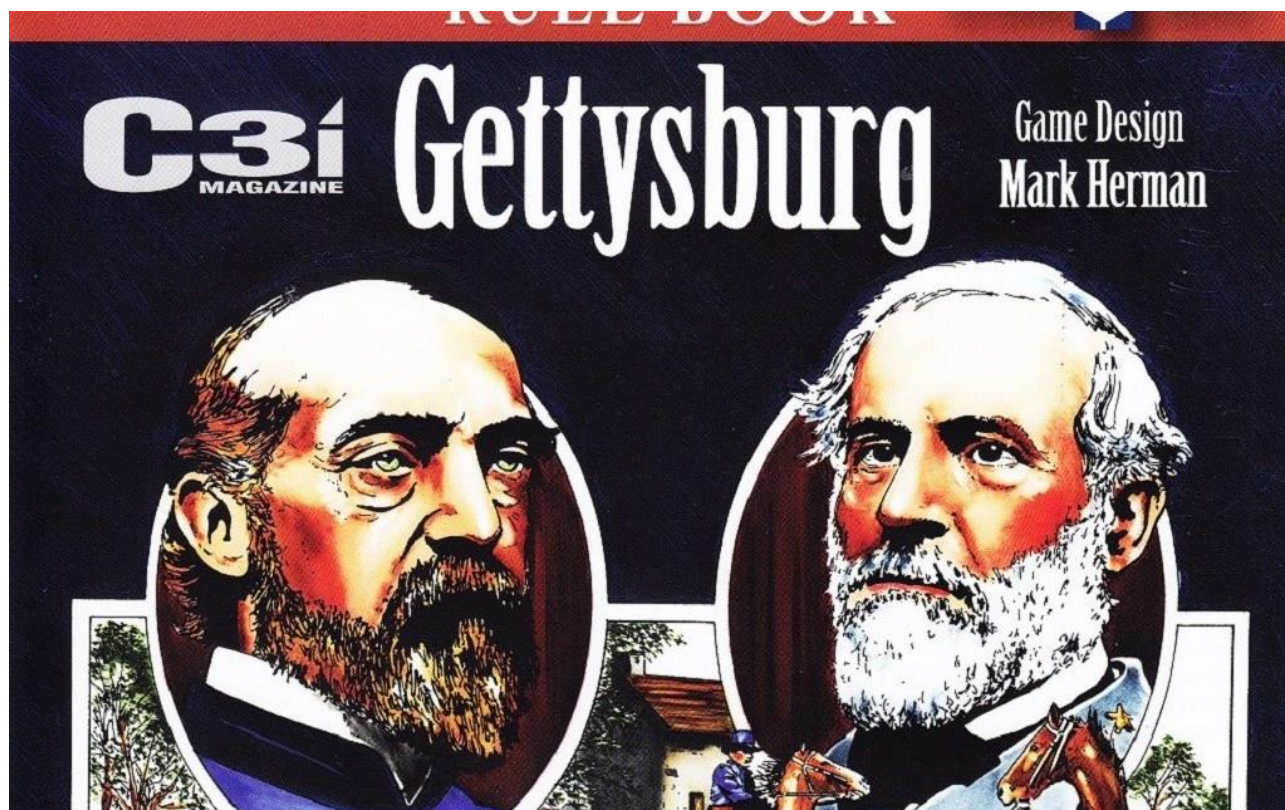


## GETTYSBURG

Guerra di Secessione americana - Battaglia di Gettysburg (1-3 Luglio 1863).



Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle prime impressioni ricevute dallo scrivente nel provare dei wargames nuovi o anche un po' più datati ma mai giocati prima.

Per questa terza pubblicazione ho scelto di parlarvi del primo "volume" di una nuova serie apparso sulla rivista **C3i n° 32** e dedicato a dei giocatori alle prime armi, con regolamenti molto semplici, un basso numero di unità ed una durata inferiore ai 90 minuti.

La rivista americana **C3i** è dedicata totalmente a consigli, varianti, scenari ed articoli storici per i giochi editi dalla GMT Games ed è diretta da Roger Mac Gowan, socio fondatore GMT ed una vera autorità nel campo dell'editoria dei wargames. Il numero 32 (per il quale vi invitiamo ad andare a leggere la recensione più dettagliata in un'altra sezione del nostro sito) propone ben due simulazioni, una delle quali è dedicata,

appunto, alla battaglia di **GETTYSBURG**.

Stando alle note del suo autore (**Mark Herman**) questo wargame è stato pensato per "iniziare" ai giochi di simulazione i più giovani e per questo le regole sono molto succinte e viene data molta libertà di azione ai due contendenti. Mark è giustamente famoso per le decine di giochi da lui

firmati fin dai tempi della SPI e della Victory Games, ma oggi è arcinoto per avere inventato la meccanica dei giochi "guidati dalle carte", a partire da "WE THE PEOPLE" e dai suoi numerosi "discendenti", ma soprattutto per avere dato vita, insieme a Richard Berg, alla serie GBoH (Great Battles of History), da Alexander the Great a SPQR ed i successivi volumi



La mappa del nostro wargame riproduce l'intera area attorno alla città di Gettysburg, dove si svolse una delle più famose battaglie della Storia, seconda forse solo a Waterloo, ma con la grande differenza che questa fu una battaglia avvenuta quasi per caso fra due eserciti in movimento e non troppo consci della vicinanza dell'avversario: una volta iniziato il combattimento tutti i reparti si diressero poi a tutta forza, "al suono del cannone", verso questa cittadina della Pennsylvania.

Il campo di battaglia oggi è considerato "zona storica" ed è perfettamente preservato e meta di milioni di turisti (fra i quali ovviamente lo scrivente che si è anche preso il gusto di provare con qualche brivido il percorso dell'attacco di Pickett, che però il generale sudista fece con enorme coraggio, in salita e con un certo numero di cannoni nemici carichi a mitraglia e pronti a sparare).

La scala della battaglia è a livello "Operazionale" e le unità (soltanto una dozzina per parte) sono quasi tutte delle Divisioni: una partita dura 6 turni ed ogni turno corrisponde ad una mezza giornata. Si parte con la cavalleria del generale Buford schierata sulla strada a Nord-Ovest di Gettysburg e la divisione confederata di Heth a poche centinaia di metri, su quella stessa strada, intenzionata a

raggiungere rapidamente la cittadina. Le divisioni unioniste di Reynolds e Howard sono a Sud di Gettysburg ed entreranno sulla mappa durante il primo turno.



Una delle novità di questo sistema è la creazione delle ZOI (Zone di Influenza) che si estendono per due esagoni dalle unità combattenti e costringono l'avversario che vi entra a fermarsi ed a mettersi in formazione di battaglia (meno manovriera). Restano però anche le classiche ZOC (Zone di Controllo), ovvero i sei esagoni adiacenti ad una unità che bloccano il nemico che vi entra e dalle quali è poi possibile dare inizio ai combattimenti corpo a corpo.

La sequenza di gioco è molto semplice:

- Fase di Comando: all'inizio di ogni turno si piazzano in campo i due generali (Lee per il Sud e Meade per il Nord) i quali hanno una sola funzione: tenere sotto il loro comando le unità perché possano eseguire le azioni loro richieste.
- Fase dei Rinforzi: gli eventuali rinforzi sono poi piazzati vicino agli esagoni di ingresso (che sono contrassegnati sulla mappa da delle lettere) mentre se ci sono delle unità messe in fuga (Blown) due turni prima ora rientrano in campo adiacenti al loro generale.
- Fase di Movimento: i due giocatori si alternano, partendo dal Confederato, spostando un'unità a testa e senza limiti di movimento: in altre parole è possibile spostare più volte la stessa unità (maggiori dettagli sono forniti più avanti). Quando un giocatore passa l'altro tira un dado D6 per sapere quante mosse gli rimangono prima di dover chiudere la fase.
- Fase dei Combattimenti: anche qui i giocatori si alternano (partendo sempre dal Confederato che storicamente ebbe l'iniziativa per tutta la battaglia) dichiarando i combattimenti che vogliono eseguire. Un'unità può combattere o essere attaccata più volte, se la sua posizione in campo lo permette.



**Turn Track**

1 (July 1 AM)

NIGHT I/MeLaws 4

NIGHT I/Pickett 4

GAME TURN

V Sykes 4

6 (July 3 PM)

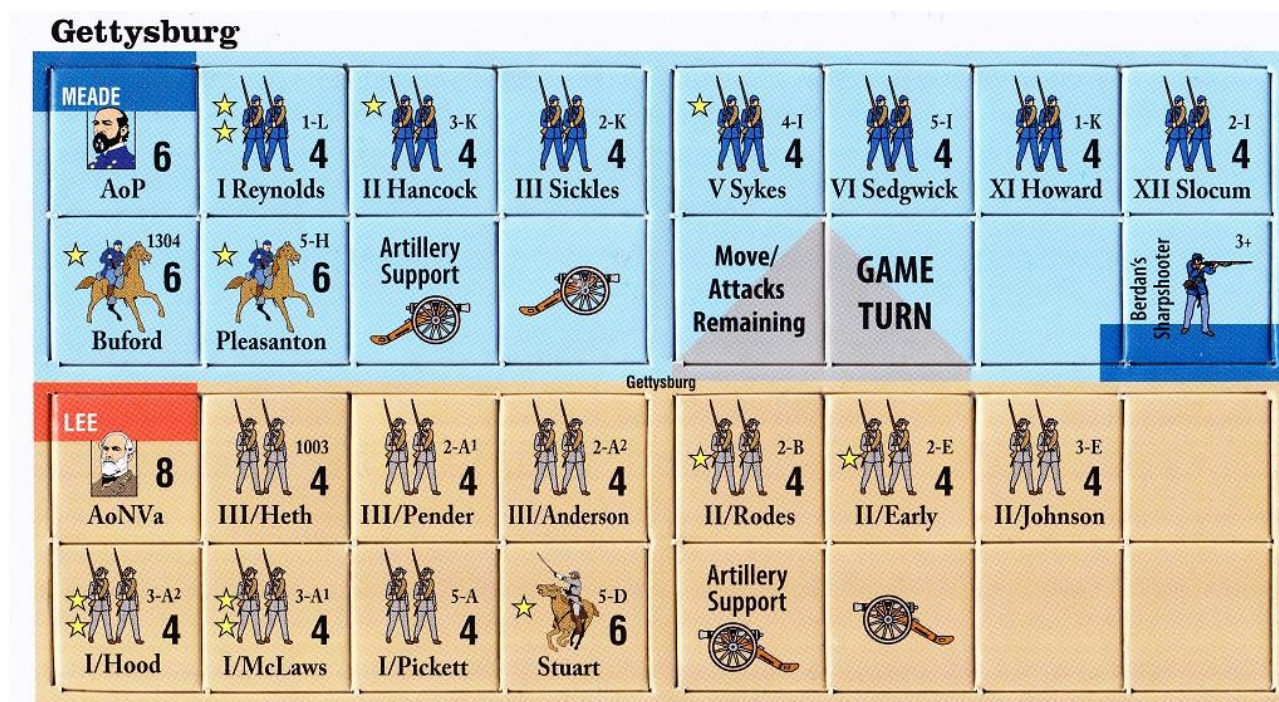
**Artillery Support Track**

0 +10 2 +10 4 5 6 7 8 9

A seguito di queste manovre e dei rispettivi attacchi le unità sconfitte possono essere costrette a ritirarsi oppure ad andare in fuga (ma potranno essere recuperate due turni più tardi) oppure subiscono perdite talmente gravi che cessano di essere operative (e le relative tessere vengono tolte dal gioco).

I Confederati vincono immediatamente se riescono ad avere un percorso libero (cioè senza ZOC né ZOI nemiche che la bloccano) che congiunge la strada di Nord Est alle due del Sud della mappa, altrimenti la battaglia ha fine al termine del sesto turno, quando si contano i Punti Vittoria (PV): si guadagna 1 PV per ogni unità nemica eliminata e si dichiara vincitore chi ha il totale più alto.

**GETTYSBURG** utilizza due tipi di controllo sul terreno: le ZOI e le ZOC. Le prime simulano la vicinanza fra due unità combattenti che costringono entrambi gli schieramenti a prepararsi al combattimento oppure ad allontanarsi per evitare lo scontro. Le seconde invece hanno un effetto “bloccante” ed è necessario raggiungerle se si vuole attaccare il nemico.



Tutte le unità hanno due facce: la prima indica l'unità in formazione di marcia e con una capacità di movimento standard (normalmente 4 punti per la fanteria e 6 per la cavalleria) mentre la seconda mostra la stessa unità in formazione di battaglia e con un solo punto di movimento (ma ricordo che i movimenti non sono limitati). All'inizio di ogni turno tutte le unità in formazione di battaglia che non sono nelle ZOC o ZOI nemiche vengono rigirate sul lato “marcia” e riprendono la loro completa funzionalità: le altre restano in formazione di battaglia (a meno che non preferiscano fare una ritirata di 3 esagoni prima che il turno abbia inizio in modo da avere maggiore libertà operativa).

Per entrare in un qualsiasi esagono si spende 1 Punto di Movimento (PM) ma se una formazione utilizza esclusivamente la strada ogni esagono costa solo 0,5 PM. Le unità che iniziano il turno fuori controllo (cioè ad una distanza dal Comandante superiore al suo raggio di comando) sono obbligate a muovere verso il Generale in capo fino a rientrare nel suo raggio. Tutti gli esagoni di terreno accidentato (per la maggior parte colline) non danno nessuna penalità al movimento, ma aiutano le unità in difesa che vi si sono attestate.



I combattimenti si effettuano “uno contro uno”: ogni unità può infatti attaccare un solo avversario o essere attaccata da un’unica unità avversaria che si trova nella sua ZOC. Prima di lanciare i dadi però i giocatori devono decidere (segretamente) se utilizzare o meno la loro artiglieria (ogni armata inizia con un certo numero di punti artiglieria e ne consuma uno ogni volta che decide di sparare). Se uno solo dei giocatori ha giocato l’artiglieria riceve un +2 al dado; se entrambi lo hanno fatto lanciano un Dado D6 e chi vince ottiene il +2 (ma entrambi fanno calare di un punto il loro marcatore).

# Player Aid Summaries

C3i Series  Volume I

## Sequence of Play

### Command Phase

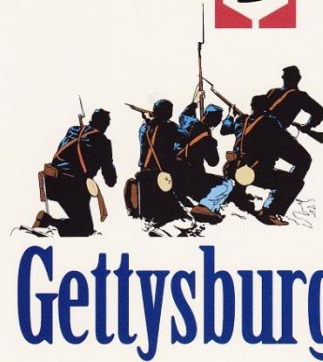
- Placing HQs
- Returning 'Blown' Units
- Berdan's Sharpshooters (Turn 3 through 6 only)

### Organization Phase

- March Formation
- Battle Formation
- Exiting ZOCs

### Movement Phase

- Attack Phase
- End Phase



## Attack Procedure Summary

1. **Declare Attack:** one unit attacks an adjacent (Zone of Control) enemy unit
2. **Artillery Support:** each player secretly uses support marker to declare artillery support
3. **Artillery Duel:** If one player only declares artillery support, +2 to attack die roll. If both declare support then the side with the higher die roll gains +2 to their attack die roll
4. Roll a die for attacker and defender and add the following modifiers to their die roll:
  - a. Add +2 for Artillery support determined in 3 above
  - b. Defender only, adds +2 if in a Defensible Terrain hex
  - c. Attacker adds +1 if there are two or more non-attacking friendly units in the Defenders Zone of Control, Defender never gets this modifier
  - d. Each unit adds +1 for each Star on their attacking or defending counter
5. The higher modified die roll wins the attack and the lower value has lost the attack
6. Ties are a Stalemate, no effect
7. The difference between the winning die roll and the losing die roll determines the attack result, see Attack Table
8. If the defender's hex becomes vacated and the attacker is not in the Zone of Control of ANY enemy units, the attacker **MUST** enter the vacated hex

## Attack Table (Results are the die roll differential, low die roll side results only)

- Zero: Stalemate  
+1 to +2: Retreat, if retreat cannot meet all conditions, treat as blown result  
+3 to +4: Blown, on July 3rd AM and PM treat as eliminated result  
+5 or more: Eliminated



Terrain	Movement Point Cost	Combat Effect	Notes
Open	1	No effect	
Defensible (shaded)	1	+2 defense	Defender bonus only
Road	½ in March Mode else 1	Open or Defensible	Cannot mix road and normal movement
Gettysburg	1 or ½ in March Mode	No effect	Gettysburg is a road

A questo punto ognuno lancia il suo dado D6 aggiungendo o togliendo vari modificatori: +2 per l'artiglieria; +2 al difensore se è in collina, +1 se l'attaccante è supportato da altre unità, +1 per ogni "stellina" che appare sul counter delle unità (esse indicano il valore e la preparazione militare dell'unità). Chi ottiene il totale più alto vince lo scontro ed infligge all'avversario uno dei risultati seguenti:

- Ritirata di 3 esagoni se la differenza dei due totali era di 1-2 punti;
- Fuga precipitosa (Blown) se la differenza era di 3-4 punti (l'unità in fuga viene messa sul tracciato dei turni e rientrerà due turni dopo);
- Eliminazione (l'unità subisce molte perdite, si ritira e non è più considerata operativa, quindi non può essere utilizzata) se la differenza è di 5 o più punti.

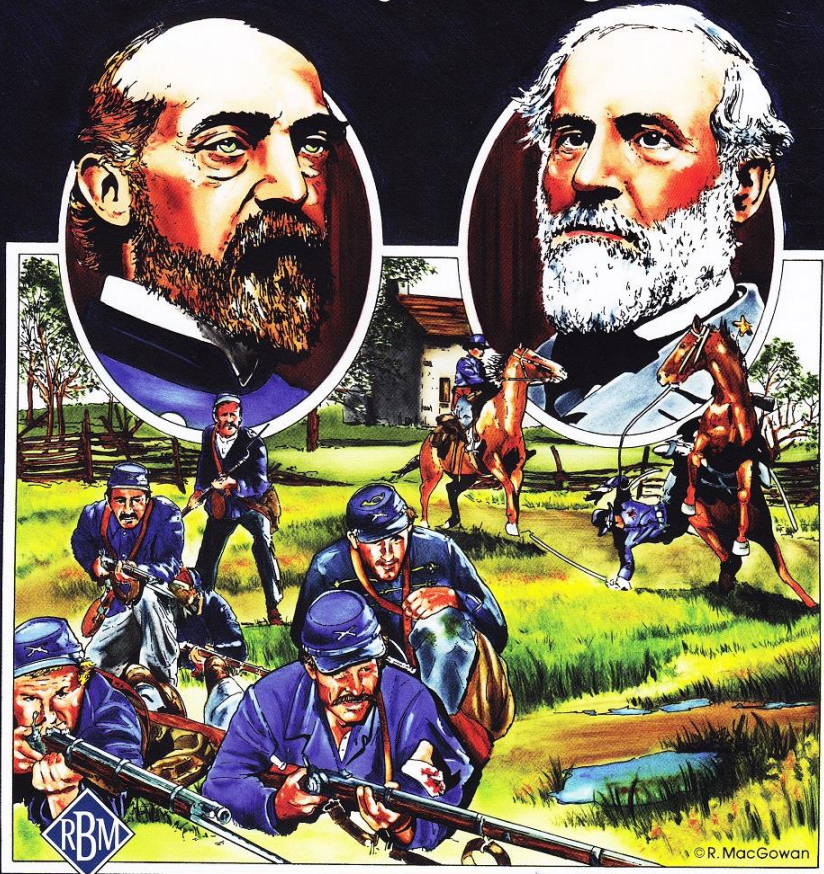
Il gioco è di livello "facile" e quindi è perfettamente adatto per avvicinare ai wargames giocatori inesperti o che temono troppo quelle simulazioni che necessitano di 30-40 pagine di regolamento per avere voglia di provarle. Sono davvero curioso di vedere quale sarà il prossimo volume II.

RULE BOOK C3i Series  Volume I

**C3i**  
MAGAZINE

# Gettysburg

Game Design  
Mark Herman



Studio

Rodger B. MacGowan and Studiolo Designs ©2018, All Rights Reserved