnición.

Vale la pena recordar también la manera cómo la regla 6.4.2 tiene prioridad sobre la 7.3.3. Se trata de una situación especial que no tiene nada que ver con los fuertes, sino que se aplica específicamente a aquellos casos en que los que 2 o más UM de la Unión asaltan un espacio confederado sin fuerte que está defendido por 1 UM de la Confederación. Si esta última gana la batalla, pero la UM confederada es eliminada, las UM supervivientes de la Unión se retiran en vez de ocupar el espacio (como dictaría la regla 7.3.3), puesto que la regla 6.4.2 (por la cual las UM participantes en un asalto anfibio que fracasa deben retirarse) tiene precedencia sobre el hecho de que hayan sobrevivido unidades de la Unión en el espacio ahora vacante.

19. Variante de la logística del ferrocarril (opcional)

NOTA DEL AUTOR. Una de las dificultades que surgen al crear un juego sobre la Guerra de Secesión Americana es la manera de tratar la cuestión de la logística. Al comienzo de la guerra, las limitaciones políticas y la creencia popular impusieron una mentalidad proclive a asegurar una línea de comunicación (LC). La costumbre, sobre todo de la mayor parte de generales de la Unión, hizo que estos se impusieran restricciones a la hora de maniobrar lejos de LC seguras. A medida que el conflicto avanzaba, el pensamiento político desplazado hacia una doctrina de guerra más dura, junto con la experiencia operacional del inicio de la guerra, cambiaron el pensamiento principal acerca de la eficacia de un ejército que forrajeara en territorio enemigo. Los cuatro pensadores más influyentes en este área fueron Lee, Jackson, Grant y Sherman. Basándome en este punto de vista, diseñé el sistema de logística de modo que reflejara esta característica de la fase final de la guerra y usé la capacidad estratégica de los generales para reflejar su manera de proceder al asumir riesgos en lo referente a la LC.

Una de las consecuencias de estas suposiciones históricas es que, a veces, los jugadores no usan las vía férreas ni reflexionan sobre su ubicación tanto como deberían hacerlo. A pesar de que los ferrocarriles son cruciales para el desplazamiento estratégico y la logística en el juego, su impacto sobre la maniobrabilidad disminuyó en el transcurso de la guerra (v. reglas para el escenario de 1864), a medida que los ejércitos aprendieron gracias a la experiencia qué era lo que realmente necesitaban para actuar sobre el terreno. El diseño tiene en cuenta estos factores. Esta variante pretende poner algunas restricciones en aquellas operaciones bélicas iniciales que estaban más ligadas al ferrocarril y cuyas limitaciones se redujeron a lo largo de la guerra.

NOTA. Estas modificaciones del reglamento no alteran la manera de jugar el juego ni tampoco las estrategias exitosas ya conocidas. El principal impacto de esta variante es que ahora, debido al desgaste, el territorio al oeste del Misisipi, el desfiladero del Cumberland y Virginia Occidental presentan más exigencias logísticas para atravesarlos o acampar en ellos. Un efecto secundario de estas reglas es que, para mantenerse operativos, los ejércitos que desean moverse por territorio enemigo necesitarán restablecer una LC por vía férrea o naval. El resultado de esto es que los asaltos de la Confederación y las profundas incursiones de sus ejércitos aún son posibles, pero requieren una mejor planificación y un estudio de la situación más minucioso.

Las siguientes modificaciones de las reglas tienen que usarse todas juntas.

5.2.1. (modificación)

Jugar una carta de valor 2 o 3 para OP permite colocar un indicador de ejército en cualquier espacio controlado, con línea de comunicación por vía férrea, que contenga como mínimo un general y cinco o más UM en situación de suministro.

8.1.3. Limitaciones a la LC por vía férrea

Definición: una LC por vía férrea es toda LC mediante la cual un espacio bajo control propio con conexión de ferrocarril puede trazar una ruta continua de espacios controlados (no neutrales) siguiendo el ferrocarril hasta una fuente de suministros, para la Unión, hasta un puerto controlado y en situación de suministro.

Una fuerza que entre en un espacio controlado con LC por vía férrea o en uno (controlado, neutral o enemigo) que sea adyacente a un espacio con LC por vía férrea paga un punto de desplazamiento. En cualquier otra situación, una fuerza que entre en un espacio paga un punto de desplazamiento adicional. Una fuerza no puede entrar en un espacio si no tiene suficientes puntos de desplazamiento para entrar en él.

9.3. Efectos de desgaste por falta de LC por vía férrea

Si durante la fase de desgaste una fuerza no está en un espacio con LC por vía férrea o en un espacio adyacente a uno de dichos espacios, se considera que la fuerza está sin suministros a efectos de desgaste y tiene que forrajear (excepción: regla 8.4).

NOTA. El juego incluye seis indicadores «SS por vía férrea» para ayudar a recordar tales situaciones cuando surjan durante la partida.

10.2.1. (modificación)

Como caso especial, un ejército puede recibir 1 UM si se halla en situación de suministro y tiene LC hasta la ubicación de la UM pasando por espacios bajo control propio o neutrales (se pueden usar conexiones de ferrocarril neutrales). Este desplazamiento puede emplear desplazamiento estratégico naval y terrestre. Cada UM desplazada a un ejército cuenta para el límite de desplazamiento estratégico del jugador. Cada jugador está limitado a un total de 3 UM por turno a efectos de este caso especial.

20. Cola de operaciones (regla opcional)

NOTA DEL AUTOR. Esta regla permite que los jugadores usen varias cartas de operaciones para activar un líder, simulando así un proceso de preparación logística.

Un jugador puede designar a un general en un espacio para asignarle una cola de operaciones (atención: una vez toma esta decisión, no puede cambiarse). Para establecer una cola de operaciones, coloca el indicador correspondiente en el espacio elegido, de manera que muestre el valor de operaciones de la carta usada para iniciar la cola. Una vez establecida una cola de operaciones, en cada una de las rondas estratégicas posteriores puede jugarse en ella una carta de operaciones de manera secuencial. Para ello, ajusta el indicador de cola de operaciones de modo que muestre el total actual. Cuando este valor total de operaciones en la cola es igual o superior a la capacidad estratégica del general en cuestión, este debe activarse (cualquier exceso de operaciones se pierde). La activación del general en la cola de operaciones no puede posponerse.

Si el jugador rompe la secuencia porque decide no jugar una carta en la cola, por cualquier razón (p. ej., porque juega una carta en su turno con cualquier otro propósito), la cola se pierde y se descartan todas las cartas que hubiera en ella. La secuencia se rompe independientemente de si, en su turno, el jugador ha jugado la carta de manera voluntaria o involuntaria (p. ej., «Proclamación de emancipación»).

Al final de un turno, todas las cartas que estén en colas de operaciones se descartan automáticamente y no pueden pasarse al siguiente turno de la partida. Cada jugador, en cualquier momento de la partida, solo puede tener una única cola de operaciones. El hecho de jugar una carta de interrupción o una de eliminación durante el turno del oponente no rompe la secuencia de la cola de operaciones. Si se juega la carta «¡Hacia Richmond!», sí que se rompe dicha secuencia. Si el general designado para la cola de operaciones participa en una batalla, en la que se use o no su modificador, la cola de operaciones se rompe.

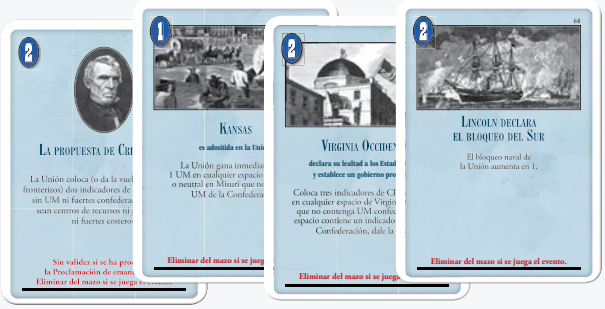
La cola de operaciones solo se puede usar para activar un general y realizar desplazamientos terrestres (nunca navales). La cola de operaciones no se puede usar para ninguna otra acción o función del juego.

Ejemplo de partida

NOTA. Este ejemplo cubre todo el escenario de 1861 e intenta recrear el primer año de la guerra desde el punto de vista de For the People. *Las acciones que se describen están, en muchos casos, lejos de lo que podríamos considerar una buena jugada, pero los participantes históricos no tenían la ventaja de poder ver y analizar los hechos, como nosotros,* a posteriori.

La estrategia inicial de la Confederación fue defensiva y pasiva, por convicción y por la suposición de que el Norte nunca podría conquistar y ocupar un territorio tan grande. Además, el Sur se focalizó en la teoría del «rey algodón», por la cual el Sur decretó un embargo de su principal cultivo comercial para ganar apoyos políticos en Europa; la idea era que Europa no podría vivir sin el algodón sureño y, en consecuencia, presionaría para una solución mediada a la guerra. En realidad, el Sur perdió una oportunidad clave para aumentar su crédito exterior, mientras que el efecto del embargo fue insignificante. La Unión, en cambio, se centró en asegurar los estados fronterizos de Misuri y Kentucky y en apoyar a los partidarios de la Unión en el Sur, en Virgina occidental y Tennessee oriental. El escenario finaliza con la Unión afianzando los estados fronterizos y con la caída del norte de Tennessee a los ejércitos de la Unión. El despliegue inicial para este escenario es el mismo que el inicio del escenario de campaña y del escenario de 1861.

La mano inicial de la Unión es:
La propuesta de Crittenden (carta n.º 29)
Kansas es admitida en la Unión (43) Virginia Occidental (44)
Lincoln declara el bloqueo del Sur (68)



La mano inicial de la Confederación es:
Jefferson Davis concede patentes de corso (91) Intrigas en el gobierno (12)
CSS *Sumter*: Buque corsario (50)
Anarquía en Kentucky (42)

Primavera de 1861

En el primer turno de la partida no se lleva a cabo la fase de refuerzos, por lo que se pasa directamente al reparto de cartas de estrategia [3.2]. Según indica el marcador de turnos, cada jugador recibe cuatro cartas. Según lo especificado en la regla 3.3.1 para determinar quién es el primer jugador, el jugador confederado declara que no va a jugar ninguna carta de campaña, de manera que la Unión empezará con la primera ronda estratégica.

Primera ronda estratégica de la Unión

La Unión juega el evento «La propuesta de Crittenden» y coloca dos indicadores de CP en KY (Lexington y Louisville). La carta se elimina de la partida. VP de la Unión: 100(–); VP de la Confederación: 100(+).

Primera ronda estratégica de la Confederación

El jugador confederado juega el evento «Jefferson Davis concede patentes de corso» y la Confederación gana 1 VP. Como el indicador ya estaba en su lado positivo, no hay ningún efecto de los hados de la guerra. La carta se elimina de la partida. VP de la Unión: 100(–); VP de la Confederación: 101(+).

Segunda ronda estratégica de la Unión

Kansas es admitida en la Unión, lo que permite colocar 1 UM en MO. El jugador de la Unión coloca la UM en Kansas City. La carta se elimina de la partida. VP de la Unión: 100(–); VP de la Confederación: 101(+).

Segunda ronda estratégica de la Confederación

A causa de las pérdidas comerciales provocadas por las incursiones del CSS *Sumter*, la Unión pierde 1 VP. VP de la Unión: 99(–); VP de la Confederación: 101(+).

Tercera ronda estratégica de la Unión

La Unión juega el evento «Virginia Occidental» y coloca indicadores de CP en Parkersburg, Grafton y Weston. La carta se elimina de la partida. VP de la Unión: 99(–); VP de la Confederación: 101(+).

Tercera ronda estratégica de la Confederación

Gracias al evento «Anarquía en Kentucky», el jugador confederado elimina los indicadores de CP de la Unión en Lexington y Lousiville (KY). Además, también debe eliminar su indicador de CP en Columbus (KY), aunque confía en que es probable que pueda volverlo a colocar durante la fase de control político, a menos que la Unión capture Columbus. VP de la Unión: 99(–); VP de la Confederación: 101(+).

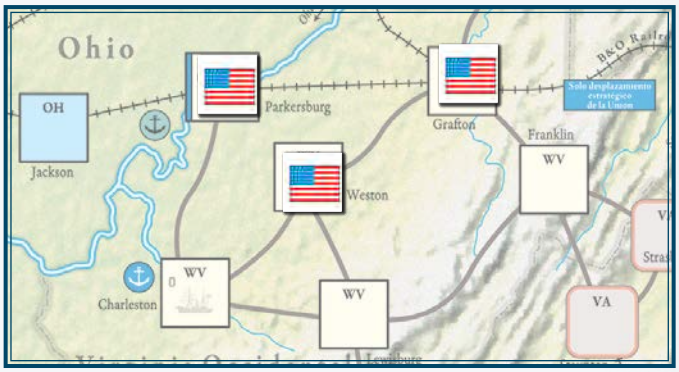
Cuarta ronda estratégica de la Unión

El evento «Lincoln declara el bloqueo del Sur» aumenta el bloqueo naval de la Unión a 1. La carta se elimina de la partida. VP de la Unión: 99(–); VP de la Confederación: 101(+).

Cuarta ronda estratégica de la Confederación

Al principio de la guerra, el secretario de estado Seward pensaba que podía controlar a Lincoln. La culminación de sus intrigas se recogen en un informe que escribió para el presidente. Lincoln solucionó el problema hábilmente, pero en el Norte la prensa continuó denunciando que la administración carecía de ideas y que Lincoln no era el hombre adecuado para liderar el país. El evento «Intrigas en el gobierno» hace que la Unión pierda 3 VP. Teniendo en cuenta que más adelante hubo otros intrigantes, principalmente Salmon Chase, la carta no se elimina. VP de la Unión: 96(–); VP de la Confederación: 101(+).

Ahora que se han jugado todas las cartas, la fase de rondas estratégicas se ha acabado. Durante la fase de control político, se colocan indicadores de CP en aquellos espacios que contengan UM de infantería en situación de suministro. Los únicos espacios que cumplen dichos criterios son Columbus en KY (se coloca un indicador de CP confederado) y Kansas City en MO (se coloca un indicador de CP de la Unión). Una vez colocados los indicadores de CP, se determina el control de los estados. La Unión tiene ahora tres indicadores de CP en Viginia Occidental (tan solo le falta uno para convertir el estado), dos indicadores de CP en MO (San Luis y Kansas City) y ninguno en KY. El jugador confederado tiene un indicador de CP en KY (Columbus).



La Unión tiene ahora tres indicadores de CP en Viginia Occidental, y solo le falta uno para convertir el estado.

Durante la fase de desgaste, la Unión pierde 1 UM en Washington (DC) y la Confederación pierde 1 UM en Manassas (VA).

Durante la fase de final de turno, se determina que el escenario no ha finalizado y se da comienzo a un nuevo turno.

Verano de 1861

Durante la fase de refuerzos, el jugador de la Unión coloca 8 UM en Washington (DC), 6 UM en Cincinnati (OH) y 4 UM en San Luis (MO). Por lo que respecta al jugador confederado, en primer lugar tira un dado por cada una de las cuatro zonas de bloqueo y los resultados obtenidos son los siguientes: un 1 en la zona de bloqueo del Atlántico Norte, un 2 en la del Atlántico Sur, un 3 en la del Golfo Occidental y un 6 en la del Golfo Oriental. La tirada en la zona de bloqueo del Atlántico Norte no ha superado el valor de bloqueo naval de la Unión (1), por lo que en esta zona los rompedores de bloqueo no generan ninguna UM de refuerzos y la Confederación pierde 5 VP (–2 VP por fallar la tirada del bloqueo naval y, además, –3 VP por efecto de los hados de la guerra). Los refuerzos resultantes de la actividad de los rompedores de bloqueo se colocan en Nueva Orleans (LA)*, Mobile (AL)* y Savannah (GA). Los refuerzos creados por los estados confederados (9) se colocan en los siguientes espacios (1 UM por espacio):

Nashville (TN)	Fayetteville (AK)
Pensacola (FL)*	Wilmington (NC)*
Manassas (VA)	Charleston (SC)*
Monroe (LA)*	Fort Morgan (AL)
Atlanta (GA)*	

**UM que usarán desplazamiento estratégico*

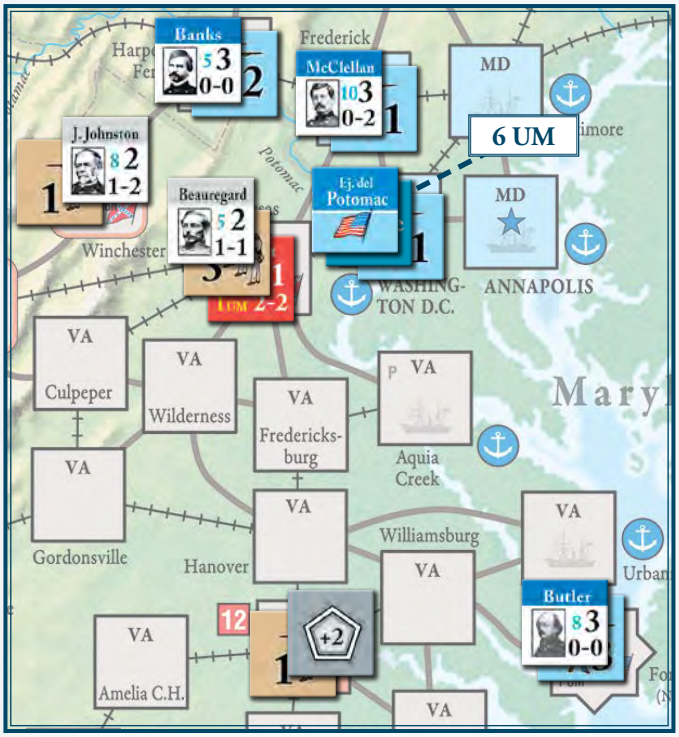
En la fase de refuerzos, como parte de su desplazamiento estratégico, la Unión lleva a cabo los siguientes desplazamientos (que implican un total de 10 UM, por debajo del máximo permitido, que es 15):

1) 2 UM (de puerto a puerto) de DC a Fort Monroe (VA)
2) 1 UM de Springfield (IL) a Cairo (IL)
3) 3 UM de DC a Cairo (IL)
4) 2 UM de Pittsburgh (PA) a Columbus (OH)
5) 1 UM de Filadelfia (PA) a Cairo (IL)
6) 1 UM de Cincinnati (OH) a Cairo (IL)

Por su parte, la Confederación lleva a cabo los siguientes desplazamientos estratégicos (que implican un total de 7 UM, el máximo permitido):

1) 1 UM de Wilmington a Manassas (VA)
2) 1 UM de Charleston (SC) a Manassas (VA)
3) 1 UM de Monroe (LA) a Nashville (TN)
4) 1 UM de Pensacola (FL) a Columbus (KY)
5) 1 UM de Mobile (AL) a Columbus (KY)
6) 1 UM de Nueva Orleans a Manassas (VA)
7) 1 UM de Atlanta (GA) a Knoxville (TN). Nótese que las UM confederadas recibidas como refuerzos no pueden colocarse en espacios favorables a la Unión, por lo que la única manera de llevarlas a lugares como Knoxville es utilizando el desplazamiento estratégico, jugando el evento de la carta «Resurgimiento religioso en el Sur» o durante las rondas estratégicas.

A continuación, se colocan en el mapa los generales que en este momento están disponibles. El jugador de la Unión coloca sus generales boca abajo y luego los coloca el jugador confederado, también boca abajo. Cuando ambos bandos revelan sus generales, los jugadores observan que Buell y Rosecrans están en Cincinnati (OH); Halleck y Pope, en Cairo (IL); McClellan, en Frederick (MD); Banks, en Harper's Ferry (VA) y Burnside, en DC. Por la Confederación, Stuart está en Manassas (VA); Smith, en Knoxville (TN) y Bragg, en Nashville (TN). Inmediatamente, tras la colocación de Stuart en Manassas, se retira del mapa una de las 6 UM presentes en dicho espacio, junto con la ficha del general Stuart, y se reemplazan por la ficha de brigada de caballería de Stuart.



El ejemplo muestra la posición de las unidades tras la fase de refuerzos del turno de verano de 1861.

Así acaba la fase de refuerzos y el juego continúa con el reparto de cartas. Según indica el marcador de turnos, cada jugador recibe cinco cartas.

La mano de la Unión es:
Nathaniel Lyon (11) Campaña principal (83)
Campaña principal (84) CSS *Hunley* (56)
El Plan Anaconda (71)

La mano de la Confederación es:
Campaña secundaria (88) Tennessee confederado (41)
USS *Monitor* (60) Primera batalla de Manassas (102)
Intervención extranjera (82)

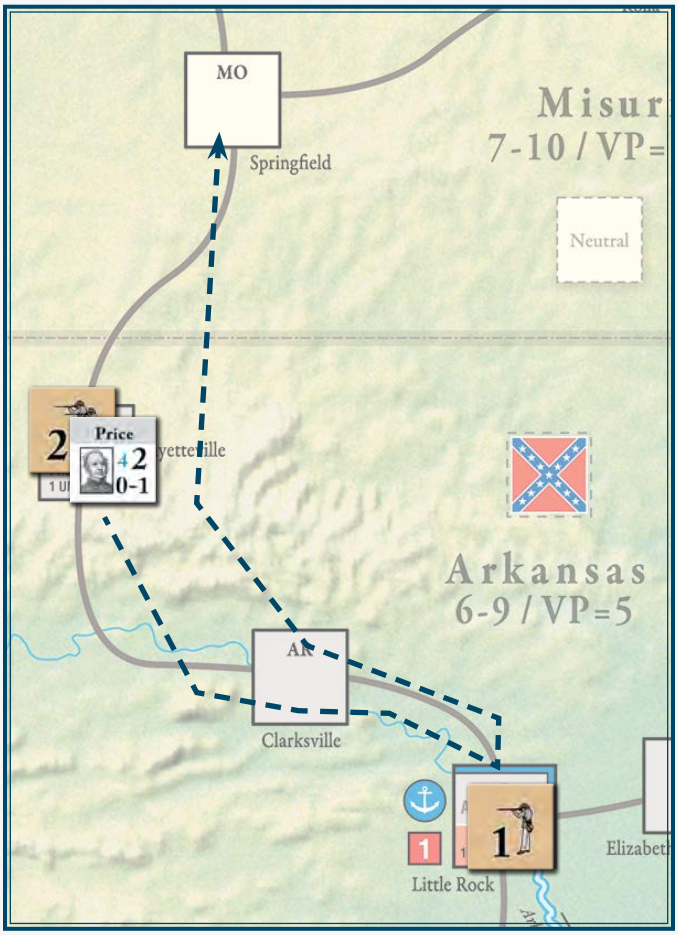
El jugador confederado declara que va a jugar una campaña secundaria, de manera que él empezará con la primera ronda estratégica.

Primera ronda estratégica de la Confederación

En primer lugar, Price avanza hasta Little Rock (AK), incorpora la UM que allí se encuentra y regresa a través de Fayetteville (AK) con 3 UM, desplazándose hasta Springfield (MO), tal y como se muestra en la ilustración de la página siguiente. Después, Polk se desplaza con 1 UM de Memphis (TN) a Nueva Madrid (MO). VP de la Unión: 96(–); VP de la Confederación: 96(–).

Primera ronda estratégica de la Unión

Juega el evento «Nathaniel Lyon» y coloca tres indicadores de CP en Ironton, Lexington y Saint Joseph (MO). Ahora la Unión tiene un total de 5 indicadores de CP en MO, incluyendo los de San Luis y Kansas City). VP de la Unión: 96(–); VP de la Confederación: 96(–).



Price avanza hasta Little Rock (AK), incorpora la UM que allí se encuentra y regresa a través de Fayetteville (AK) con 3 UM, desplazándose hasta Springfield (MO).

Segunda ronda estratégica de la Confederación

El evento «Tennessee confederado» concede 2 UM al Sur. El jugador confederado coloca ambos en Nashville (TN), por lo que sus efectivos en ese espacio suman 5 UM. VP de la Unión: 96(–); VP de la Confederación: 96(–).

Segunda ronda estratégica de la Unión

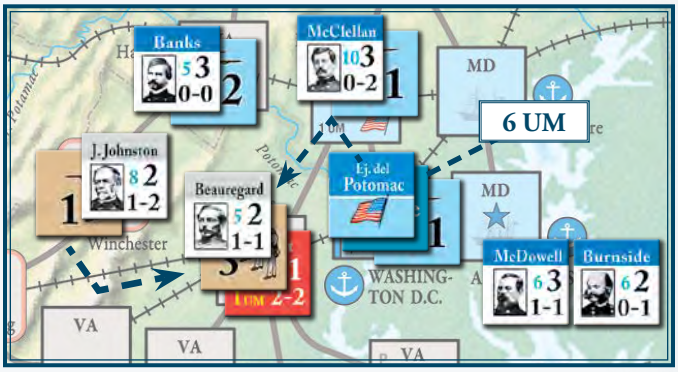
La Unión ahora juega una de sus cartas de campaña principal. Primero, activa a Fremont, que lleva 4 UM de San Luis (MO) a Kansas City (MO), donde incorpora la UM que allí se encuentra y luego se desplaza a Jefferson City (en donde deja 2 UM), después a Rolla (en donde deja 2 UM), después a Ironton (en donde deja 1 UM) y acaba su desplazamiento en San Luis con 2 UM. El segundo desplazamiento lo efectúa con las 3 UM de Columbus (OH), que van a Wheeling (WV), deja allí 1 UM (una división puede dejar, pero no incorporar, UM durante su desplazamiento) y continúa hasta Lewisburg (WV). El tercer desplazamiento es naval (puede realizarse uno por carta de campaña) y lleva 2 UM de Fort Monroe (VA) a Fort Pulaski (GA). En el consiguiente asalto anfibio se enfrentan 2 UM contra un fuerte sin guarnición (una batalla pequeña, con un total de 2 UM). En primer lugar se calculan los modificadores de asalto anfibio. El m.t.d. de la Unión para el asalto anfibio es cero y, con ello, la Confederación recibe un m.t.d. +2 y la Unión recibe un m.t.d. +4, por la proporción de fuerzas. El jugador de la Unión obtiene un 1 (+4 = 5), mientras que el confederado obtiene un 2 (+2 = 4). La tabla de resultados de combate especifica que ambos bandos pierden 1 UM, pero como se trata de un fuerte sin guarnición, el atacante (la Unión) gana el desempate si hay UM supervivientes, por lo que la Unión gana esta batalla pequeña y 1 UM de la Unión ocupa Fort Pulaski. Pero la Unión no controla ese espacio hasta que no coloque uno de sus indicadores de CP en Fort Pulaski. VP de la Unión: 96(–); VP de la Confederación: 96(–).

Tercera ronda estratégica de la Confederación

El jugador confederado juega la carta «USS *Monitor*» como 2 puntos de operaciones y los usa para crear el Ejército de Tennessee en Nashville, bajo el mando de A.S. Johnson. Puesto que Johnson tiene la influencia política más alta de entre todos los generales confederados presentes en el mapa, no se aplica ninguna penalización de VP. Coloca la ficha del Ejército de Tennessee (Ej. de Tenn.) en Nashville y coloca A.S. Johnson y Bragg en la casilla de dicho ejército, con su indicador de efectivos en la casilla 5 del marcador. VP de la Unión: 96(–); VP de la Confederación: 96(–).

Tercera ronda estratégica de la Unión

La Unión ahora juega su segunda carta de campaña principal (aunque poco probable, es posible tener dos cartas de campaña principal en una misma mano y, así, se puede jugar más de una carta de campaña en un turno). Primero, activa el Ejército del Potomac, que parte de DC con 6 UM (dejando ahí 1 UM como guarnición del fuerte) y avanza hacia Frederick (MD) y luego intenta entrar en Manassas (VA), un espacio ocupado por Beauregard y Stuart. En ese momento, el jugador confederado muestra una carta de intercepción (la carta «Primera batalla de Manassas», cuyo evento permite interceptar a una distancia de dos espacios). Así, desplaza a Joe Johnson, que se encuentra en Winchester (VA), una distancia de dos espacios, hasta Manassas (VA). Aquí tiene lugar una batalla mediana (6 UM de la Unión contra 7 UM confederadas). La Unión tiene un m.t.d. +1 (la capacidad ofensiva de McDowell es 1), mientras que los confederados tienen un m.t.d. +4 (la suma de la capacidad defensiva de Joe Johnson, que es 2, más 2 por la intercepción). Se usa la capacidad defensiva de Joe Johnson porque su influencia política es superior a la de Beauregard. La Unión obtiene un 5 (+1 = 6), mientras que la Confederación obtiene un 3 (+4 = 7). No hay ninguna baja de generales, ya que ninguno de los jugadores ha obtenido un resultado de 10 en la tirada de dado (incluidos los modificadores). La Unión pierde 2 UM y la Confederación pierde 2 UM. Puesto que es un empate sin asterisco, los defensores confederados ganan la batalla. El Ejército del Potomac se retira a Frederick (MD), el espacio desde el cual entró en la batalla. Al final del desplazamiento, un ejército absorbe cualquier cuerpo en el espacio; así, el Ejército del Potomac absorbe a McClellan y 1 UM (la situación final es que el Ejército del Potomac cuenta con 5 UM y los confederados también tienen 5 UM, una de las cuales está en la brigada de caballería de Stuart).



El Ejército del Potomac de McDowell se desplaza a Manassas. J. Johnson intercepta desde el valle (con la carta n.º 102).

En el segundo desplazamiento de la campaña, Banks, junto con 2 UM, avanza desde Harper's Ferry (VA) a Winchester (VA). Finalmente, como tercer desplazamiento, Buell toma 6 UM (y también a Rosecrans) de Cincinnati (OH) y se desplaza a Falmouth, Lexington y Somerset, retrocede hacia Lexington, va a Frankfort, Louisville y acaba en Lebanon (KY). Buell deja 1 UM en cada espacio y acaba su desplazamiento en Lebanon (KY) con 1 UM y Rosecrans. VP de la Unión: 96(–); VP de la Confederación: 96(–).

Cuarta ronda estratégica de la Confederación

La última carta en la mano del jugador confederado es «Intervención extranjera». Puesto que la VP de la Confederación es inferior a 110, y se trata de su última carta, tiene que jugarla para operaciones. El jugador confederado decide crear el Ejército de Virginia del Norte con esta carta. *Nota histórica: un jugador más agresivo probablemente atacaría Kentucky, pero por diversas razones políticas y logísticas, el Sur permaneció muy pasivo durante este período*. Retira los generales y la brigada de caballería a su marcador de ejército, con Joe Johnson al mando (no se aplica ninguna penalización a la VP, pues el único general en el mapa que tiene mayor influencia política es A.S. Johnson, y este ya está al mando de un ejército). Coloca la ficha del Ejército de Virginia del Norte en el mapa. VP de la Unión: 96(–); VP de la Confederación: 96(–).

Cuarta ronda estratégica de la Unión

La Unión aún tiene dos cartas, y a la Confederación ya no le queda ninguna, por lo que el jugador de la Unión juega sus dos últimas cartas sin oposición alguna. Juega la carta «CSS *Hunley*» como un punto de operaciones y releva a McDowell del mando. Como McDowell perdió una batalla mediana (no una grande), la Unión sufre la penalización de 6 VP en su totalidad y pone a McClellan al mando del Ejército del Potomac. La influencia política de McClellan es superior a la de Burnside, por lo que no se penaliza la VP. Retira a McDowell y lo coloca en el marcador de turnos, de modo que vuelva durante la próxima fase de refuerzos. VP de la Unión: 90(–); VP de la Confederación: 96(–).

Quinta ronda estratégica de la Unión

Como última carta, la Unión juega el evento «El Plan Anaconda» y aumenta el valor de bloqueo naval de 1 a 2, tras lo cual se acaban las rondas estratégicas. VP de la Unión: 90(–); VP de la Confederación: 96(–).

Durante la fase de control político se coloca un indicador de CP (o se le da la vuelta) en todos los espacios con UM de infantería en situación de suministro. La Confederación obtiene el control de Springfield (MO). La Unión obtiene el control de:

MO: Jefferson City y Rolla (la Unión tiene 7 indicadores de CP en MO)
WV: Wheeling y Lewisburg (la Unión tiene 5 indicadores de CP en WV)
KY: Falmouth, Lexington, Frankfort, Lousville, Somerset y Lebanon (la Unión tiene 6 indicadores de CP en KY)
VA: Winchester
GA: Fort Pulaski

Ahora se determina el control de los estados y se conoce el impacto de la conquista de Fort Pulaski. La Unión ahora controla WV y MO, y gana 1 VP por Fort Pulaski. La VP de la Unión aumenta de 90 a 108 (+5 VP por WV, +10 VP por MO, +1 VP por Fort Pulaski y +2 VP por los hados de la guerra). Al ganar el control de WV, el jugador de la Unión coloca un indicador de CP en Franklin y otro en Charleston (WV). Misuri también está controlado por la Unión y por ello coloca uno de sus indicadores de CP en Greenville (MO). La Unión no puede colocar ningún indicador de CP en Springfield ni en Nueva Madrid (MO), ya que en estos espacios hay UM confederadas. Para indicar su control sobre estos estados, el jugador de la Unión coloca indicadores de CP en las correspondientes casillas de control de estado. Finalmente, el Sur pierde 1 VP por la pérdida de Fort Pulaski, por lo que la VP de la Confederación disminuye a 95(–).

Durante la fase de desgaste, la Unión pierde 3 UM, a saber: 1 UM del Ejército del Potomac en Frederick (MD), más 2 UM de Cairo (IL), en donde había 7 UM. Por su lado, los confederados pierden 4 UM, concretamente 1 UM en cada uno de los espacios de Nashville (TN), Manassas (VA), Springfield (MO) y Columbus (KY). Los valores de VP al final del segundo turno son 108(+) para la Unión y 95(–) para la Confederación. Antes de empezar el tercer turno, hay que volver a barajar el mazo de cartas, ya que la carta «Intervención extranjera» se jugó para operaciones. Atención: ¡no volváis a añadir al mazo las cartas que han sido eliminadas de la partida!

Otoño de 1861

En el turno 3 de la partida, únicamente se ejecutan los pasos *b* y *c* de la fase de refuerzos. Como parte de su desplazamiento estratégico, la Unión lleva a cabo los siguientes desplazamientos (que implican un total de 12 UM, por debajo del máximo permitido, que es 15):

1) 4 UM (de las cuales 1 UM de Lexington, otra de Falmouth, otra de Louisville y otra de Frankfort) se desplazan a Lebanon (KY)
2) 1 UM de San Luis (IL) a Cairo (IL)
3) 2 UM de Jefferson City (MO) a Cairo (IL)
4) 2 UM de Rolla (MO) a Cairo (IL)
5) 1 UM de Indianápolis (IN) a Lebanon (KY)
6) 1 UM de Wheeling (WV) a Lebanon (KY)
7) 1 UM de Ironton (MO) a Cairo (IL)

Por su parte, la Confederación lleva a cabo los siguientes desplazamientos estratégicos (que implican un total de 3 UM, por debajo del máximo permitido, que es 7):

1) 1 UM de Nashville (TN) a Dover (TN)
2) 1 UM de Manassas (VA) a Strasburg (VA)
3) 1 UM de Mobile (AL) a Columbus (KY)

En el paso *c* de la fase de refuerzos, se colocan nuevos generales en el mapa. El general de la Unión McDowell se coloca en Frederick (MD), con el Ejército del Potomac. Cuando se revelan los generales confederados, son Van Dorn en Springfield (MO) y Pemberton en Fort Sumter (SC). Con ello finaliza la fase de refuerzos abreviada. La partida prosigue con el reparto de cartas; según el marcador de turnos, cada jugador recibe seis cartas.

La mano de la Unión es:
El algodón es el amo (26) *Copperheads* (2)
Buques blindados fluviales (67) Andrew Foote (57)
Campaña principal (83) Incursiones guerrilleras en Misuri (13)

La mano de la Confederación es:
Traición antes de la guerra (24) El caso Trent (52)
Campaña principal (84) Batalla de Ball's Bluff (73)
Brasil reconoce la Confederación (48)
La Confederación reconoce KY, MO, MD y DE (47)

Según lo especificado en la regla 3.3.1, el jugador confederado declara que no va a jugar ninguna carta de campaña, de manera que la Unión empezará con la primera ronda estratégica.

Primera ronda estratégica de la Unión
La Unión juega el evento «El algodón es el amo» y la Confederación pierde 2 VP. VP de la Unión: 108(+); VP de la Confederación: 93(–).

Primera ronda estratégica de la Confederación
La Confederación juega el evento «Traición antes de la guerra» y coloca fuertes en Nueva Madrid (MO) y Manassas (VA). La carta se elimina de la partida. VP de la Unión: 108(+); VP de la Confederación: 93(–).

Segunda ronda estratégica de la Unión
La Unión juega «*Copperheads*» como 2 puntos de operaciones y crea el Ejército del Cumberland en Lebanon (KY) con 7 UM. Buell asume el mando del ejército, pero la Unión recibe una penalización de 5 VP (–2 VP porque Butler y Fremont tienen mayor influencia política que Buell y –3 por los hados de la guerra). VP de la Unión: 103(–); VP de la Confederación: 93(–).

Segunda ronda estratégica de la Confederación
La VP de la Confederación aumenta en cinco gracias a la carta «Brasil reconoce la Confederación» (+3 VP por la carta y +2 por los hados de la guerra). La carta se elimina de la partida. VP de la Unión: 103(–); VP de la Confederación: 98(+).

Tercera ronda estratégica de la Unión
La Unión juega como evento la carta «Buques blindados fluviales» y así aumenta su modificador de asalto anfibio de cero a dos. VP de la Unión: 103(–); VP de la Confederación: 98(+).

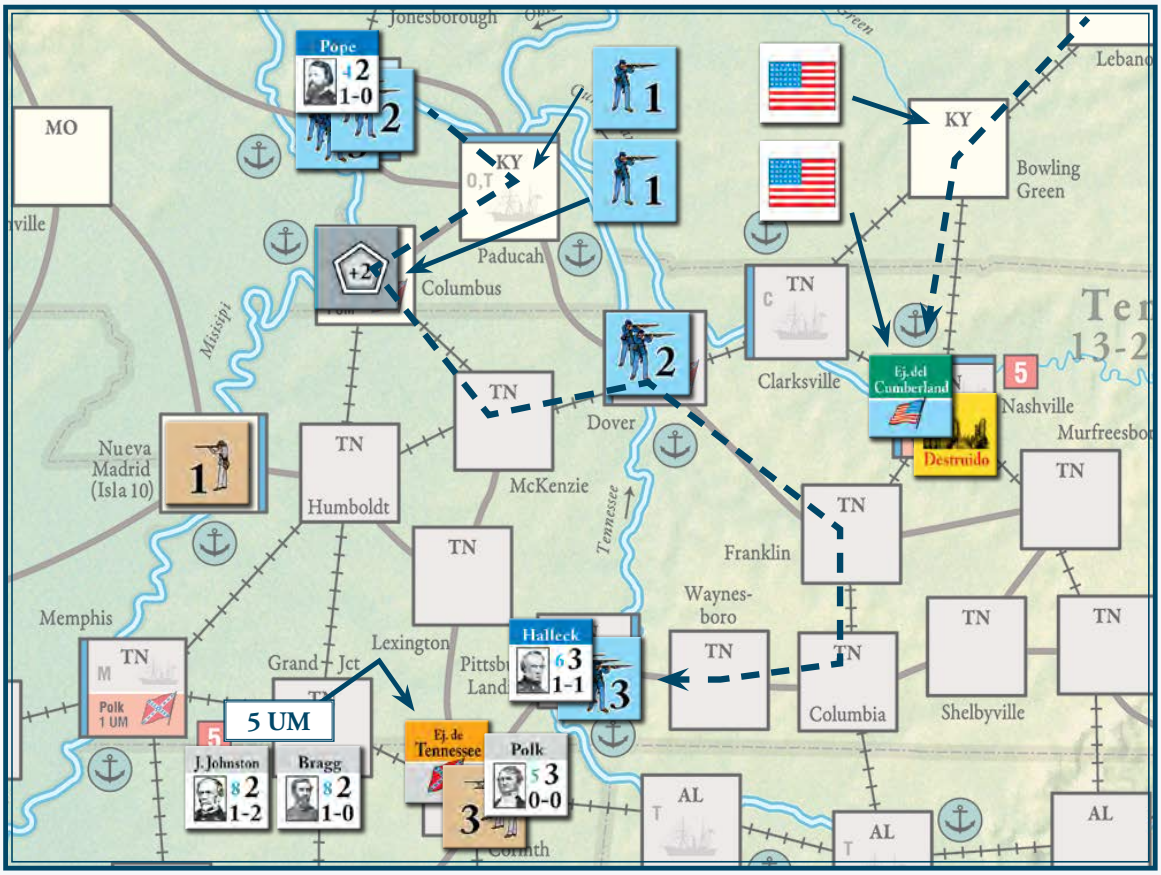
Tercera ronda estratégica de la Confederación
La Confederación juega el evento «La Confederación reconoce KY, MO, MD y DE» y añade 2 UM en Springfield (MO). La carta se elimina de la partida. VP de la Unión: 103(–); VP de la Confederación: 98(+).

Cuarta ronda estratégica de la Unión
La Unión juega «Andrew Foote» y ejecuta un asalto anfibio. Coge 3 UM de Cairo (IL) y las desplaza a Dover (TN) para asaltar el fuerte. La batalla es pequeña (3 UM de la Unión contra 2 UM confederadas). En primer lugar, se calculan los modificadores para el asalto anfibio: la Unión obtiene +4 (m.t.d. +2 de asalto anfibio y +2 por la carta) mientras que la Confederación obtiene +2 por el fuerte; el resultado neto es que la Unión obtiene un m.t.d. +2 en la batalla. Ningún bando tiene ventaja por la proporción de fuerzas ni líderes, de modo que ambos lanzan un dado. La Unión obtiene un 5 (+2 = 7) y la Confederación, un 3, sin modificadores. Ambos bandos pierden 1 UM, pero la Unión logró un resultado con asterisco, de modo que la Unión es la vencedora de la batalla. La UM confederada superviviente se retira a Franklin (TN). Las 2 UM de la Unión ocupan Dover (TN) y finalizan su desplazamiento. La ficha de fuerte confederado se retira del mapa y está disponible para su reubicación. La Unión obtiene 3 de VP (1 por eliminar el fuerte confederado y +2 por los hados de la guerra), mientras que la VP de la Confederación se reduce en 4 (1 VP por la pérdida del fuerte y –3 por los hados de la guerra). VP de la Unión: 106(+); VP de la Confederación: 94(–).

Cuarta ronda estratégica de la Confederación
El jugador confederado usa su carta «Campaña principal» para retroceder, ahora que sus líneas se han roto en el oeste. El Ejército de Tennessee en Nashville se desplaza a Corinth (MS) a través de Decatur (AL) y recogiendo la UM de Franklin (TN). El general Polk en Nueva Madrid (MO) deja 1 UM en el espacio y se desplaza a Columbus (KY), donde recoge las 3 UM que hay y prosigue hasta Corinth (MS). El Ejército de Virgina del Norte se repliega hacia Fredericksburg (VA), abandonando su fuerte en Manassas, que permanece en el mapa como un fuerte sin guarnición. VP de la Unión: 106(+); VP de la Confederación: 94(–).

Quinta ronda estratégica de la Unión
La Unión también juega su carta «Campaña principal» para intentar aprovechar su éxito en el Oeste. El Ejército del Potomac se desplaza de Frederick (MD) a Manassas (VA), con lo que elimina el fuerte sin guarnición y gasta un punto de desplazamiento adicional para colocar un indicador de control de la Unión en ese espacio. Halleck desplaza un cuerpo con 4 UM que parte de Cairo y pasa por Paducah (KY), donde deja 1 UM, por Columbus para eliminar el fuerte y dejar otra UM, por Dover (donde recoge una de las dos UM) y luego por Franklin, Columbia y Waynesboro (TN) hasta llegar a Pittsburg Landing (TN), para un total de seis puntos de movimiento gastados. El Ejército de Tennessee intenta una intercepción pero su tirada da un 6 (falla). El Ejército del Cumberland se desplaza a Bowling Green (KY) y gasta un punto de movimiento adicional para colocar ahí un indicador de control; luego entra en Nashville (TN) y gasta ahí otro punto de movimiento adicional y así destruye el centro de recursos a causa de la colocación del indicador de control. Ello aumenta la VP de la Unión en 7 (+5 VP por Nashville y +2 VP por los dos fuertes eliminados); la VP de la Confederación, por su parte, se reduce en 7 (–5 VP por Nashville y –2 por los dos fuertes). VP de la Unión: 113(+); VP de la Confederación: 87(–).

Quinta ronda estratégica de la Confederación
El jugador confederado juega la carta «Batalla de Ball's Bluff» para aprovechar su evento. Así, retira 1 UM del Ejército del Potomac. VP de la Unión: 113(+); VP de la Confederación: 87(–).



El ejemplo muestra la situación tras la cuarta ronda estratégica de la Confederación y la quinta de la Unión. Polk con 3 UM se une al Ejército de Tennessee procedente de Nashville. Halleck abandona Cairo con 4 UM, recoge una más en Dover y finaliza su desplazamiento en Pittsburg Landing. Buell, con el Ejército del Cumberland, marcha hacia Nashville y gasta puntos de movimiento adicionales para colocar indicadores de control en Bowling Green y Nashville.

Sexta ronda estratégica de la Unión

La Unión juega la carta «Incursiones guerrilleras en Misuri» para 2 puntos de operaciones y así colocar sendos indicadores de control en Columbus y Paducah (KY). VP de la Unión: 113(+); VP de la Confederación: 87(–).

Sexta ronda estratégica de la Confederación

La última carta del turno es «El caso Trent», que permite aumentar la VP de la Confederación en siete (+5 VP por el evento y +2 VP adicionales por los hados de la guerra). La carta se elimina de la partida. VP de la Unión: 113(+); VP de la Confederación: 94(+).

Durante la fase de control político, se colocan indicadores de control (o se les da la vuelta) en todos los espacios con UM de infantería en situación de suministro. La Confederación no obtiene el control de ningún nuevo espacio. La Unión obtiene el control de:

KY: Bowling Green (la Unión tiene 9 indicadores de CP en KY)

TN: Dover y Pittsburg Landing

A continuación se determina el control de estados. La Unión obtiene el control de KY. La VP de la Unión aumenta de 113 a 123 (+10 VP por KY), se coloca un indicador de CP en la casilla de control de estado de KY y con ello finaliza la fase de control político.

La Unión debe comprobar su fatiga de guerra en cada turno de otoño [12.9], mientras que la Confederación debe evaluar una penalización equivalente (el remordimiento por la guerra) si ya se ha producido la proclamación de emancipación. Como aún no se ha jugado la emancipación, solamente la Unión sufre una penalización, que en este caso es de 5 VP en este momento del juego. La VP de la Unión se reduce de 123(+) a 115(–) (–5 VP por fatiga de guerra y –3 VP por los hados de la guerra).

Durante la fase de desgaste, la Unión pierde 5 UM (1 UM en Pittsburg Landing, en Cairo y en Manassas y 2 UM en Nashville), mientras que la Confederación pierde 4 UM (2 UM en Corint y 1 UM en Fredericksburg y en Springfield). Los valores de VP al finalizar el tercer turno de la partida son: Unión 115(–) y Confederación 94(+). Es el último turno del escenario de 1861, que se salda con una victoria de la Unión.

NOTA. Para llegar a la situación del despliegue inicial del escenario de 1862, deberíais dar a cada bando un desplazamiento adicional de reorganización para llevar a los generales a las localizaciones correctas, crear el Ejército del Cumberland (de la Unión) y añadir los refuerzos.

Glosario

Brigada de caballería. Combinación de un general de caballería y una unidad militar. Se considera como una unidad militar a efectos de combate y puede usar las capacidades intrínsecas de su general de caballería en cuestiones de mando y como modificador. A todos los efectos, un general de caballería es un general subordinado. Una brigada de caballería se crea en el mismo instante en que un general de caballería entra en el juego como refuerzo. En ningún caso una ficha de general de caballería puede estar en el mapa; únicamente en el marcador de turnos.

Capacidad de combate. Indicación de la capacidad de un general para dirigir una batalla, retirarse antes de una batalla y resolver las situaciones de interceptación. Cada general posee una capacidad de combate ofensiva y una defensiva. Cuando se activa y se desplaza un general, este usa su capacidad ofensiva en todos los aspectos del juego. Si el general no es la fuerza activa y no se desplaza, este usa su capacidad defensiva en todos los aspectos del juego, en particular para interceptar y retirarse antes de la batalla. En todos los casos, en una batalla, el atacante usa su capacidad ofensiva y el defensor usa su capacidad defensiva, incluso si la batalla se produce como resultado de una intercepción que ha tenido éxito (el jugador que intercepta continúa siendo el defensor).

Capacidad estratégica. El valor de una carta de operaciones necesario para permitir que el general se desplace durante una ronda estratégica.

Carta de estrategia. Carta que posee un valor de operaciones (de 1 a 3) y un evento, lo que permite jugarla, respectivamente, como una carta de operaciones (y usar el valor de operaciones indicado en la carta) o como una carta de evento (e implementar así las instrucciones del evento). Un jugador puede usar una carta de operaciones para construir fuertes, desplazar unidades militares (con o sin generales y/o indicadores de ejército), crear ejércitos, colocar indicadores de CP y relevar generales al mando de un ejército. Ciertos eventos de las cartas solo pueden ser jugados por uno de los bandos, pero el uso de la carta como carta de operaciones siempre está disponible para ambos jugadores. «Proclamación de emancipación» e «Intervención extranjera» son eventos especiales que, si son posibles, tienen que ocurrir.

Conflicto naval. Durante la Guerra de Secesión, el conflicto naval tuvo lugar en forma de dos tipos distintos de operaciones: el bloqueo marítimo y las operaciones combinadas de la Unión. En el juego, el bloqueo se gestiona de manera abstracta mediante las diversas reglas de refuerzos de la Confederación; las operaciones navales y combinadas de la Unión, en cambio, se ponen en práctica mediante mecanismos que permiten a la Unión ejercer el control fluvial y realizar operaciones anfibias. Los fuertes, los buques blindados y otras defensas navales del Sur ayudan a la Confederación en la protección de sus ríos (especialmente el Misisipi) y sus puertos principales frente a los ataques de la Unión.

Control de los estados. A efectos de voluntad política, la Unión controla un determinado estado cuando el jugador de la Unión controla (v. *control político*) el número requerido de espacios en un estado confederado (la cantidad indicada en el mapa) Y en ese estado no hay ningún centro de recursos sin destruir ni puertos para rompedores de bloqueo abiertos. Una vez que un estado confederado se somete al control de la Unión, ya no puede volver a manos de la Confederación. Los estados fronterizos (Misuri, Virginia Occidental y Kentucky) empiezan el escenario de 1861 y el de la campaña completa como neutrales (no están controlados por ningún bando). Una vez que un determinado estado fronterizo se somete al control de la Unión, este se convierte en un estado de la Unión y permanece bajo su control durante el resto de la partida. En cambio, si el jugador confederado es el primero en controlar dicho estado fronterizo, la Unión puede obtener después el control de ese estado.

Control político. Para el Norte, la guerra consistía en defender la Constitución y proseguir con el conflicto hasta derrotar a los rebeldes confederados. Para el Sur, se trataba de defender la soberanía sobre su territorio y su independencia. Así, para ambos bandos, la Guerra de Secesión fue una lucha para romper la voluntad política del oponente. La medida del éxito de un jugador a lo largo de la partida es su capacidad para propagar la voluntad de su bando sobre su oponente, algo que se representa con los indicadores de control político (CP). Los jugadores obtienen control político mediante operaciones militares y usando diversos eventos políticos a fin de extender su dominio estratégico. Los indicadores de CP también indican líneas de comunicación. A efectos del juego, se supone que un espacio que al inicio de la partida estaba bajo control de un bando contiene un indicador de CP, a no ser que un indicador de CP enemigo esté presente (de este modo se evita que el mapa se llene demasiado). Cuando las reglas requieren la presencia de un indicador de CP, dichos espacios, aunque sin ningún indicador, cumplen este requisito. Todos los espacios de los estados fronterizos (es decir, los de Misuri, Virginia Occidental y Kentucky) empiezan la partida como espacios neutrales y están controlados por el bando que tenga un indicador de CP en ellos. La presencia de una fuerza no cambia el bando que controla ese espacio; únicamente los indicadores de CP determinan el control.

Ejército. Grupo de fichas que se desplazan conjuntamente y que está formado por un indicador de ejército más los generales y unidades militares (UM) asociadas.

Espacio. Cada una de las diferentes localizaciones que se muestran en el mapa. Cada espacio contiene algunos o todos los datos que se detallan a continuación: estado al cual pertenece, presencia de un puerto (se indica con el símbolo de puerto) y su posible valor de voluntad política en el caso de que se trate de un centro de recursos confederado. Los espacios están conectados a otros espacios por líneas, las cuales pueden ser de tres tipos: carretera, ferrocarril y río. Se considera que una conexión ferroviaria también representa una conexión por carretera. Los generales y las unidades de combate se desplazan de un espacio a otro a través de estas líneas de conexión. Se dice que un espacio que está conectado a otro espacio por una línea (carretera, ferrocarril o río) es adyacente a este. Se considera que los puertos costeros poseen una conexión fluvial imaginaria con otros puertos y con sus fuertes costeros asociados, y esta consideración es importante para el desplazamiento estratégico. En general, entrar en cualquier espacio del mapa cuesta un punto de desplazamiento (PD).

Espacio favorable a la Unión. La división entre estados del Norte y del Sur no fue muy clara en todos los estados, especialmente en aquellos estados fronterizos. Maryland se mantuvo dentro de la Unión pese a ser partidaria de mantener la esclavitud. Kentucky, otro estado esclavista, se declaró totalmente neutral en la guerra. En Misuri, el gobernador era secesionista, pero la convención nacional no. Algunos estados sudistas como Virginia, Tennessee o Carolina del Norte se separaron de la Unión después de la Batalla de Fort Sumter, con la

guerra ya empezada. Estas situaciones complejas propiciaron muchos conflictos internos dentro de los estados fronterizos. La Unión mantuvo tropas en Baltimore durante toda la guerra porque no se fiaban del gobierno de Maryland. Kentucky fue invadida por ambos bandos pese a declararse neutral. En Misuri estalló una cruel guerra civil dentro del estado entre *bushwhackers* y *jayhawkers*. Los condados occidentales de Virginia votaron por rechazar la secesión y mantenerse dentro de la Unión y se proclamaron como un nuevo estado separado de Virginia, llamado Virginia Occidental. En Tennessee y las Carolinas, los favorables a la Unión no tenían tanta fuerza como para disputar el destino de su estado, pero los gobiernos confederados de esos estados nunca tuvieron bajo control a los condados unionistas. Esto se representa en el juego con los espacios favorables a la Unión, simbolizados en el mapa como espacios de color gris confederado pero con una banda de color azul de la Unión. La Confederación tiene varias limitaciones para colocar refuerzos en estos espacios.

Fuerte. En el juego, los hay de dos tipos: los fuertes costeros están impresos en el mapa, mientras que las fichas de fuerte pueden construirse y pueden ser eliminadas posteriormente como consecuencia de una acción del enemigo. Un fuerte que no contiene ninguna unidad militar en su mismo espacio se considera que está sin guarnición. Un fuerte (ya sea el símbolo o una ficha) representa a la fortificación propiamente dicha, sus cañones y las dotaciones que los manejan, lo que hace aproximadamente un total de 2.500 hombres. Como consecuencia, aunque un fuerte sin guarnición tiene 0 UM, se considera una UM a todos los efectos del juego, como por ejemplo para impedir la colocación de refuerzos enemigos, bloquear líneas de comunicación y afectar a las batallas. Un jugador puede construir un fuerte al jugar una carta de evento o de operaciones en un espacio que controle. En algún caso poco frecuente, al eliminarse el indicador de control político del espacio ocupado por un fuerte, puede ocurrir que un fuerte se encuentre en un espacio controlado por el enemigo. Sin embargo, esta situación no tiene ningún efecto en la capacidad del fuerte para permanecer en el espacio, una vez construído.

Fuerza. Término usado para referirse, de manera general, a un conjunto de UM con o sin indicador de ejército o generales.

General. Persona reconocida y destacada, con rango de oficial general del ejército y que, históricamente, estuvo un largo período al frente de sus tropas durante la Guerra de Secesión. Por tanto, en el juego únicamente se utilizan líderes militares con rango superior e, indudablemente, todos los más importantes aparecen en el juego. Otros generales destacados, pero menos relevantes, están representados por cartas de evento. Cada general está representado por una ficha con su nombre, capacidad estratégica, capacidad de combate ofensiva y defensiva e influencia política. Con frecuencia, un general no aparecerá en la partida hasta aquel momento de la guerra en que empezó a tener un papel importante al mando de un ejército.

Voluntad política (VP). Medida de la resistencia política de un bando, necesaria para continuar luchando y alcanzar sus objetivos. Diversos eventos en el juego (resumidos en el reglamento) cambian la voluntad política de un bando de una dirección positiva a una negativa, o viceversa. La voluntad política se usa en diversos aspectos del juego para determinar la victoria y el resultado de determinados eventos políticos.

Unidad militar (UM). Cada una de las fichas con el dibujo de uno o varios soldados. En general, en este reglamento nos referimos a estas unidades de infantería con el término de *unidad militar* (UM) de infantería. El número visible en la ficha de UM es el número de UM presentes. Cada UM equivale aproximadamente a una división (unos 6.000 hombres). Todas las unidades de infantería son idénticas en cuanto a sus efectivos, y su color indica a qué bando pertenecen. Cuando se coloca un general de caballería en el mapa junto con 1 UM de infantería, ambas fichas se reemplazan por una brigada de caballería, cuya ficha representa tanto al general de caballería como a 1 UM de caballería. Esta última forma parte de una brigada de caballería y no puede existir por sí misma, fuera de la brigada. Las UM de infantería pueden considerarse como monedas; así, las fichas de UM de diferentes valores pueden intercambiarse en cualquier momento, como mejor convenga a los jugadores, siempre y cuando no se altere el total de UM de infantería en un espacio determinado.

Lista de abreviaturas

CP: control político
JC: jugador de la Confederación
JU: jugador de la Unión
LC: línea de comunicación
OP: operaciones
PD: punto de desplazamiento
RB: rompedor de bloqueo
UM: unidad militar
VP: voluntad política

Abreviaturas de los estados

AR: Arkansas
AL: Alabama
DE: Delaware
FL: Florida
GA: Georgia
IL: Illinois
IN: Indiana
KY: Kentucky
LA: Luisiana
MD: Maryland
MI: Misisipi
MO: Misuri
NC: Carolina del Norte
NJ: Nueva Jersey
OH: Ohio
PA: Pensilvania
SC: Carolina del Sur
TN: Tennessee
TX: Texas
VA: Virginia
WV: Virginia Occidental

Notas del autor

Este es el tercer juego basado en el sistema que se creó para *We The People*. Uno de los aspectos cruciales de diseño que quería reflejar en este juego eran las enormes dificultades que tuvieron Lincoln y Davis para coordinar las operaciones entre los distintos teatros. El sistema de cartas trata esta cuestión muy fácilmente, pero durante las pruebas de jugabilidad se observó que había demasiada actividad militar en las fases iniciales de la guerra. Por ello fue necesario restringir el número de cartas de estrategia que se reparten antes de 1862. Esta restricción reflejaba la movilización y formación necesarias para poner en marcha la guerra.

Otro problema importante al que se enfrentaron ambos presidentes fue la dificultad para sustituir a los generales al mando que tenían apoyo político. El coste en voluntad política refleja la pérdida de soporte político causada por tales acciones. Otra sutileza del sistema es la pérdida de varias cartas con valor 3 de operaciones cuando se usan como evento. Esto hace que aumente la presión en ambos bandos para reemplazar a los generales al mando con capacidad estratégica de 3 por otros con capacidades más bajas, o se verán lastrados por una menor probabilidad de desplazamiento debida a la distribución de las cartas.

Uno de los mayores cambios de este juego respecto a los dos anteriores de la serie es la sustitución de las cartas de batalla por una tabla de resultados del combate más tradicional. Tenía dos razones para ello; en primer lugar, quería que en el mazo hubiera el máximo número de cartas de estrategia, a causa de la duración de la partida y de la necesidad de volver a barajar las cartas al menos una vez. En segundo lugar, las numerosas situaciones de combate harían que el juego se ralentizase si se usaran las cartas de batalla. Una consideración importante de la TRC es que refleja algo que la mayoría de juegos ambientados en este conflicto no reproducen correctamente; y es que existen abundantes trabajos de investigación, incluyendo el mío, que muestran que la proporción de fuerzas no influenciaba demasiado en el resultado del combate. La magnitud de la batalla tenía un impacto bastante mayor en el tipo de bajas infligidas y esto queda reflejado en la clase de resultados que pueden obtenerse en la TRC.

La parte del diseño que pasó más revisiones fue el juego naval. La intención era captar la importancia de la ventaja naval y fluvial de la Unión sin que ello dominara el diseño. En cada revisión se consiguió amalgamar más detalles y reunirlos en un conjunto más simplificado de procedimientos. Diría que esta última versión satisface todos mis objetivos, a la vez que se mantiene fiel a la historia.

Teniendo en cuenta el enfoque más centrado en la maniobrabilidad de la guerra, el mapa tiene ahora un número considerablemente mayor de espacios que en los dos diseños anteriores. Esto os permitirá llevar a cabo las campañas de la guerra y, en consecuencia, añade también la posibilidad de ajustar la duración de la partida. Al proporcionaros un escenario para cada año del conflicto y la posibilidad de acabar la partida al final de ese año, deberíais poder personalizar vuestra experiencia lúdica con *For The People* y adaptarla a vuestra disponibilidad.

Notas del autor a la 2.ª edición de *For the People* (publicada en el año 2000)

For The People ha sido una interesante odisea de dos años desde que se publicó en agosto de 1998. Para empezar, el día después de su publicación, Monarch Avalon anunció que había vendido Avalon Hill a Hasbro, lo que comprometía seriamente el futuro apoyo al juego. Además, la tirada inicial de 1500 ejemplares se vendió por completo en menos de seis semanas, con pocas perspectivas de nuevas ediciones mientras Hasbro ponía orden en el catálogo que había comprado.

He sido bendecido con una hija muy inteligente (Lara), que me construyó un sitio web. Esto me permitió atender a los propietarios del juego mientras las cosas estaban liadas en AH. Una de mis políticas personales es que daré todo mi apoyo a cualquier juego que diseñe durante todo el tiempo que sea capaz. Escribí artículos de ayuda que habrían aparecido finalmente en la revista *General*, pero afortunadamente descubrí que internet se mueve a la velocidad de la luz. La ayuda para el juego era más asequible de este modo que no como yo lo hacía hasta entonces, mediante el soporte ofrecido en la revista. El juego consiguió unos leales seguidores y yo pude responder a las preguntas sobre las reglas y cerrar algunos pequeños agujeros que necesitaban corregirse. Estoy en deuda con Mark Simonitch, por ayudarme plenamente en mi trabajo y de manera voluntaria. Su aportación al *hobby* es de gran valor. Gracias a nuestra colaboración continuada pudimos actualizar el reglamento que estaba disponible gratuitamente en el web de *For The People*. Lo mejor de esta etapa en la evolución del juego es que, en la edición de Origins de 1999, ganó el premio Charles Roberts al mejor juego ambientado en un período anterior a la Segunda Guerra Mundial.

Para resumir una larga historia, en abril del 2000, Hasbro decidió oficialmente que el juego no encajaba en su actual línea de juegos y me devolvió los derechos. Yo se los entregué rápidamente a GMT Games para que publicara de nuevo el juego. Quiero agradecer a los responsables de Hasbro que esta transición haya sido bastante fácil y rápida. Lo que tenéis en vuestras manos es el fruto de este viaje. ¿Y qué es lo que ha cambiado?

La respuesta breve es que no han cambiado demasiadas cosas, pero las que han cambiado son importantes. Uno de mis compromisos para la primera edición fue mantenerla dentro de los parámetros de *We The People*, en lo que se refiere a complejidad. Pero incluso para los desarrolladores de AH resultó ser un diseño demasiado complejo. Uno de los distintivos de esta edición es mi deseo de recuperar más contenido histórico para el juego.

Ahora los generales tienen capacidad ofensiva y defensiva, lo que me permitió diferenciar aún más a los principales líderes militares. Los jugadores ya no se preguntarán por qué poner a McClellan al frente de un ejército en vez de buscar cualquier detalle en las reglas para evitar usarlo a él o a otros líderes inferiores. También he vuelto a evaluar las capacidades que les había otorgado, basándome en otros dos años de investigación que son parte esencial de un juego grande sobre la Guerra Civil Americana que estoy creando con mi buen amigo, y autor famoso, Richard Berg. No tan solo se han incrementado las capacidades de combate de los generales, sino

que ahora su influencia política, junto con el sistema de VP, crean un entorno para un uso más histórico del liderazgo militar. Este tema me tenía preocupado y es algo que he arreglado en esta edición.

Un cambio que mató dos pájaros de un solo tiro fue el impedimento de vadear un río allá donde haya un fuerte. A menos que se juegue con mucha precisión, el espacio de Washington era susceptible de ser capturado en la primera edición. Esta era, y todavía lo es, una característica importante del diseño de las campañas en el Este. Sin embargo, los fuertes del DC, aunque no tan buenos como históricamente se ha proclamado, fueron suficientes para evitar que el enemigo vadeara el río. El efecto secundario del hecho de que los ríos pudieran vadearse fácilmente era que los confederados no necesitaban usar el valle del Shenandoah para invadir el Norte. Asimismo, el jugador de la Unión tendía a no aumentar su capacidad de asalto anfibio, ya que le resultaba mucho más fácil cruzar el río con un ejército para destruir un fuerte como Fort Henry o Fort Donelson.

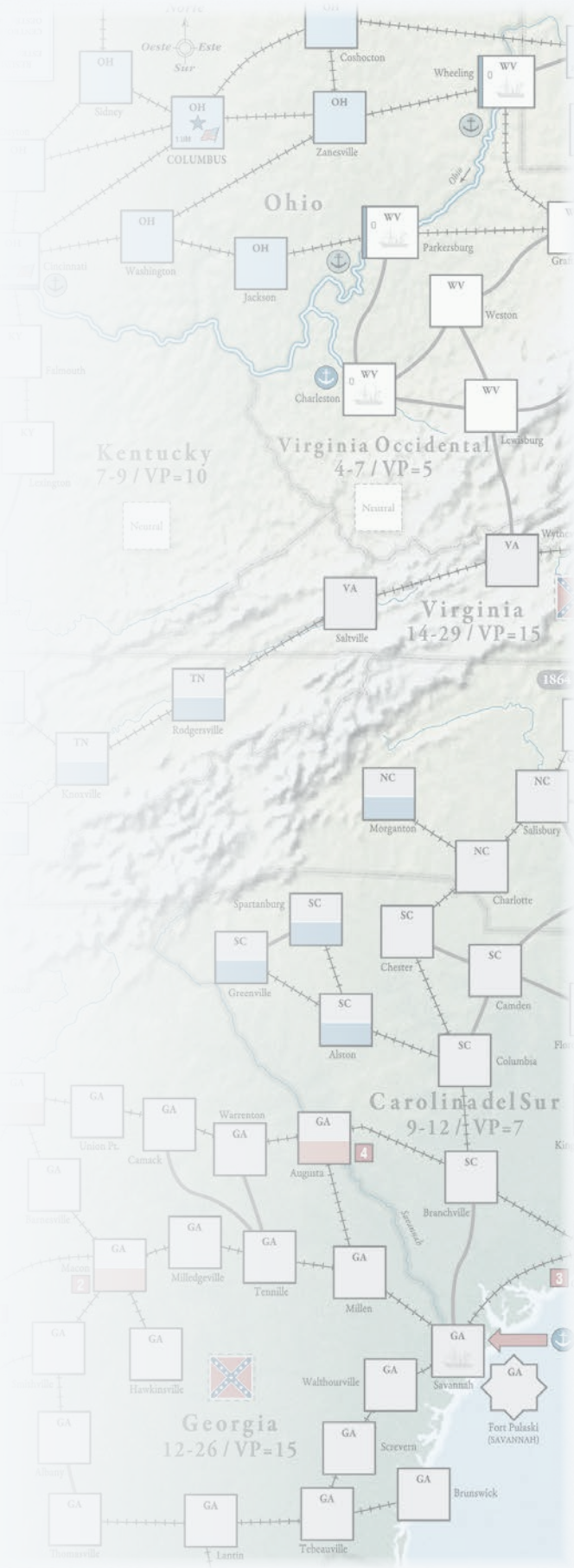
Este cambio aportó inmediatamente dos beneficios: por un lado, ahora el Sur debía atacar con flanqueos más amplios a través del valle del Shenandoah para amenazar Washington, haciendo que las maniobras tuvieran un sentido más histórico; por otro lado, ahora la Unión tenía que construir más buques blindados para aumentar su modificador de asalto anfibio, de modo que pudieran abrirse camino entre las defensas confederadas del Misisipi como en la guerra real. Esta es una de mis mejoras favoritas.

Y el último cambio importante en el diseño fueron las brigadas de caballería. Había demasiada confusión y lagunas en la primera edición en lo referente a la capacidad de las UM de colocar indicadores de CP, excepto cuando un general de caballería estaba presente. El problema se solucionó al conjugar las UM con el general y, además, pude mostrar con más exactitud la inversión que se realizó en las fuerzas montadas.

Por supuesto, ¿qué sería de una nueva edición sin un poco más de «sabor histórico»? Así, se han incluido unas cuantas reglas opcionales nuevas para aquellos que buscan esa pizca extra de historia. De los elementos añadidos, mi favorito son las nuevas cartas de concentración de la Confederación, las cuales proporcionan un poco más de factor sorpresa al juego.

Mi obsequio para el *hobby* es el sistema *We The People*, que ha engendrado un nuevo género de juegos al que muchos autores están contribuyendo con numerosas creaciones ya disponibles. Estoy muy satisfecho de que de este sistema se haya adoptado como un género básico en nuestro *hobby*. Espero que disfrutéis de esta edición tanto como yo lo he hecho mientras la creaba. Es raro, y no me ha pasado nunca antes, que haya tenido una tercera oportunidad. ¡Ojalá penséis que la he aprovechado al máximo!

—Mark Herman

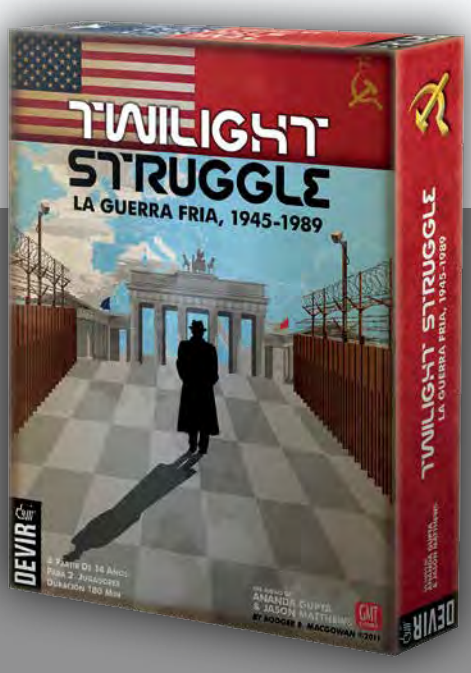


Listado de cartas de estrategia

La primera columna indica el número de carta; la segunda, su valor en OP y quién puede usar el evento (A = ambos, C = Confederación, U = Unión).

Carta	OP	Evento
1.	1-U	Morrales vacíos
2.	2-C	*Copperheads*
3.	1-A	¡Hacia Richmond!
4.	1-A	Error caro
5.	1-A	Disentería
6.	1-A	Emboscada
7.	1-A	Marcha por el fango
8.	1-A	Tres cigarros
9.	3-U	Clara Barton
10.	3-U	Dorothea Dix
11.	2-U	Nathaniel Lyon
12.	3-C	Intrigas en el gobierno
13.	2-C	Incursiones guerrilleras en Misuri
14.	3-U	La campaña del río Rojo
15.	1-C	Los hombres de Mosby
16.	2-U	La incursión de Grierson
17.	3-C	Encargados de compras de la Confederación
18.	2-U	Inflación en el Sur
19.	1-A	Belmont
20.	3 -C	Retraso en la producción armamentística de la Unión
21.	3-C	Agente de la Confederación en Europa
22.	3-C	Josiah Gorgas
23.	2-C	Suministro desde las Bermudas
24.	3-C	Traición antes de la guerra
25.	1-U	Degradación de los ferrocarriles confederados
26.	3-A	El algodón es el amo
27.	3-C	Los indios choctaw
28.	1-A	Franz Sigel
29.	2-U	La propuesta de Crittenden
30.	3-U	¡Gloria, aleluya!
31.	2-U	Contrabando de guerra
32.	3-C	Dixie Land
33.	1-C	Primera Brigada de Kentucky
34-36.	1-A	Unidades de élite
37.	2-C	Científico confederado
38.	2-C	Aumento de la producción de pólvora
39.	2-C	Disturbios de reclutamiento en Nueva York
40.	3-U	Llamada de emergencia para voluntarios
41.	2-C	Tennessee confederado
42.	2-A	Anarquía en Kentucky
43.	1-U	Kansas
44.	2-U	Virginia Occidental
45.	3-U	Escasez de alimentos
46.	1-U	Secesionistas a favor de la Unión en Tennessee
47.	3-C	La Confederación reconoce KY, MO, MD y DE
48.	3-C	Brasil reconoce la Confederación
49.	3-C	CSS *Alabama*
50.	1-C	CSS *Sumter*
51.	1-C	Torpedos confederados
52.	3-C	El caso Trent
53.	1-C	CSS *Arkansas*
54.	1-C	CSS *Virginia*
55.	1-C	CSS *Tennessee*
56.	1-C	CSS *Hunley*
57.	2-U	Andrew Foote
58.	2-U	David Porter
59.	2-U	David Farragut
60.	2-U	USS *Monitor*
61.	3-U	Ship Island/Key West
62.	2-C	Salmon Chase
63.	2-U	Captura de Beaufort/Port Royal
64.	1-U	El USS *Kearsage* hunde al CSS *Alabama*
65.	1-C	Fin de los 90 días de servicio militar en la Unión
66.	1-A	Batalla de Wilson's Creek
67.	2-U	Buques blindados fluviales
68.	2-U	Lincoln declara el bloqueo del Sur
69.	3-U	El Programa Naval
70.	2-U	Programa de construcción de buques blindados
71.	3-U	El Plan Anaconda
72.	2-U	La flota de monitores de John Ericsson
73.	1-C	Batalla de Ball's Bluff
74.	2-U	Crisis política
75.	2-C	Bloque de concentración occidental
76.	2-U	La gran sublevación de los sioux
77.	2-C	¡Basta de guerra!
78.	3-A	Asesor personal
79.	1-C	Aliados indios
80.	1-C	Resurgimiento religioso en el Sur
81.	3-A	Proclamación de emancipación
82.	3-A	Intervención extranjera
83-84.	3-A	Campaña principal
85-88.	3-A	Campaña secundaria
89.	1-C	Cañones cuáqueros
90.	3-C	Hábeas corpus
91.	2-C	Jefferson Davis concede patentes de corso
92.	2-C	Revueltas en Baltimore
93-96.	2-U	Junta de estrategia
97.	1-C	Davis recorre el Sur
98.	2-U	Operaciones en el cabo Hatteras
99.	3-A	Campaña secundaria
100.	3-C	Batalla de Shiloh
101.	3-C	Batalla de Chickamauga
102.	3-C	Primera batalla de Manassas
103.	3-A	Batalla de los Siete Días/Chattanooga
104.	1-A	Batalla de Big Bethel
105.	1-A	Destacamento de caballería
106.	3-C	Astilleros del Clyde (Escocia)
107.	1-C	Demoras de suministros por incursiones guerrilleras
108.	2-U	Disturbios en Richmond por la hambruna
109.	2-C	Líneas fortificadas
110.	3-U	El discurso de Gettysburg
111.	2-U	La incursión de Wilson
112.	2-C	Fuertes borrascas
113.	2-U	Las defensas de Washington
114.	3-U	Frederick Douglas
115.	2-C	Batalla de Galveston
116.	2-C	Flotilla fluvial confederada
117.	3-C	Puerto clandestino para rompedores de bloqueo
118.	3-C	Suministros desde México
119.	2-A	Guerra en el oeste
120.	1-A	Horace Greeley
121.	3-A	Campaña secundaria
122.	3-U	Crisis en el oeste
123.	1-A	Los hombres de Quantrill
124.	2-U	Deserciones en la Confederación
125.	1-U	Escasez de locomotoras en la Confederación
126.	1-U	Devastación del valle
127.	2-U	Reconversiones de buques en los astilleros de Brooklyn
128.	3-C	Escasez de suministros navales para la Unión
129.	2-C	Una mina hunde el USS *Cairo*
130.	3-U	Cañones de asedio de la Unión

Tú decides... táctica o estrategia



COMBAT COMMANDER EUROPA

CHAD JENSEN

Combat Commander: Europa es un juego para dos jugadores que simula acciones tácticas de infantería en la Segunda Guerra Mundial. Un jugador toma el mando de las tropas alemanas, mientras el otro dirige a los aliados (Unión Soviética o Estados Unidos). Desde el *bocage* de Normandía hasta las estepas ucranianas, los jugadores deberán gestionar con habilidad sus recursos y enfrentarse al omnipresente caos del campo de batalla.

TWILIGHT STRUGGLE
LA GUERRA FRÍA, 1945-1989

ANANDA GUPTA - JASON MATTHEWS

Twilight Struggle es un juego para dos jugadores que simula los 45 años de intriga, lucha de prestigio y conflictos militares ocasionales entre la Unión Sovietica y los Estados Unidos. El mundo entero es el escenario en el que los dos colosos luchan para mantener a salvo sus ideologías y sus formas de vida. El juego comienza entre las ruinas de la devastada Europa, cuando las dos superpotencias compiten sobre los escombros de la Segunda Guerra Mundial, y acaba en 1989, cuando solo los Estados Unidos se mantienen en pie.

DEVIR IBERIA SL
Calle Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.es

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford
CA 93232-1308
www.GMTGames.com