

## TURNOS DE JUEGO

1º) Turno Nordista - 2º) Turno Sudista

1. MOVIMIENTO

3. PROMOCIONES

2. COMBATE

4. RECLUTAMIENTO

## 1. MOVIMIENTO

Lanzar 1D6 = N° de Marchas (mín. 2)

Si el Jugador Nordista saca 6: Posibilidad de Invasión Naval (ver abajo).

- Ninguna ficha puede participar en más de DOS marchas por turno.
- Cualquier ficha que mueve a una casilla ocupada por fichas enemigas concluye su movimiento allí.

**Primer Turno** (julio 1861): No se tira el dado. 2 marchas por bando.

**Movimiento de Salto de la Caballería:** Movimiento a través de una casilla que contenga fichas enemigas.

- Cada ficha sólo puede hacer un Movimiento de Salto por turno.
- El movimiento no puede finalizar sobre fichas enemigas.
- No se puede saltar sobre fichas de caballería enemiga.
- No se puede efectuar Movimiento de Salto moviéndose por ríos.

**Movimiento de Salto por Río del Jugador Nordista:** Cualquier ficha nordista puede efectuar Movimiento de Salto si se mueve río abajo (dirección de la corriente indicada con flechas blancas).

- Se puede saltar sobre la caballería enemiga.

**Movimiento Naval Nordista:** Desde casilla de Puerto (símbolo de ancla) hasta otra casilla de puerto en poder de la Unión.

- Por cada ficha que efectúe Movimiento naval se gasta una marcha.
- Las fichas que efectúan Movimiento Naval no pueden efectuar ningún otro tipo de movimiento en ese turno de juego.

**Invasión Naval:** Se lleva a cabo como un Movimiento Naval, pero las fichas empleadas deben haber iniciado el turno de juego en Washington, y el Puerto de destino no debe estar en poder de la Unión.

- Si la casilla de Puerto está vacía, el Jugador Nordista la ocupa.
- Si hay fichas sudistas, se establecerá una batalla.

**Fortificaciones:** En lugar de moverse, una ficha puede emplear una marcha disponible para fortificarse.

- Coste: Fortificar una ficha en una Ciudad de Reclutamiento: 1 marcha. Fortificar una ficha en cualquier otra casilla: 2 marchas.
- Las fichas no pueden fortificarse en una casilla que contenga fichas enemigas.
- La misma marcha empleada para fortificar a una o más fichas puede emplearse para mover otras fichas fuera de esa casilla.
- Las fichas que se muevan, abandonando la fortificación, dejan de estar fortificadas.
- Las fichas que se muevan a casillas con fortificaciones permanentes (si está en poder de su bando) estarán automáticamente fortificadas.

**El río Potomac:** Las fichas de la Confederación nunca pueden moverse a través del río Potomac, que conecta Washington con Fredericksburg.

## MOVIMIENTO

Tipo de Unidad	Línea de Comunicación	Movimiento
Infantería	Carretera	1 casilla
Infantería	Ferrocarril no amigo	1 casilla
Infantería	Río	2 casillas
Infantería	Ferrocarril amigo *	2 casillas
Caballería	Cualquiera	2 casillas

\* Línea de ferrocarril amiga es cualquier línea situada entre dos casillas amigas o propias.

**Infantería:** Sólo puede usar un tipo de línea de comunicación por marcha.

**Caballería:** Puede combinar movimientos por carretera y ferrocarril, pero no por río y otra línea de comunicación.

# Una Nación Dividida

## 2. COMBATE

Si al finalizar el segmento de Movimiento del turno de un jugador cualquier casilla contiene fichas de ambos bandos oponentes, se producirá una batalla.

Jugador que ha movido tropas a esa casilla = Atacante.

Jugador que ocupaba originalmente la casilla = Defensor.

Las batallas se resuelven una a una, el orden que desee el atacante.

Las fichas se retiran de la casilla, que queda señalada como Campo de Batalla, y los ejércitos se alinean uno frente al otro.

### TURNOS DE COMBATE

- El defensor disparará siempre primero.
- Cada una de las fichas de cada jugador puede disparar una vez. Se anuncian todos los objetivos antes de tirar el dado.
- Si es posible, cada una de las fichas enemigas debe ser atacada por al menos una ficha del bando propio.

### Resolución del disparo de cada ficha:

- El jugador propietario tira el dado. Si el resultado es igual o menor que el valor de combate de la ficha, el objetivo sufre pérdidas.
- Cuando una ficha sufre pérdidas, deberá dársele la vuelta, de manera que muestre su reverso. Si la ficha ya mostraba el reverso, es eliminada.

### Fichas eliminadas:

- Calidad Milicia: Se colocan en el Centro de Reclutamiento.
- Otras fichas de tropa: Se envían fuera del tablero de juego.

### MODIFICADORES

**Fortificaciones:** Disparo contra una ficha fortificada: -1 al valor de combate de la ficha atacante. La Caballería (Milicia) no podría causar daños.

**Infantería de Elite:** Posee un valor defensivo inherente de -1. Las fichas enemigas que le atacan, ven reducido en 1 su valor de combate. Si se dispara contra una ficha de Infantería (Elite) fortificada, el valor de combate se reduciría en 2.

**Ríos:** Si se ataca una casilla por un lado de río (borde azul) -moviendo por una línea de comunicación conectada con uno de los lados coloreados de azul- los atacantes cruzarán el río y serán más vulnerables.

En los dos primeros turnos de combate, las fichas del defensor tendrán sus valores de combate incrementados en 1 cuando ataquen a fichas que han llegado cruzando el río.

Las **Invasiones Navales** se resuelven como si se tratasen de un ataque a través de un río.

**REFUERZOS:** Desde el 2º turno de combate, ambos bandos podrán hacer acudir refuerzos a la batalla, enviando una ficha desde cada una de las casillas adyacentes conectadas a la casilla en la que se libra la batalla.

No pueden enviarse como refuerzos:

- Fichas que se hayan retirado de una batalla en ese mismo turno de juego.
- El atacante no puede enviar fichas que ya hayan participado en una batalla en ese mismo turno de juego.
- El atacante no puede enviar fichas que estén en una casilla donde haya fichas enemigas.
- El defensor podrá enviar fichas que se encuentre junto a otras enemigas, pero dejando al menos el mismo número que las del enemigo.

**RETIRADA:** A partir del 2º turno de combate, cualquier jugador puede decidir retirar su ejército. La retirada se produce justo antes del momento en que sus fichas deberían abrir fuego contra el enemigo.

Todas sus fichas se retiran a la misma casilla adyacente. La casilla no puede contener fichas enemigas, ni tampoco ser una Ciudad de Reclutamiento en poder del enemigo. Tampoco es posible retirarse a la casilla desde donde llegaron las fichas enemigas. Si ello es posible, hay que retirarse a casillas amigas.

Si ninguna casilla cumple esos requisitos, la retirada no será posible.

**RETIRADA DE CABALLERÍA:** Si un ejército sólo se compone de fichas de Caballería, podrá retirarse antes de resolver ningún combate. Esto no será posible si el otro ejército también se compone de Caballería únicamente. Una Retirada de Caballería no cuenta como una batalla perdida.

**RECUPERACIÓN:** Tras finalizar el segmento de Combate, todas las fichas con el reverso boca arriba son volteadas, recuperando sus efectivos.

### 3. PROMOCIONES

**Batallas:** Cada vez que un bando gane una batalla podrá promocionar inmediatamente UNA de las fichas participantes en el combate.

**Segmento de Promoción del Turno:** El jugador podrá promocionar UNA de sus fichas presentes en el tablero.

**Promoción de una ficha:** Se retira del tablero y es sustituida por otra del mismo tipo (Caballería o Infantería) del siguiente grado superior de calidad de tropa. La ficha retirada se sitúa en el Centro de Reclutamiento (si era Milicia) o fuera del tablero de juego.

### 4. RECLUTAMIENTO

Lanzar 1D6 = N° de fichas de calidad Milicia que se pueden coger del Centro de Reclutamiento (mín. 2)

Las fichas de Milicia reclutadas podrán situarse en cualquier Ciudad de Reclutamiento amiga y bajo control propio. Máximo UNA ficha por ciudad.

### TAMAÑO MÁXIMO DE EJÉRCITO

Es igual a la suma de los números existentes en las Ciudades de Reclutamiento en poder de cada jugador.

Se suman los números en el interior de las casillas del color apropiado: azul para la Unión y rojo para la Confederación.

Ese es el número máximo de fichas de cualquier tipo que puede tener en juego (sobre el tablero) cada jugador.

No pueden reclutarse fichas de Milicia si con ello se supera el Tamaño Máximo de Ejército.

Si el número de fichas excede la cantidad máxima debido a la pérdida de una Ciudad de Reclutamiento, no será necesario retirar las fichas que excedan el nuevo máximo permitido.

### LLAMADA A FILAS (UNIÓN)

La Unión empieza el juego con 12 fichas de Infantería (Milicia). Existen otras 12 fichas de Milicia que no entrarán en juego hasta que sean llamadas a filas.

Hay TRES llamadas a filas consecutivas, que tienen lugar en los turnos de Abril de 1862, 1863 y 1864. En cada una de esas llamadas a filas se añaden 4 fichas de Infantería (Milicia) al Centro de Reclutamiento de la Unión.

### CAPTURA DE CIUDADES

Al principio del juego, todas las casillas azules pertenecen a la Unión y todas las grises a la Confederación. Las casillas blancas no pertenecen a ningún bando.

Un bando habrá capturado una casilla si tiene al menos una ficha en ella **al final del turno** de cualquiera de ambos jugadores.

Si se captura una casilla blanca o del color del enemigo deberá situarse un Marcador de Control (bandera) sobre ella. Cualquier casilla sin Marcador de Control se considera bajo control del propietario original.

Las fichas de Caballería por sí solas (sin estar acompañadas de Infantería) tan sólo controlan una casilla mientras la estén ocupando. Si la abandonan en un turno posterior el control vuelve a su color original.

### CÓMO GANAR

#### UNIÓN:

Ocupar todas las Ciudades de Reclutamiento Confederadas con un valor de reclutamiento de 2 ó 3. Estas siete ciudades son: New Orleans, Mobile, Atlanta, Memphis, Charleston, Wilmington y Richmond.

#### CONFEDERACIÓN:

Cumplir UNA cualquiera de las tres siguientes condiciones de victoria:

- 1) Ocupar Washington.
- 2) Capturar las suficientes Ciudades de Reclutamiento (sin perder las propias) como para conseguir que su Tamaño Máximo de Ejército sea superior al de la Unión.
- 3) Evitar la victoria de la Unión una vez transcurridos los 40 turnos de juego (campaña completa).

### REGLAS “DE LA CASA”

**Refuerzos y Fortificaciones:** Los refuerzos que llegan a la batalla NUNCA se consideran fortificados (aunque la casilla esté bajo control de su bando y haya fortificaciones permanentes).

**Combate:** Cualquier ficha fallará su disparo si el resultado de la tirada es 6, independientemente de cualquier modificador que se aplique.

**Deserción:** Las fichas que están “en retirada” siempre fallan el Chequeo de Deserción si el resultado de la tirada es 6, independientemente de los modificadores que se apliquen.

### REGLAS OPCIONALES “DE LA CASA”

- Victoria de la Unión:** Para vencer, la Unión debe ocupar SEIS de las siete Ciudades de Reclutamiento Confederadas con un valor de reclutamiento de 2 ó 3, incluyendo Richmond.

### ACLARACIONES OFICIALES

**Retirada del combate y fichas de refuerzo:** Un ejército no puede retirarse hacia casillas desde las que hayan llegado fichas enemigas de refuerzo, aunque la casilla haya quedado vacía.

#### Líderes:

- Aparecen en el tablero y cambian su Factor de Liderazgo en el turno de su bando, inmediatamente después de tirar por el número de Marchas.
- Las fichas de Líderes se mueven como las fichas de infantería.

## REGLAS OPCIONALES

### NEUTRALES

- Infantería de Elite**  
Las fichas de Infantería (Elite) pueden mover como la Caballería, pero NO pueden efectuar Movimiento de Salto de Caballería.
- Objetivos en el Campo de Batalla**
  - Las fichas de Infantería no podrán disparar contra las fichas de Caballería enemigas a menos que todas las fichas de Infantería enemigas hayan sido ya escogidas como objetivo por otras fichas de Infantería amigas.
  - Las fichas de Infantería pueden ignorar a las de Caballería enemigas y disparar contra fichas de Infantería enemigas ya seleccionadas.
  - Las fichas de Caballería deben disparar en primer lugar contra fichas de Caballería enemigas (si las hay).

### PRO-UNIÓN

- Evacuación Naval**  
Si una batalla tiene lugar en un puerto del Sur (por invasión naval del Norte o ataque Confederado), las tropas de la Unión podrán retirarse normalmente por evacuación marítima hasta Washington.
- Incremento de las Fuerzas de la Unión**  
La capacidad de la Unión para mantener a sus tropas se incrementará con cada Llamada a Filas: Podrá tener en juego 4 fichas más que su Tamaño Máximo de Ejército después de cada Llamada a Filas (+4/8/12). Es un incremento económico, no político, por lo que la bonificación no se tiene en cuenta para las condiciones de victoria.
- Bonificación al Movimiento por Ferrocarril de la Unión**  
Las fichas de la Unión pueden mover hasta 3 casillas por marcha si llevan a cabo todo su movimiento por líneas de ferrocarril amigas.
- Limitaciones Históricas al Reclutamiento**
  - Unión: Mínimo 3 fichas de Milicia por turno.
  - Confederación: Máximo 4 fichas de Milicia por turno.Ambos bandos podrán situar hasta dos fichas reclutadas en las Ciudades de Reclutamiento con un valor de 3 o más.

### PRO-CONFEDERACIÓN

- Más Restricciones al Primer Turno**
  - Ninguna ficha podrá penetrar en Kentucky (casillas blancas).
  - Las fichas moverán tan sólo una casilla por marcha a lo largo de ríos.
  - La Unión no podrá efectuar ningún movimiento naval.
- Fort Monroe**  
Si los Confederados controlan Fort Monroe, el jugador de la Unión no podrá lanzar una Invasión Naval contra Yorktown ni Norfolk. Si podrá invadir Fort Monroe.
- Entrenamiento de los Reemplazos Confederados**  
El jugador Confederado lanza 1D6 durante su segmento de Promociones. Si obtiene 1 ó menos, podrá promocionar DOS fichas en lugar de una. Restará a la tirada uno por cada ficha de Infantería (Veteranos) o (Elite) perdida en batalla durante el turno en curso (no las desertoras).
- Disturbios en el Norte por la Llamada a Filas de 1863**  
Las cuatro fichas de Milicia Llamadas a Filas por la Unión en 1863 no serán situadas en el Centro de Reclutamiento en el mes de Abril: Una en Abril, otra en Mayo, otra en Junio y la última en Julio de 1863.

## REGLAS OPCIONALES AVANZADAS

- MORAL EN EL CAMPO DE BATALLA**
- COMANDANTES**
- MÁS APOYO DE LOS ESTADOS FRONTERIZOS DE LA CONFEDERACIÓN (PRO-CONFEDERACIÓN)**
- INTERVENCIÓN EXTRANJERA (PRO-CONFEDERACIÓN)**

## REGLAMENTO AVANZADO

- ABASTECIMIENTO**  
Cada jugador comprueba si sus fichas están abastecidas al principio de su turno.
  - Ficha que ocupa una casilla en solitario: Abastecida.
  - Dos o más fichas en una casilla: Deben poder trazar una línea de Abastecimiento.**Línea de Abastecimiento:**
  - Fichas en Ciudad de Reclutamiento: Hasta otra Ciudad de Reclutamiento amiga.
  - Fichas en otra casilla: Hasta una Ciudad de Reclutamiento amiga que esté a su vez abastecida.La Línea de Abastecimiento puede tener cualquier longitud, pero sólo podrá trazarse a través de casillas propias, a lo largo de ferrocarriles y/o ríos amigos.  
Las fichas de la Unión situadas en puertos o que puedan trazar una Línea de Abastecimiento hasta un puerto amigo se consideran abastecidas.  
**Efectos del desabastecimiento:** Se elimina una ficha.
- MOVIMIENTO Y MANDO**  
Para determinar el número de Marchas que un jugador podrá llevar a cabo en su turno, se emplea la Tabla de Mando/Marchas.
- CONTENCIÓN (PRO-CONFEDERACIÓN)**  
Las fichas confederadas pueden moverse a un puerto capturado por una Invasión Naval de la Unión (así como a Pensacola y Fort Monroe) y en lugar de librar batalla, intentar contener al enemigo.  
Podrán fortificarse aunque en la casilla haya fichas de la Unión. Si un bando ataca al otro, abandonará sus fortificaciones.  
Para poder abandonar por tierra un puerto, las fichas de la Unión deberán derrotar a la guarnición de contención Confederada. La batalla se resuelve al principio del segmento de Movimiento del turno del jugador de la Unión, y contará como una Marcha para las fichas de la Unión participantes. Si vencen, podrán mover normalmente.
- DEFENSAS COSTERAS (PRO-CONFEDERACIÓN)**  
Cada puerto Confederado que también sea Ciudad de Reclutamiento poseerá una capacidad defensiva inherente contra las Invasiones Navales de la Unión, con un valor de combate equivalente a su valor de reclutamiento.  
Las **Defensas Costeras** participan en el combate como una ficha normal: deben sufrir pérdidas dos veces para ser eliminadas, no pueden mover ni retirarse, se consideran siempre fortificadas y no sufren las reglas de moral.  
Vencer en combate sólo a las Defensas Costeras no permite promocionar fichas a la Unión. Deben participar en la batalla también fichas Confederadas normales.
- LA CAPTURA DE WASHINGTON (PRO-UNIÓN)**  
La Confederación NO gana automáticamente la guerra si ocupa Washington. Se lanza 1D6 (un resultado de 1 se considera 2) y se resta el resultado del Tamaño Máximo de Ejército de la Unión.  
Si la Unión reconquista Washington, sólo añadirá su valor de reclutamiento (1) al Tamaño Máximo de Ejército de la Unión.
- LA TABLA DE MANDO Y LAS BATALLAS**  
Se aplica el Reglamento Avanzado para el desarrollo de las batallas, que se miden en días, con una duración de 4 turnos cada uno: ver Diagrama de Transcurso del Día de Batalla.  
El Factor de Mando de cada bando se determina al principio de cada día de batalla, empleando la Tabla de Mando/Marchas. El Factor de Mando equivale al número de fichas con las que cada jugador podrá disparar en cada uno de los cuatro turnos de ese día de batalla.  
En cada subsiguiente día de batalla se sumará al Factor de Mando la mitad (redondeando hacia arriba) del número correspondiente al día anterior. En ningún caso pueden disparar más de 8 fichas de cada bando.