

Great Campaigns of the American Civil War Standard Basic Game Rules Version 1.1



Multi-Man Publishing

Licensed by:



Properties
Group

THE BATTLE ABOVE THE CLOUDS BY MORT KÜNSTLER
©1992 MORT KÜNSTLER, INC.

Grandes Campañas de la Guerra Civil Americana

Tabla de contenidos

1.- INTRODUCCION	3	Jackson	16
2.- CONCEPTOS BASICOS DE JUEGOS	3	Tipos de ataque	16
2.1 Componentes del juego	3	Acción de asalto	16
2.2 Fichas de juego	3	Lluvia	16
Unidades Militares	3	Desmoralización-2	16
Líderes	3	Ataques de Flanco	16
Marcadores de Información	4	7.5 Resultados de Combate	18
Ejemplo de Unidades	4	Significado de las letras	18
2.3 El Mapa	5	Resultados numéricos	18
Principales Terrenos	5	Aplicando Resultados	18
Lados de Hexágono/Hexágonos Especiales	5	Ejemplo de combate	18
2.4 Zonas de Control	5	Atrincheramientos y valores de combate	19
2.5 Radio de Mando	5	Eliminación de la Unidad y de Líder	19
2.6 Abreviaturas	5	7.6 Retiradas, Huidas y Avances	19
3.- SECUENCIA DE JUEGO BÁSICA	5	Restricciones a la Retirada	19
3.1 Fase de Eventos Aleatorios	5	Prioridades de Retirada	19
3.2 Fase de Transferencia de Líderes	5	Anulando las Prioridades de retirada	20
3.3 El Ciclo de Acción	5	Pérdida de Manpower	20
Fase de Acción	5	Principios Básicos de la Retirada	20
3.4 Fase de Recuperación	6	Retirarse hacia Hex. ocupados por enemigo	20
3.5 Fase de Actualización del Turno	6	Retirada Opcional del Defensor	20
4.- FASE DE CICLO DE ACCION	6	Avance después del Combate	20
4.1 La Fase de Acción	6	7.7 Retirada de Caballería	21
4.2 El Segmento de Iniciativa	6	Realizando una retirada de Caballería	21
Pasando	6	Modificadores Tirada/ Retirada de Caballería	21
4.3 Segmento de Activación	6	Caballería apilada con otras unidades	22
4.4 Final del Ciclo de Acción	6	Múltiples Retiradas de Caballería	22
5.- ACCIONES	6	7.8 Rechazando Flanqueos	22
5.1 Marcha	6	8.- RECUPERACION	22
Marcha Extendida	7	9.- ATRINCHERAMIENTOS	23
Marcha Forzada	7	Construyendo Atrincheramientos	23
5.2 Activación de Líder	8	Atrincheramientos(1862)SJV,HCR,SIV,OTR	23
5.3 Asalto	9	1862 Procedimiento de Atrincherarse	23
5.4 Quemar estaciones de Ferrocarril	10	Atrincheramientos(1863) SLB,RTG y BAC	23
Quién puede quemar estaciones de ferrocarril	10	1863 Procedimiento de Atrincherarse	23
Procedimiento	10	Atrincheramientos(1864) GTC	23
5.5 Atrincheramiento	10	Quitando Atrincheramientos	23
Quién puede atrincherarse	10	Efectos de los Atrincheramientos	23
6.- MARCHA Y MOVIMIENTO	10	Ataques de Flanco contra Hex. de Reducto	24
6.1 Reglas de Marcha	10	10.- PUENTES, PRESAS Y FERRYS	24
Movimiento	10	10.1 Puente de Pontones	24
Ataque	11	Construyendo puente de pontones	24
6.2 Reglas de Movimiento	11	Restricciones al Puente de Pontones	24
6.3 Movimiento de los Líderes	12	Construcción de Puentes de Pontones	25
Transferencia de Líder	12	Modificadores a la Tirada de Construcción	25
6.4 Apilamiento	12	10.2 Destruyendo Puentes y Ferrys	25
Marcadores de Fuerza	12	Destruyendo Puente de Pontones	25
6.5 Niveles de Fatiga	13	Desmantelamiento	25
7.- COMBATE	13	Destruyendo Puentes Permanentes/Ferrys	26
7.1 Ataques	13	Efectos Destrucción Puente Perm./Ferry	26
Objetivos de los Ataques	13	10.3 Reparando Puentes Permanentes/ Ferrys	26
Participación en Ataques	13	Restricciones Reparación	26
Participación en Defensa	13	Procedimiento Reparación	26
Restricciones al Ataque	13	11.- DESMORALIZACION	27
Procedimiento de ataque (Solo Unidades Marchando)	13	Efectos Desmoralización-1	27
Procedimiento de ataque (Sólo Acción de Asalto)	13	Efectos Desmoralización-2	27
Grandes Asaltos	14	Quitando Marcadores de desmoralización	27
7.2 Valores de Combate	15	12.- LLUVIA	27
7.3 Valores de Artillería	15	Lluvia	27
7.4 Modificadores a la Tirada de Dado	15	Efectos de la Lluvia	27
Modificador de Ratio	15	Río Vadeable	28
Modificador Táctico	15	Tabla del Número de Lluvia en Río Mayor	28
Modificador de Artillería	15	Tabla del Número de Lluvia en Río Mayor	28
Sumario del Modificador de Artillería	16	Efectos de no ser vadeable	28
Terreno	16	Cambios en el despliegue	28
Lee (no en RTG)	16	Inteligencia Limitada (Regla Opcional)	29
Longstreet	16	TABLAS	30

GCACW

REGLAS NORMALIZADAS DEL JUEGO BASICO VERSION 1.1 (Español)

1.0 INTRODUCCION

El propósito de este manual es servir de guía para jugar los Escenarios del Juego Básico de cualquiera de los ocho juegos que han sido publicados a la fecha en la serie Grandes Campañas de la Guerra Civil Americana (GCACW). Los ocho juegos publicados hasta ahora en la serie están listados abajo (en orden de publicación), además de marcados con la abreviación de 3 letras por cada juego. Estas abreviaciones se utilizan en el manual.

- Stonewall Jackson's Way (SJW) [*Al estilo de Stonewall Jackson*]
- Here Come the Rebels! (HCR) [*¡Aquí vienen los rebeldes!*]
- Roads to Gettysburg (RTG) [*Caminos a Gettysburg*]
- Stonewall in the Valley (SIV) [*Stonewall en el Valle*]
- Stonewall's Las Battle (SLB) [*La última batalla de Stonewall*]
- On to Richmond! (OTR) [*En Richmond*]
- Grant Takes Command (GTC) [*Grant toma el mando*]
- Battle Above the Clouds (BAT) [*Batalla sobre las nubes*]

Además dos módulos han sido publicados en la revista Skirmisher:

- Burnside Takes Command (BTC) [*Burnside Toma el mando*]
- Rebels in the White House (RWH) [*Los Rebeldes en la Casa Blanca*]

Los primeros 6 juegos en la serie fueron publicados con sus propios libros de reglas que contenía pequeños cambios en las Reglas Básicas de un juego al siguiente. Las reglas del Juego Básico de la serie fueron normalizadas con la publicación del Kit Actualizado de las Reglas Normalizadas de la Serie en el número 1 de la Guía del Jugador GCACW, The Skirmisher. Este Kit relacionaba los cambios necesarios para actualizar cada juego en línea con las reglas oficiales. Desde que las reglas del Juego Básico han sido normalizadas, cada juego posterior en la serie ha incluido un reglamento de las Reglas Básicas Normalizadas (como este manual) y un juego de reglas separadas que se utilizaban solo en esa campaña. La primera versión de las Reglas Básicas Normalizadas apareció en *Grant Takes Command*. Estas reglas contienen solo revisiones menores para *Battle Above the Clouds*. La nueva designación para las reglas normalizadas incluidas en BAC son las Reglas Básicas Normalizadas, Versión 1.1. Las reglas que han sido añadidas o modificadas en la Versión 1.1 se muestran en azul para una mejor identificación.

Como estas reglas son la última versión de las Reglas Básicas Normalizadas ("Standard Rules"), deberán ser utilizadas para actualizar las reglas en las secciones 2.0 hasta 12.0 de los primeros 6 juegos de la serie. Por favor tenga en cuenta que para reglas especiales y despliegues aun tiene que remitirse al libro de reglas que aparecía originalmente en cada juego. El Kit de Actualización de la revista The Skirmisher, también contenía 130 marcadores actualizados que son necesarios para convertir los primeros 5 juegos de la serie a las Reglas Normalizadas.

A pesar de que estas Reglas Normalizadas aumentan el realismo y disfrute de la serie, especialmente entre los primeros volúmenes, su uso incrementa ligeramente la complejidad del juego. A pesar de que este manual de reglas es considerado "oficial", es del todo comprensible que algunos jugadores puedan preferir jugar el juego con las reglas originalmente escritas. Antes de jugar cualquier juego de la serie GCACW, los jugadores han de ponerse de acuerdo en si van a utilizar o no las Reglas Básicas normalizadas. Se recomienda que en caso de utilizar estas reglas se haga en su conjunto, no selectivamente. Las reglas marcadas con "opcional" pueden ser utilizadas selectivamente.

2.0 CONCEPTOS BASICOS DE JUEGO

Una persona es elegida como jugador de la Unión y la otra como jugador de la Confederación. De cualquier manera, jugar el juego en solitario no representa especial dificultad.

2.1 COMPONENTES DEL JUEGO

Los componentes difieren de un juego con los siguientes de la serie Grandes Campañas. Consulta el libro de reglas original de cada juego para encontrar la lista de componentes para ese juego en la serie.

2.2 FICHAS DE JUEGO

Los siguientes tipos de fichas y marcadores son utilizados en el juego: unidades militares, líderes y marcadores de información.

UNIDADES MILITARES



Cada jugador controla un conjunto de unidades militares. Estas son identificadas normalmente por el oficial al mando, cuyo nombre aparece en la ficha (e.g., "Stevenson"). Algunas unidades menores son identificadas simplemente por el regimiento (e.g., 10GA – la infantería del 10º de Georgia). Las Unidades también tienen designación en su barra de organización (la barra de color debajo del nombre de la unidad) identificando el Cuerpo y/o la División a la que pertenece. Por ejemplo, la designación "XX" de la Unión significa que la unidad pertenece a la División de Armstrong del Vigésimo Cuerpo; la designación "F-A" Confederada, indica que la unidad pertenece al Cuerpo de Forrest. Las unidades de infantería de la Unión además tienen un número de División siguiendo a la designación de Cuerpo. Por ejemplo, "XIV-3" es la 3ª División del Decimocuarto Cuerpo.

Las unidades militares se dividen en 5 diferentes tamaños:

II= Escuadrón (sólo la Unión)	III= Regimiento
X= Brigada	XX= División
X+ = Semi-División (sólo Confederación)	

La semi-División no es una verdadera organización militar, a pesar de que algunos informes Confederados de principios del 1862 usan este término. Es la agregación de 2 a 4 brigadas de la misma División y tiene sentido al principio de la guerra, cuando los líderes Confederados no podían controlar divisiones con hasta 16.000 hombres.

Las unidades militares son divididas en 3 tipos:



Las unidades militares tienen dos valores impresos en sus fichas: el valor Táctico, representa la competencia militar del mando y la tropa de esa unidad; y el valor de la Artillería, que representa el número de baterías que incorpora la unidad.

Las unidades militares tienen dos caras: El frente ("normal") y el reverso ("exhausto"). El lado exhausto es marcado con una banda blanca en la parte superior del reverso de la unidad.

LIDERES

Hay 4 tipos de líderes en la serie GCACW. Un líder no puede nunca ocupar un hexágono por sí solo. Tiene que estar siempre acompañado por una unidad militar amiga, subordinada. Las únicas características de cada líder (y la forma correcta de identificar sus unidades) están descritas a continuación.



Líderes de Ejército: Los Líderes de Ejército tienen solo un único número en su ficha, que indica su valor de Mando. Los Líderes de Ejército se usan para iniciar

grandes asaltos, y en los escenarios del Juego Avanzado, para realizar acciones de Activación de Líder de Ejército. Estos tienen que estar junto con una unidad de infantería subordinada (no caballería, ni artillería) todo el tiempo. Los líderes de ejército están presentes en todos los módulos excepto en SIV.

McDowell **Líderes de Distrito:** Los Líderes de Distrito se distinguen por una estrella roja en su ficha. Como los Líderes de Cuerpo o División, los líderes de Distrito tienen dos valores en su ficha: el valor Táctico y un valor de Mando. Los Líderes de Distrito son líderes híbridos usados para activar unidades para mover o asaltar (como los líderes de Cuerpo o División) y pueden iniciar grandes asaltos (como los líderes de ejército). Los líderes de Distrito no pueden ejecutar acciones de Activación de Líder de Ejército. Tienen que estar junto con una unidad de infantería subordinada (no caballería o artillería) todo el tiempo. Los líderes de Distrito mandan sobre las fuerzas desplegadas en un teatro que históricamente no necesita el despliegue de un ejército (como ocurre en SIV o en los teatros secundarios en GTC). Nota: No hay líderes de Distrito en BAC.

Crittenden **Líderes de Cuerpo o División:** Las fichas de Líder de Cuerpo y División contienen dos números: un valor Táctico y un valor de Mando, pero no poseen una estrella roja. Los jugadores han de controlar la columna "Tamaño" del despliegue del escenario para determinar que líderes con estos dos valores es Líder de Cuerpo y cual de División. Líderes de Cuerpo y División se utilizan para mover e iniciar asaltos. Los líderes de Cuerpo y División han de estar junto con una unidad subordinada del mismo Cuerpo o División todo el tiempo. Esta unidad subordinada puede ser de cualquier tipo (infantería, caballería o artillería), dependiendo de la composición de las unidades en ese Cuerpo o División. Diferentes combinaciones de Líderes de Cuerpos y/o divisiones se presentan en todos los juegos de la serie. Algunos Cuerpos pueden tener Líder de Cuerpo y de División simultáneamente; en este caso algunas unidades pueden ser activadas por los dos, el líder de Cuerpo y el de División a voluntad del jugador.

MARCADORES DE INFORMACION

ORG **DISORG** **Marcadores de Fuerza:** Una unidad militar siempre tiene que poseer un único Marcador de Fuerza. Un Marcador de Fuerza tiene 2 caras: frente (organizado) y reverso (desorganizado). El lado organizado posee un único número de 1 a 21, que representa el "Tamaño" de la unidad y el "Valor de Combate". El lado desorganizado posee dos números: el grande (de 1/2 a 14) que representa el Valor de Combate y el pequeño (de 1 a 21) que representa su Tamaño. Los marcadores de Tamaño nunca funcionan por sí solos, han de estar siempre junto con una unidad militar. Al principio del escenario un marcador apropiado de Fuerza es situado bajo la unidad en su lado organizado. Donde se desplace la unidad se desplazara el marcador de Tamaño. Un máximo de un marcador de tamaño puede haber por cada unidad. Como las unidades sufren pérdidas, sus Marcadores de Fuerza cambian. Un jugador puede libremente inspeccionar las fichas enemigas. Los líderes nunca poseen Marcador de Fuerza.

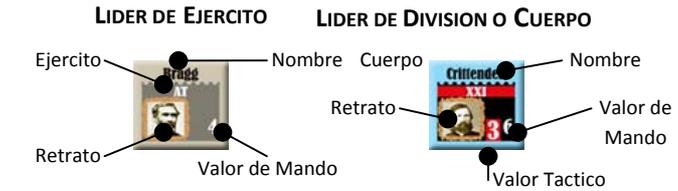
A pesar de que los Marcadores de Fuerza van de 1 a 21, en la mayoría de los juegos de la serie, los jugadores están limitados a un valor máximo de Fuerza que es inferior a 21.

JUEGO	VALOR MAXIMO DE TAMAÑO
RTG	17
SIV	8
OTR	21

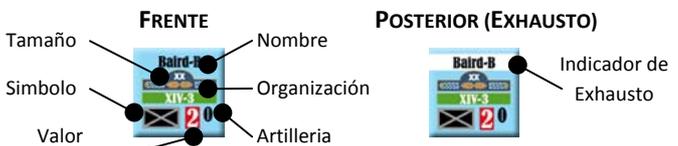
BAC	14
EL RESTO	18

FATIGUE 1 **Marcadores de Fatiga:** Las unidades militares mueven y luchan, llegando a "fatigarse". La fatiga se representa en 5 niveles de Fatiga desde 0 hasta 4. Las unidades militares tienen que estar siempre en uno de estos cinco niveles. La fatiga es situada bajo el marcador de Fuerza. Cuando el nivel de fatiga de la unidad va cambiando, su marcador de Fatiga se ajusta. Una unidad en nivel de fatiga 0 no posee marcador de Fatiga – la falta de marcador indica nivel 0. Los líderes no poseen marcadores de Fatiga.

EJEMPLOS DE UNIDADES



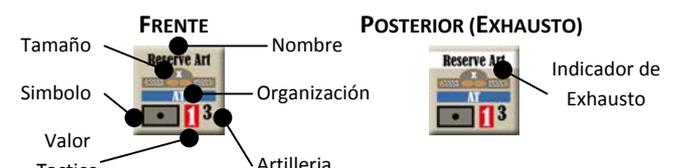
UNIDADES MILITARES (INF)



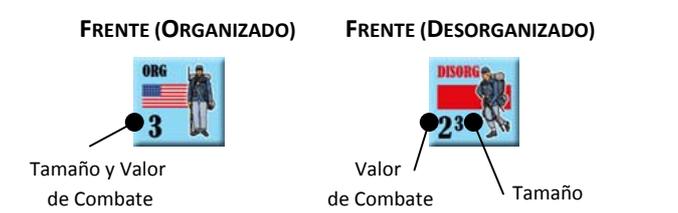
UNIDADES MILITARES (CAB)



UNIDADES MILITARES (ART)



MARCADORES DE TAMAÑO



UNIDADES EN GCACW: HASTA GRANT TAKES COMMAND
 El diseño de las fichas de GCACW fue el mismo para los 7 primeros módulos de la serie (Hasta GTC y los dos revistas Skirmisher). En Battle Above the Clouds se ha introducido un nuevo diseño en las fichas de la serie. Cuando juegue los juegos antiguos de la serie, utilice estos diagramas para encontrar la información de las fichas antiguas.

2.3 EL MAPA

PRINCIPALES TERRENOS

Cada hexágono de tierra en el mapa es clasificado como uno de los 9 tipos de terreno principales: claro, ondulado, abrupto, bosque, ciudad, pantano, pantano provisional, colina o montaña. Cada tipo de terreno tiene sus propios costes en Puntos de Movimiento, listados en la Tabla del Terreno, que indica lo que una unidad militar ha de pagar para entrar en el hexágono. Los hexágonos de claro, ondulado y de colina tienen colores base distintivos: amarillo ligero para claro, verde ligero para el terreno ondulado y naranja para las colinas. Otros tipos de terreno pueden ser identificados por su simbología especial:

- Un estampado verde para el terreno abrupto. [Rough]
- Verde oscuro para el bosque. [Word]
- Rejilla gris para las ciudades. [City]
- Verde ligero para los pantanos temporales. [Provisional Swamp]
- Los pantanos permanentes se muestran resaltando los pantanos provisionales. (en *OTR* y *GTC* este resaltado viene dado por un verde oscuro; en *BAC* los pantanos permanentes tienen un resalte azul-plata. [Swamp])
- Marrón oscuro para las montañas. [Mountain]

Un hexágono es de terreno abrupto incluso si el estampado es poco denso. Del mismo modo un hexágono no ha de estar completamente cubierto de estampado de bosque para ser bosque o de una rejilla gris para ser ciudad.

LADOS DE HEXAGONO / HEXAGONOS ESPECIALES

Varios accidentes del terreno aparecen a lo largo de los lados de hexágono, como ríos, arroyos, crestas, vados, puentes, transbordadores, presas y fronteras de condado. Varios tipos especiales de terreno aparecen dentro de los hexágonos como pueblos, estaciones de ferrocarril, caminos carreteras, embarcaderos y trincheras, pero estos no tienen influencia en el tipo de terreno principal del hexágono.

Lado de Hexágono de Bosque: Un lado de hexágono de bosque es un lado de hexágono entre un hexágono de bosque y cualquier otro hexágono (incluso otro hexágono de bosque). El lado de hexágono no necesita estar cubierto por el estampado para considerarse lado de hexágono de bosque.

2.4 ZONAS DE CONTROL

Una unidad militar, independientemente de su situación, ejerce una Zona de Control (ZOC) en los 6 hexágonos adyacentes que la rodean. Excepciones: La ZOC solo se extiende a través de un río mayor o menor a través de vado, presa, transbordador o puente. Además la ZOC desde o hacia un hexágono de pantano o montaña solo se extiende por lados de hexágono atravesados por carretera, camino, línea de ferrocarril o sendero. Finalmente, la ZOC nunca se extiende a hexágonos



completos de agua.

ZOC restringida: Si una unidad ejerce una ZOC a través de un lado de hexágono de bosque (mirar definición mas arriba), y no hay carretera, camino, ferrocarril o sendero que atravesase el lado de hexágono al hexágono sobre el que se extiende la ZOC, se dice que esta ZOC es restringida. En ocasiones una ZOC no-restringida se define como ZOC normal. A menos que se indique de otra manera, una ZOC restringida, funciona como una ZOC normal.

Los hexágonos recortados adyacentes a la unidad representan los 6 hexágonos con Zona de Control de una unidad.

Como el lado de hexágono entre la unidad y el Hex 4318 es un lado de hexágono de bosque (ver arriba), y no existe carretera, camino, ferrocarril o sendero que atravesase este lado de hexágono, el Hex 4318 es un hexágono de ZOC restringida.

2.5 RADIO DE MANDO

En ocasiones un líder a de trazar un "radio de mando" entre él y una unidad subordinada u otro líder. Un Radio de Mando es un sendero de 3 o menos hexágonos continuos entre el hexágono donde esta el líder (no incluido) y el hexágono en el que esta la unidad (incluido).

El terreno es irrelevante cuando un líder traza el Radio de Mando – los 3 hexágonos pueden atravesar cualquier tipo de hexágono o lado de hexágono. Un Radio de Mando no puede entrar en un hexágono ocupado por el enemigo o una ZOC enemiga. (Puede entrar en una ZOC enemiga si el hexágono esta ocupado por una unidad amiga.) El hexágono ocupado por el propio líder, es considerado dentro del Radio de Mando.

2.6 ABREVIATURAS

Art: Artillería	MP: Puntos de Movimiento
Brig: Brigada	Org: Organizado
Cav: Caballería	Regt: Regimiento
Cmd: Mando	RR: Ferrocarril
Disdorg: Desorganizado	Sub: Sustituto
Div: División	VP: Puntos de Victoria
Dmorlze: Desmoralizado	ZOC: Zona de Control
Inf: Infantería	

3.0 SECUENCIA DE JUEGO BASICA

Cada turno se desarrolla según la siguiente "secuencia de juego":

1. FASE DE EVENTOS ALEATORIOS

Se lanzan dos dados (D6); los jugadores consultan la Tabla de Eventos Aleatorios. (No todos los escenarios del Juego Básico poseen eventos aleatorios.)

2. FASE DE TRANSFERENCIA DE LIDERES

Los líderes pueden ser transferidos de una unidad subordinada a otra.

3. EL CICLO DE ACCIÓN

FASE DE ACCIÓN

- Segmento de Iniciativa:** Ambos jugadores tiran un dado. El jugador con mayor tirada gana. El ganador tiene que tomar la iniciativa o pasar (ver 4.1) Si ambos jugadores sacaron el mismo numero, se pueden aplicar las siguientes consideraciones:
 - En *BAC*, cualquiera jugador puede ganar la iniciativa, todo depende del número obtenido. También puede darse insubordinación. Consulta las Reglas del Juego Básico de *BAC* para más detalles.
 - En todos los demás juegos el jugador Confederado gana la iniciativa.
- Segmento de Activación:** El jugador que ganó la iniciativa puede de realizar una acción con un líder o unidad elegible. Al finalizar el segmento de activación, los jugadores vuelven al Segmento de Iniciativa y una nueva Fase de Acción comienza. Los jugadores continúan realizando Fases de Acción hasta que los dos jugadores pasen en la misma Fase de Acción (ver 4.1)

4. Fase de Recuperación

Las unidades elegibles, pueden atrincherarse, construir puentes, reparar puentes o transbordadores o recuperarse de la fatiga, desorganización, nivel de exhausto y desmoralización.

5. Fase de Actualización del Turno

El marcador de Turnos avanza una casilla en el Registro de Turnos y los jugadores comienzan un nuevo turno.

Excepciones: Ocasionalmente, escenarios del Juego Básico podrían indicar una o mas secciones de reglas del Juego Avanzado de cada Modulo. En estas situaciones, pueden añadirse fases adicionales a la secuencias del Juego Básico después de la Fase de Evento Aleatorios. Una lista de esos escenarios (y las fases añadidas) se da en la tabla siguiente:

JUEGO	ESCENARIO(S)	FASE AÑADIDA
<i>SJW</i>	5	Refuerzos
<i>HCR</i>	2	Harper's Ferry
<i>SLB</i>	1,2,3	Fusiones
<i>GTC</i>	1,2,4	Fusiones
<i>BAC</i>	4	Fusiones

4.0 FASE DE CICLO DE ACCION

Cada turno tiene un solo Ciclo de Acción de duración indefinida.

4.1 LA FASE DE ACCION

Un Ciclo de Acción consiste en un número variable de Fases de Acción. Cada Fase de Acción se compone de un Segmento de Iniciativa y un Segmento de Activación. Tan pronto como un jugador complete una acción en el Segmento de Activación una nueva Fase de Acción comienza. Las Fases de Acción continúan hasta que las condiciones para finalizar el Ciclo de Acciones se cumplan.

4.2 EL SEGMENTO DE INICIATIVA

Durante este segmento, ambos jugadores tiran un dado. El jugador con la tirada más alta gana la iniciativa. Si ambos jugadores obtuvieron el mismo resultado se aplican las consideraciones especiales:

- En *BAC*, ambos jugadores, Confederado y Unionista pueden ganar la iniciativa dependiendo del número obtenido. También puede tener lugar una Insubordinación. Revisa las Reglas del Juego Básico de *BAC* para tener mas detalles.
- En todos los demás juegos, el jugador Confederado gana la iniciativa en los empates.

En algunos juegos como en todos los escenarios de *OTR* y en la Gran Campaña de *GTC*, los jugadores tienen que tener en cuenta el valor del dado con el que el jugador ganó la iniciativa. En estos escenarios, este número es usado para determinar que unidades son elegibles para activación con cada iniciativa; mira 5.2 para ver un ejemplo. Si uno de los jugadores no tiene unidades elegibles para la activación en un Segmento de Iniciativa, entonces su oponente gana automáticamente las iniciativas, no siendo necesario tirar el dado. (Excepción: En algunas escenarios, el turno puede finalizar anticipadamente o puede tener lugar una insubordinación con ciertos resultados en la tirada de iniciativa. En estos escenarios, ambos jugadores tiene que tirar el dado cada Segmento de iniciativa, incluso si un jugador no dispone de unidades elegibles para la activación. Si el jugador que no tiene unidades elegibles para la activación gana la iniciativa, ha de pasar.) El ganador de una iniciativa ha de elegir entre estas dos opciones:

- **Tomar la Iniciativa:** Puede tomar la iniciativa, estando obligado a desarrollar una acción en el subsiguiente Segmento de Activación;

- **Pasar:** El puede pasar, dando automáticamente la iniciativa a su oponente.

El jugador que perdió la iniciativa inicialmente, pero que la obtiene mediante un 'pase' de su oponente puede elegir entre las siguientes dos opciones:

- **Tomar la Iniciativa:** Toma la iniciativa y esta obligado a desarrollar una acción en el Segmento de Activación siguiente.
- **Pasar:** Si el decide pasar, automáticamente el Ciclo de Acción termina.

PASANDO

Si el jugador que gana la tirada de iniciativa pasa, no realiza ninguna acción. Su oponente tiene entonces que elegir entre tomar esa iniciativa o pasar. Si el oponente pasa, el Ciclo de Acción termina.

4.3 SEGMENTO DE ACTIVACIÓN

El jugador que tiene la iniciativa tiene que desarrollar una sola acción con una unidad elegible o un líder en el Segmento de Acción. La unidad o líder elegida para esta acción se le denomina unidad activa o líder activo. El jugador que controla esta unidad / líder se denomina jugador activo.

4.4 FINAL DEL CICLO DE ACCIÓN

Tan pronto como un jugador completa una acción en un Segmento de Activación, una nueva Fase de Acción comienza. Las fases de Acción se repiten indefinidamente en un Ciclo de Acción hasta que ambos jugadores pasan en la misma Fase de Acción. Por lo tanto, un Ciclo de Acción finaliza cuando el jugador que gana la iniciativa decide pasar y su oponente – que tiene la opción de tomar la iniciativa o pasar- también pasa. El Ciclo de Acción también termina cuando ambos jugadores no tienen unidades elegibles para activar; o si un jugador pasa cuando su oponente no tiene unidades elegibles para la activación. Cuando un Ciclo de Acción termina, se pasa directamente a la Fase de Recuperación.

5.0 ACCIONES

El jugador que tiene la iniciativa, tiene que desarrollar una sola acción en el Segmento de Activación con una de sus unidades o líderes. Hay cinco tipos de acciones:

- Marcha
- Activación de Líder
- Asalto
- Quemar una Estación (no en *SIV* o en *OTR*)
- Atrincherarse (1863 o posterior)

5.1 MARCHA

Una sola unidad (no un líder) puede ser elegido para desarrollar una acción de Marcha. Una unidad es elegible para marchar solo si actualmente posee un Nivel de Fatiga 3 o menos - no puede marchar si pose un nivel de fatiga 4. El marcador de fuerza, puede estar organizado o desorganizado. Una unidad puede marchar mas de una vez por turno, pero nunca mas de una vez en por Fase de Acción. Una marcha se efectúa de la siguiente manera:

1. El jugador con la iniciativa selecciona una unidad elegible para hacer la marcha en cualquier lado del mapa. La Capacidad de Movimiento de la unidad se calcula de la siguiente manera:

- **Unidades de Infantería y Artillería de la Unión:** El jugador de la Unión tira un dado. El resultado nos da la Capacidad de Movimiento de la unidad.
- **Unidades de Infantería y Artillería de la Confederación:** El jugador confederado tira un dado. El resultado de la tirada del dado se incrementa en 1. El dado modificado indica la Capacidad de Movimiento de la unidad. **Excepción:** En *OTR*, el

jugador confederado tira un dado (pero no incrementa el resultado en 1). El resultado de la unidad es la Capacidad de Movimiento de la unidad, pero la mínima Capacidad de Movimiento de la unidad es 2, incluso si el resultado del dado fue 1.

- **Unidades de Caballería de la Unión:** El jugador de la Unión tira dos dados. La suma de los dados nos indica la Capacidad de Movimiento de la unidad.
 - **Unidades de Caballería de la Confederación:** El jugador de la Confederación tira dos dados. La suma de los dados se incrementa en 1. El resultado del dado modificado indica la Capacidad de movimiento de la Unidad.
2. El nivel de Fatiga de la unidad elegida se incrementa en uno. La unidad gana un nuevo marcador de Fatiga (o da la vuelta a uno ya existente) para reflejar el cambio. Si la unidad en marcha esta en su lado normal y alcanza un Nivel de Fatiga 3 o 4, o si la unidad esta en su lado exhausto y alcanza un Nivel de Fatiga 2, 3 o 4 se produce una "marcha extendida", y el jugador tiene que consultar la Tabla de Marcha Extendida. **Nota:** Antes de proceder con el paso 3, las unidades de caballería enemiga en la ZOC de la unidad activa pueden llevar a cabo una retirada de caballería (ver 7.7).
 3. Una unidad elegible puede ampliar su Capacidad de Movimiento realizando una "marcha forzada". Los Puntos de Movimiento (MP) ganados por la marcha forzada son añadidos a la Capacidad de Movimiento calculada en el paso 1 para determinar la Capacidad de Movimiento final. Si la unidad no efectúa una marcha forzada, la Capacidad de Movimiento final es la determinada en el Paso 1.



4. Situar el marcador de "Capacidad de Movimiento Activa" en la casilla correspondiente de la Regla de Movimiento.

5. La unidad efectúa su marcha. Cuando la unidad va gastando MP, el marcador de Capacidad de Movimiento Activa se ajusta. La marcha finaliza cuando el marcador alcanza la casilla 0, o el jugador activo decide no gastar mas MP. Si el marcador llega a 0 debido a un ataque, la acción no finaliza hasta que el ataque es resuelto.

(Opcional). Una unidad con un Nivel de Fatiga de 4 puede ser elegida en el paso 1 para una acción de marcha si su marcador de Fuerza esta organizado. Si una unidad con Nivel de Fatiga 4 marcha, su marcador de Fuerza se gira a su lado desorganizado. (permanece con el marcador de Nivel de Fatiga 4.) El jugador no tiene que consultar la Tabla de Marcha Extendida. Si una unidad con Nivel de Fatiga 4 marcha, no puede hacer además marcha forzada.

MARCHA EXTENDIDA

Si una unidad en su lado normal marcha y como consecuencia de esto su Nivel de Fatiga pasa a 3 ó 4, la acción se considera una "marcha extendida". Si una unidad en su lado exhausto marcha y alcanza un Nivel de Fatiga de 2, 3 o 4, la acción también se considera una "marcha extendida". Antes de proceder al Paso 3 del procedimiento de marcha, el jugador activo, tira un dado y consulta la Tabla de Marcha Extendida. Esta tirada de dado puede ser modificada. Si el marcador de Tamaño de la unidad esta organizado, se cruza el resultado obtenido en el dado con la columna "Organizado". Si el marcador de Tamaño de la unidad esta desorganizado, se compara el resultado obtenido en el dado con la columna "Desorganizado" que corresponde al valor de Tamaño de la unidad. Existen tres posibles resultados:

NE: Sin Efecto; la marcha extendida no tiene efecto en la unidad activa.

D: Desorganizado; el marcador de Fuerza de la unidad se gira a su lado desorganizado.

1/2/3: El Tamaño de la unidad se reduce en 1, 2 ó 3. La unidad cambia su marcador de Fuerza por un nuevo marcador de Fuerza en su lado desorganizado.

Si la unidad no ha sido eliminada por el resultado de la Marcha Extendida, la unidad activa, continúa su acción de marcha.

MODIFICADORES A LA TABLA DE MARCHA EXTENDIDA (TODOS SON ACUMULATIVOS)

+1: Para todos los juegos de la serie GCACW si la unidad marchando es de la Unión. (Excepción: En *RTG* o *GTC*, este modificador no se aplica a la caballería de la Union o unidades de la infantería montada.)

+1: En *SJW*, *HCR* y *RTG* si la unidad que marcha es una unidad Unionista no perteneciente al Ejercito del Potomac.

Nota: en *SJW*, las unidades no pertenecientes al Ejercito del Potomac tienen los valores de la ficha en color azul; En *HCR*, todas las unidades que no forman parte del I, II, III, V, VI, IX o XII Cuerpo no pertenecen al Ejercito del Potomac; En *RTG*, las unidades que no pertenecen al Ejercito del Potomac tienen los valores de la ficha en rojo.

+1: Si en el Juego Avanzado de *SJW* o *HCR*, las unidades que marchan están fuera de suministro (Ver *SJW* y *HCR* 20.0) .

+1: Si la unidad que marcha esta en su lado normal y pasa de Nivel de Fatiga 3 a 4.

+1: Si la unidad que marcha esta en su lado exhausto y pasa de Nivel de Fatiga 2 a 3.

+3: Si la unidad que marcha esta en su lado exhausto y pase de Nivel de Fatiga 3 a 4.

Ejemplo: En *RTG*, si una unidad de la Unión en su lado exhausto que no pertenece al Ejercito del Potomac realiza una marcha, y esa marcha implica que la unidad llegue a un Nivel de Fatiga 3, esa marcha es una marcha extendida. El jugador de la Unión consulta la Tabla de Marcha Extendida, añadiendo 3 al resultado de la tirada del dado. (+1 por ser una unidad de la Unión; +1 por no pertenecer al Ejercito del Potomac; +1 por incrementar su Nivel de Fatiga de 2 a 3 estando en su lado exhausto.)

MARCHA FORZADA

Un jugador puede incrementar la Capacidad de Movimiento de una unidad activa declarando una "Marcha Forzada". Una Marcha forzada solo puede ser declarada en el paso 3 del procedimiento de Marcha. *Una unidad activa solo puede forzar la marcha si su marcador de fuerza esta en el lado organizado.* Las unidades de artillería nunca pueden forzar la marcha. Para llevar a cabo una marcha forzada, siga este procedimiento:

1. De la vuelta al marcador de Fuerza de la unidad a su lado desorganizado.
2. Si una unidad de infantería es la que fuerza la marcha, tire un dado y reste 1 del resultado. Si es una caballería, tire 2 dados y reste 1 de la suma de los resultados. El resultado es el número de MP añadidos a la Capacidad de Movimiento de la unidad activa obtenida en el punto 1. El mínimo aumento de la Capacidad de movimiento de la unidad es 2 incluso si el resultado del aumento es 0 o 1. Los MP mínimos ganados por una unidad de caballería que fuerza la marcha es 4 incluso si el resultado es 1, 2 o 3.
3. Si la tirada del dado sin modificar en el Paso 2 es de 6 (para la infantería), el marcador de Fuerza se reduce en 2; si el valor sin modificar de la tirada del dado en el Paso 2 es de 2 a 5 (para la infantería) o 8 o mas (para la caballería), el jugador reduce el marcador de Fuerza de la unidad en 1. Se sustituye el marcador existente por uno correspondiente al nuevo tamaño en su lado desorganizado. Si la tirada del dado del Paso 2 es de 1 (para la infantería) o 7 o menos (para la caballería), el valor del marcador de Fuerza no se ve afectado.

Ejemplo de Marcha: El jugador de la Unión tiene la iniciativa y declara una marcha con la División de Palmer, que actualmente esta exhausta con un Nivel de Fatiga 1 y con un marcador de Fuerza organizado (Tamaño / Valor de Combate de 6). El

jugador de la Unión tira un dado para determinar la Capacidad de Movimiento de la División de Palmer, obteniendo un 3. El Nivel de Fatiga de Palmer se incrementa a 2, lo que origina una marcha extendida al estar la unidad exhausta. El jugador de la Unión tira un nuevo dado y obtiene un 4, y consulta la Tabla de Marcha Extendida, cruzando la tirada de 4 con la columna "Organizado". Se añade 1 a la tirada al tratarse de una unidad de la Unión. El resultado es Sin Efecto (NE), así que Palmer no se ve afectado por la marcha extendida. (Si Palmer hubiera pasado a Nivel de fatiga 3 en lugar de 2, su tirada de 4, se modificaría a 6 y el resultado hubiera sido un "D" con lo que la unidad se hubiera desorganizado. En este caso el marcador de Fuerza de Palmer pasaría a su lado desorganizado). El jugador de la Unión decide forzar la marcha con Palmer, lo cual es correcto al estar su marcador de Tamaño en su cara organizada. El gira el marcador de Fuerza a su lado desorganizado y tira un dado obteniendo un 1. Este se reduce en 1 hasta 0, pero el bono en PM mínimo en una marcha forzada es 2. Palmer finalmente mueve 5 (3+2). El marcador de la Capacidad de Movimiento se sitúa en la caja del 5 en los cajetines de Capacidad de Movimiento. Palmer no sufre pérdida en su Tamaño pues la tirada del dado sin modificar en la marcha forzada fue de 1.

5.2 ACTIVACION DE LIDER

La activación de un líder permite a un jugador hacer una o más acciones de marcha consecutivas, con unidades militares elegibles en una misma Fase de Acción. Solo un líder de Distrito, División o Cuerpo puede ser elegido a la vez por activación. Un líder es elegido por activación siempre que una o más de las unidades pertenecientes a su mando estén dentro del Radio de Mando, y no tengan una fatiga de 4. La activación del líder se desarrolla de la siguiente manera:

1. El jugador con la iniciativa selecciona un líder elegible en cualquier parte del mapa.

2. El jugador con la iniciativa selecciona una o más unidades pertenecientes al mando del líder activo que se encuentren dentro del Radio de Mando. Todas las unidades seleccionadas han de tener un Nivel de Fatiga de 3 o menos. Se sitúa un marcador de Activación de Líder Confederado o de la Unión encima de cada unidad seleccionada. El jugador no está obligado a seleccionar todas las unidades dentro del Radio de Mando, a pesar de que puede hacerlo, pero tiene que seleccionar al menos una. En todos los juegos existen unidades que no pertenecen a ningún mando de líder. (Ejemplo: Unidades de Caballería de la Unión en *SIV*, *OTR*, *SJW*, *HCR* y *SLB* no pertenecen a ningún mando de líder, puesto que no hay líderes de caballería de la Unión en estos juegos). Estas unidades no pueden ser seleccionadas para unirse a una activación de líder. Solo pueden hacer acciones de marcha o atrincheramiento individuales. Lo siguiente son excepciones especiales a esta regla:

Excepciones:

- Las unidades de Artillería en todos los juegos pueden ser seleccionadas para unirse a una Activación de Líder no de caballería, incluso aunque no pertenezcan al mando del líder activo.
- en *RTG*, las siguientes cuatro unidades de caballería Confederada no pertenezca mando "Caballería" y no pueden ser elegidas para participar en una Activación de Líder con Stuart:

Imboden	12 VA
A Jenkins	17 VA

Nota: Cualquier regimiento sustituto de caballería desagregado de Imboden o Jenkins no puede participar en una Activación de Líder con Stuart.

En 1864, o en 1863 si se juega con la regla opcional de acción de "Atrincheramiento", el jugador tiene que declarar cuales de

sus unidades seleccionadas marcharan y cuales se atrincheraran. Esta declaración ha de ocurrir en el paso 2 de este proceso, con anterioridad al cálculo de la Capacidad de Movimiento. El jugador es libre de declarar unas unidades en marcha y otras atrincherándose durante una misma acción de Activación de Líder. Las siguientes acciones no pueden ser desarrolladas mediante una acción de Activación de Líder: Asalto, Quema de Estaciones, y (en escenarios del Juego Avanzado) embarque movimientos anfibios o por ferrocarril.

(Opcional) Una unidad con Nivel de Fatiga 4 puede ser seleccionada para una marcha (no atrincheramiento) en el Paso 2 de una acción de Activación de Líder si su marcador de Fuerza está organizado. Si una unidad de con Nivel de Fatiga de 4 marcha, su marcador de Tamaño es automáticamente girado a su lado desorganizado. (La unidad mantiene su marcador de Nivel de Fatiga 4). El jugador no tiene que consultar la Tabla de Marcha Extendida. Si una unidad con Nivel de Fatiga 4 marcha, no puede forzar la marcha.

REGLA ESPECIAL PARA OTR

En OTR, si el jugador de la Unión está desarrollando una acción de Activación de Líder, el tiene limitado el número de unidades que el puede seleccionar por la tirada que obtuvo durante el Segmento de Iniciativa de la actual Fase de Acción:

Tirada de dado de la Unión	Resultado
1 a 4	El jugador de la Unión sólo puede seleccionar 1 unidad elegible
5	El jugador de la Unión puede seleccionar 2 unidades elegibles
6	El jugador de la Unión puede seleccionar cualquier número de unidades elegibles

Nota: Si el jugador confederado gana la tirada de iniciativa de la actual Fase de Acción pero paso, el jugador de la Unión puede seleccionar cualquier número de unidades independientemente del número obtenido en el Segmento de Iniciativa.

Además, si el jugador de la Unión ha ganado la iniciativa sin tirada de dado (lo cual puede ser debido a que el jugador de la Confederación no tenga unidades elegibles para la activación), el jugador de la Unión puede seleccionar cualquier número de unidades elegibles en una Activación de Líder.

3. Se calcula la Capacidad de Movimiento del líder activo como sigue:

- Líderes de Infantería de la Unión:** El jugador de la Unión tira un dado. El resultado se incrementa en 1. El resultado modificado es la Capacidad de Movimiento del líder activo. Excepción: En *SIV* y *OTR*, el jugador de la Unión tira un dado (pero no incrementa el resultado en 1). El resultado es la Capacidad de Movimiento de la unidad, pero el mínimo movimiento para la unidad es 2, incluso aunque el resultado del dado sea 1.
- Líderes de División de Caballería de la Unión:** el jugador de la Unión tira dos dados. Se suma el resultado de los dos dados y se incrementa el resultado en 1. El resultado modificado de los dos dados es la Capacidad de Movimiento del líder.
- Líderes de Cuerpo de Caballería de la Unión:** El jugador de la Unión tira dos dados. La suma del dado se incrementa en 2. El resultado modificado es la Capacidad de Movimiento del líder.
- Líderes de Infantería Confederados:** El jugador Confederado tira 1 dado. Incrementa el resultado en 2. (Excepción: El resultado se incrementa en 1 en *OTR*). El resultado modificado es la Capacidad de Movimiento del líder.
- Líderes de División de Caballería Confederados:** El jugador Confederado tira dos dados. La suma de los resultados de los dos dados incrementado en 2 es la Capacidad de Movimiento del líder.
- Líderes de Cuerpo de Caballería Confederados:** El jugador Confederado tira dos dados. El resultado de los dos dados sumado se incrementa en 3. La tirada modificada es la Capacidad de Movimiento del líder.

4. La Capacidad de Movimiento del líder determinada en el Punto 3 es usada por todas las unidades seleccionadas para participar en la activación de líder. Sitúa el marcador "Capacidad de Movimiento del Líder" [Leader Movement Allowance] en la casilla correspondiente del Registro de Movimiento. No mueva el marcador de su casilla durante toda la activación del líder, este marcador sirve para recordar la Capacidad de Movimiento del líder.
5. El líder Activo puede ser transferido a cualquier hex ocupado por una unidad subordinada seleccionada en el Punto 2. Esta transferencia es voluntaria y solo puede producirse antes de que cualquier unidad marche. Si se hace la transferencia, el líder se cambia directamente encima de la unidad a la cual se ha transferido. Un líder no puede transferirse a una unidad de artillería seleccionada en el Punto 2 que no sea parte del mando del líder. Si mas de una unidad subordinada ocupa el mismo hexágono que el líder, el jugador propietario tiene que designar con que unidad esta el líder durante esta acción (ver 6.3).
6. El jugador activo elige una sola unidad para efectuar una marcha o acción de atrincheramiento. La unidad elegida tiene que haber sido elegida en el Punto 2 (Tiene que tener un marcador de Activación de Líder, que se retira en este momento). La unidad tiene que elegir la misma acción (marcha o atrincheramiento) por la que fue seleccionada en el Punto 2. La unidad elegida se incrementa en un Nivel de Fatiga inmediatamente. La unidad gana un nuevo marcador de Fatiga (o se gira el ya existente) para reflejar el cambio. Si la unidad se esta atrincherando, se sigue el procedimiento descrito en la Sección 5.5. Después de seguir el procedimiento de atrincheramiento saltar el Punto 7 y 8 y pasar directamente al Punto 9.
Si la unidad esta marchando, usa la Capacidad de Movimiento calculada en el Punto 3. Si esta marcha lleva a una unidad en su lado normal, a un Nivel de Fatiga 3 o 4, o una unidad exhausta a un Nivel de Fatiga 2, 3 o 4, se produce una "marcha extendida", y el jugador ha de consultar la Tabla de Marcha Extendida. (Antes de proceder al paso 7, pero después de tirar el dado para chequear la marcha extendida, las unidades de caballería en la ZOC de la unidad que efectúa la marcha pueden efectuar una retirada de caballería; ver 7.7)
7. Una unidad elegible puede ampliar su Capacidad de Movimiento haciendo una marcha forzada (ver reglas para la Marcha Forzada). Los PM ganados por una marcha forzada son añadidos a la capacidad de movimiento del líder calculada en el Punto 3 para determinar la Capacidad de Movimiento final de la unidad. Situar el marcador de Capacidad de Movimiento Activo en la Regleta de Movimiento en la caja correspondiente a este numero. Si no se efectúa una marcha forzada, el marcador de Capacidad de Movimiento Activo se sitúa en la misma caja que la Capacidad de Movimiento del líder calculada en el Punto 3.
8. La unidad efectúa su marcha. A medida que la unidad gaste PM el marcador de Capacidad de Movimiento de ajusta hacia abajo. El fin de la marcha vendrá dado por que el marcador alcanzara al casilla 0 o el jugador activo dará por concluida la marcha. Si se alcanza la casilla 0 debido a un ataque, el turno no concluirá hasta que se haya resuelto el ataque.
Unidades activadas por un líder de *División* de caballería están limitadas por la siguiente regla. Solo la *primera* unidad de caballería que marche como parte de una Activación de Líder iniciada por un líder de División de caballería puede realizar un ataque. El siguiente y subsecuentes unidades de caballería que marchen en una acción de Activación de Líder *no pueden atacar*. Así, *un máximo de una unidad de caballería puede atacar* en una acción de Activación de Líder iniciada por un líder de *División* de

caballería. No existe esta limitación en una acción de Activación de Líder iniciada por un líder de *Cuerpo* de caballería.

9. El jugador activo ahora repite los Puntos 6, 7 y 8 para cada unidad elegida para participar en la Activación de Líder en el Punto 2. El jugador tiene que realizar los pasos 6, 7 y 8 para cada unidad seleccionada en el Punto 2; las unidades no pueden ser retiradas de la acción (a pesar de que ellas no están obligadas a mover o atacar). Cada unidad ha de ejecutar los Puntos 6, 7 y 8 un máximo de una vez por activación de líder. Una unidad tiene que completar su marcha o atrincheramiento antes de que otra inicie su acción. La activación de líder termina cuando cada unidad con marcador de Activación de Líder ha completado los Puntos 6, 7 y 8.

Ejemplo de activación de líder: Es 1863, la Acción opcional de atrincheramiento esta siendo usada y el jugador de la Unión toma la iniciativa y declara una "Activación de Líder" con Thomas. Cuatro divisiones están situadas dentro del radio de mando de Thomas: Baird (Nivel de Fatiga 4), Negley (Nivel de Fatiga 0), Brannan (Nivel de Fatiga 2) y Davis (parte del 20º Cuerpo). La cuadro divisiones están por su lado normal y ninguna de la divisiones esta atrincherada. Baird no es elegible para participar porque es en Nivel de Fatiga 4 David no puede participar porque forma parte del 20º Cuerpo. Por lo tanto sólo Negley y Brannan son elegibles para participar y el jugador de la Unión elige a ambos. Selecciona a Negley para marchar y a Brannan para atrincherarse, colocando el marcador de Activación de Líder en ambas unidades. El jugador de la Unión tira un dado, obteniendo un 4. Como el movimiento permitido es 1d6 +1, el marcador de Capacidad del Movimiento del Líder se coloca en la casilla 5 en el Registro de Movimiento, donde se queda mientras dure la acción. Thomas que actualmente está apilado con Baird, ahora es transferido al hex de Brannan. El marcador de Activación de Líder es quitado, su fatiga se incrementa a 4 y su nivel de atrincheramiento se aumenta a Breastwork Build. A continuación, el Jugador de la Unión realiza la acción de marcha con Negley, cuyo marcador de Activación de Líder. El Nivel de Fatiga de Negley es aumentado a 1, no ocurriendo una marcha extendida. No se realiza una marcha forzada, por lo que el movimiento permitido activo se coloca en la casilla 5 del Registro de Movimiento. La marcha de Negley termina cuando el marcador de capacidad de movimiento alcanza el 0. La Activación de Líder ahora termina y una nueva Fase de Acción empieza.

5.3 ASALTO

Una acción de asalto permite a un líder de Distrito, División o Cuerpo atacar a un único, adyacente hex ocupado por el enemigo con un grupo de unidades subordinadas en vez de atacar con cada una individualmente.

Sólo un líder a la vez puede ser elegido para un asalto. Un líder es elegido para un asalto sólo si una o más unidades subordinadas en el hex del líder tienen un nivel de fatiga de 3 o menos. Los PM,s no son usados en un asalto, y el jugador activo no tira un dado para determinar el movimiento permitido. Los asaltos son explicados en detalle en la sección de combate (ver 7.1).

5.4 QUEMAR ESTACIONES DE FERROCARRIL

¿QUIEN PUEDE QUEMAR ESTACIONES DE FERROCARRIL?

Sólo una unidad militar (no un líder) puede ser elegida para realizar una acción de quema de estación de ferrocarril. Una unidad es elegible para esta acción si ocupa un hex de estación de ferrocarril y tiene un nivel de fatiga de 3 o menos; no puede ser elegida si tiene un nivel de fatiga de 4. El marcador de fuerza de la unidad puede estar organizada o desorganizada pero debe tener un Valor de

Combate (no Tamaño) de 2 o más. Las unidades en SIV y OTR no pueden quemar estaciones de ferrocarril.

PROCEDIMIENTO

El jugador con la iniciativa selecciona una unidad elegible en cualquier lugar del mapa. El nivel de fatiga de la unidad elegida se incrementa en 1. La unidad gana un nuevo marcador de fatiga (o le da la vuelta a uno ya existente) para reflejar el cambio. Una marcha extendida no acontece por quemar una estación de ferrocarril, incluso si la unidad va a un nivel de fatiga de 2, 3 ó 4.

Si el valor de combate de la unidad es de 2, 3 ó 4 se coloca un marcador de dañada en el hex donde está la estación de ferrocarril. Si el valor de combate de la unidad es 5 o más, se coloca un marcador de destruido en el hex. La presencia de otras unidades amigas en el hex no afecta al tipo de marcador a poner en el hex de la estación de ferrocarril. La acción termina con ello y una nueva Fase de Acción empieza.

Los marcadores de dañada/destruida quedan en el sitio durante todo el juego (**Excepción:** Los marcadores de dañada/destruida pueden ser retirados en el juego avanzado en algunos volúmenes de la serie). Sin embargo, un existente marcador de dañada es dado la vuelta a su lado destruido en el momento en que una unidad con un valor de combate de 5 o más realiza una acción de quemar una estación de ferrocarril en ese hex. Un marcador existente de dañada no es afectado si una unidad con valor de combate de 2, 3 ó 4 realiza una acción de quema de estación de ferrocarril en ese hex. Un marcador de destruida no es afectado si otras unidades más tarde realizan una acción de quemar la estación de ferrocarril en ese hex.

Nota especial: La estación de ferrocarril de Frederick Junction (RTG S2428 y HCR W4317) nunca puede ser destruida, incluso si una unidad con un valor de combate de 5 o más realiza allí una acción de quemarla. Una acción de quemar la estación de Frederick Junction siempre produce un resultado de dañada – sin tener en cuenta el valor de combate de la unidad que está realizando la acción.

5.5 ATRINCHERAMIENTO

¿QUIEN PUEDE ATRINCHERARSE?

En los escenarios de 1864 y posteriores o en los escenarios de 1863 si la regla opcional de acción de atrincherarse está en uso por mutuo acuerdo entre los jugadores, los jugadores pueden añadir la acción de atrincherarse al conjunto de acciones disponibles para las unidades activas.

Las acciones de atrincherarse pueden ser resueltas por unidades marchando individualmente o como parte de una acción de activación de líder. Atrincherarse durante el ciclo de acción es siempre adicional a las reglas normales de atrincheramiento. Unidades elegibles pueden todavía atrincherarse en el paso 1 de la Fase de Recuperación.

Restricciones a la Acción de Atrincherarse: La unidad debe reunir todas las condiciones siguientes para poder ser seleccionada para una acción de atrincheramiento:

- Debe ser una unidad militar (no un líder).
- Debe estar en un Nivel de Fatiga 0, 1 ó 2 si el año es 1863 (nivel de fatiga 0,1, 2 ó 3 en 1864).
- Las unidades no pueden realizar acciones de atrincheramiento si el año es 1862 o anterior.
- No puede estar desmoralizada (puede estar exhausta y su marcador de Fuerza puede estar desorganizado).
- No puede tener un marcador de fuerte completado.
- **Nota:** Una unidad puede realizar más de una acción de atrincheramiento por turno, asumiendo que sea elegible.

Procedimiento de la Acción de Atrincherarse:

Si se declara una acción de atrincherarse, el jugador activo sigue uno de estos 2 procedimientos, dependerá del año del juego:

Procedimiento en 1863 (Opcional):

1. El nivel de fatiga de la unidad se incrementa en 2 (una marcha extendida nunca ocurre como resultado de una acción de Atrincherarse).
 2. El jugador coloca un marcador de atrincheramiento en la unidad activa (o ajusta un marcador de atrincheramiento ya existente) como sigue:
 - Si la unidad activa no posee actualmente un marcador de atrincheramiento, colocar un marcador breastwork-build encima de la unidad.
- Nota:** En RTG no se incluyen marcadores de breastwork-build. Los jugadores pueden usar los marcadores breastwork-build de otros juegos o pueden indicar el status de breastwork-build volviendo un marcador normal de breastwork de RTG por el reverso.
- Si la unidad activa ya posee un marcador breastwork-build, se le da la vuelta al marcador hacia el lado “completado” (o si se esta usando un marcador breastwork de RTG, cambiarlo desde el reverso a su lado normal).
 - Si la unidad activa ya posee un marcador breastwork completado encima, colocar un marcador fort-build encima de la unidad.
 - Si la unidad activa ya posee un marcador fort-build, darle la vuelta a su lado de completado.
3. La acción de atrincheramiento termina y una nueva Fase de Acción (o una nueva acción en una acción de activación de líder) comienza.

Procedimiento 1864:

1. El nivel de fatiga de la unidad activa se incrementa en 1 (una marcha extendida nunca ocurre como resultado de una acción de atrincherarse).
2. El jugador coloca un marcador de atrincheramiento en la unidad activa (o ajusta un marcador ya existente de atrincheramiento) como sigue:
 - Si la unidad activa no posee actualmente un marcador de atrincheramiento se coloca un marcador Abatis encima de la unidad. Excepción: Si una unidad confederada está en un hex de reducto, se coloca un marcador breastwork-build encima de la unidad.
 - Si la unidad activa ya tiene un marcador Abatis, dar la vuelta al marcador hacia el lado breastwork-build.
 - Si ya posee un marcador breastwork-build colocar un marcador breastwork encima de la unidad.
 - Si la unidad activa ya posee un marcador breastwork, darle la vuelta hacia el lado fort-build1.
 - Si la unidad activa ya posee un marcador fort-build1, colocar encima de la unidad un marcador fort-build2.
 - Si ya posee un marcador fort-build2, darle la vuelta hacia el lado fort-complete.
3. La acción de atrincheramiento finaliza y una nueva Fase de Acción (o una nueva acción en una acción de activación de líder) comienza.

6.0 MARCHA Y MOVIMIENTO

6.1 REGLAS DE MARCHA

Una unidad marchando puede mover y/o atacar.

MOVIMIENTO

Una unidad mueve de un hexágono a un hexágono adyacente, gastando un número de PM [Puntos de Movimiento] igual al coste del terreno más habitual en el hexágono entrado (ver carta del terreno).

Una unidad marchando puede gastar algunos, todos o ninguno de sus PM. Los PM no usados no son retenidos de un marcha a otra, ni pueden transferirse a otras unidades.

Mientras una unidad gasta PM el marcador de movimiento permitido es ajustado hacia abajo en el Registro de Movimiento; la unidad no puede mover durante más tiempo cuando el marcador alcanza el 0.

ATAQUE

Los ataques (excepto asaltos) son parte del procedimiento de marcha. Una unidad marchando puede atacar un hexágono adyacente individual ocupado por unidades enemigas. Hay 4 tipos de ataque, cada uno de ellos gasta un número diferente de PM (el coste de PM también varía para infantería y caballería). Una unidad no puede atacar si no posee el requisito de PM. Los 4 ataques y su coste en PM son:

- **Columna:** 0 PM para infantería y caballería★
- **Precipitado:** 1 PM infantería; 2 PM caballería
- **Normal:** 2 PM infantería; 4 PM caballería
- **Preparado:** 4 PM infantería; 8 PM caballería

★Un ataque en columna no puede declararse si el movimiento permitido de la unidad es 0; sólo puede hacerse si la unidad tiene un movimiento permitido de 1 o más en el momento en que se declara.

Nota: El terreno que ocupa el defensor no afecta al coste de PM,s del ataque. Los 4 tipos de ataque reseñados arriba son usados solo por unidades atacando en marcha. No se usan en asalto.

6.2 REGLAS DE MOVIMIENTO

Carreteras, caminos, líneas de ferrocarril: Si una unidad entra en un hexágono a través de un lado de hexágono cruzado por una carretera, camino o ferrocarril, ignora el coste del terreno más habitual en el hexágono y en cambio paga 1 PM. **Líneas de ferrocarril inacabadas son tratadas como carreteras (no como líneas de ferrocarril) para todos los propósitos.**

Senderos: Si una unidad entra en una montaña a través de un lado de hexágono cruzado por un sendero, gasta 2 PM. Si una unidad entra en un hexágono de no-montaña a través de un lado de hexágono cruzado por un sendero, gasta 1 PM.

Montañas: Una unidad nunca puede entrar o salir de un hexágono de montaña a menos que este movimiento se realice cruzando un lado de hexágono cruzado por una carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril.

Cresta: Si una unidad entra en un hexágono a través de un lado de hexágono de cresta, debe gastar 1 PM adicional por encima del coste normal por entrar en el hexágono. Esto se aplica incluso si el lado de hexágono está cruzado por carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril, e independientemente de la dirección del movimiento (la penalización existe cuando se sube o se baja el lado de hexágono de cresta)

Pantanos: Una unidad nunca puede entrar o salir de un hexágono de pantano a menos que este movimiento se haga cruzando un lado de hexágono cruzado por carretera, camino o línea de ferrocarril. Los hexágonos de pantano provisional funcionan en todo como los hexágonos de terreno abrupto excepto en los turnos de lluvia que se convierten en hexágonos de pantano normales (ver 2.0).

Ríos: Una unidad no puede cruzar un lado de hexágono de río menor o mayor excepto por puente, presa, transbordador o vado. Una unidad cruzando un puente, presa o vado no paga ninguna penalización de PM. (El coste de PM del terreno más habitual en el hexágono no se paga si el puente, presa o vado es cruzado por una carretera, camino o línea de ferrocarril- en cambio se usa el coste de carretera, camino o línea de ferrocarril).

Presas: Las presas son consideradas puentes indestructibles en todos los juegos GCACW. Una unidad puede cruzar por una presa un río menor o mayor sin penalizaciones al movimiento, como si hubiera un puente. A diferencia de los puentes, las presas no pueden ser destruidas. En *SJW*, *HCR*, *RTG*, *SIV* y *SLB*, las presas no son características oficiales del terreno aunque están identificadas en el mapa. Cuando se usen las Reglas normalizadas GCACW en estos 5 juegos, cualquier vado sobre río mayor o menor en el mapa señalado como "presa" se le considera ahora presa en vez de un vado. Hay solo 4 de éstas presas:

- Strider's Dam (*HCR* W1319; *SIV* N4322)
- Occoquan Dam (*SJW/SLB* S5304)
- Acott's Dam Ford (*SJW/SLB* S3526)
- Dam (*RTG* N4129)

Transbordadores: Una unidad puede cruzar con un transbordador un río menor en turnos que no sea de lluvia sin recibir una penalización en el movimiento, como si hubiera un vado. Sin embargo, si se usa un transbordador en un río mayor en cualquier turno (independientemente del tiempo) o de un río menor en turnos de lluvia, la unidad paga una penalización en PM (simulando el uso de botes para cruzarlo). El valor Manpower es dividido por 3 (fracciones redondeadas hacia abajo). El resultado es la penalización en PM por cruzar en transbordador. Esta penalización es adicional al coste normal de PM por entrar en el hexágono más allá del transbordador (coste típico de movimiento por carretera).

En *SJW*, *HCR*, *RTG*, *SIV* y *SLB* los transbordadores no son características oficiales del terreno aunque están representados en el mapa. Cuando se usen las Reglas Normalizadas GCACW en estos 5 juegos, sólo los dos vados siguientes son considerados transbordadores:

- Snicker's Ferry (*SJW* N1702; *HCR* W1733)
- Berry's Ferry (*SJW* N1207; *SIV* M5608)

Nota: Todos los vados etiquetados como transbordadores en el río Potomac no son considerados transbordadores. Ellos siguen siendo vados en las Reglas Normalizadas GCACW.

Arroyo: Los lados de hexágono de arroyo no afectan al movimiento. Las unidades pueden cruzarlos y no tienen un coste en PM especial.

Agua: Las unidades no pueden entrar en hexágonos de agua.

Hexágonos ocupados por el enemigo: Una unidad no puede entrar en un hexágono ocupado por unidades enemigas (pero ver 7.6).

Entrado en ZOC enemiga: Una unidad debe parar su movimiento cuando entra en una ZOC normal enemiga desde un hexágono que no está en ZOC normal enemiga, la unidad entonces, debe atacar o finalizar su marcha. Si la unidad ataca exitosamente (es decir, no recibe un resultado de combate "D", "F", "f" o "E") tiene permitido continuar su marcha y mover y/o atacar (sin embargo, si después de un ataque exitoso todavía ocupa una ZOC normal enemiga, de nuevo puede atacar o finalizar su marcha). Una unidad debe pararse al entrar en ZOC normal enemiga, incluso si esta ZOC está ocupada por una unidad amiga. Si una unidad entra en una ZOC enemiga normal de una unidad de caballería y ésta realiza una retirada, la unidad puede continuar la marcha. Una unidad no puede adquirir un marcador de Anti-flanqueo (7.8) cuando entre en una ZOC normal enemiga; aunque, puede hacerlo si inicia una marcha desde una ZOC enemiga normal.

Saliendo de ZOC enemiga: Una unidad activa no puede salir de una ZOC normal enemiga al menos que empiece su marcha en dicha ZOC normal enemiga y su primera acción sea salir de dicha ZOC.

- *De ZOC hacia no ZOC:* Si mueve desde una ZOC enemiga directamente a otro hexágono que no está en ZOC enemiga, paga

el coste de PM normal mas 1 PM por entrar es ese hexágono. Asumiendo que la unidad tenga todavía PM puede continuar su marcha.

- **De ZOC a ZOC.** Si mueve directamente desde una ZOC normal enemiga a otra ZOC normal enemiga ignora el coste de PM en cambio paga un coste igual a todo el movimiento permitido. **Esta penalización se aplica incluso si la ZOC enemiga entrada está ocupada por una unidad amiga e incluso si la ZOC emana de dos unidades enemigas en diferentes hexágonos.** Como a la unidad la quedan 0 PM la marcha termina y no puede atacar (aunque el coste en PM del hexágono es ignorado, una unidad todavía no puede entrar o salir de un hexágono de montaña o pantano, excepto por carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril o cruzar un río menor o mayor, excepto por vado, puente, presa o transbordador). Si una unidad mueve directamente desde una ZOC normal enemiga a otra ZOC normal enemiga y los dos hexágonos no está conectados por carretera, camino, sendero o ferrocarril, el marcador de fuerza es dado la vuelta hacia su lado de desorganizado (si ya está desorganizado, se reduce el marcador Manpower en 1). Esta desorganización o pérdida no se aplican si la unidad mueve desde una ZOC normal enemiga a otra ZOC normal enemiga y los dos hexágonos están conectados por carretera, camino, línea de ferrocarril o sendero. **Una unidad nunca puede atacar o conseguir un Anti-flanqueo (7.8) cuando mueve directamente desde una ZOC normal enemiga a otra ZOC normal enemiga.**

ZOC restringida: La ZOC ejercida a través de lados de hexágono de bosque no conteniendo una carretera, camino, sendero o ferrocarril no afectan al movimiento de ninguna forma.

Entrando en un hexágono ocupado por amigo: Una unidad activa de infantería o artillería debe pagar una penalización de 1 PM o más por entrar en un hexágono ocupado por una o más unidades de infantería y/o artillería con un valor combinado de combate de 3 o más. Esta penalización depende del terreno y del valor de combate combinado de las unidades que están en el hexágono entrado.

Valor de combate combinado	Claro, ondulado, difícil y ciudad.	Pantano, bosque y montaña
2 o menos	NE	NE
3 a 11	+1 PM	+3 PM
12 o más	+2 PM	+4 PM

Una unidad de caballería nunca paga estas penalizaciones y no provoca el pago de penalizaciones si unidades de infantería/ artillería marchan a través de su hexágono.

Nota: Un valor de Combate combinado puede estar exactamente entre una de las dos filas de la carta de arriba (ejemplo: 11,5). En este caso, redondear el valor hacia arriba.

Retirada de Caballería: Cuando una unidad de infantería activa mueve a una ZOC normal de una unidad de caballería- antes de que el jugador activo declare un ataque- la unidad de caballería puede hacer una retirada de caballería (ver 7.7).

Movimiento Mínimo de 1 Hexágono: En la medida que una unidad no ataca durante su marcha, puede siempre mover al menos 1 hexágono incluso si su movimiento permitido no es suficiente para entrar en un hexágono adyacente. Excepción: Una unidad no puede entrar o salir de un hexágono de montaña o pantano a menos que lo haga por carretera, camino, línea de ferrocarril o sendero o cruzar un lado de río menor o mayor a menos que lo haga por puente, presa, vado o trasbordador.

Si una retirada de caballería reduce el movimiento permitido de una unidad activa a 0 antes de que mueva en su acción de marcha, todavía puede mover 1 hexágono. Si una unidad empieza una marcha adyacente a un lado de hexágono de transbordador y no tiene bastantes PM para cruzar debido a la penalización del transbordador, podrá cruzar el lado de hexágono de transbordador gastando todos sus PM disponibles.

6.3 MOVIMIENTO DE LOS LIDERES

Un líder nunca puede ocupar un hexágono por si mismo, el debe estar siempre con una unidad subordinada. Un líder se le considera unido a la unidad con la que está apilado y debe mover con esta unidad dondequiera que vaya durante la marcha –incluyendo retirada y avance después del combate-. Más de un líder puede estar unido a la misma unidad si ellos representan diferentes niveles dentro de una organización (por ejemplo un líder de División o de Cuerpo o un líder de Ejército y de Cuerpo). Si un líder está apilado en el mismo hexágono con más de una unidad subordinada y una de estas unidades deja el hexágono, el líder puede acompañar a la unidad que sale o puede quedarse en el hexágono con una de las unidades que quedan. Un líder no puede mover o activarse por si mismo, sin embargo el puede transferirse.

TRANSFERENCIA DE LIDER

Un líder puede transferirse de una unidad a otra de 2 formas:

Fase de Transferencia de Líder: Durante la Fase de transferencia de líderes, el jugador propietario puede transferir alguno, uno o todos sus líderes de una unidad subordinada a otra. Para realizar la transferencia, el jugador propietario debe trazar un camino de hexágonos continuos de no mas de 10 hexágonos de longitud desde el hexágono del líder (no incluido) al hexágono ocupado por la unidad a la que el líder se desea trasladar (inclusive). Este camino no puede entrar en un hexágono ocupado por el enemigo pero puede entrar en ZOC enemiga. Puede transitar por cualquier tipo de terreno incluyendo pantanos, montaña y ríos. El jugador de la Unión puede realizar todas las transferencias que desee en la Fase de transferencia de líderes antes de que el Confederado ejecute cualquier transferencia de líder.

Acción de activación del líder: Los líderes se pueden transferir durante una acción de activación de líder (ver 5.2). Este tipo de transferencia sólo se puede hacer una vez por acción y sólo antes de que la unidad marche.

Líderes de Distrito y Ejército: Los líderes de Distrito y Ejército están sujetos a las siguientes restricciones:

- Pueden transferirse en la Fase de transferencia de líder, pero no pueden unirse a una unidad de caballería o artillería o a un líder de caballería.
 - Si están situados en el mismo hexágono que un líder activo realizando una acción de activación de líder, pueden transferirse con el líder activo en la paso 5 del procedimiento de activación de líder, aunque no están obligados a hacerlo. Si un líder de Ejército o Distrito es transferido, debe transferirse a la misma unidad que el líder activo.
- Excepción:** Si el líder activo es un líder de caballería, un líder de Ejército/Distrito no puede transferirse en el paso 5 del procedimiento de activación de líder.

- Si un líder de Ejército/Distrito está apilado en el mismo hexágono donde hay más de una unidad de infantería y una de estas unidades deja el hexágono (incluyendo un avance después del combate) el líder del Ejército/Distrito puede acompañarla y apilarse con la unidad que sale o puede quedarse en el hexágono junto con la unidad de infantería que se queda.
- Un líder de Ejército/Distrito no está obligado a apilarse con una unidad de infantería la cual ya está con un líder de “no Ejército/Distrito”; puede estar unido a una unidad de infantería por si mismo.

6.4 APILAMIENTO

Un número ilimitado de unidades amigas y líderes pueden ocupar el mismo hexágono en un momento dado.

MARCADORES DE FUERZA

Si los apilamientos son abultados, los jugadores pueden usar marcadores substitutivos llamados “Marcadores de Fuerza” cuando tiene más de 2 unidades por hexágono. Cada jugador tiene su propio

conjunto de marcadores de fuerza y su correspondiente “display force”. Cada marcador de fuerza está identificado por un número y tiene una caja en el display. Un jugador puede retirar un apilamiento del mapa en cualquier momento y colocar las unidades, líderes y marcadores que corresponden al apilamiento en una caja vacía del display (colocar unidades y marcadores en pilas separadas para poderlas ver de un vistazo). El marcador de fuerza correspondiente es colocado en el mapa, en el hexágono que ocupaba el apilamiento. Todas las unidades y líderes que formaban la fuerza se consideran que ocupan el hexágono donde el marcador de fuerza está situado, ellos ejercen ZOC normalmente.

Sujetos a las reglas de marcha, unidades y líderes pueden dejar la fuerza y volver al mapa en el momento en que su propietario lo desee. Las unidades pueden juntarse sin reparos a una fuerza si acaban su marcha en el mismo hexágono donde esta el marcador. Los marcadores de fuerza no tienen efectos en el juego y los jugadores no están obligados a usarlos.

6.5 NIVELES DE FATIGA

Las unidades incrementan su nivel de fatiga cuando realizan una acción. También pueden incrementarlo debido al combate. Una unidad con nivel de fatiga 4 no puede realizar una acción, aunque puede defenderse y retirarse debido a un combate. Los jugadores pueden dar la vuelta a las unidades con nivel de fatiga 4 para que se pueda ver de un vistazo las unidades que no elegibles para ser activadas. (**Excepción:** Si se juega con la regla opcional de la sección 5.1 y 5.2 unidades con nivel de fatiga 4 pueden activarse si su marcador de fuerza está organizado).

7.0 COMBATE

7.1 ATAQUES

Solo una unidad haciendo una marcha o unidades participando en una acción de asalto pueden atacar.

OBJETIVOS DE LOS ATAQUES

Una unidad atacando (o un grupo de unidades en un asalto) pueden atacar un único hexágono adyacente ocupado por una o más unidades enemigas. Si la unidad atacante está adyacente a más de un hexágono ocupado por el enemigo, sólo puede atacar a un hexágono elegido por el jugador activo.

PARTICIPACION EN ATAQUES

No es obligatorio atacar. En una marcha, sólo la unidad activa puede atacar. Todas las demás unidades amigas, incluso las apiladas en el mismo hexágono que la unidad activa no participan en el ataque. Una unidad puede atacar más de una vez por marcha siempre que cumpla el requisito de PM y no sufra un resultado que se lo prohíba en la Tabla de Resultados de Combate.

En una acción de asalto, solo las unidades subordinadas al líder activo en el mismo hexágono del líder activo pueden participar en el ataque (**Excepción:** Ver “gran asalto”). En una acción de asalto sólo puede hacerse un ataque.

PARTICIPACION EN DEFENSA

Todas las unidades en un hexágono atacado deben participar en el combate. El atacante no puede elegir una unidad en el hexágono como objetivo y el defensor no puede retener unidades en el hexágono para el combate.

RESTRICCIONES AL ATAQUE

Ríos: No se puede llevar a cabo un ataque a través de un lado de hexágono de río menor o mayor, a menos que un puente, presa, transbordador o vado conecte los hexágonos de atacante y defensor.

Montañas y Pantanos: No se puede hacer un ataque contra una unidad en un hexágono de montaña o pantano, a menos que el hexágono del atacante y del defensor esté conectado por carretera, sendero, línea de ferrocarril o camino.

Una unidad en un hexágono de montaña o pantano no puede atacar a una unidad enemiga a menos que los dos hexágonos estén conectados por carretera, sendero, línea de ferrocarril o camino.

Artillería: Las unidades de artillería que hacen marchas no pueden atacar. Sus valores están entre paréntesis para recordar a los jugadores esta restricción.

Lados de hexágono de bosques: Una unidad solo puede atacar a través de un lado de hexágono de bosque (ver 2.3) si reúne cualquiera de las siguientes condiciones:

- Empezó la acción en el hexágono desde el cual hace el ataque.
- Hay una carretera, sendero, ferrocarril o camino conectando los hexágonos de atacante y defensor. En este caso se permite a la unidad activa haber marchado uno o más hexágonos antes de iniciar el ataque a través de un lado de hexágono de bosque.

PROCEDIMIENTO DE ATAQUE (Solo para unidades marchando)

Una unidad realizando una marcha puede atacar como sigue:

Paso 1. Seleccionar objetivo: El jugador activo establece un objetivo de su ataque.

Paso 2 Seleccionar tipo de ataque: El jugador activo establece su tipo de ataque: columna de marcha, rápido, normal o preparado (ver 6.1). Ajustar el marcador de movimiento permitido hacia abajo en el registro de movimiento según el coste en PM del ataque.

Paso 3 Calcular el valor de combate: Los jugadores determinan sus valores de combate y calculan el modificador por ratio para aplicarlo a la tirada de dado del paso 5.

Paso 4 Calcular los modificadores a la tirada: Los jugadores determinan los modificadores tácticos y de artillería y cualquier otro modificador aplicable al combate (ver 7.4).

Paso 5 Tirada del dado: Atacante y defensor tiran un dado, modificándolo como se requiera. La tirada modificada del defensor se resta a la tirada modificada del atacante. Los jugadores consultan la tabla de combate y aplican los resultados (ver 7.5).

Paso 6 Continúa la acción: Si la unidad que marcha tiene todavía PM y el resultado del combate no la obliga a terminar la acción, puede continuar con su marcha. Si la unidad no tiene más PM o el resultado indica que la marcha termina, la acción finaliza y una nueva Fase de Acción empieza.

PROCEDIMIENTO DE ATAQUE (Sólo acción de asalto)

Un líder de División, Cuerpo o Distrito puede seleccionarse para un asalto solo si una o más unidades subordinadas en fatiga 3 o menos están apiladas con el líder. En un asalto no se calcula movimiento permitido y el movimiento no se usa, por lo tanto el jugador activo no especifica el tipo de ataque (columna de marcha, precipitado, normal o preparado). Un asalto se desarrolla como sigue:

Paso 1 Seleccionar participantes: El jugador activo selecciona un líder elegible. A continuación elige una o más unidades en el hexágono del líder activo pertenecientes al mismo mando de ese líder. Cada unidad seleccionada para participar en la acción debe estar en un nivel de fatiga de 3 o menos.

Excepción: Un jugador puede seleccionar una o más unidades de artillería ocupando el mismo hexágono que el líder activo para participar en un asalto incluso aunque las unidades de artillería no pertenezcan al comando del líder.

Paso 2 Incrementar la fatiga: Cada unidad seleccionada para participar en el asalto en el paso 1 incrementa su nivel de fatiga 1 nivel. **Nota:** No se chequea por marcha extendida por una acción de asalto, incluso si la unidad va a un nivel de fatiga de 2,3 ó 4.

Paso 3 Seleccionar el objetivo: El jugador activo establece el objetivo del ataque, el cual debe ser un solo hexágono adyacente ocupado por el enemigo.

Paso 4 Retirada de caballería: El enemigo puede hacer una retirada de caballería con unidades elegibles (ver 7.7).

Paso 5 Tirada de mando: El jugador activo tira un dado. Esta tirada puede ser modificada.

- Si se saca un 6 antes de modificadores, el asalto termina automáticamente y empieza una nueva Fase de Acción pues no proceder ir al paso 6.
- Si la tirada es 5 o menos se aplica cualquier modificador aplicable (ver abajo) y restar el número ya modificado del valor de mando del líder. El resultado es el número de asalto. Si el número de asalto es menor de 0 el asalto finaliza y empieza una nueva Fase de Acción pues no procede ir al paso 6. Si el número de asalto es 0 o más, el asalto es posible y continúa al procedimiento de asalto. (si el número de asalto es 0, una unidad puede participar). Si el número de asalto es igual o mayor que el número de unidades seleccionadas es el paso 1, todas las unidades seleccionadas en el paso 1 y no más deben participar en el asalto. Si el número de asalto es menor que el número de unidades seleccionadas en el paso 1, el jugador activo debe elegir (de entre las unidades seleccionadas en el paso 1). Independientemente de que el asalto no tenga lugar, todas las unidades seleccionadas en el paso 1, incluso si ellas finalmente no se han incluido en el asalto ganan un nivel de fatiga en el paso 2.

Paso 6 Intento de Gran Asalto. El jugador activo puede intentar un gran asalto (ver abajo). Un gran asalto exitoso permite que unidades adicionales participen en el ataque. Incluso si un gran asalto resulta fallido, el asalto debe continuar en el paso 7 pues el jugador activo no puede parar la acción.

Paso 7 Determinar valores de combate: Los jugadores calculan sus valores de combate y calcular el modificador por ratio para la tirada de dado del paso 9.

Paso 8 Determinar los modificadores de la tirada: Los jugadores calculan el modificador táctico y por superioridad artillera y cualesquiera otros modificadores aplicables al combate (incluido el +1 por asalto; ver 7.4).

Paso 9 Tirar el dado: Atacante y defensor tiran un dado cada uno y modifican su tirada como deban. El dado modificado del defensor es restado del dado modificado del atacante. Los jugadores consultan la tabla y aplican los resultados (ver 7.5). La acción se termina y empieza una nueva Fase de Acción.

Ejemplo: El líder de Cuerpo Granger (4º Cuerpo, valor de mando 5) está realizando un asalto. Está apilado con dos divisiones subordinadas del 4º Cuerpo (Sheridan y Word). Ambas divisiones son elegidas para participar en el asalto en el paso 1. El jugador de la Unión tira un dado, obteniendo un 5. Restando 5 del valor de mando de Granger (5) el resultado es 0, indicando que el asalto tiene lugar- pero con solo una unidad. El jugador de la Unión retiene a Sheridan y suelta a Word para el asalto. Ambas divisiones tienen su Nivel de Fatiga incrementado en 1.

Modificadores a la tirada de asalto: El siguiente modificador se aplica a la tirada de asalto del jugador activo en el paso 5 del procedimiento de asalto para cualquier juego con líderes de Distrito.

-2: Si el líder activo es un líder de Distrito (no de Cuerpo o División) se resta 2 de la tirada de asalto.

Nota: Los modificadores de asalto en los juegos avanzados, como "Hooker pierde confianza" en SLB (SLB 16.0) y "Postura pasiva de la Unión" en OTR, 18.0) están en efecto en todos los escenarios aplicables.

GRAN ASALTO

Un jugador puede proceder a un gran asalto en el paso 6 sólo si se dan las condiciones siguientes:

- **Líder de Distrito o de Ejército:** Un Líder de Distrito o de Ejército está situado dentro del radio de mando del hexágono ocupado por el líder activo.
- **Hexágonos elegibles:** Uno o más de los 6 hexágonos adyacentes al defensor son elegibles para unirse a un gran asalto. Un hexágono es elegible para unirse a un gran asalto si ambas de las siguientes condiciones se cumplen:
 - Está adyacente al defensor (incluyendo el hexágono donde se inicio el asalto)
 - Debe estar ocupado por una o más unidades del atacante, las cuales no han sido seleccionadas para participar en el asalto del líder activo y al menos una de estas unidades tiene fatiga de 3 o menos.
- **El líder elegido no es de caballería:** El líder activo que inicia el asalto no puede ser un líder de caballería.

Sólo puede ocurrir un gran asalto por acción, aunque un número ilimitado puede ocurrir en un turno. Un gran asalto se resuelve como sigue:

Paso 1 Tirada de mando: El jugador activa tira un dado. En el juego básico de todos los juegos GCACW esta tirada nunca es modificada. En algunos juegos avanzados puede ser modificada (ver abajo).

- Si el dado modificado es 6 o más, el gran asalto no tiene lugar. El gran asalto finaliza y se sigue con el paso 7 del procedimiento de asalto.
- Si el dado modificado es 5 o menos, restar el número obtenido del valor de mando del líder de Distrito o Ejército. El resultado es el "número de gran asalto", si éste es 0 o menos, el gran asalto no tiene lugar y se sigue con el paso 7 del procedimiento de asalto.

Nota: Modificadores al dado de gran asalto en el juego avanzado como "Hooker pierde confianza" de SLB (SLB 16.0) y "Postura pasiva del mando" de la Unión en OTR (OTR 18.0) están en efecto en todos los escenarios aplicables.

Paso 2 Selección de hexágonos elegibles: De entre los 6 hexágonos adyacentes al defensor, el atacante debe elegir un número de hexágonos elegibles (no unidades) igual o menor al número de gran asalto el cual desea usar en el gran asalto. Debe seleccionar al menos un hexágono. Un hexágono elegible era definido anteriormente.

Paso 3 Seleccionar participantes: Por cada hexágono seleccionado en el paso 2, el jugador activo debe elegir una o más unidades amigas elegibles para unirse al gran asalto. Una unidad es elegible para un gran asalto si reúne todas las siguientes condiciones:

- Tiene un nivel de fatiga de 3 o menos.
- Debe ser elegible para participar en un ataque como se describe en las reglas "restricciones al ataque".
- No puede haber sido ya seleccionada (con éxito o sin el) en el paso 1 del procedimiento de asalto.

La afiliación de mando de la unidad es irrelevante en este paso. Cualquier unidad elegible, independientemente de su mando (incluyendo todas las unidades de caballería o de artillería) pueden unirse a un gran asalto. **Nota:** El atacante no puede volverse atrás en un gran asalto una vez que éste va más allá del paso 1. Cada

hexágono elegido por el atacante en el paso 2 debe contribuir con al menos una unidad elegible al gran asalto.

Paso 4 Incrementar la fatiga: Cada unidad seleccionada en el paso 3 del procedimiento de gran asalto tiene su nivel de fatiga aumentado en uno. Una marcha extendida nunca ocurre como resultado de un gran asalto, incluso si una unidad alcanza fatiga 2, 3 ó 4.

Paso 5 Retornar al procedimiento de asalto: Volver al **paso 7** del procedimiento de asalto. Cada unidad elegida en el **paso 3** del procedimiento de gran asalto contribuye con sus valores de combate y artillería al total de atacante en los **pasos 7 y 8** del asalto.

Ejemplo: Walter, en el hexágono N3529, inicia exitosamente un asalto al hexágono N3429. Bragg líder de Ejército (valor de Mando 4) esta en el hex N3827, dentro del radio de mando de Walter. Una unidad Confederada no activa esta en el hexágono N3428 y otra en N3329, ambas con Nivel de Fatiga 2. Por lo tanto el jugador Confederado puede intentar un gran asalto. Tira un dado y obtiene un 2. Por lo que el número de gran asalto es 2 (valor de Mando de Bragg 4 menos el resultado de 2 de la tirada de dado da 2). El gran asalto debe realizarse. La unidad no activa en cada hexágono debe ser elegida para unirse al gran asalto, cada unidad incrementa su Nivel de Fatiga a 3. Ambas unidades contribuyen con sus valores de combate y de artillería al asalto de Walter.

7.2 VALORES DE COMBATE

Cada unidad militar tiene un valor de combate mostrado en el marcador de fuerza que la acompaña. El valor de combate de una unidad varía dependiendo de que su marcador de fuerza este organizado o desorganizado. Si el marcador de fuerza esta organizado su valor de combate es el único número que aparece en el marcador. Si el marcador de fuerza esta desorganizado su valor de combate está sin paréntesis (el número que está entre paréntesis es el tamaño). Una unidad que tiene un marcador de fuerza desorganizado puede tener un valor de combate de $\frac{1}{2}$. Incluso esta fracción es empleada en combate –no se redondea hacia abajo ni hacia arriba-. El nivel de fatiga no tiene efecto en su valor de combate.

En combate, el atacante y el defensor combinan los valores de combate de todas las unidades participantes. Los jugadores no pueden retener una parte de los valores de combate de sus unidades. Para determinar el valor de combate de una unidad atacando en una acción de marcha, se usa el valor de combate de la unidad (otras unidades no pueden unirse al ataque).

Para determinar el valor final de combate en un asalto, se combinan los valores de combate de todas las unidades participando en el asalto y se añaden los valores de combate de aquellas unidades que se unen en un gran asalto. Para determinar el valor final de combate de las unidades defendiendo, se combinan los valores de combate de todas las unidades en el hexágono defendido.

Valores máximos: El valor máximo combinado de las unidades atacando o defendiendo está limitado como se muestra en la tabla de abajo (nótese que hay límites diferentes en OTR). En un gran asalto, el límite mostrado abajo se aplica a cada hexágono conteniendo unidades atacando, por lo que el total global desde todos los hexágonos puede exceder el número indicado en la fila "atacante" de abajo.

Situación	OTR	Otros juegos
Atacando	70	80
Defendiendo	60	70
Al menos $\frac{1}{2}$ de las unidades defendiendo en trincheras	100	120
Todas las unidades defendiendo en trincheras	130	160

Si en un gran asalto el valor de combate total de las unidades atacantes es *80 o más*, el valor de Manpower perdido en el combate se incrementa como sigue:

- Si el valor de combate del atacante está entre *80 y 89*, su pérdida de Manpower se incrementa en 1.
- Si el valor de combate del atacante esta entre *90 y 99*, su pérdida de Manpower se incrementa en 2.
- Si el valor de combate del atacante es *100 o más*, su pérdida de Manpower se incrementa en 3.

7.3 VALORES DE ARTILLERIA

El valor de artillería de las unidades se muestra en la misma unidad. El nivel de fatiga o el marcador de fuerza (organizada o desorganizada) de la unidad no afecta a su valor de artillería. Los valores de artillería se usan para determinar el modificador de artillería en combate (ver 7.4).

7.4 MODIFICADORES A LA TIRADA DE DADO

Varios factores modifican la tirada de combate. Los modificadores son acumulativos.

MODIFICADOR DE RATIO

La tirada del atacante debe ser modificada por el modificador de ratio. Para calcular este modificador se compara el valor de combate del atacante con el valor de combate del defensor, redondeando al favor del defensor de acuerdo a uno de los ratios dados en la tabla de ratios. Un modificador desde -12 a +13 se muestra para cada ratio. Este es el modificador de ratio.

MODIFICADOR TACTICO

La tirada del atacante es modificada por el modificador táctico. Para calcular este modificador, el defensor determina el valor táctico más alto de entre sus unidades y líderes en el hexágono defensor. Mientras tanto, el atacante hace lo mismo entre las unidades y líderes que participan en el ataque. Un líder puede contribuir con su valor táctico en un ataque solo si el está apilado en el mismo hexágono que una unidad subordinada. El valor táctico del defensor es restado del valor táctico del atacante. El resultado es el modificador táctico, el cual es añadido o si es un número negativo restado a la tirada del atacante.

En una acción de marcha o de activación de líder, un líder puede contribuir con su valor táctico a cualquier ataque hecho por una unidad subordinada activa en el hexágono del líder, incluso si el ataque no está siendo hecho por la unidad a la cual el líder está adscrito.

En una acción de asalto, siempre se usa el valor táctico del líder que inicia el asalto, nunca el valor táctico de una unidad militar o de otro líder.

MODIFICADOR DE ARTILLERIA

La tirada del atacante puede ser modificada por el modificador de artillería (**Nota:** Si el defensor ocupa un bosque, ciudad, montaña o pantano, no es necesario determinar el valor diferencial de artillería pues en estas circunstancias no se puede aplicar el modificador de artillería). El atacante suma el valor de artillería de todas las unidades atacantes y le resta el valor combinado de artillería de todas las unidades defensoras. El resultado es el "diferencial de artillería". En el sumario de modificador de artillería, cruzar la columna del diferencial obtenido con la línea que corresponda al terreno que ocupa el defensor. El resultado (un número positivo o negativo o sin efecto) es el modificador de artillería que se aplica a la tirada del atacante.

Algunos resultados indican otra tirada de dado del atacante para determinar el modificador final de artillería.

Casos Especiales:

- Si ni el atacante ni el defensor tienen valores de artillería, no se aplica el modificador de artillería.
- Si el valor de artillería del defensor es 0, un modificador de artillería negativo se convierte en "sin efecto".
- Si el valor de artillería del defensor es 1, un modificador de -2 se convierte en -1.

SUMARIO DEL MODIFICADOR DE ARTILLERÍA

Valor Diferencia de artillería....					
Valor de artillería del atacante menos valor de artillería del defensor					
Terreno del defensor	-4 o menos	-3 a +1	+2 a +4	+5 a +7	+8 o más
Claro	-3	-2	NE	+1	+2†
Ondulado	-2	-1	NE	+1★	+1
Abrupto/Colina●	-1	-1★	NE	NE	+1★
Bosque/ciudad/mont.	NE	NE	NE	NE	NE
Pantano‡	NE	NE	NE	NE	NE

★Justo antes del combate tirar un dado. Si el dado es par, el modificador indicado se suma, si es impar el modificador no se aplica.

†Justo antes del combate tirar un dado. Si el dado es par, es usado el modificador de +2, si es impar, en cambio, se usa el modificador de +1.

●También es válido para hexágonos de pantano provisional en turnos no lluviosos.

‡También es válido para hexágonos de pantano provisional en turnos de lluvia.

TERRENO

La tirada del defensor puede ser modificada por el terreno.

Puente/presa/transbordador/vado: Si un ataque se lleva a cabo a través de un puente, presa, transbordador o vado, el defensor añade 2 a su tirada.

Arroyo: Si un ataque se hace a través de un riachuelo (incluso cruzado por una carretera, camino, línea de ferrocarril o sendero) el defensor añade 1 a su tirada.

Nota: Si en un gran asalto, más de un hexágono adyacente al hexágono del defensor tiene unidades atacantes, los modificadores de arriba sólo se aplican si el hexágono defensor está separado del hexágono del líder activo por un puente, presa, ferrocarril, vado o un riachuelo.

Colina: Si el defensor ocupa un hexágono de colina, añade 1 a su tirada. Sin embargo, si la unidad activa atacante ocupa un hexágono de colina o de montaña, o si la unidad activa atacante está atacando a través de un lado de hexágono de cresta hacia abajo, el defensor no añade nada a su tirada.

Montaña: Si el defensor ocupa un hexágono de montaña, el añade 2 a su tirada. Si la unidad activa atacante también ocupa un hexágono de montaña, o si la unidad activa atacante está atacando a través de un lado de hexágono de cresta hacia abajo, el defensor sólo añade 1 a su tirada.

Cresta: Si tiene lugar un ataque a través de un lado de hexágono de cresta, y la unidad atacante activa está atacando hacia arriba, el defensor añade 2 a su tirada. Si la unidad activa atacante está atacando hacia abajo el defensor añade 1 a su tirada si el defensor está en un hex de montaña y 0 si el defensor está en cualquier otro tipo de hexágono.

Nota: Una unidad está atacando hacia arriba un lado de hexágono de cresta si la cresta entre su hexágono y el hex del defensor está dentro del hex del defensor. Si está dentro del hex del atacante, la unidad está atacando hacia abajo.

Ejemplo de combate a través de un lado de hexágono de cresta: La División de la Unión de Brannan ocupa Carson (S3305), y la División Confederada de Cheatham ocupa el Paso Moor (S3404). Si Cheatham ataca a Brannan, Brannan añade 2 a su tirada (Cheatham está atacando cresta arriba), Cheatham. Si Brannan ataca a Cheatham añade 1 a su tirada (Brannan está atacando cresta abajo hacia un hex de montaña).

LEE (no en RTG)

Si un líder confederado de Distrito, Cuerpo o División emprende con éxito una acción de asalto y Lee está en el mismo hexágono que el líder activo, el jugador confederado añade 1 a su tirada de ataque. Este bono es adicional al modificador de +1 debido a un asalto y se aplica a pesar de que tenga lugar o no un gran asalto. El bono de Lee nunca puede ser aplicado a unidades defendiendo ni puede ser aplicado en ninguno de los escenarios de RTG. Otros líderes de ejército no pueden proporcionar un bono semejante.

LONGSTREET

En cualquier escenario que ocurra en 1864 o más tarde, el jugador confederado añade 1 a su tirada de ataque si el líder de Cuerpo Longstreet emprende con éxito una acción de asalto. Este bono es adicional al modificador de +1 por asalto y se aplica a pesar de que tenga lugar o no un gran asalto. El bono de Longstreet no se puede combinar con el bono de Lee. Otros líderes de Cuerpo no tienen un bono semejante.

JACKSON

Stonewall Jackson está siempre representado como un líder con un táctico de 4 en ataque y defensa a pesar del 5/4 impreso en su ficha en algunos juegos. No obstante, en los juegos *SJW*, *HCR* y *SLB* (solo) el jugador Confederado añade 1 a su ataque si el Cuerpo de Jackson emprende exitosamente una acción de asalto. Este bono es en adición al +1 por asalto y es aplicado sin tener en cuenta si un gran asalto tiene lugar o no. El bono de Jackson nunca puede ser combinado con el bono de Lee.

TIPOS DE ATAQUE

En una marcha, el tipo de ataque elegido por el jugador activo puede modificar la tirada del atacante.

- **Columna de marcha:** -3 a la tirada del atacante.
- **Rápido:** -1 a la tira del atacante.
- **Normal:** No modifica la tirada del atacante.
- **Preparado:** +1 a la tirad del atacante.

ACCION DE ASALTO

En una acción de asalto, los modificadores por columna de marcha, precipitado, normal o preparado no se aplican nunca. En cambio, una acción de asalto siempre permite modificar con +1 la tirada del atacante.

LLUVIA

El atacante resta 1 de todas sus tiradas en los turnos de lluvia (ver 12.0).

DESMORALIZACION-2

Si una unidad con un marcador de desmoralizado-2 está sola en un hexágono y es atacada por una unidad enemiga, el defensor resta 1 a su tirada de combate. Si la unidad con desmoralización-2 está apilada con una unidad amiga que es atacada, el modificador de -1 sólo se aplica si más de la mitad del valor de combate en el hexágono está formado por unidades con marcadores de desmoralización-2.

ATAQUES DE FLANCO

Si en el momento del combate, unidades defendiendo son parcialmente o completamente rodeadas por unidades enemigas

activas o inactivas o por su ZOC o terreno impasable, la tirada del atacante es aumentada. Este bono llamado ataque de flanco se aplica incluso si algunas unidades enemigas que rodean al defensor no participan en el ataque. El bono de flanco se calcula como sigue:

Paso 1 Hexágonos cubiertos: El jugador activo determina el número de hexágonos que tiene cubiertos de entre los 6 hexágonos adyacentes al defensor. Un hexágono cubierto es cualquier hexágono que reúne alguna de las siguientes condiciones:

- Está ocupado por una unidad no desmoralizada amiga al atacante (incluyendo la unidad del atacante).
- Está en ZOC de la unidad atacante o de cualquier unidad no desmoralizada amiga al atacante (incluyendo ZOC restringida; ver 2.4)
- Si es un hexágono de montaña o de pantano, incluyendo pantano provisional en turnos de lluvia, o el hexágono del defensor es un hexágono de montaña o pantano y los dos hexágonos (hexágono del defensor y adyacente) no están conectados entre sí por carretera, camino, línea de ferrocarril o sendero.
- Si está separado del hexágono del defensor por un río menor o mayor no conteniendo un puente, presa, transbordador o vado (**Excepciones:** En un turno cuando un río no es vadeable, un hexágono está cubierto si está separado del defensor por un lado de hexágono de vado de ese río. En un turno de lluvia, un hexágono está cubierto si está separado del hexágono del defensor por un riachuelo no atravesado por una carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril.

Nota: Cada uno de los 6 hexágonos adyacentes al defensor puede ser contabilizado sólo una vez, incluso si un hexágono reúne más de una definición de cubierto.

Paso 2 Bono básico de flanqueo:

- Seis hexágonos cubiertos:** Si los 6 hexágonos adyacentes al defensor están cubiertos, el bono básico de flanqueo es +4. Proceder con el **paso 3**.
- Cinco hexágonos cubiertos:** Si 5 de los 6 hexágonos adyacentes al defensor están cubiertos, el bono básico de flanqueo es +2. Proceder con el **paso 3**.
- Cuatro o menos hexágonos cubiertos:** Si 4 o menos hexágonos de los 6 hexágonos adyacentes están cubiertos no hay bono de flanqueo. Saltar el resto de este procedimiento.

Paso 3 Bono final de flanqueo:

El bono básico de flanqueo del paso 2 puede ser reducido para determinar el bono final de flanqueo. Es reducido en 1 por cada hexágono cubierto que reúna al menos una de las siguientes condiciones:

- Esta ocupado por una unidad amiga al defensor.
 - No esta ocupado por unidades amigas al atacante y está separado de todas las unidades adyacentes amigas al atacante (incluyendo la unidad atacante) por lados de hexágono de bosque no atravesados por carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril.
- Excepción:** En *SLB* solo, si el jugador confederado está atacando, ignora el paso 3b del procedimiento de "bono final de flanqueo". El bono básico de flanqueo no se reduce en uno por cada hexágono no ocupado separado de las unidades adyacentes confederadas por un lado de hexágono de bosque no atravesado por carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril. El paso 3b si se aplica para el jugador de la Unión en *SLB*.
- Está en montaña o pantano (incluyendo pantano provisional en un turno de lluvia) o el hexágono del defensor es una montaña o un pantano. Los dos hexágonos no están conectados entre sí por carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril.

- Esta separado del hexágono del defensor por un río menor o mayor no conteniendo un puente, presa, transbordador o vado. Este caso también incluye: 1) En un turno en el que un río no es

vadeable ni el hexágono está separado del defensor por un lado de hexágono de vado del mismo río. 2) En un turno de lluvia, si el hexágono está separado del defensor por un lado de hexágono de vado del mismo río.

- Es un hipotético hexágono fuera del mapa que estaría adyacente al hexágono ocupado por el defensor.

Nota: Cada uno de los 6 hexágonos adyacentes al defensor puede ser contado sólo una vez en este paso incluso si un hexágono reúne más de una de las condiciones vistas anteriormente.

Reducción máxima: La máxima reducción que puede aplicarse al bono básico de flanqueo en este paso es de -3 incluso si una reducción mayor pudiera aplicarse. Por lo tanto, si todos los hexágonos adyacentes están cubiertos (produciéndose un bono básico de flanqueo de +4 en el paso 2) habrá siempre un bono final de flanqueo de al menos +1.

Paso 4 Aplicar el modificador: El bono final de flanqueo del paso 3 se aplica a la tirada del atacante en unión de otros modificadores.

Reducciones al bono de flanqueo: El bono final de flanqueo del **paso 3** puede ser reducido por cualquiera de los siguientes motivos:

Anti-flanqueo: El bono final por flanqueo puede ser modificado por marcadores de flanqueo negado. (Los marcadores de Anti-flanqueo no son excepcionales. Son usados en todos los juegos GCACW, ver 7.8).

Caballería: El bono final de flanqueo puede ser modificado si atacante y defensor poseen caballería (ver "caballería y ataques de flanco", a continuación).

Condiciones al bono de flanqueo: El status de las unidades del atacante puede modificar el bono de flanqueo. Si uno o más de las unidades del atacante ocupan o ejercen ZOC hacia un hexágono adyacente al defensor, y todas las unidades juntas en el hexágono tienen un valor de combate inferior a $\frac{1}{4}$ del valor de combate del defensor (incluyendo atrincheramiento del defensor hasta cubrir el valor máximo visto en la sección 7.2)) ese hexágono no se considera cubierto según el paso 1 y 2 del procedimiento de flanqueo (unidades atacando en diferentes hexágonos pueden combinar sus valores de combate para conseguir $\frac{1}{4}$ del valor de combate total del defensor en la medida que todas las unidades sean adyacentes al mismo hexágono cubierto). Unidades inactivas desmoralizadas pertenecientes al atacante no pueden contribuir de ninguna manera al logro de un bono de flanqueo.

Una unidad ayudando a proporcionar un bono de flanqueo pero que no participa en el ataque no puede contribuir con su valor táctico al combate ni da lugar a modificadores por terreno.

Caballería y ataques de flanco: El bono final de flanqueo puede ser reducido si ambas de las siguientes condiciones son efectivas:

- La unidad activa atacante es una unidad de caballería (o el líder activo que está haciendo un asalto es un líder de caballería).
- Más de la mitad del valor de combate total en el hexágono defensor lo proporciona unidades de caballería.

Si ambas condiciones son cumplidas en un combate en que se aplica un bono de flanco. El bono final de flanco es modificado como sigue:

- Un bono final de flanqueo de +4 se queda en +2.
- Un bono final de flanqueo de +3 ó +2 se queda en +1.
- Un bono final de flanco de +1 se ignora. Ningún bono se otorga.

Nota: Los ataques que por estas condiciones pierdan todo bono de flanqueo no permiten al atacante tirar el dado con un +1 de bonificación, Lo mismo ocurre con los marcadores de flanqueo negado (ver 7.8). También, si un marcador de flanqueo negado está ya situado en el hexágono del defensor o si las unidades defensoras

ocupan un hexágono de reducto. Las reglas de flanqueo negado o de reducto se aplican en lugar de las reglas de caballería vistas arriba.

7.5 RESULTADOS DE COMBATE

La Tabla de Combate se usa para resolver el combate. Un combate produce 2 resultados: Uno para el atacante y otro para el defensor. Para resolver un combate, la tirada modificada del defensor es restada de la tirada modificada del atacante. En la Tabla de Combate, el atacante cruza el resultado con la columna correspondiente a su valor de combate. El defensor cruza el resultado con la columna correspondiente a su valor de defensa (antes de aplicar los beneficios por atrincheramiento). Los resultados de los jugadores, que son aplicados inmediatamente, pueden consistir en un número y/o dos letras. Un guión indica que las unidades no son afectadas.

Nota: Un valor de combate puede estar entre 2 columnas de la Carta de Combate (ejemplo 3 ½). En este caso redondear hacia arriba ½ y usar la columna e la derecha.

Nota: En *SJW* los resultados de "Unión Panic" están también en efecto en el juego avanzado (ver *SJW* 18.0). "Unión Panic" es provocado en *SJW* por cualquier resultado en itálica en la Carta de Combate normalizada de *GCACW*.

SIGNIFICADO DE LAS LETRAS

Hay 8 resultados alfabéticos posibles.

D (desorganizada/fatigada): El marcador de fuerza de la unidad es dado la vuelta a su lado desorganizado, si ya está desorganizado se queda así. El nivel de fatiga es aumentado en 3 para un máximo de 4. Si la unidad ya está en nivel de fatiga 4, se queda así. Finalmente una unidad activa que obtiene una "D" no puede gastar más PM,s, su acción de marcha termina y una nueva Fase de Acción comienza.

F (fatiga-2): El nivel de fatiga se incrementa en 2 a un máximo de 4. Una unidad activa no puede gastar más PM,s; su marcha termina y una nueva Fase de Acción comienza.

f (fatiga-1): El nivel de fatiga se incrementa en 1 a un máximo de 4. Una unidad activa no puede gastar más PM,s; su marcha termina y una nueva Fase de Acción comienza.

E (final de la acción): Una unidad activa no puede gastar más PM,s; su marcha termina y una nueva Fase de Acción comienza. Este resultado no tiene efecto en una acción de asalto ya que un asalto finaliza automáticamente una vez el combate es resuelto.

r (retirada): La unidad debe retirarse (ver 7.6).

R (derrotada/desmoralizada-1): La unidad es derrotada (ver 7.6). También la unidad obtiene un marcador desmoralizada-1. Si ya tiene este marcador es dado la vuelta a su lado de desmoralizado-2. Si ya está desmoralizado-2 no hay otro efecto.

R★(derrotada/desmoralizada-2): La unidad es derrotada (ver 7.6). También obtiene un marcador de desmoralizada-2. Si ya está desmoralizada-1 se le da la vuelta al marcador hacia el lado de desmoralizada-2. El valor de Manpower es reducido en 1 en adición a la pérdida normal de Manpower.

a (avance): La unidad puede avanzar después del combate (ver 7.6).

NOTA: Una marcha extendida nunca tiene lugar debido a un resultado de combate incluso si la unidad obtiene un nuevo nivel de fatiga de 2,3 ó 4.

RESULTADOS NUMERICOS

El resultado numérico precede al resultado alfabético: Indica la reducción de Manpower de la unidad (no artillería). Quitar el marcador de fuerza y reemplazando con otro que refleje la reducción del valor Manpower, es decir, el valor Manpower antes del combate menos el resultado numérico. El nuevo marcador de fuerza debe asumir el nuevo status (organizado o desorganizado):

- Si el marcador de fuerza original estaba desorganizado antes del combate, el nuevo marcador de fuerza estará también desorganizado.
- Si el marcador de fuerza original estaba organizado antes del combate, el nuevo marcador de fuerza estará desorganizado si el resultado de combate tenía una "D" (desorganizado/fatigado) u organizado si el resultado de combate no contiene una "D".

Excepción: Si en un gran asalto, el valor total de combate del atacante es 80 o más las pérdidas del valor Manpower del atacante aumentan (ver 7.3).

APLICANDO RESULTADOS

Atacante: En una marcha, el resultado solo se aplica a la unidad activa incluso si otras unidades amigas ocupan el mismo hexágono. En un asalto, el resultado alfabético se aplica a cada unidad participante, incluso aquellas que se han unido a un gran asalto. El resultado numérico del atacante se aplica a la fuerza atacante entera –no a cada unidad individualmente-. En la medida que el resultado numérico sea completamente aplicado, el atacante puede dividirlo entre las unidades atacantes como desee. Las unidades que proporcionan bonos de ataque de flanco pero que no participan en el ataque no son afectadas por los resultados de combate.

Defensor: Los resultados alfabéticos del defensor se aplican a cada unidad defensora. El resultado numérico del defensor se aplica a la fuerza del defensor entera, no a cada unidad individualmente. En la medida que el resultado es aplicado en su totalidad, el defensor puede decidir repartirlo entre las unidades defensoras como guste.

Los resultados de combate se aplican antes en el defensor que en el atacante.

Ejemplo de combate: La División de la Unión Van Cleve (Valor de Combate/Tamaño, 8; Valor de artillería, 3; Valor táctico, 2) esta en el hex BAC S4803 (Lassenby), un hexágono de terreno abrupto, apilada con su líder del 21º Cuerpo, Crittenden (Valor táctico, 3). La División Confederada de Hindman (Valor de combate/Manpower, 12; Valor de artillería, 2; Valor táctico, 2) está realizando una acción de marcha, junto con su líder de División Polk (Valor táctico, 3). la brigada Confederada McNair (Valor de combate/Manpower, 2; valor de artillería, 0) esta en ese momento situada en BAC S4904 (Clements). Todas las unidades tienen sus marcadores de fuerza organizados; y todas las unidades tienen un Nivel de Fatiga de 1. Hindman mueve hacia BAC S4802 y el jugador Confederado declara y ataque raído contra Van Cleve, gastando 1 PM. El jugador Confederado compara el valor de combate de Hindman (12) con el Valor de combate de Van Cleve (8) obteniendo un ratio de combate 12-8. Desafortunadamente para el jugador Confederado, 4 o más puntos de Valor de combate para una relación de 2-1: 12-8 se redondea hacia abajo a un ratio de 1-1. McNair no esta involucrado en la marcha, por lo que no puede contribuir al ataque. (El ayudará a proporcionar un bono de ataque de flanco dado que su Valor de combate de 2 es justo igual a ¼ el Valor de combate de Van Cleve) No hay modificador de ratio por un ataque 1-1.

El jugador Confederado compara el Valor de artillería de Hindman (2) con el valor de artillería de Van Cleve (3). Como el valor de artillería de 1 mayor, el Valor Diferencia de Artillería es -1. Consultando el Sumario del Modificador por Artillería en la columna "-3 a +1" y cruzando la referencia con la línea de terreno "abrupto" correspondiente al hex de Van Cleve, hay un modificador de -1★ aplicable a la tirada del jugador Confederado. El "★" significa que se

debe tirar un dado para determinar si el modificador se usa. El jugador Confederado tira un dado y obtiene un 3, por lo que el modificador no se usa.

Para determinar el modificador táctico, El valor táctico más alto del jugador de la Unión (3 de Crittenden) se resta del valor táctico más alto del jugador Confederado (3 de Polk). Como el resultado es 0 (los valores son los mismos), no hay modificador para la tirada del jugador Confederado.

El jugador Confederado debe restar 1 de su tirada de dado debido a tu ataque precipitado. A propósito del ataque de flanco, la presencia de la brigada McNair en BAC S4904 (Clements) significa que 5 hexes adyacentes a Van Cleve están "cubiertos" porque ellos están en hexes ocupados por el enemigo o en ZOC enemiga. Cinco hexes cubiertos proporcionan un bono básico de ataque de flanco de +2. Esto también es el bono final de flanqueo pues no se dan ninguna condición para reducir el bono básico de flanqueo.

El modificador final a la tirada del Confederado es entonces +1 : 0(ratio) -1 (ataque precipitado) +2 (por flanqueo)= +1 (final). La tirada de la Unión no se modifica.

Ambos jugadores tiran un dado: El jugador Confederado obtiene un 5 (modificado con +1, un 6) y el jugador de la Unión obtiene un 2. El resultado de la Unión se resta del resultado del Confederado, resultando un 4 (6-2= +4). El jugador de la Unión cruza la línea de +4 con la columna de Valor de combate "7-11" en la Tabla de Combate (el Valor de Combate de Van Cleve es 8). El resultado es "1DR". El marcador de fuerza de Van Cleve es quitado y se le reemplaza por uno nuevo que muestre un valor de Manpower de 7 (8-1=7). El nuevo marcador se coloca por su lado desorganizado debido a la "D". El marcador de Nivel de Fatiga 1 de Van Cleve es incrementado en 3 a un Valor de Fatiga 4.

Van Cleve acompañado de Crittenden se retira 4 hexes hacia BAC S4405, usando la carta de Retirada 1 por los 4 hexes entrados en su retirada. En todos los casos, existe un camino de retirada con la Prioridad Numero 1, por lo que el jugador de la Unión tuvo que retirarse hacia dichos hexágonos. El jugador de la Unión podría retirarse 2 hexágonos adicionales (Usando la carta de Retirada 2) pero declina hacerlo. No hay pérdida adicional de Manpower por la retirada. Finalmente, se le coloca a Van Cleve un marcador de Desmoralizado-1 debido al resultado "R".

El jugador Confederado cruza la línea +4 con la columna Valor de ataque "12-18" en la Carta de Combate (El Valor de combate de Hidman era 12). El resultado es "1fa". Hidman sufre la pérdida de 1 Manpower, reduciéndolo a 11. Su nuevo marcador de fuerza queda organizado porque no sufrió un resultado "D", y su Nivel de Fatiga es incrementado en 1 hacia un Nivel de Fatiga 2 debido al resultado "F". La marcha de Hindman debe terminar debido al resultado "F", pero el resultado "a" le permite avanzar hacia el hex dejado vacante por Van Cleve. Lo hace acompañado de Polk finalizando la acción. McNair no avanza pues no participó en el ataque. Ahora una nueva Fase de Acción comienza.

ATRINCHERAMIENTOS Y VALORES DE COMBATE

El valor de combate puede ser aumentado por atrincheramiento (ver 9.0). Sin embargo, cuando se determina el resultado de combate para el defensor, las columnas de la Tabla de Combate representan

Ejemplo: Si la división de Liddell defiende con un Valor de combate de 8, su resultado de combate se determina en la columna "7-11" de la carta de Combate. Si la división de Liddell se defendiera bajo un marcador de Breastwork, su Valor de combate es 16 (8 x 2). Aunque el Valor de combate de Liddell de 16 deberá ser usado para calcular el ratio para el combate, su resultado de combate se determina en la columna "7-11" de la Carta de Combate

el valor de combate del defensor antes de aplicar los beneficios del atrincheramiento.

ELIMINACION DE LA UNIDAD Y DEL LIDER

Una unidad es eliminada si su valor de Manpower es 0. Si por eliminación de la unidad, un líder se queda con una unidad no subordinada, el líder es colocado en el hexágono más cercano ocupado por una unidad subordinada. Un líder es eliminado en el momento en que no tiene unidades subordinadas.

7.6 RETIRADAS, HUIDAS Y AVANCES

Hay 3 clases de retiradas: normal "r", huída "R" y retirada de caballería. En una retirada normal el jugador debe retirar todas sus unidades defensoras *un mínimo de 2 hexágonos* y un *máximo de 4 hexágonos*. En una huída, el jugador debe retirar todas sus unidades defensoras *un mínimo de 4 hexágonos* y un *máximo de 6 hexágonos*. Ver 7.7 para retirada de caballería. La elección de la distancia a retirarse y el camino de retirada es a juicio del defensor, en la medida que el camino respete las siguientes reglas. Las unidades retirándose deben mover como un apilamiento y no pueden separarse. Los líderes deben acompañar a las unidades retirándose con las cuales están unidos. No se gastan PM,s en las retiradas y, con las siguientes excepciones, el terreno es irrelevante.

RESTRICCIONES A LA RETIRADA

Las unidades retirándose estas sujetas a las siguientes restricciones:

- **Montañas y pantanos:** Una unidad retirándose sólo puede entrar o salir de un hexágono de montaña o pantano (incluyendo un pantano provisional en un turno de lluvia) a través de una carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril.
- **Ríos:** Una unidad puede retirarse a través de un lado de hexágono de río menor o mayor sólo por puente, presa, transbordador o vado. En un turno de lluvia una unidad no puede retirarse a través de un lado de hexágono de vado o a través de un lado de hexágono de riachuelo no atravesado por carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril.
- **Fuera del mapa:** Una unidad no puede retirarse fuera del mapa.
- **Hexágono de inicio:** Una unidad retirándose no puede entrar en el hexágono donde empezó la retirada.
- **Mismo hexágono:** Una unidad retirándose no puede entrar en el mismo hexágono dos veces.
- **Hexágono adyacente:** Una unidad retirándose no puede finalizar su retirada en un hexágono adyacente al hexágono donde empezó la retirada. (Excepción: La unidad retirándose puede finalizar adyacente al hexágono donde la retirada empezó en una *retirada voluntaria de un hexágono*, "ver retirada opcional del defensor").
- **Acercarse al atacante:** Una unidad retirándose no puede entrar en un hexágono que está más cerca de la unidad activa que provocó la retirada que el hexágono de donde salió, contándose el camino más cercano. Una unidad no puede retirarse hacia el hexágono ocupado por la unidad enemiga activa.

Rendición: Si no hay un hexágono para retirarse que no viole cualquiera de las restricciones vistas, la unidad retirándose se rinde y se le elimina del juego. Los PV son ganados por este hecho.

PRIORIDADES A LA RETIRADA

En adicción a las restricciones de retirada, un jugador debe seguir las prioridades de retirada, las cuales se reseñan en las tablas 1 y 2. Una unidad retirándose debe cumplir las prioridades de retirada en cada hexágono que entre en su retirada.

Más aún, la tablas apropiada se usa para ir de un hexágono a otro en la retirada.

Tabla de retirada 1: Un jugador debe usar la tabla de retirada 1 en cualquiera de los siguientes casos:

- Para el primer hexágono entrado en una retirada normal.
- Para cada uno de los 4 primeros hexágonos de una huída o de una retirada de caballería.
- Si en una retirada, huída o retirada de caballería sale de ZOC enemiga (incluyendo ZOC restringida; ver 2.4).

Tabla de retirada 2: Un jugador debe usar la tabla de retirada 2 en cualquiera de los siguientes casos:

- Para el segundo, tercero y cuarto hexágono de una retirada normal, asumiendo que la unidad no sale de ZOC enemiga.
- Para el quinto y sexto hexágono de una huída o de una retirada de caballería, asumiendo que no sale de ZOC enemiga.

Usando las Tablas de Retirada: Antes de entrar en cada hexágono por una retirada, el jugador comprueba la carta apropiada y sigue este procedimiento:

Paso 1. Comprobar que hexágonos son válidos para retirarse: El jugador determina cuales de los hexágonos adyacentes a la unidad retirándose pueden ser válidos para retirarse de acuerdo a las reglas de restricciones de retirada.

Paso 2. Descripción de la retirada: Por cada hexágono legal para retirarse determinado en el paso anterior, el jugador determina la "descripción de la retirada" en la apropiada Tabla de retirada correspondiente a la retirada hacia ese hexágono.

Paso 3. Prioridad: Cada descripción de la retirada consultada en el paso 2 tiene un número de prioridad. El jugador debe retirarse usando la descripción de la retirada con el número de prioridad más bajo. (Excepción: Anulando las prioridades de retirada). Si más de un hexágono satisface este requisito, el jugador puede retirar su unidad hacia cualquiera de estos. También, si dos descripciones de retirada tienen el mismo número de prioridad, el jugador puede elegir cualquiera de ellas cuando se retire hacia un hexágono.

Paso 4 Completando la retirada: El jugador repite los pasos 1, 2 y 3 para cada hexágono entrado en una retirada. Cuando satisfaga los requerimientos de la retirada (al menos 2 ó 4 hexágonos en una retirada normal, 4 ó 6 en una huída o retirada de caballería) la retirada termina.

SALTANDO LAS PRIORIDADES DE RETIRADA

Si por cumplir las reglas de retirada, no hay posibilidad de evitar la rendición de una unidad debido a las restricciones a la retirada, un jugador puede "desautorizar" las prioridades de retirada por una sola vez en toda la retirada. Para desautorizar, un jugador puede retirar una unidad hacia un hexágono eligiendo cualquier descripción de retirada de la tabla apropiada, sin importar el número de prioridad. No está obligado a elegir el número de prioridad más bajo. Si la unidad no puede evitar rendirse a pesar de ese único incumplimiento, resulta eliminada.

PERDIDA DE MANPOWER

Si una unidad retirándose a un hexágono usa una descripción de retirada que implica la pérdida de Manpower, el valor de Manpower de la unidad retirándose es reducido en el número que se indica. Reemplazar el marcador con otro por su lado desorganizado que refleje la pérdida. Si un apilamiento o más de una unidad se retiran hacia el hexágono que ocasiona la pérdida de Manpower, el número a perder se aplica a cada unidad en el apilamiento, no solo a una.

Nota: La pérdida de Manpower en la retirada puede variar dependiendo si la unidad se retira hacia un hexágono a través de carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril o si el hexágono hacia donde se retira está ocupado por amigos (ver cartas de retirada). En una retirada, entrar o salir de una ciudad equivale a

cruzar un lado de hexágono por carretera, incluso si no hay una carretera atravesando el lado de hexágono.

PRINCIPIOS BASICOS DE LA RETIRADA

Al principio puede resultar difícil consultar las cartas de retirada por cada hexágono entrado en una retirada. Sin embargo, los jugadores encontrarán que resulta fácil después de unos cuantos juegos. Para ayudar a los jugadores a familiarizarse con las Cartas de Retirada a continuación remarcamos algunos principios básicos:

Tabla de retirada 1: En la tabla de retirada 1, la prioridad más alta de retirada es mover un hexágono más distante del enemigo activo cruzando un lado de hexágono de carretera, camino sendero o línea de ferrocarril hacia un hexágono no ocupado por el enemigo o que no esté en ZOC enemiga. Si esto no se puede hacer, la siguiente prioridad más alta es intentar hacer la misma cosa pero sin cruzar un lado de hexágono de carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril. Si esto tampoco se puede lograr, la siguiente prioridad es retirarse hacia cualquier hexágono que no esté ocupado por el enemigo o en ZOC enemiga (esto puede ocasionar la pérdida de Manpower). Si esto tampoco puede hacerse la siguiente prioridad es evitar retirarse hacia un hexágono ocupado por el enemigo (esto puede ocasionar la pérdida de Manpower).

Tabla de retirada 2: En la tabla de retirada 2 la más alta prioridad de retirada es mover hacia un hexágono que no esté ocupado por el enemigo ni en ZOC enemiga. Si no fuera posible, la siguiente prioridad más alta es evitar retirarse hacia un hexágono ocupado por el enemigo (esto puede ocasionar la pérdida de Manpower).

RETIRARSE HACIA HEXÁGONOS OCUPADOS POR EL ENEMIGO

Algunas descripciones de retirada permiten retirarse hacia un hexágono ocupado por el enemigo, un hecho que causa la pérdida de 3 Manpower en cada unidad que se retira. (Sin embargo, una unidad nunca puede retirarse hacia el hexágono ocupado por la unidad enemiga activa). Una unidad no puede terminar su retirada en un hexágono ocupado por el enemigo. Excepto que no haya alternativa, su retirada puede extenderse el suficiente número de hexágonos para que la termine en un hexágono no ocupado por el enemigo.

RETIRADA OPCIONAL DEL DEFENSOR

En cualquier resultado de combate aplicado al defensor que no incluya un resultado "r" o "R", el defensor puede voluntariamente retirarse con una o más de sus unidades desde 1 a 4 hexágonos sujetándose a las reglas de retirada. Esto se considera una retirada no una huída. En este caso el defensor puede finalizar su retirada en un hexágono adyacente al hexágono donde empezó la retirada. No hay aumento de la fatiga por hacer esto. (Excepción: Si el defensor obtiene un resultado -- de "no efecto", todas las unidades participando en una retirada opcional del defensor ganan 1 nivel de fatiga hasta un nivel máximo de 4). Incluso unidades con nivel de fatiga 4 pueden unirse a esta retirada. El defensor debe ejecutar una retirada voluntaria inmediatamente, antes de que el enemigo realice próximas acciones.

AVANCE DESPUES DEL COMBATE

Si el atacante recibe un resultado "a" una, alguna o todas las unidades atacantes pueden avanzar hacia el hexágono dejado vacante por el defensor. Un avance no se considera movimiento y no gasta PM. Una unidad puede entrar o salir de ZOC enemiga, o avanzar desde una ZOC enemiga a otra sin penalización. Independientemente de que una unidad que ha obtenido un resultado "a" avance o no, su marcha puede continuar en la medida que no sufrió un resultado "D", "F", "f" o "E". Sin embargo, no puede continuar su movimiento si por avanzar entra en ZOC enemiga. En este caso, la unidad debe atacar de nuevo o terminar su marcha. Los líderes (incluidos líderes de Ejército y Distrito) pueden avanzar con unidades subordinadas (y deben avanzar si unidades no

subordinadas se quedan en el hexágono de líder). Un líder puede avanzar con una unidad subordinada a la que no estaba asignado al principio del ataque, sin embargo, de hacerlo, el jugador debe especificar su nueva asignación. Un líder no puede avanzar ni asignarse con una unidad no subordinada.

7.7 RETIRADA DE CABALLERIA

Una unidad de caballería puede usar “retirada de caballería” para evitar ser atacada por infantería o artillería. Una unidad de caballería puede realizar una retirada de caballería más de una vez por acción. El jugador poseedor de la unidad de caballería puede declarar una retirada en cualquiera de las siguientes circunstancias:

Movimiento enemigo: Una unidad enemiga de infantería o artillería realiza una marcha hacia una ZOC normal (no restringida) ejercida por la unidad de caballería.

Empieza adyacente: Una unidad de infantería o de artillería empieza una marcha en una ZOC normal (no restringida) de una unidad de caballería

Excepción: Si una unidad de infantería empieza su marcha en ZOC restringida perteneciente a la unidad de caballería e inicia un ataque contra la unidad de caballería, la caballería puede realizar una retirada de caballería.

Avance después del combate: Una unidad enemiga de infantería o de artillería que avanza después del combate hacia una ZOC normal de caballería (no restringida).

Asalto: Un jugador enemigo declara una acción de asalto contra un hexágono conteniendo al menos una unidad de caballería (a no ser que el asalto sea declarado por un líder de caballería, en este caso la retirada de caballería no es posible).

Un jugador que desee declarar una retirada de caballería debe hacerlo tan pronto como cualquiera de las circunstancias vistas anteriormente ocurran – antes de que el enemigo declare un ataque (o, en el caso de una acción de asalto, antes de que el enemigo tire el dado para determinar si el asalto tiene lugar o no). Si no declara su intención de retirarse en ese momento, está renunciando a la posibilidad de realizar una retirada de caballería en el hexágono ocupado por su caballería en tanto se desarrolla la marcha de la unidad enemiga.

REALIZANDO UNA RETIRADA DE CABALLERIA

Retirar la caballería es voluntario. Una unidad de caballería puede realizar una retirada independientemente de su status – incluso si está desmoralizada, desorganizada, exhausta o con nivel de fatiga 4. Un jugador que desea realizar una retirada de caballería, lo manifiesta tan pronto como su oponente hace algunas de las acciones mencionadas anteriormente.

- 1. Tirada del dado:** El jugador que lleva la unidad de caballería tira un dado. La tirada puede ser modificada como se verá después. La tirada modificada es dividida a la mitad (redondeando fracciones hacia abajo). El resultado es el número que se reduce el marcador de Movimiento Permitido de la unidad enemiga activa en el Registro de Movimiento. En acciones de asalto, esta tirada no tiene efecto pues no hay movimiento. No obstante, la tirada todavía debe hacerse para ver si la unidad de caballería sufre pérdidas de pasos.
- 2. Pérdida de Manpower:** Si la tirada en el paso 1 antes de modificadores y de dividirse por 2 es un 1. El valor de Manpower de la unidad de caballería es reducido en 1. Colocar el nuevo marcador de fuerza por su lado desorganizado. Si la tirada es de 2 a 6 no ocasiona pérdidas.
- 3. Retirada de 4-6 hexágonos:** La unidad de caballería debe retirarse de 4 a 6 hexágonos. El jugador retirándose debe cumplir

las restricciones a la retirada usando la Carta de Retirada 1 y/o 2 para cumplimentar la retirada. Sin embargo, una unidad de caballería no tiene ninguna pérdida de Manpower durante la retirada de caballería incluso si se retira hacia un hexágono que indica pérdida de Manpower en la Carta de Retirada.

Excepción: Si una unidad de caballería se retira a un hexágono ocupado por el enemigo es automáticamente eliminada.

- 4. Fatiga:** Después de ejecutar su retirada, la unidad de caballería incrementa su nivel de fatiga en 1, hasta un máximo de 4.
- 5. Desorganización:** El marcador de fuerza de la unidad de caballería es dado la vuelta hacia su lado desorganizado. Si ya estuviera desorganizada no hay otros efectos.
- 6. Reanudar la acción:** La unidad activa enemiga o el líder reanuda su acción desde el momento de la interrupción. Si el movimiento permitido de la unidad ha sido reducido a 0, su marcha termina. **(Excepción:** Si una unidad no ha movido todavía se le permite mover 1 hexágono; ver 6.2. pero no puede adquirir un anti-flanqueo). En una acción de asalto, si el hexágono que el líder activo está asaltando se queda totalmente vacío por una retirada de caballería, las unidades participando en el asalto pueden avanzar hacia el hexágono dejado vacante por la unidad de caballería. No se resuelve el ataque y la acción de asalto termina. **(Excepción:** Si la tirada de mando del paso 5 del procedimiento de asalto no es exitosa, las unidades participando en el asalto no pueden avanzar hacia el hexágono dejado vacante por la unidad de caballería).

MODIFICADORES A LA TIRADA DE RETIRADA DE CABALLERIA

Los siguientes modificadores a la retirada de caballería se aplican a todos los juegos GCACW, sustituyendo a todos los modificadores anteriores. Los modificadores son acumulativos:

+? Terreno: Si a unidad de caballería ocupa una localización donde recibiría un modificador positivo debido al terreno (por ocupar un hexágono de montaña o de colina, o por empezar separada de la unidad activa por un lado de hexágono de río, riachuelo o de cresta) este mismo modificador se usa para incrementar la tirada por la retirada de caballería. Note que este cambio añade a la tirada de retirada de la caballería un +1 por arroyo (no había un modificador semejante en anteriores versiones de las reglas).

+2 Fuerza muy grande: Si la(s) unidad(es) de caballería en el hex tiene(n) un valor combinado de 3 o más, contando atrincheramiento.

Excepción: Si la(s) unidad(es) de caballería son confederadas este modificador se incrementa a +3 en SJW y HRC; y +4 en OTR y SIV.

+2 Fuerza grande: (sólo jugador confederado en OTR y SIV): Si la(s) unidad(es) de caballería confederada en el hex tiene(n) un valor de combate de 2 (pero menos de 3), incluyendo atrincheramientos.

+1 Fuerza grande: (sólo jugador confederado en SJW y HCR): Si la(s) unidad(es) de caballería confederada en el hex tiene(n) un valor de combate de 2 (pero menos de 3), incluyendo atrincheramientos.

-2 Desmoralizada: (Todos los juegos). Si todas las unidades de caballería en el hex está desmoralizadas 1 ó 2.

-2 Fatiga: (Todos los juegos). Si todas las unidades de caballería en el hex tienen un Nivel de Fatiga 4.

-2 Fuerza pequeña: Si la(s) unidad(es) de caballería en el hex tiene(n) un valor combinado de $\frac{3}{4}$ o 1, contando atrincheramiento.

Excepción: Si la(s) unidad(es) de caballería son confederadas este modificador se incrementa a -1 en SJW y HRC; en OTR y SIV las unidades de caballería Confederada ignoran este modificador.

-4 Fuerza muy pequeña: Si la unidad de caballería en el hex tiene sólo un Valor de combate de $\frac{1}{2}$. **Excepción:** Si la unidad de caballería es Confederada el modificador es -3 en SJW y HCR y -2 en OTR y SIV

CABALLERÍA APILADA CON OTRAS UNIDADES

Con unidad de caballería: Si dos o más unidades de caballería están apiladas en el mismo hex, deben realizar juntas la retirada. Sólo se tira una vez en el paso 1 y todas las unidades deben finalizar en el mismo hex. Si se obtiene un 1 en la tirada de retirada de caballería, solo una unidad de caballería sufre la pérdida de Manpower.

Con unidades de infantería: Unidad de caballería apilada con unidad de infantería. La caballería puede realizar la retirada pero no la infantería.

MÚLTIPLES RETIRADAS DE CABALLERÍA

Misma unidad: Una unidad de caballería puede desarrollar una retirada de caballería más de una vez.

Unidades de caballería en hexes separados: Si dos o más unidades de caballería ocupan hexes separados son elegibles para realizar una retirada de caballería si todas desean retirarse, cada una realiza la retirada separadamente. La reducción de movimiento permitido a la unidad enemiga es acumulativa.

7.8 RECHAZANDO FLANQUEOS (ANTI-FLANQUEOS)



Al coste de 1 PM, el jugador activo puede colocar un marcador de "Anti-flanqueo" por el lado apropiado encima de la unidad realizando la marcha (**Excepción:**

Un marcador de "Anti-flanqueo" no se puede colocar en una unidad en un hex de montaña o pantano; tampoco se puede colocar encima de una unidad que está realizando un asalto). Tan pronto como una unidad obtiene un marcador de Anti-flanqueo, su marcha termina. (puede hacer acciones posteriormente). **Como una unidad debe pararse cuando entra en una ZOC normal enemiga. No puede adquirir un Anti-flanqueo cuando entra en una ZOC normal enemiga. Una unidad puede adquirir un marcador de Anti-flanqueo si marcha en un hex en ZOC normal enemiga y gasta todo sus PM (una marcha extendida puede darse por lo estipulado en 5.1).**

Como máximo puede haber un marcador de Anti-flanqueo en un hex a la vez; sus efectos se aplican a todas las unidades en el hex. Una unidad no tiene que gastar 1 PM para entrar en un hex en el que ya hay un marcador de Anti-flanqueo; puede entrar en el hex sin coste de 1PM extra y recibir los beneficios del marcador – y también puede continuar su marcha.

Un marcador de Anti-flanqueo nunca acompaña a la unidad cuando ésta deja el hex. No puede colocarse un marcador de Anti-flanqueo en una unidad después de realizar una retirada, huida o avanzar después del combate. Los jugadores no están limitados al número de marcadores que proporciona el juego.

EFFECTOS DE LOS MARCADORES DE ANTI-FLANQUEO

Las unidades ocupando un hex con un marcador de Anti-flanqueo pueden hacer normalmente todas las acciones(aunque están obligadas a quitar el marcador después de que la acción ha terminado; ver a continuación). Las unidades ocupando un hex que contiene un marcador de Anti-flanqueo se defiende contra un ataque enemigo de flanco más efectivamente, pero de manera menos efectiva contra un ataque normal.

- Los ataques de flanco que satisfacen los requerimientos para modificar con +4 por bono de flanqueo final la tirada del atacante, son reducidos a +2.
- Los ataques de flanco que satisfacen los requerimientos para modificar con +3 o +2 por bono de flanqueo final la tirada del atacante, son reducidos a +1.
- Los ataques de flanco que satisfacen los requerimientos para modificar con +1 por bono de flanqueo final no se cambia (el bono se mantiene en +1).

- Todos los ataques que no son de flanco siempre proporcionan al atacante un +1 (en adición a otros modificadores), incluso aunque los requerimientos para un ataque de flanco no hayan sido satisfechos.

QUITANDO LOS MARCADORES DE ANTI-FLANQUEO

Los marcadores de Anti-flanqueo pueden ser quitados voluntariamente de un apilamiento de unidades sin gastar PM si una de las unidades inicia una marcha (la unidad activa no tiene que dejar el hex). El marcador debe ser quitado si todas las unidades en el hex participan en una acción de asalto. También debe ser quitado si solo hay una unidad en un hex y mueve o ataca (esto no evita que el jugador propietario coloque otro marcador de flanqueo rechazado en la unidad más tarde en su marcha al coste de 1 PM).

8.0 RECUPERACION

En la Fase de recuperación se realizan las siguientes acciones estrictamente en el siguiente orden:

1. Unidades con Nivel de Fatiga 0 pueden atrincherarse, construir puentes o reparar puentes y transbordadores. Una unidad no puede realizar más de una de las actividades susodichas en la Fase de Recuperación y no puede realizar algunas de ellas en un turno de lluvia. En RTG, las unidades de infantería Confederada pueden imponer una "leva" en los pueblos de Pennsylvania en este paso (ver RTG 19.0).
2. En el juego avanzado, unidades en Nivel de Fatiga 0,1 ó 2 pueden forrajear (ver para cada juego GCACW las reglas de forrajeo) pero no pueden emprender cualquiera de las actividades vistas en el paso 1 del procedimiento de recuperación. **Nota:** Las unidades en RTG y SLB no pueden forrajear.
3. Unidades con Nivel de Fatiga 0 y 1 pueden ser afectadas como sigue:
 - a. Las unidades con Nivel de Fatiga 0 ó 1 cuyos marcadores de fuerza están desorganizados pueden darles la vuelta hacia su lado organizado. **Excepciones:** Si una unidad tiene un marcador desmoralizada-2 al principio de este paso, su marcador de fuerza queda desorganizado. También en cada volumen de GCACW en el Juego Avanzado, las unidades sin suministro con marcadores de fuerza desorganizados, permanezcan desorganizados. Nótese que no existe el status "fuera de suministro" en SLB y RTG.
 - b. Unidades con Nivel de Fatiga 0 o 1 que están exhaustas son dadas la vuelta a su lado normal. **Excepción:** Si una unidad exhausta tiene un marcador de desmoralizada-2 al principio de este paso, permanece por su lado exhausto.
 - c. Unidades con Nivel de Fatiga 0 ó 1 con marcadores desmoralizada-1 se les quita estos marcadores; unidades con Nivel de Fatiga 0 ó 1 con marcadores de desmoralizado-2 se les da la vuelta a su lado de desmoralizado-1.
4. Unidades con Nivel de Fatiga 3 ó 4 se les da la vuelta a su lado exhausto. Si ya están por su lado exhausto permanecen así y no hay otros efectos. **Nota:** En SJW, HCR y RTG los reversos de todas las unidades militares representan su estado de exhaustas no "sin suministro" o "sin munición".
5. Todas las unidades con Nivel de Fatiga 1 o mas pierden 3 niveles de Fatiga hasta un mínimo de fatiga 0. Reemplazar el marcador de fatiga en cada unidad por un nuevo marcador de fatiga tres niveles por debajo del que se quitó. Las unidades con Nivel de Fatiga 0 no tienen marcador.
6. En los Escenarios de Juego Avanzado de S/V (sólo jugador de la Unión) y OTR, GTC, BAC (ambos jugadores), las unidades sin suministro con marcadores de fuerza organizados dan la vuelta a su marcador de fuerza a su lado desorganizado. **Nota:** En SJW y HCR las unidades con su marcador de fuerza organizado le dan la

vuelta a su lado desorganizado si están sin suministro al realizar el paso 2 de la Fase de Efectos de Suministro; este procedimiento se mantiene para ambos bandos en estos juegos de la serie.

También en el paso 6 de la Fase de Recuperación es evitada en *SLB* y *RTG* porque las unidades nunca están fuera de suministro en estos juegos.

9.0 ATRINCHERAMIENTOS

Los atrincheramientos aumentan las capacidades defensivas de las unidades. Las unidades pueden construir atrincheramientos en la Fase de Recuperación y en los juegos que se desarrollan en 1863 o más tarde en la Fase de Acción. Los jugadores también gana los beneficios de atrincherarse en los hexes de reducto.

CONSTRUYENDO ATRINCHERAMIENTOS

Hay 4 tipos de atrincheramientos: reductos, abatis, trincheras y fuertes. Los reductos están representados en el mapa y son fortificaciones permanentes que no se pueden construir. Sin embargo, abatis, trincheras y fuertes pueden ser construidos en cualquier ciclo de acción (ver 5.5) o en la Fase de Recuperación. Las unidades que construyen atrincheramientos en la Fase de Recuperación deben tener un Nivel de Fatiga de 0. Una unidad construyendo un puente o reparando un puente/transbordador no puede también atrincherarse en la misma Fase de Recuperación. Las unidades no pueden atrincherarse en los turnos de lluvia.

El procedimiento para construir atrincheramientos en la Fase de Acción (para juegos en 1864 o juegos en 1863 si la regla opcional de la Acción de atrincherarse está siendo usada) se describe en 5.5. El procedimiento para construir atrincheramientos en la Fase de Recuperación se describe a continuación. Dependiendo del año que retrate el juego que está siendo jugado, los jugadores usan uno de los 3 diferentes procedimientos. Se debe seleccionar el procedimiento apropiado para la época que representa el juego.

- 1862: Juegos de antes de acabar 1862.
- 1863: Juegos dentro de 1863.
- 1864: Juegos que transcurren en 1864 y más tarde.



ATRINCHERAMIENTOS (1862). *SJW*, *HCR*, *SIV* y *OTR*

En las reglas normalizadas de *GCACW*, para *SJW*, *HCR*, *SIV* y *OTR* los marcadores de breastwork y fuerte deben tener 2 caras: un lado de "construyéndose" y otro de "completado". Los marcadores originales de atrincheramiento en *SIV* y *OTR*. Sin embargo, los marcadores de atrincheramiento de *SJW* y *HCR* están solo impresos con breastwork en un lado y fuerte en el otro. En el siguiente procedimiento de atrincheramiento, los jugadores deberán usar marcadores de atrincheramiento con "construyéndose" y "completado" en una de sus caras de otros juegos de la serie *GCACW*. Por lo demás, los marcadores por el lado "construyéndose" para breastwork y fuertes pueden ser representados dando la vuelta a los marcadores de *SJW* o *HCR* por el otro lado, su cara de "completado" puede ser representada colocando el marcador normalmente.

1862 PROCEDIMIENTO DE ATRINCHERARSE

- Si una unidad se atrincherara se coloca un marcador de Breastwork-Build encima de la unidad. Excepción: Si una unidad Confederada se atrincherara en un hex de reducto se debe colocar un marcador de Breastwork-Complete encima de la unidad.

- Si una unidad ya tiene un marcador de Breastwork-Build, se le da la vuelta al marcador a su lado de completado.
- Si una unidad ya tiene un marcador de Breastwork-Complete, se coloca encima de la unidad un marcador de Fort-Build.
- Si una unidad ya tiene un marcador de Fort-Build, darle la vuelta al marcador a su lado de completado.
- **HCR notas especiales:** En las reglas originales de *HRC*, el jugador Confederado no puede construir fuertes en Maryland (ver *HCR* 9.0). Esta restricción no existe en la Reglas Normalizadas *GCACW*. También, en el escenario 2 de *HCR* (*Harper's Ferry-Crampton's Gap*). Las unidades de la Unión U'tassy y Trimble empiezan este escenario bajo marcadores de Breastwork-Build si se usan las Reglas Normalizadas *GCACW*.

ATRINCHERAMIENTOS (1863): *SLB*, *RTG* y *BAC*

En las Reglas Normalizadas *GCACW*, los marcadores de fuerte para 1863 deben tener dos lados: "construyéndose" y "completado". Aunque, los marcadores de fuerte en *RTG* no tiene un lado "construyéndose". En el siguiente procedimiento de atrincherarse, los jugadores podrán usar marcadores de Fuerte por las caras "construyéndose" y "completado" si poseen otros juegos de la serie *GCACW*. Por lo demás, un marcador de fuerte por su cara "construyéndose" puede ser representado dando la vuelta a su reverso a un marcador de fuerte, su lado "completado" puede representarse colocando el marcador normalmente.

1863 PROCEDIMIENTO DE ATRINCHERAMIENTO

- Si una unidad no tiene ningún marcador de atrincheramiento (o posee un marcador Breastwork-Build) puede colocar un marcador Breastwork encima de la unidad. Esto es el equivalente para 1862 del marcador "Breastwork-Complete", y en *SLB*, el lado de completado del marcador de Breastwork se usa.
- Si una unidad ya tiene un marcador Breastwork colóquese un marcador Fort-Build encima de la unidad.
- Si una unidad ya posee un marcador Fort-Build, se le da la vuelta a su lado "complete".

ATRINCHERAMIENTOS (1864): *GTC*

- Si una unidad se atrincherara, colóquese un marcador Breastwork encima de la unidad.
- Si una unidad ya posee un marcador Abatis, se coloca un marcador Fort-Build-1 encima de la unidad.
- Si una unidad ya posee un marcador Breastwork-Build, colóquese un marcador Fort-Build-2 encima de la unidad.
- Si una unidad ya posee un Breastwork, Fort-Build-1 o Fort-Build-2, colocar un marcador Fort-Complete encima de la unidad.

QUITANDO ATRINCHERAMIENTOS

Un marcador de Abatis, Breastwork o Fort de una unidad es quitado en el momento en que la unidad deja el hex. Si una unidad con un marcador de Abatis, Breastwork o Fort sale de una hex de reducto, su marcador es quitado pero no afecta al reducto permanente.

EFFECTOS DE LOS ATRINCHERAMIENTOS

Los atrincheramientos pueden aumentar los valores de combate y de artillería de las unidades defendiendo (no de las atacantes).

- Los reductos en Virginia solo proporcionan beneficios cuando el jugador Confederado tiene unidades en el hexágono. Los reductos en Tennessee y Alabama en *BCA* proporcionan beneficios tanto al jugador Confederado como al de la Unión, dependiendo de que jugador tiene unidades en estos hexágonos de reducto.
- Las unidades en un hexágono de reducto (que son elegibles para beneficiarse de ellos) sin otro atrincheramiento tiene sus Valores de combate y de artillería multiplicados por 1,5 cuando defienden. (En el caso de Valores de combate retener las fracciones, para los valores de artillería, se multiplica la suma de todos los valores de

artillería en el hexágono por **1,5** redondeándose las fracciones hacia arriba al número entero más próximo).

- Las unidades debajo de un marcador Abatis (o de un marcador Breastwork-Build si el año es 1864 o posterior) tienen sus Valores de combate y de artillería multiplicados por **1,5** cuando defienden.
- Las unidades bajo un marcador Breastwork-Complete, Fort-Build (1863 o antes) o de un marcador Fort-Build-1 (1864 y posterior) tienen sus valores de combate y de artillería doblados cuando defienden.
- Unidades bajo un marcador Fort-Build-2 (1864 o después) tienen sus valores de combate y de artillería multiplicado por **2,5** cuando defienden.
- Unidades bajo un marcador de Fort-Complete tiene sus valores de combate y de artillería triplicados cuando defienden.
- Unidades bajo un marcador de Breastwork-Build no tienen sus valores de combate y de artillería modificados en 1863 y años anteriores.

Los efectos de Abatis, Breastwork y Fuerte se aplican individualmente por unidad no por hexágono. En un apilamiento de unidades, algunas pueden poseer marcadores mientras otras no. Sólo las unidades que en una anterior acción o en una anterior Fase de Recuperación se atrincheraron reciben un multiplicador a su valor de combate y de artillería debido al marcador de atrincheramiento. Las unidades sin marcadores en el mismo hexágono no tienen sus valores aumentados.

Excepción: Las unidades pertenecientes al jugador elegible en un hexágono de reducto reciben los beneficios defensivos del reducto. Sin embargo, sólo aquellas unidades que ya estaban atrincheradas por una acción o en una Fase de Recuperación obtienen mejoras defensivas más allá de las que proporciona el reducto.

Los atrincheramientos no aumentan el valor de combate de las unidades a propósito de determina si tienen suficiente valor de combate para contribuir a lograr un bono de flanqueo (ver condiciones de bono de flanqueo 7.4). Los atrincheramientos tampoco incrementan el valor de combate de las unidades a propósito de determinar el coste adicional de PM para entrar en el hexágono de esa unidad (ver entrando en el hexágono ocupado por el amigo 6.2).

ATAQUES DE FLANCO CONTRA HEXES DE REDUCTO

Si una unidad ocupa un reducto y es elegible para recibir los beneficios defensivos por este hexágono, sus capacidades defensivas contra ataques de flanqueo son aumentadas (ver 7.4).

Bono +4: Si el jugador atacante cumple los requerimientos para un bono final de flanqueo de +4 en un ataque contra una o más unidades en un reducto, este bono se reduce a +2.

Bono +3/+2: Si el jugador atacante cumple los requisitos para un bono final de flanqueo de +3/+2 en un ataque contra una o más unidades en un reducto, este bono se reduce a +1.

Bono +1: Si el jugador atacante cumple los requisitos para un bono final de flanqueo de +1 en un ataque contra una o más unidades en un reducto, no recibe ningún bono de flanqueo.

A diferencia de los marcadores de Anti-flanqueo, los ataques que no son de flanqueo contra los hexágonos de reducto no proporcionan al atacante un +1. Las unidades situadas bajo marcadores de Breastwork o de Fort en hexes de reducto mantienen las capacidades del reducto contra el ataque de flanco. Sin embargo, marcadores de Breastwork y de Fuerte situados en hexes de "no-reducto" no proporcionan estas capacidades.

10.0 PUENTES, PRESAS Y TRANSBORDADORES

Las unidades pueden cruzar ríos menores y mayores sólo por puentes, presas, transbordadores y vados. Una unidad entrando en un hexágono cruzando un puente, presa o vado ignora el coste del terreno en el hexágono y a cambio paga 1 PM en la medida que una carretera, camino o línea de ferrocarril cruza el puente, la presa o el vado. Una unidad también paga 1 PM si un puente de pontones se construye sobre ese río (en la medida que ambos hexes conectados por el puente de pontones tiene una carretera, camino, sendero o línea de ferrocarriles en ellos). Las unidades entrando en un hex a través de un puente o de un vado que no están atravesados por carretera, camino o línea de ferrocarril deben pagar el coste del terreno principal del hexágono al que entran. (Ver 6.2 para penalizaciones de movimiento por transbordador) Carreteras cruzando lados de hex de riachuelos no se consideran puentes, presas, transbordadores o vados.

10.1 PUENTES DE PONTONES

En las reglas Normalizadas de GCACW, los puentes construidos durante el juego se conocen como puentes de pontones para diferenciarlos de los puentes permanentes, los cuales están impresos en el mapa. También en todos los juegos GCACW excepto SLB (ver abajo), un jugador debe hacer una tirada de dado si quiere construir un puente, pues no se construyen automáticamente.

Nota: En SLB, todas las reglas originales para construir puentes (ver SLB 10.0) están en efecto incluyendo puentes en ríos mayores. Estas reglas no están modificadas por las Reglas Normalizadas GCACW.

CONSTRUYENDO PUENTES DE PONTONES

Unidades elegibles de infantería pueden intentar construir un puente de pontones.

Nota: En algunos juegos GCACW, las unidades tienen prohibido construir puentes sobre ríos mayores, pero esto no es así en la Reglas Normalizadas. También, en las Reglas Normalizadas, los puentes siempre pueden ser construidos sobre vados.

Una unidad de infantería es elegible para construir un puente de pontones solo si se dan todas las condiciones siguientes en el paso 1 de la Fase de Recuperación:

- Tiene un Nivel de Fatiga de 0.
- Tiene un valor de combate de 5 o más.

Excepción: En SIV debe tener un valor de combate de 3 o más.

- Ocupa un hexágono conteniendo al menos un lado de hexágono sin puente ni presa de un río menor o mayor.

Excepción: Las unidades Confederadas sólo pueden intentar construir un puente sobre un río mayor en OTR y GTC. Las unidades de la Unión pueden intentar construir un puente sobre río mayor en todos los juegos GCACW excepto SIV.

- No puede haberse atrincherado o reparado un puente o transbordador en la misma Fase de Recuperación.

- Si el puente se va a construir sobre un río menor, el jugador debe tener disponible un marcador no usado de puente sobre río mayor.

Excepción: EN SJW, HCR, RTG y SIV, el número de marcadores de puente sobre río menor no está limitado. Los jugadores pueden construir cualquier número de puentes sobre río menor.

- Si el puente se va a construir sobre un río mayor, el jugador debe tener un marcador no usado de puente sobre río mayor.

En OTR y GTC, los jugadores de la Unión y de la Confederación están limitados a 8 y 4 marcadores sobre río menor respectivamente. En los juegos en que ambos jugadores pueden construir puentes sobre ríos mayores, están limitados a un marcador de Puente sobre río mayor para cada uno. **Nota:** En SLB Las reglas originales limitan

al jugador de la Unión a dos marcadores de puente sobre río mayor, este límite en SLB permanece en efecto.

Si un juego limita el número de marcadores de puente que pueden ser empleados y todos los marcadores de ese tipo están siendo usados, el jugador no puede construir un puente de pontones de ese tipo hasta que uno o más marcadores estén disponibles para usarse de nuevo debido a su desmantelamiento o destrucción (ver 10.2).

Nota: En *SJW*, *HCR* y *RTG*, los marcadores de puente de la Unión no diferencian entre puentes sobre río mayor o menor. En estos 3 juegos los jugadores pueden usar los marcadores sobre río mayor de otro juego o bien se puede designar que ciertos marcadores son de puente sobre río mayor.

RESTRICCIONES AL PUENTE DE PONTONES

- Unidades de caballería/artillería y líderes no pueden construir puentes.
- Los puentes no pueden construirse a través de lados de hexágono de arroyo.
- Un puente no puede ser construido entre dos hexágonos si uno de los hexágonos contiene una unidad enemiga (o unidades) con un valor de combate de 5 o más. Si puede construirse hacia un hexágono si las unidades enemigas en ese hexágono tienen un valor de combate de 4 o menos. Los atrincheramientos no cuentan para determinar el valor de combate que evita la construcción de un puente.

Excepción: En *SIV*, un puente no se puede construir entre 2 hexágonos si uno de los hexágonos contiene una unidad o unidades enemigas con un valor de combate de 3 o más. Puede construirse hacia un hex si la(s) unidad(es) en ese hex tiene un valor de combate de 2 o menos.

- Una unidad elegible puede intentar construir un máximo de un puente en una Fase de Recuperación, aunque puede intentar construir más de un puente por juego, incluso en el mismo hexágono.
- Como máximo una unidad de infantería por hex puede hacer un intento de construir un puente en el paso 1 de cada Fase de Recuperación.
- Un máximo de un puente (de cualquier clase) puede ser situado en cada lado de hexágono al mismo tiempo.
- No se pueden construir puentes en turnos de lluvia.

CONSTRUCCION DE PUENTES DE PONTONES

Por cada unidad elegible intentando construir un puente en el paso 1 de la Fase de recuperación, el jugador propietario de la unidad sigue este procedimiento:

Excepción: En *SLB* los puentes no se construyen de acuerdo a este procedimiento. Las reglas originales de *SLB* sobre puentes están en efecto.

1. Se especifica el lado de hexágono sobre el que se va a construir el puente.
2. Se tira un dado, modificando la tirada si es necesario (ver abajo).
 - *5 o Menos:* Si la tirada modificada es 5 o menos, el puente es construido con éxito. Se coloca el marcador apropiado de puente (menor o mayor) perteneciente al jugador que lo está construyendo, directamente en el lado de hexágono con un extremo del símbolo del puente apuntando al hex de la unidad y el otro extremo apuntando al hex que cruza el puente.
 - *6 o Más:* Si la tirada modificada es un 6 o más, el puente no es construido. La acción no se realiza. Otro intento para construir un puente a través de ese lado de hexágono no se puede hacer hasta el siguiente turno.

MODIFICADORES A LA TIRADA DE CONSTRUCCION

La tirada del jugador para construir un puente de pontones es modificada si cualquiera de las siguientes condiciones están en efecto (los modificadores son acumulativos).

-3: Si el jugador Confederado intenta construir un puente sobre un río mayor dentro de 10 hexágonos de la capital confederada (*OTR* N0627/*GTC* S3626).

+1: Si el río donde está siendo construido el puente es actualmente no vadeable (ver 12.0)

+1: Si el puente está siendo construido entre los hexágonos *OTR* S3409 y *OTR* S3509 (Barett's Ferry).

+2: Si el puente está siendo construido en un río mayor.

+1: Si no hay ni vado ni transbordador (o hay un puente permanente o un transbordador destruidos) a través del lado de hexágonos donde se está construyendo del puente- pero hay una carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril que conectan ambos hexes.

+1: Si hay una carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril en sólo uno de los dos hexágonos que se quieren conectar.

+3: Si no hay una carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril en ninguno de los dos hexágonos que se quieren conectar.

Nota: Si un puente de pontones es construido con éxito, se considera que hay una carretera recorriéndolo en la medida que ambos hexágonos conectados por el puente tengan carreteras, caminos, senderos y líneas de ferrocarril en ellos. En caso contrario el puente no se le considera atravesado por una carretera.

Puente Chatham en *SJW/SLB*: En *SJW*, el puente Chatham (S4328-S4427) es un puente de pontones de la Unión, aunque está impreso en el mapa. Este puente se sujeta a todas las Reglas Normalizadas *GCACW* para desmantelarlo y destruirlo (ver 10.2) y puede ser reconstruido si es destruido o desmantelado. Las reglas originales *SJW* que se aplican al puente Chatham (ver *SJW* 19.0) son sustituidas por las Reglas Normalizadas *GCACW*. El puente Chatham no cuenta contra el límite del jugador de la Unión de un puente sobre río mayor en *SJW*. En *SLB* el puente Chatham se considera destruido al principio del juego.

10.2 DESTRUYENDO PUENTES Y TRANSBORDADORES

En las Reglas Normalizadas *GCACW*, las reglas para la destrucción y desmantelamiento de puentes y transbordadores sustituyen a las reglas pertinentes en todos los juegos *GCACW*, incluyendo el juego avanzado de *SIV* (ver *SIV* 23.1). Las siguientes reglas son idénticas a las de *OTR*. En todos los juegos, puentes permanentes, puentes de pontones y transbordadores pueden ser destruidos aunque es más difícil destruir puentes y transbordadores que destruir puentes de pontones. Puentes y transbordadores pueden ser destruidos en turnos de lluvia y mientras los ríos son no vadeables.

DESTRUYENDO PUENTES DE PONTONES

Cuando un jugador construye un puente de pontones, el es su "dueño". Las unidades enemigas no pueden cruzar ese puente durante una marcha, retirada o por avance después del combate; ni pueden atacar a través de él. El puente se queda en el mapa hasta que una unidad con un valor de combate de 5 o más (o, en *SIV* con 3 o más) finaliza su marcha, retirada o avance después del combate en uno de los dos hexágonos conectados por el puente. Un puente de pontones es automáticamente destruido y al final de la Fase de Agregación si en la Fase de Recuperación del turno anterior o en la Fase de Agregación del presente turno hay una unidad enemiga con un valor de combate de 5 o más (o, en *SIV* con 3 o más) en uno de los hexágonos conectados por el puente. La *ZOC* se extiende a través de un puente no destruido normalmente, incluso a través de un puente de pontones construido por el enemigo.

DESMANTELAMIENTO

En cualquier momento durante una marcha si una unidad activa ocupa uno de los dos hexágonos conectados por un puente de pontones amigo, el jugador activo puede desmantelar este puente. Si

es así, el marcador de puente es quitado. Esto no cuesta PM la unidad activa puede continuar su marcha después.

DESTRUYENDO PUENTES PERMANENTES Y TRANSBORDADORES

Si una unidad de infantería con un valor de combate de 5 o más (o, en *SIV*, 3 o más) finaliza una marcha en cualquiera de los hexágonos conectados por el puente permanente, o si una unidad de caballería o de infantería con cualquier valor de combate finaliza su marcha en cualquiera de los dos hexágonos conectados por un transbordador, el jugador activo puede intentar destruir ese puente o transbordador. Una unidad puede hacer un máximo de un intento de destruir puentes o transbordadores por turno. Sin embargo, un jugador puede hacer más de un intento para destruir el mismo puente/transbordador en un turno en la medida que lo haga con unidades diferentes.

Excepciones: Si una unidad enemiga ocupa uno de los dos hexágonos conectados por un puente/transbordador, el jugador activo no puede intentar destruirlo. También, si uno de los dos hexágonos conectados por un puente/transbordador está en ZOC enemiga-incluyendo ZOC restringida-y esta ZOC no está ocupada por una unidad amiga, el jugador activo no puede intentar destruirlos. Finalmente, algunos puentes permanentes son indestructibles (ver abajo).

Presas y vados: Presas y vados no pueden ser destruidos.

Procedimiento de destrucción de puentes permanentes y transbordadores: Para intentar destruir un puente permanente o un transbordador el jugador tira un dado (esta tirada puede ser modificada; ver abajo):

- **Puente:** Si la tirada modificada es 2 o menos, un puente permanente es destruido. Si la tirada modificada es 3 o más el intento de destruir el puente permanente falla.
- **Transbordador:** Si la tirada modificada es 1 o menos, un transbordador destruido. Si la tirada modificada es 2 o más el intento de destruir el transbordador falla.

Si un puente permanente o transbordador es destruido, se coloca un marcador de "destruido" en el lado de hexágono. Si el intento de destrucción falla, el jugador puede intentar destruir el puente/transbordador de nuevo, tantas veces como desee, en la medida que una unidad no puede hacer más de un intento por turno.

Nota: *SJW*, *HCR*, *RTG* y *SLB* en estos juegos no hay marcadores de destruido. Los jugadores pueden usar marcadores de destruido de otros juegos, si es posible pueden hacer sus propios marcadores.

Modificadores a la tirada de destrucción: Si un jugador intenta destruir un puente permanente o un transbordador, su tirada es modificada cualquiera de las siguientes condiciones están en efecto (los modificadores son acumulativos):

- 2: Si el Confederado está intentando destruir un transbordador.
- 1: Si ninguno de los hexágonos conectados por el puente o transbordador está en ZOC enemiga (incluyendo ZOC restringida).
- 1: Si la unidad activa intentando la destrucción gasta toda su marcha en un hexágono conectado por el puente o transbordador y la unidad tampoco mueve ni ataca durante su marcha.
- +2: Si el jugador activo que está intentando destruir el C&O Acueducto Canal (*HCR* W4126). Recordar que en las Reglas Normalizadas *GCACW*, este acueducto se considera un puente, no un vado.

Puentes indestructibles: Los siguientes puentes permanentes no pueden ser destruidos:

- Chain Brigde (*SJW* N5809; *HCR* E0932)
- Aqueduct Brigde (*HCR* E1233)
- Patterson Viaduct (*HCR* E2712)

- Thomas Viaduct (*HCR* E2914)
- Frederick Junction RR Brigde (*HCR* W4317; *RTG* S2428)
- Long Brigde (extensión mapa de Alejandría)
- Hunting Creek Brigde (extensión mapa de Alejandría)

C&O Acueducto Canal: En el Juego Avanzado *HCR*, las reglas para la destrucción del Acueducto Canal C&O (ver *HCR* 22.0) están sustituidas por las reglas Normalizadas *GCACW* para la destrucción de puentes permanentes.

EFFECTOS DE LA DESTRUCCIÓN DE PUENTE PERMANENTE Y TRANSBORDADOR

Si un puente permanente o un transbordador sobre un río menor es destruido, se considera que un vado cruza el lado de hexágono que anteriormente ocupaba el puente/transbordador (en turnos de lluvia la ZOC no se extiende a través de un lado de hexágono de un puente permanente o transbordador destruido). Si un puente permanente o un transbordador sobre un río mayor son destruidos, no se considera que exista un vado en su lugar.

Excepción: Si el transbordador Snicker o el transbordador Berry, ambos en el río Shenandoah, son destruidos, se considera que existe un vado cruzando ese lado de hexágono.

10.3 REPARANDO PUENTES PERMANENTES Y TRANSBORDADORES

Las siguientes Reglas Normalizadas *GCACW* para reparar puentes permanentes y transbordadores (idénticas a las de *OTR*) se aplican a todos los juegos *GCACW*.

Nota: Estas reglas sustituyen las reglas de reparación de *SIV* (ver *SIV* 23.2). En *SIV*, ambos bandos pueden intentar reparar puentes y transbordadores de acuerdo al procedimiento de las Reglas Normalizadas *GCACW*.

Una unidad de infantería es elegible para reparar un puente permanente o un transbordador sólo si se dan las siguientes condiciones en el paso 1 de la Fase de Recuperación:

- Tiene un Nivel de Fatiga 0.
 - Tiene un valor de combate de 5 o más.
- Excepción:** En *SIV*, puede tener un valor de combate de 2 o más.
- Ocupa un hexágono conteniendo al menos un puente permanente o un transbordador destruidos.
 - No puede atrincherarse o construir un puente de pontones en la misma Fase de Recuperación.
 - En *SIV*, el jugador de la Unión sólo puede intentar reparar un puente o transbordador si al menos uno de los hexágonos conectados por el puente está situado en un condado que está controlado por el jugador de la Unión.

RESTRICCIONES DE LA REPARACION

- Unidades de caballería y artillería y líderes no pueden reparar puentes ni transbordadores.
- Un puente permanente o un transbordador no se pueden reparar si uno de los hexágonos conectados por el puente/ transbordador contiene una unidad o unidades enemigas con un valor de combate combinado de 5 o más (o, en *SIV* 2 o más). Puede ser reparado si la(s) unidad(es) en el hex conectado tiene un valor combinado de 4 o menos (o, en *SIV* con valor de combate de 1).
- Cada jugador puede hacer como máximo un intento de reparación por Fase de Recuperación.
- Las unidades no pueden reparar en turnos de lluvia.

PROCEDIMIENTO DE REPARACION

Si una unidad elegible intenta reparar un puente permanente o un transbordador en la Fase de Reparación, el jugador sigue este procedimiento:

1. Especifica el lado de hexágono desde el que se va a intentar la reparación.
2. Tira un dado, modificándolo si es necesario (ver abajo)
Puente permanente: Si el dado modificado es 3 o menos, el puente es reparado. Quitar el marcador de destruido; el puente es funcional de nuevo. Si el dado modificado es 4 o más, la reparación falla.
Transbordadores: Si la tirada modificada es 5 o menos, el transbordador es reparado. Se quita el marcador de destruido; el transbordador es funcional de nuevo. Si el dado modificado es 6 o más la reparación intentada falla.

Modificadores a la tirada de reparación: La tirada de reparación del jugador es modificada si cualquiera de las siguientes condiciones están e efecto (los modificadores son acumulativos).

- +1: Si el río en el que está el puente permanente o el transbordador es en este momento no vadeable (ver 12.0).
- +2: Si el río en el que está el puente permanente o el transbordador está situado en un río mayor.

Puente Chatham en SLB: En SLB, el puente Chatham (4328-4427) no puede ser reparado, aunque el jugador de la Unión puede construir un puente en ese lado de hexágono de acuerdo a las reglas normales sobre puentes en SLB (ver SLB 10.0).

11.0 DESMORALIZACIÓN

Una unidad recibe un marcador Desmoralizado-1 (o si tiene un marcador Desmoralizado-1 se le da la vuelta a su lado de Desmoralizado-2) si sufre un resultado "R" en combate.

Una unidad recibe un marcador Desmoralizado-2 si sufre un resultado R* en combate. Los líderes nunca se desmoralizan. Las unidades desmoralizadas pueden elegirse para hacer acciones normalmente, aunque sus capacidades de ataque son inferiores a las normales.



EFFECTOS DE DESMORALIZACION -1

Una unidad con un marcador de Desmoralizada-1 es afectada como sigue:

- Su valor de combate cuando ataca es dividido por 2, las fracciones se redondean hacia abajo al siguiente número entero (**Excepción:** una unidad Desmoralizada-1 con un valor de combate de 1 ó ½ tiene un valor de combate de ½ cuando está atacando). El valor de combate de la unidad cuando defiende es normal.
- Su valor de artillería es 0 tanto en ataque como en defensa.
- Si está inactiva, no puede contribuir de ninguna manera para lograr un bono por flanco.
- No puede ser elegida para participar en un gran asalto.



EFFECTOS DE DESMORALIZACION -2

Una unidad con un marcador de Desmoralizada-2 es afectada como sigue:

- Su valor de combate cuando ataca es de 1 (**Excepción:** una unidad Desmoralizada-2 con un valor de combate 1 ó ½ tiene un valor de combate de ½ cuando ataca).
- Su valor de artillería es 0 tanto en ataque como en defensa.
- Si está inactiva, no puede contribuir de ninguna manera para lograr un bono por flanco.
- No puede ser elegida para participar en un gran asalto.
- Si un hex que está siendo atacado contiene cualquier unidad con un marcador Desmoralizada-2 el defensor resta 1 a su tirada de combate (ver 7.4).

QUITANDO LOS MARCADORES DE DESMORALIZACION

Un marcador de desmoralización queda encima de la unidad donde quiera que mueva. Sin embargo, un marcador de Desmoralizada-1 puede ser quitado (o un marcador de Desmoralizada-2 puede ser dado la vuelta su lado de Desmoralizada-1) durante el paso 3c de la Fase de Recuperación si la unidad tiene un Nivel de Fatiga 0 ó 1 (ver 8.0).

12.0 LLUVIA

La lluvia es un evento aleatorio en todos los juegos GCACW. Las Reglas Normalizadas GCACW no cambian el dato que los efectos de la lluvia sólo se aplican en el juego avanzado de algunos juegos (SJW, HCR, RTG, SLB y BAC) y en ambos juegos, básico y avanzado en otros (SIV, OTR y GTC). Lo que es más, las Reglas Normalizadas GCACW no modifica como los jugadores determinan si hay o no lluvia. Cada juego GCACW usa su Tabla de Eventos Aleatorios particular de acuerdo a las reglas específicas de cada juego. También, nótese que en los turnos de lluvia, las unidades no pueden hacer acciones de atrincheramiento ni pueden atrincherarse en la Fase de recuperación.

LLUVIA

La tabla de eventos aleatorios tiene 4 posibles resultados de lluvia.

Lluvia (en curso): Las reglas de lluvia están en efecto sólo durante el turno en curso. Colocar el marcador de lluvia en el Registro de Turnos en la casilla que corresponda al turno en curso.

Lluvia (en curso + 1): Las reglas de lluvia estarán en efecto durante el turno en curso y el siguiente. Colocar marcadores de lluvia en el Registro de Turnos en la casilla actual y en la siguiente.

Lluvia (en curso + 2): Las reglas de lluvia estarán en efecto durante el turno en curso y los 2 siguientes. Colocar marcadores de lluvia en el Registro de Turnos en la casilla actual y en los 2 siguientes

Lluvia (en curso +3): Las reglas de lluvia estarán en efecto durante el turno en curso y los 3 siguientes. Colocar marcadores de lluvia en el Registro de Turnos en la casilla actual y en los 3 siguientes.

Nota: Si en un turno múltiple de lluvia ocurre cuando ya hay uno o más marcadores de lluvia en el Registro de Turnos, los marcadores adicionales se colocan en el Registro sólo si el nuevo resultado extiende el periodo de lluvia hacia turnos que previamente no tenían un marcador de lluvia. Por ejemplo: Si una lluvia en curso +2 ocurre en el turno 6, los marcadores de lluvia se colocan en las casillas 6, 7 y 8 del registro de Turnos. Si en el turno 7 resulta "Lluvia en curso +1" no se colocan marcadores adicionales en el registro pues el nuevo resultado no extiende el periodo de lluvia. Sin embargo, si en el turno 7 resulta "Lluvia en curso +2", un marcador de lluvia se pondría en la casilla del turno 9 debido a la extensión del periodo de lluvia.

EFFECTOS DE LA LLUVIA

Pantanos provisionales: Hexágonos de pantano provisional funcionan como hexágonos de pantano en los turnos de lluvia. Si un evento de lluvia ocurre mientras una unidad está en un hexágono de pantano provisional sin carretera, camino o línea de ferrocarril, la unidad gana un nivel de fatiga y su marcador de fuerza se desorganiza. (si ya estuviera desorganizado, no habría otros efectos). También debe ser inmediatamente movida hacia un hexágono adyacente no ocupado por el enemigo. Este movimiento especial no requiere activación y no gasta PM,s. No puede ir hacia ZOC enemiga a menos que tenga otra alternativa. Tampoco puede ir hacia otro hex de pantano o cruzar un lado de hexágono de río menor o mayor sin puente o transbordador. Si ningún hexágono legal está disponible para moverse hacia él, la unidad es eliminada y los PV,s son concedidos al contrario por la pérdida.

Zonas de Control: La ZOC no se extiende en turnos de lluvia a través de la un lado de hexágono de vado o de puentes o transbordadores destruidos. Tampoco se extiende a través de un lado de hexágono de arroyo no atravesado por carreteras, caminos, senderos o líneas de ferrocarril (a menos que uno de los dos hexágonos que une el lado de hexágono de arroyo sea un hexágono de ciudad).

Ataques: El atacante resta 1 de su tirada de combate en los turnos de lluvia. No se pueden hacer ataques a través de lados de hexágono de vados o de puentes y transbordadores destruidos. No se pueden hacer ataques a través de lados de hexágonos de riachuelos a menos que estén cruzados por carreteras, caminos, senderos o líneas de ferrocarril (o uno de los dos hexágonos que une el lado de hexágono de riachuelo sea una ciudad). En un ataque permitido a través de un lado de hexágono de riachuelo, el defensor tiene un +2 a su tirada de dado (a cambio del +1 normal).

Movimiento: Si una unidad entra en un hexágono a través de un lado de hexágono de camino o línea de ferrocarril en un turno de lluvia gasta 2 PM (no 1 PM). Una unidad entrando en un hexágono a través de un carretera en un turno de lluvia gasta 1 ½ PM (no 1) PM. Si una unidad entra en un hexágono de montaña a través de un sendero en un turno de lluvia, gasta 2 PM no 1 PM. En los turnos de lluvia el coste para entrar en todo tipo de terreno si el beneficio de carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril es incrementado (ver Carta de Terreno).

Río y arroyo: En turnos de lluvia, las unidades pueden cruzar ríos menores y mayores sólo por puente, presa o transbordador, nunca por vados o por puentes y transbordadores destruidos. Las unidades pueden cruzar arroyos en turnos de lluvia pero solo por carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril. **Excepción:** Las unidades pueden cruzar siempre un riachuelo si al menos uno de los hexágonos que une es un hexágono de ciudad.

Puentes y Transbordadores: Las unidades no pueden construir o reparar puentes o transbordadores en turnos de lluvia.

Atrincherarse: Las unidades no pueden atrincherarse en turnos de lluvia.

RIO VADEABLE

En los turnos de lluvia, las unidades no pueden usar vados para cruzar ríos mayores y menores. Por lo demás, los resultados de lluvia en la Tabla de Eventos Aleatorios pueden causar que los vados no sean practicables por un periodo amplio de tiempo después de los turnos de lluvia. Cada vez que salga "lluvia", el jugador debe colocar un marcador de "ríos mayores no vadeables" y "ríos menores no vadeables" en el Registro de Turnos. (si ya están en el registro, deben avanzar un número variable de casillas).

Nota: Si en juego que está siendo jugado no tiene ninguno de estos marcadores, los jugadores pueden usar los marcadores de *OTR* y *GTC* o bien pueden hacerlos ellos mismos.

La colocación y el movimiento de estos dos marcadores en el Registro de Turno esta en función de la clase de lluvia que esta aconteciendo y del juego que se está jugando. Cuando el resultado "lluvia" sale en cualquier juego, se debe consultar la siguiente tabla para los ríos menores.

TABLA DEL NÚMERO DE LLUVIA EN RIO MENOR

Evento de lluvia	OTR	SIV	EL RESTO
Lluvia (en curso)	1	0	0
Lluvia (en curso +1)	2	1	1
Lluvia (en curso +2)	4	3	2
Lluvia (en curso +3)	6	n/a	3

Colocar el marcador de ríos menores no vadeables en el Registro de Turnos un número de casillas delante del turno actual igual al número de lluvia para río menor. Si el marcador de ríos menores no vadeables está ya en el Registro de Turnos, se avanza un número de turnos igual al número de lluvia. No colocar el marcador de río menor no vadeable en el Registro si el número de lluvia es 0.

A continuación consultar la tabla de abajo para encontrar el número de lluvia para ríos mayores.

TABLA DEL NÚMERO DE LLUVIA EN RIO MAYOR

Evento de lluvia	OTR	SIV	EL RESTO
Lluvia (en curso)	1	1	1
Lluvia (en curso +1)	3	3	2
Lluvia (en curso +2)	6	5	3
Lluvia (en curso +3)	9	n/a	4

Colocar el marcador de ríos mayores no vadeables en el Registro de Turnos un número de casillas delante del turno actual igual al número de lluvia para río mayor. Si el marcador de ríos mayores no vadeables está ya en el Registro de Turnos, se avanza un número de turnos igual al número de lluvia. No colocar el marcador de río mayor no vadeable en el Registro si el número de lluvia es 0.

Nota: En las reglas originales *RTG*, la lluvia sólo afecta al río Potomac (ver *RTG* 14.0). En las reglas Normalizadas *GCACW*, todos los ríos mayores están afectados por la lluvia en *RTG*.

EFFECTOS DE NO SER VADEABLE

Si el marcador de ríos mayores no vadeables está en el registro de Turnos, las unidades no pueden mover, retirarse o avanzar cruzando ríos mayores por vados en el turno en curso y en turnos sucesivos cuya casilla esté ocupada por el marcador. Si el marcador de ríos menores no vadeables está en el registro de Turnos, las unidades no pueden mover, retirarse o avanzar cruzando ríos menores por vados o puentes y transbordadores destruidos en el turno en curso y en los sucesivos turnos que incluyan su casilla ocupada por el marcador. Si una unidad usa un transbordador para cruzar un río menor que en ese momento no es vadeable, debe pagar el coste normal de movimiento por transbordador (manpower dividido por 3 ver sección 6.2). Quitar el marcador de Registro de Turno al final del turno correspondiente de la casilla que ocupa el Registro.

CAMBIOS EN EL DESPLIEGUE

Las reglas Normalizadas del Juego Básico usan un nuevo sistema de fatiga y recuperación que fue introducido en el cuarto juego de la serie, "Stonewall in the Valley". Como corresponde, los despliegues para los escenarios de los tres primeros juegos de la serie (*SJW*, *HCR* y *RTG*) deberían ser modificados cuando las unidades empiezan aquellos escenarios con otro status diferente a Nivel de Fatiga 0. La Tabla a continuación indica como convertir el despliegue de los Niveles de Fatiga.

SJW, *HCR*, *RTG*

Status publicado	Status reglas Normalizadas Juego Básico
Nivel de Fatiga 0	Nivel de Fatiga 0 (normal)
Nivel de Fatiga 1	Nivel de Fatiga 0 (exhausta)
Nivel de Fatiga 2	Nivel de Fatiga 1 (exhausta)

Las unidades que estaban desorganizadas en los despliegues permanecen desorganizadas.

Excepción: En el escenario 1 de *RTG* (Primer día de Gettysburg). El ala de Reynolds marchó al amanecer del día 1 de julio, justo antes de que empiece el escenario. En este escenario, al principio todas las unidades de la Unión desde el 1er. Cuerpo al 11º Cuerpo tienen Fatiga 1 y no Fatiga 0 y están en su lado normal y no exhausto como se especifica arriba.

Para los que estén interesados en como se ha realizado la conversión, el sistema es sencillo. Tomar el nivel de fatiga en el despliegue de los tres juegos y añadir dos niveles de fatiga. El resultado es el nivel de fatiga de la unidad al final del turno previo (antes de la recuperación) entonces aplicar las nuevas reglas de recuperación para determinar el status del Juego Básico Normalizado.

INTELIGENCIA LIMITADA (REGLA OPCIONAL)

Esta regla opcional puede ser usada con cualquier juego de la serie para reflejar mejor la incertidumbre del mando en la época de la Guerra Civil. Esto incrementa significativamente el tiempo requerido para completar un escenario. Esta regla requiere una confianza mutua entre los jugadores y no debería ser usada por un juego competitivo.

EL PANEL DE FUERZAS

Como se describe en la sección 6.4 cada jugador puede quitar apilamientos de fichas y reemplazarlos con un Marcador de Fuerza. Normalmente, las fuerzas puestas fuera del mapa en el Panel de Fuerzas pueden ser examinadas por cualquier jugador en todo momento. Cuando se están usando estas reglas, el Panel de Fuerzas de cada jugador es mantenido en secreto respecto al jugador enemigo. Cada jugador puede ocultar su Panel de Fuerzas con una pantalla o bajo la tapa de una caja de juego que este disponible.

COLOCANDO MARCADOR DE FUERZA

Cada jugador puede utilizar hasta diez marcadores de fuerza al mismo tiempo. No todos los juegos de la serie Grandes Campañas incluyen 10 marcadores de fuerza para cada jugador, los jugadores podrían sustituirlos con fichas adicionales si es necesario.

Un jugador puede colocar uno o más marcadores durante el Ciclo de Acción cuando posee la iniciativa. (No necesita activar las unidades que son reemplazadas con un marcador de fuerza durante esta acción; es libre de hacer la acción en otra parte). Como se describe en el punto 6.4, las unidades son quitadas del mapa y colocadas en el display de fuerzas. Dos o más marcadores de fuerzas pueden ser simultáneamente colocados en el mismo hex (o uno o más marcadores de fuerza pueden ser añadidos a un hexágono que ya tiene un marcador de fuerza en él) para confundir al enemigo en que dirección la fuerza moverá. Cuando más de un marcador de fuerza esta en un hex, el jugador puede dividir las unidades en el hex entre aquellas fuerzas que el vea apto. Un jugador tiene permitido asignar a un marcador de fuerza unidades no existentes; una fuerza "fantasma" de este tipo se la denomina como señuelo. Los señuelos pueden ser activados y movidos pero no pueden ser usados para revelar fuerzas enemigas, conseguir Puntos de Victoria, o realizar cualquier otra acción en que se requiera la presencia de una unidad real.

La colocación de marcadores de fuerzas deben cumplir las siguientes restricciones:

- Un marcador de fuerza no puede ser colocado adyacente a una unidad enemiga (a menos que terreno impassible imposibilite mover entre los dos hexágonos).
- Un marcador de fuerza no puede ser colocado dentro de un radio de 2 hexágonos de una unidad de caballería enemiga.

Excepción: Un marcador de fuerza puede ser colocado dentro de dos hexes de una unidad de caballería si cualquiera de los dos hexes

entre las unidades están bloqueados por: terreno impassible, lados de hexágono de bosque no cruzado por carretera, camino, sendero o línea de ferrocarril; o una unidad amiga en el hexágono entre el marcador de fuerza y la unidad de caballería enemiga.

MOVIENDO MARCADORES DE FUERZA

Las unidades en el Panel de Fuerzas deben mover de acuerdo a las reglas publicadas. Un jugador moviendo una fuerza oculta todavía tira el dado a la vista del jugador enemigo. Por consiguiente, el jugador enemigo tendrá una buena idea si la fuerza amiga contiene o no unidades de infantería o caballería basándose en el número de dados triados para el movimiento. Los señuelos pueden mover como cualquier infantería o caballería (con o sin líder) a discreción del jugador propietario. La elección del jugador de cómo mover los señuelos podría basarse en con que tipo de unidad el está intentando engañar al jugador enemigo dentro de lo que el cree que esta presente en esa fuerza.

El movimiento de los señuelos normalmente requiere que el jugador gane la iniciativa y gaste una activación. La única excepción ocurre cuando más de un marcador de fuerza empieza una activación en el mismo hexágono. En este caso, uno o más señuelos pueden mover desde ese hex al mismo tiempo como marcadores de fuerza con unidades reales sin requerir una activación separada.

REVELANDO FUERZAS ENEMIGAS

Los jugadores reemplazan marcadores de fuerzas amigos con las unidades en ellos presentes (o los quita si eran señuelos) en los siguientes casos:

- Si una unidad o marcador de fuerza enemigo esta adyacente al marcador de fuerza amigo (a menos que terreno impassible impida mover entre los dos hexágonos)
- Si una unidad de caballería está dentro de dos hexágonos del marcador.

Excepción: Una marcador de fuerza puede quedar en el mapa dentro de dos hexágonos de caballería enemiga si el camino de los dos hexágonos entre las unidades está bloqueado por cualquiera de: terreno impassible, lados de hexágonos de bosque no cruzados por carreteras, caminos, senderos o línea de ferrocarril; o una unidad amiga en el hex entre el marcador de fuerza y la unidad de caballería enemiga.

Nota: Este caso requiere que unidades de caballería estén presentes en el mapa dentro de dos hexágonos del marcador de fuerza; Unidades de caballería bajo un marcador de fuerza nunca pueden revelar la composición de una fuerza enemiga.

Además de los marcadores de fuerza quitados por los casos vistos arriba, los marcadores de fuerza pueden ser voluntariamente quitados en cualquier momento por el jugador que los controla (normalmente cuando prefiera usarlos en cualquier otro lado del mapa).

Traducción: **Jesús García - Alberto Romero**

Revisión: **José Ramón Sanpedro**

Para cualquier comentario o consulta:

www.clubdragon.com



TABLA DE ATRINCHERAMIENTO

AÑO		1862	1863		1864	
Fase de atrincheramiento		RECUPERACION	ACCION	RECUPERACION	ACCION	RECUPERACION
Nivel actual de atrincheramiento	Multiplicador de combate	NIVEL DE ATRINCHERAMIENTO RESULTANTE				
Ninguno		Breastwok Build	Breastwok Build	Breastwork Complete	Abatis	Breastwork Complete
Abatis	1,5	N/A	N/A	N/A	Breastwok Build	Fort Build -1
Breastwok-Build	1,5 (solo 1864)	Breastwork Complete	Breastwork Complete	Breastwork Complete	Breastwork Complete	Fort Build-2
Breastwork-Complete	2	Fort Build	Fort Build	Fort Build	Fort Build -1	Fort-Complete
Fort Build	2	Fort-Complete	Fort-Complete	Fort-Complete	N/A	N/A
Fort Build -1	2	N/A	N/A	N/A	Fort Build-2	Fort-Complete
Fort Build 2	2,5	N/A	N/A	N/A	Fort-Complete	Fort-Complete

Una vez que las unidades alcanza un Fort-Complete, su multiplicador de combate es 3 para todos los juegos.

RESUMEN DE LA FASE DE RECUPERACION	LADOS DE HEX DE BOSQUE (ZOC RESTRINGIDA) RESUMEN DE LOS EFECTOS
<p>1.- Unidades con Fatiga 0: Pueden atrincherarse, construir puentes o reparar puentes y ferries. Solo pueden hacer una de estas actividades por fase</p> <p>2.- Unidades con Fatiga 0, 1 ó 2: Pueden forrajear en el juego avanzado</p> <p>3.- Unidades con Fatiga 0 ó 1: Pueden ser afectadas como sigue</p> <p style="margin-left: 20px;">a. Unidades con Fatiga 0 ó 1: Con sus marcadores de fuerza desorganizados, pueden dárseles la vuelta hacia su lado organizado.</p> <p style="margin-left: 20px;">b. Unidades con Fatiga 0 ó 1: Que están por su lado exhaustas, pueden dárseles la vuelta a su lado normal.</p> <p style="margin-left: 20px;">c. Unidades con Fatiga 0 ó 1: Con marcadores de Desmoralizado-1 se quitan estos marcadores. Si tienen marcadores Desmoralizado-2 se les da la vuelta a su lado Desmoralizado-1.</p> <p>4.- Unidades con Fatiga 3 ó 4: Se les da la vuelta a su lado exhausto. Si ya estuvieran exhaustas no hay otros efectos.</p> <p>5.- Unidades con Fatiga 1 o más: Pierden 3 niveles de fatiga.</p> <p>6.- Unidades fuera de suministro en el Juego Avanzado con su marcador de fuerza organizado lo giran a su lado desorganizado. (ver 29.4)</p>	<p>1.- MOVIMIENTO: La ZOC restringida no restringe el movimiento de ninguna manera (sección 6.2). Una unidad puede mover a través de ZOC restringida sin pararse y puede dejar una ZOC restringida sin tener que pagar una penalización de +1.</p> <p>2.- ATAQUES: Las unidades sólo pueden atacar a través de lados de hex de bosque bajo ciertas condiciones. Ver la sección 7.0 Combate. Restricciones al ataque.</p> <p>3.- ATAQUES DE FLANCO: La ZOC restringida cuenta como un hex cubierto cuando se cuenta el bono de flanco básico. Sin embargo, el bono final de flanco es reducido e uno por cada hex cubierto por una ZOC restringida. Ver la sección 7.4 Ataques de flanco.</p> <p>4.- RETIRADA Y HUIDA: ZOC restringidas afectan a las retiradas y a las huidas como una ZOC normal.</p> <p>5.- RADIO DE MANDO: ZOC restringidas bloquean el radio de mando de un líder como una ZOC normal.</p>

NUMERO DE LLUVIA PARA RIO MENOR			Evento de lluvia	NUMERO DE LLUVIA PARA RIO MAYOR		
OTR	SIV	EL RESTO		OTR	SIV	EL RESTO
1	0	0	Lluvia	1	1	1
2	1	1	Lluvia +1	3	3	2
4	3	2	Lluvia +2	6	5	3
6	N/A	N/A	Lluvia +3	9	N/A	N/A

TABLA RETIRADA 1		
* Primer hex en retirada normal [r]		
* 4 primeros hexes en huida [R] o retirada de caballería.		
* Siempre que se salga de un hex en		
ORDER	DESCRIPCION	BAJAS
1	Alejarse por camino No ZOC / No enemigo	0
2	Alejarse sin camino No ZOC / No enemigo	0
3	Sin alejarse No ZOC / No enemigo	Camino = 0 No camino = 1
4	Alejarse en ZOC No enemigo en el hex	Camino / Amigo en el hex = 0 No camino / No amigo = 1
4	Sin alejarse en ZOC No enemigo en el hex	Camino / Amigo en el hex = 1 No camino / No amigo = 2
5	Enemigo en el hex	3

TABLA DE RETIRADA 2		
* 2º, 3º Y 4º Hex en retiradas normales [r] (Sin ZOC)		
* 5º Y 6º Hex en rotura [R] o retirada de caballería (Sin ZOC)		
ORDEN	DESCRIPCION	BAJAS
1	No ZOC / No enemigo en el hex	0
2	ZOC / No Enemigo en el hex	Camino / Amigo en el hex = 0 No camino / No amigo = 1
3	Enemigo en el hex	3
RESTRICCIONES:		
* Nunca podemos acercarnos al enemigo que nos hace retirarnos.		
* Resolver hex a hex, siempre utilizando el orden.		
* En la Tabla 1 se puede elegir entre las dos prioridades 4.		
• Si la unidad no puede retirarse los hexes requeridos es eliminada. En este caso se puede elegir una prioridad diferente en un hex.		