

# NORDEN & SÜDEN

## Der Amerikanische Bürgerkrieg 1861 – 1865 Ein spannendes historisches Strategiespiel

### Basisregelheft

#### Inhalt

- 1.0 Einführung
- 2.0 Spielvorbereitung
- 3.0 Spielrundenablauf
- 4.0 Bewegung
- 5.0 Kampf
- 6.0 Beförderungen
- 7.0 Rekrutierungen
- 8.0 Truppen einziehen
- 9.0 Städte besetzen
- 10.0 Spiellänge
- 11.0 Siegbedingungen
- 12.0 Unerfahrener Unionsspieler
- 13.0 Kurzes Spiel

#### 1.0 EINFÜHRUNG

In den Jahren 1861 bis 1865 tobte der Amerikanische Bürgerkrieg auf dem Territorium der Vereinigten Staaten von Amerika. Er entzündete sich vor allem an zwei Problemfeldern: den Rechten der einzelnen Staaten und ihrer Einstellung zur Sklaverei. Von 1840 bis 1861 verhärteten sich die Fronten in diesen Angelegenheiten immer stärker, bis es im Jahre 1861 zum Ausbruch eines vier Jahre andauernden, furchterlichen Krieges kam.

**Der Amerikanische Bürgerkrieg 1861 – 1865** zeichnet den Krieg zwischen dem Norden (der Union) und dem Süden (der Konföderation) von der ersten Schlacht von *Bull Run* (oder *Manassas Junction*) bis zur möglichen Kapitulation des Südens bei Appomattox nach.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Anführer und Entscheidungsträger von Union und Konföderation und führen die strategischen Entscheidungen aus, die den Ausgang des Konfliktes bestimmen werden.

Das Spiel enthält ein Basisregelheft, ein Heft mit Zusatzregeln und Szenarien und ein Heft mit Fortgeschrittenenregeln. Anfänger sollten sich bei ihren ersten Partien auf die Basisregeln beschränken. Später können dann – ganz nach persönlichem Geschmack – weitere Regeln hinzugefügt werden.

#### 1.1 Die beiden Seiten

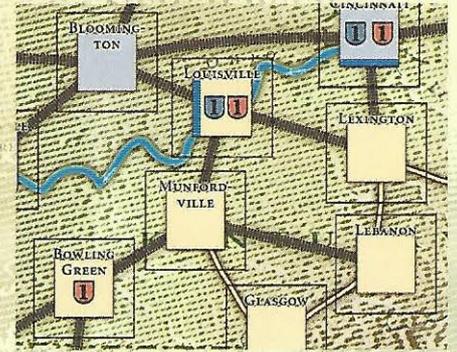
Zwei Seiten kämpften im amerikanischen Bürgerkrieg und zwei Seiten spielen auch **Der Amerikanische Bürgerkrieg 1861 – 1865**. Ein Spieler führt die Union (die ursprünglichen Vereinigten Staaten), der andere den Süden (die Konföderation).

Die Begriffe „Norden“ und „Union“ beschreiben beide die Vereinigten Staaten, die Begriffe „Süden“ und „Konföderation“ beide die Konföderierten Staaten von Amerika.

#### 1.2 Das Spielbrett

Das Spielbrett zeigt Amerika von der Atlantikküste im Osten bis zum Missouri, Arkansas und Louisiana im Westen. Es weist einzelne „Boxen“ auf, die eine Stadt,

eine Ortschaft oder eine Örtlichkeit darstellen, die während des Krieges bedeutsam war. Diese Boxen sind durch *Transportlinien* miteinander verbunden. Blaue Linien bezeichnen Flüsse, beige Linien Straßen und graue Linien Eisenbahnen.



Um ihre Position anzuzeigen, werden die Spielsteine auf die Boxen des Spielbretts gelegt. Sie bewegen sich während des Spiels entlang der Transportlinien von Box zu Box. Jede Box besitzt einen Namen; einige Boxen enthalten darüber hinaus zusätzliche Informationen für den Kampf (Befestigungen), für die Bewegung (Häfen) oder die Rekrutierung. Die Regeln erläutern diese Funktionen im weiteren Verlauf. Nur die Boxen und Transportlinien haben eine Bedeutung für das Spiel. Alle anderen Gelände-merkmale auf dem Spielbrett sind rein dekorativ.

#### 1.3 Die Spielsteine

##### **Der Amerikanische Bürgerkrieg 1861 – 1865**

enthält 160 Pappspielsteine und 3 Pappfiguren zum Aufstellen. Sie repräsentieren die kämpfenden Armeen, besonders wichtige Generale oder halten Spielinformationen fest. Die Spielsteine der Union sind blau, die der Konföderation bräunlich.

Die Illustration auf den Spielsteinen weist sie als Infanteristen (Fußsoldaten) oder Kavalleristen (Berittene) aus. Zusätzlich zeigt sie die Qualität der Truppen: Miliz, Veteranen und Elite. Die Zahl unter der Illustration gibt den relativen Kampfwert des Spielsteins wieder.

Jeder Spielstein umfaßt 10.000 bis 15.000 Mann Infanterie oder 7.000 bis 10.000 Mann Kavallerie.

Ein Spielstein besitzt zwei Seiten. Die Vorderseite (mit dem Kampfwert in weiss) repräsentiert eine Einheit in voller Stärke, die Rückseite (mit dem Kampfwert in rot) repräsentiert eine Einheit, die Verluste in der Schlacht hingenommen hat.

#### Union:

Miliz Kavallerie



Veteranen Kavallerie



Elite Kavallerie



Miliz Infanterie



Veteranen Infanterie



Elite Infanterie



**Konföderation:**

Miliz Kavallerie



Veteranen Kavallerie



Elite Kavallerie



Miliz Infanterie



Veteranen Infanterie



Elite Infanterie



Sollten Spielkomponenten fehlen oder beschädigt sein, wenden Sie sich bitte an uns. Wir ersetzen Ihnen das Teil umgehend.

Bitte schreiben Sie an:  
Phalanx Games  
Der Amerikanische Bürgerkrieg  
Bochumer Str. 122  
45529 Hattingen  
Fax: 02324-80376  
E-Mail: UBlennemann@aol.com

**Markierungsspielsteine:**

Befestigung



Flaggen/Kontrolle



Schlachtfeld



**2.0 SPIELVORBEREITUNG**

Legen Sie den Spielplan auf den Tisch und drücken Sie die Stanzteile vorsichtig aus den Stanztableaus. Plazieren Sie den hölzernen Stein in der ersten Box - Juli (07) 1861. Eine Unions-Flagge wird im Feld "34" und eine konföderierte Flagge im Feld "29" auf dem numerierten Feld auf dem Spielplan abgelegt.

Beide Seiten beginnen das Spiel ausschließlich mit Miliz-Infanterie auf dem Spielbrett. Zusätzliche Miliz kann *rekrutiert* und Einheiten können *befördert* werden. Der Norden beginnt mit 12 Miliz-Infanterie-Spielsteinen, der Süden mit 8. Sie werden mit der Vorderseite nach oben (volle Stärke) auf folgende Boxen des Spielbretts verteilt:

**Union:**

3 Spielsteine in Washington (D.C.), je 2 in Chicago (Illinois) und Fort Wayne (Indiana), je 1 in Harper's Ferry (Virginia), Pittsburgh (Pennsylvania), Canton (Ohio), Columbus (Ohio) und St. Louis (Missouri).

**Konföderation:**

Je 1 Spielstein in Manassas Junction (Virginia), Fredericksburg (Virginia), Front Royal (Virginia), Charleston (South Carolina), Mobile (Alabama), Jefferson City (Missouri), Atlanta (Georgia) und New Orleans (Louisiana).

**Konföderation**

Jefferson City

Front Royal

Manassas Junction

Fredericksburg

Atlanta

Charleston

Mobile

New Orleans

**Union**

Chicago (2)

Fort Wayne (2)

Harper's Ferry

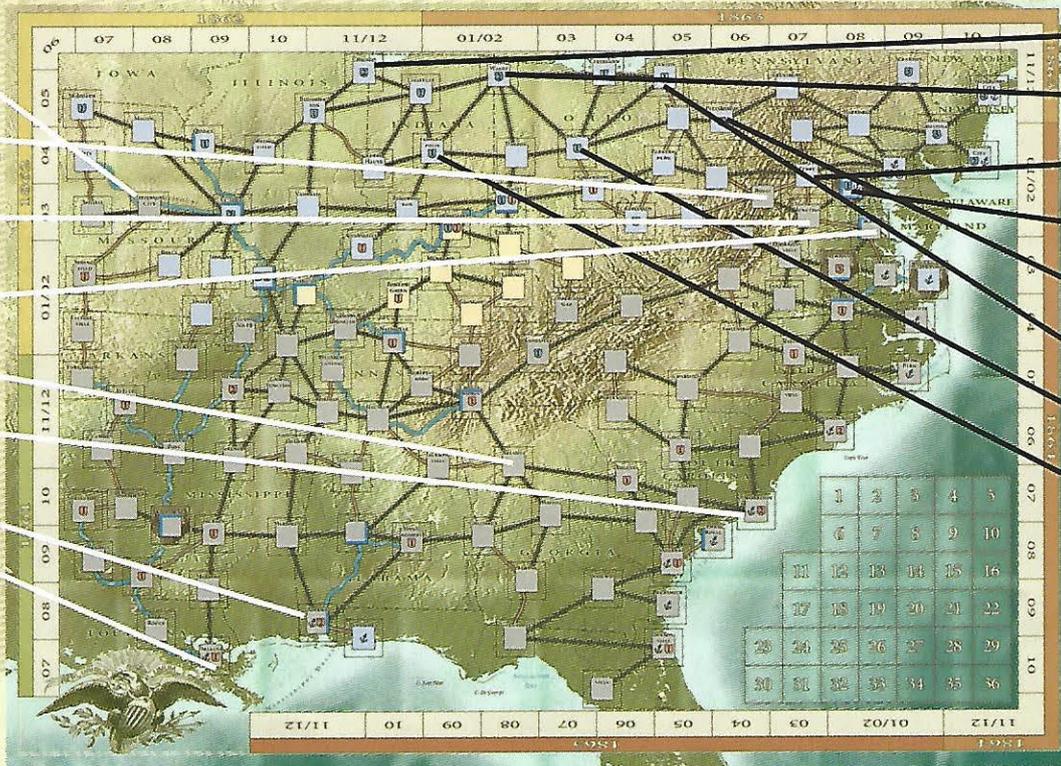
Washington (3)

Pittsburgh

Canton

Columbus

St. Louis



## Rekrutierungs-Pool:

Sowohl der Norden als auch der Süden besitzen *Rekrutierungs-Pools*, aus denen sie neue Rekruten (Miliz) erhalten. Beide Spieler legen die Miliz-Einheiten, die zu Beginn des Spieles *nicht* auf dem Spielbrett aufgesetzt werden, in greifbare Nähe – dies sind die Rekrutierungs-Pools. Der Rekrutierungs-Pool des Nordens besteht aus 12 Miliz-Infanterie-Spielsteinen und 1 Miliz-Kavallerie-Spielstein, der des Südens aus 1 Miliz-Kavallerie-Spielstein.

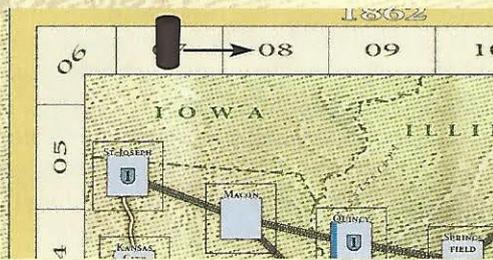
## 3.0 SPIELRUNDENABLAUF

*Der Amerikanische Bürgerkrieg 1861 – 1865* wird in aufeinanderfolgenden Spielrunden gespielt, die jeweils einen Monat (oder zwei im Winter) darstellen. Jede Spielrunde beginnt mit einem Spielzug des Nordens, der von einem Spielzug des Südens gefolgt wird. Ein Spielzug setzt sich aus vier Segmenten zusammen, die in dieser Reihenfolge durchgeführt werden:

- 1. Bewegung
- 2. Kampf
- 3. Beförderungen
- 4. Rekrutierungen

Alle Aktionen eines Segmentes müssen beendet werden, bevor das nächste Segment beginnen kann.

**Beispiel:** Der Unionsspieler darf seine Spielsteine nicht mehr bewegen, wenn er schon einen Kampf begonnen hat. Wenn beide Spieler ihre Spielzüge abgeschlossen haben, beginnt die nächste Spielrunde und der Spielrundenanzeiger auf dem Spielbrett wird in die nächste Box gezogen.



**Beispiel:** Die erste Spielrunde des Spiels ist Juli (07) 1861. Der Spielzug des Nordens kommt zuerst und besteht aus vier Segmenten: Der Norden bewegt seine Spielsteine, dann kämpft er, dann befördert er Einheiten und rekrutiert schließlich neue Truppen.

Sobald der Norden seinen Spielzug beendet hat, bewegt der Süden seine Spielsteine, kämpft anschließend, befördert Einheiten und rekrutiert neue Truppen. Nun beginnt die August (08) 1861-Spielrunde und der Spielrundenanzeiger wird in das entsprechende Feld gelegt.

## 4.0 BEWEGUNG

Während des Bewegungs-Segments seines Spielzuges bewegt ein Spieler seine Einheiten. Um sie bewegen zu können, würfelt er mit einem Würfel (der Norden sollte blaue, der Süden graue Würfel verwenden...). Die gewürfelte Augenzahl ist die Anzahl der Märsche, die einem Spieler in seinem Spielzug zur Verfügung stehen.

**Ausnahme:** Auch bei einer gewürfelten 1 dürfen 2 Märsche ausgeführt werden.

Mit einem Marsch kann man *einen, mehrere oder alle* Spielsteine in einer einzelnen Box entlang der Transport-

linien zu anderen Boxen bewegen. Die Spielsteine dürfen sich zu unterschiedlichen Boxen bewegen, solange sie ihren Marsch alle in derselben Box begannen.

Die Distanz, die ein Spielstein mit einem Marsch zurücklegen kann, hängt von der Transportlinie ab. Infanterie darf eine Box entlang einer Straße oder einer „feindlichen“ Eisenbahnlinie, oder zwei Boxen entlang eines Flusses oder einer „eigenen“ Eisenbahnlinie ziehen. Eine „eigene“ Eisenbahnlinie ist eine Linie, die sich zwischen zwei Boxen befindet, die beide von der eigenen Seite kontrolliert werden. Eine „feindliche“ Eisenbahnlinie ist jede andere Eisenbahnlinie.

Ein Infanterie-Spielstein darf als Teil eines Marsches nicht über zwei unterschiedliche Transportlinien ziehen. So könnte er z.B. nicht mit demselben Marsch eine Box entlang einer Straße und eine Box entlang eines Flusses ziehen.

Kavallerie darf mit einem Marsch zwei Boxen entlang einer Straße, Eisenbahnlinie („feindlich“ oder „eigen“) oder Fluß ziehen. Sie darf die Bewegung entlang von Straßen und Eisenbahnlinien kombinieren, nicht aber entlang von Flüssen und anderen Transportlinien.

## Bewegungs-Tabelle:

Spielstein	Transportlinie	Bewegungslänge
Infanterie	Straße	1 Box
Infanterie	feindliche Eisenbahnlinie	1 Box
Infanterie	Fluß	2 Boxen
Infanterie	eigene Eisenbahnlinie	2 Boxen
Kavallerie	beliebig	2 Boxen

Ein Spieler darf seine Märsche nach seinem Gutdünken verteilen. Ein Spielstein darf allerdings *nicht mehr als zwei* Märsche während eines Spielzuges absolvieren. Ein Spielstein darf in eine Box ziehen, in der sich ein oder mehrere feindliche Spielsteine befinden, muß dort aber stehenbleiben. Diese Situation initiiert eine Schlacht.

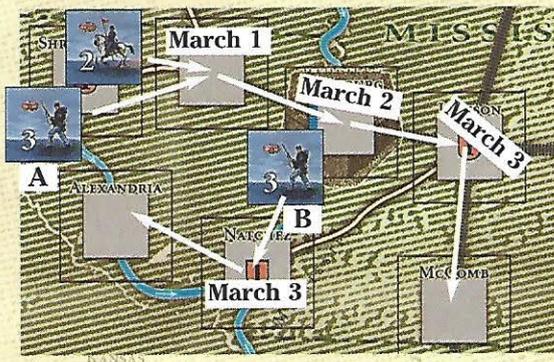
**Beispiel:** Der Norden hat 3 Miliz-Infanterie-Spielsteine in Evansville (Indiana) und verfügt über 1 Marsch. Mit diesem Marsch kann der Norden einen Spielstein per Fluß durch Paducah nach Cairo ziehen, einen Spielstein entlang der „eigenen“ Eisenbahnlinie durch Bloomington nach Indianapolis und einen Spielstein entlang der „eigenen“ Eisenbahnlinie durch Bloomington nach Louisville.

## 4.1 Die Erste Spielrunde

Bei Ausbruch des Bürgerkrieges waren beide Seiten sehr desorganisiert. Um dies zu simulieren, erwürfeln beide Seiten während der ersten Spielrunde keine Märsche. Sie erhalten stattdessen automatisch **zwei (2)** Märsche in der ersten Spielrunde.

## Beispiel-Bewegung:

Infanterie-Einheit A und die Kavallerie-Einheit beginnen in Shreveport; Infanterie-Einheit B startet in Vicksburg. Es werden in diesem Beispiel 3 Märsche verwendet.



1. **Marsch:** Infanterie A und die Kavallerie ziehen aus Shreveport. Die Kavallerie bewegt sich über zwei Boxen – per Straße und Eisenbahn – nach Vicksburg. Infanterie A zieht per Straße eine Box (ihr Maximum) nach Monroe.

2. **Marsch:** Infanterie A zieht per Eisenbahn eine Box (sie hätte zwei Boxen ziehen können) nach Vicksburg.

3. **Marsch:** Infanterie B und die Kavallerie ziehen aus Vicksburg. Infanterie A darf sich nicht bewegen, da sie bereits an 2 Märschen teilgenommen hat. Infanterie B zieht per Fluß zwei Boxen nach Alexandria. Die Kavallerie bewegt sich per Eisenbahn zwei Boxen nach McComb.

## 4.2 Spezielle Bewegungsformen

### 4.21 Kavallerie-Sprung-Bewegung

Kavallerie darf *durch* eine Box ziehen, die feindliche Spielsteine enthält – dies wird „Sprung-Bewegung“ genannt. Ein Kavallerie-Spielstein darf nur eine Sprung-Bewegung pro Spielzug ausführen. Eine Sprung-Bewegung darf nicht in einer Box enden, die feindliche Einheiten enthält. Außerdem kann man keine Sprung-Bewegung durch Boxen durchführen, die feindliche Kavallerie enthalten. Kavallerie kann normalerweise keine Sprung-Bewegung entlang eines Flusses ausführen (siehe dazu aber 4.22).

### 4.22 Fluß-Sprung-Bewegung des Nordens

Alle Einheiten des Nordens (einschließlich Kavallerie) können eine Sprung-Bewegung ausführen, wenn sie *flußabwärts* ziehen. Die Bewegungsrichtung „flußabwärts“ wird durch die weißen Pfeile in den Flüssen markiert. Der Süden kann keine Fluß-Sprung-Bewegungen ausführen; der Norden nur flußabwärts. Fluß-Sprung-Bewegungen sind den gleichen Beschränkungen unterworfen wie Kavallerie-Sprung-Bewegungen.

**Ausnahme:** Alle Spielsteine dürfen durch Boxen ziehen, die feindliche Kavallerie enthalten.

### 4.23 Seebewegung des Nordens

Wegen seiner großen Überlegenheit zur See während des gesamten Krieges darf der Norden Seebewegungen ausführen. Jede Seebewegung zählt als 1 Marsch. So zählen z.B. 3 Einheiten, die sich zur See bewegen, als 3 Märsche – selbst wenn sie alle in derselben Box starteten. Um sich zur See zu bewegen, muß ein Spielstein den Spielzug in einer Hafen-Box beginnen (Hafen-Boxen sind mit dem Anker-Symbol gekennzeichnet). Er muß direkt zu irgendeiner anderen Hafen-Box ziehen, die der Union gehört. Eine Einheit, die eine Seebewegung unternimmt, darf im selben Spielzug keine andere Bewegung ausführen.

### 4.24 Landungen zur See

Wenn der Norden Märsche erwürfelt und dabei eine sechs (6) als Ergebnis erhält, darf er in diesem Spielzug eine Landung zur See unternehmen. Eine Landung zur See wird mit zwei Ausnahmen wie eine normale Seebewegung ausgeführt:

1. Alle Einheiten müssen in Washington starten;
2. Einheiten dürfen zu einer Hafen-Box ziehen, die vom Süden besessen wird. Ist die Hafen-Box unbesetzt, übernimmt sie der Norden; befinden sich in ihr Einheiten des Südens, kommt es zwingend zum Kampf.

Jede Einheit, die eine Landung zur See ausführt, verbraucht einen Marsch. Der Unionsspieler muß keine Landung zur See durchführen, wenn er eine sechs würfelt. Allerdings ist es eine gute Idee, die Gelegenheit wahrzunehmen. Man kann Möglichkeiten anzulanden nicht für spätere Spielrunden aufsparen.

### 4.25 Befestigungen

Anstatt sich zu bewegen, kann eine Einheit ihren Marsch dazu verwenden, Befestigungen anzulegen. Befestigungen erhöhen die Chancen einer Einheit, einen Kampf zu überstehen. Eine Einheit muß einen Marsch „ausgeben“, um in einer Rekrutierungs-Box (einer Box mit einer roten oder blauen Ziffer) Befestigungen anzulegen. In einer anderen Box muß sie zwei Märsche ausgeben.

Eine Einheit kann keine Befestigungen in einer Box anlegen, die feindliche Spielsteine enthält.

Derselbe Marsch kann dazu verwendet werden, einige Spielsteine aus einer Box zu ziehen und andere Befestigungen anlegen zu lassen. Um anzuzeigen, daß sich eine Einheit innerhalb von Befestigungen befindet, wird ein Befestigungs-Spielstein auf sie gelegt. Einheiten, die später in diese Box ziehen, befinden sich *nicht* innerhalb der Befestigungen. Sollte sich eine Einheit in einer Befestigung fortbewegen, wird der Befestigungs-Spielstein sofort entfernt.

Ein Spielstein, der in einer der folgenden Boxen zieht (und der zu der Seite gehört, die die Box momentan besitzt) befindet sich automatisch innerhalb einer Befestigung: Washington (D.C.), Richmond (Virginia), Fort Monroe (Virginia), Vicksburg (Mississippi). Bei diesen Örtlichkeiten handelt es sich um *permanente* Befestigungen. Ein Spielstein in einer permanenten Befestigung ist automatisch von dieser geschützt (siehe 5.21).

### 4.26 Der Potomac

Durch die ständige Anwesenheit von Seestreitkräften des Nordens dürfen sich Einheiten der Konföderation niemals auf dem Potomac-Fluß (die Verbindung zwischen Washington und Fredericksburg) bewegen.

## 5.0 KAMPF

Befinden sich nach dem Bewegungs-Segment eines Spielers Einheiten von beiden Seiten in einer Box, kommt es zum Kampf (Schlacht). Der Spieler, der als letzter in die Box zog, ist der *Angreifer*, der andere der *Verteidiger*. Kommt es in einem Spielzug zu mehreren Kämpfen, werden sie nacheinander ausgeführt.

Dabei legt der Angreifer die Reihenfolge fest. Ein Kampf muß beendet worden sein, bevor der nächste beginnt.

Beide Spieler nehmen ihre Einheiten aus der Box und plazieren dort zur Erinnerung einen Schlachtfeldmarkierungs-Stein.

Nun werden die beiden Armeen neben dem Spielbrett einander gegenübergestellt. Sie feuern in einer Serie von Kampfunden aufeinander. In jeder Kampfunde feuern beide Seite; der Verteidiger beginnt dabei stets. So kann es vorkommen, daß der Verteidiger einige Einheiten des Angreifers ausschaltet, bevor diese die Gelegenheit hatten zu feuern. Kampfunden finden solange statt, bis eine Seite den Kampf gewonnen hat. Dies geschieht entweder durch die Vernichtung der gesamten gegnerischen Armee oder durch deren Rückzug.

### 5.1 Kampfunden

Während einer Kampfunde darf jede Einheit eines Spielers einmal feuern. Jede Einheit schießt nach Wahl des feuernden Spielers auf *eine* feindliche Einheit.

Sollte der feuernde Spieler mehr Einheiten besitzen als sein Gegenüber, dürfen die „überzähligen“ Einheiten weitere Schüsse auf feindliche Einheiten ausführen.

Allerdings muß – wenn möglich – auf jede feindliche Einheit mindestens einmal gefeuert werden.

Um zu feuern, wird mit einem Würfel gewürfelt. Ist die Augenzahl kleiner oder gleich groß wie der Kampfwert der feuernden Einheit, wird ein Treffer bei der Zieleinheit erzielt.

**Beispiel:** Eine Veteranen-Kavallerie-Einheit trifft, wenn sie eine 1 oder 2 würfelt. Ist ein Spielstein getroffen, wird er auf die Rückseite gedreht (die Seite mit der roten Schrift). Befindet er sich bereits auf der Rückseite, gilt er als vernichtet und wird aus dem Spiel genommen. Einheiten auf der Rückseite unterscheiden sich ansonsten nicht von Spielsteinen auf ihrer Vorderseite (volle Kampfkraft).

Zu Beginn seiner Kampfunde muß ein Spieler – bevor er würfelt – die Ziele aller Schüsse benennen. Er darf später diese Ziele nicht ändern! **Beispiel:** 3 Milizeinheiten sollen auf eine Veteranen-Einheit feuern. Nach den beiden ersten Schüssen ist die Veteranen-Einheit vernichtet. Die dritte Miliz kann nun ihr Ziel nicht mehr ändern.

### 5.2 Modifikatoren

Folgende Faktoren erleichtern oder erschweren das Treffen von Einheiten.

#### 5.21 Befestigungen

Einheiten innerhalb von Befestigungen sind geschützt. Wird auf einen Spielstein innerhalb einer Befestigung gefeuert, muß 1 vom Kampfwert der schießenden Einheit abgezogen werden. **Beispiel:** Eine Veteranen-Infanterie-Einheit feuert auf einen Spielstein innerhalb einer Befestigung – ihr Kampfwert ist 2 und nicht 3. So trifft sie nur bei einer 1 oder 2. Bitte beachten Sie, daß eine Miliz-Kavallerie Einheiten in einer Befestigung überhaupt nicht treffen kann.

#### 5.22 Elite-Infanterie

Zusätzlich zu ihrem Kampfwert von 3 besitzt Elite-Infanterie einen Verteidigungswert von minus eins (-1). Dies bedeutet, daß der Kampfwert von Einheiten, die auf Elite-Infanterie feuern, um 1 reduziert wird.

Auch Elite-Infanterie ist reduziert, wenn sie auf Elite-Infanterie feuert. Einheiten, die auf in Befestigungen befindliche Elite-Infanterie schießen, haben ihren Kampfwert um 2 reduziert. Bitte beachten Sie, daß Miliz (Infanterie und Kavallerie) und Veteranen-Kavallerie Elite-Infanterie innerhalb von Befestigungen überhaupt nicht treffen kann.

#### 5.23 Flüsse

Einige Boxen weisen eine oder zwei blaue Seiten auf. Dies kennzeichnet, daß Einheiten, die über eine solche Seite zum Kampf in die Box gezogen sind, über den Fluß angreifen müssen und während der Überquerung leichter zu treffen sind. In den *ersten beiden* Kampfunden des Verteidigers (aber nicht in späteren Runden!) werden die Kampfwerte seiner Einheiten um eins erhöht, wenn sie auf Spielsteine schießen, die einen Fluß überqueren.

**Beispiel:** Eine Veteranen-Infanterie schießt mit einem Kampfwert von 4 (und nicht von 3) und trifft so bei einer gewürfelten 1 bis 4. Feuert man auf Elite-Infanterie, die einen Fluß überquert, würde der Kampfwert sowohl erhöht als auch reduziert – so heben sich die Änderungen auf.

Landungen zur See zählen als Angriffe über einen Fluß! Die Spieler nehmen den Fluß-Schlachtfeldmarkierungs-Spielstein zur Erinnerung und legen ihn so zu den Angreifern, daß sich die den Fluß überquerenden Einheiten zu einer Seite des Schlachtfeldmarkierungs-Spielsteines befinden, die anderen Einheiten zur anderen.

#### 5.24 Verstärkungen

Mit Beginn der *zweiten* Kampfunde dürfen beide Seiten Verstärkungen heranziehen. Direkt bevor ein Spieler in jeder Runde (nach der ersten) feuert, darf er den Kampf mit *einer* Einheit aus *jeder* angrenzenden und verbundenen Box verstärken. Einheiten, die sich im selben Spielzug aus einer Box zurückgezogen haben, dürfen allerdings einen Kampf nicht verstärken.

Der Angreifer darf einen Kampf nicht mit Einheiten aus einer Box verstärken, in der sich feindliche Spielsteine befinden oder mit Einheiten, die im selben Spielzug bereits gekämpft haben.

Der Verteidiger darf aus einer Box verstärken, in der sich feindliche Einheiten befinden. Er muß jedoch so viele Einheiten in dieser Box belassen, wie sich dort feindliche Spielsteine aufhalten. Wurden in einem Kampf bereits alle eigenen Einheiten vernichtet, ist der Kampf vorüber und der Spieler kann keine Verstärkungen mehr heranziehen.

#### 5.25 Rückzüge

Mit Beginn der *zweiten* Kampfunde dürfen beide Seiten ihre Armee zurückziehen. Rückzüge werden direkt vor dem Zeitpunkt ausgeführt, an dem der Spieler ansonsten gefeuert hätte. Alle Spielsteine ziehen sich zu einer angrenzenden und verbundenen Box zurück und der Kampf ist beendet.

Alle Einheiten müssen sich zur selben Box zurückziehen; außerdem darf die betreffende Box weder feindliche Spielsteine enthalten noch eine gegnerische Rekrutierungs-Stadt sein. Existiert keine solche angrenzende Box, darf sich die Armee auch nicht zurückziehen.

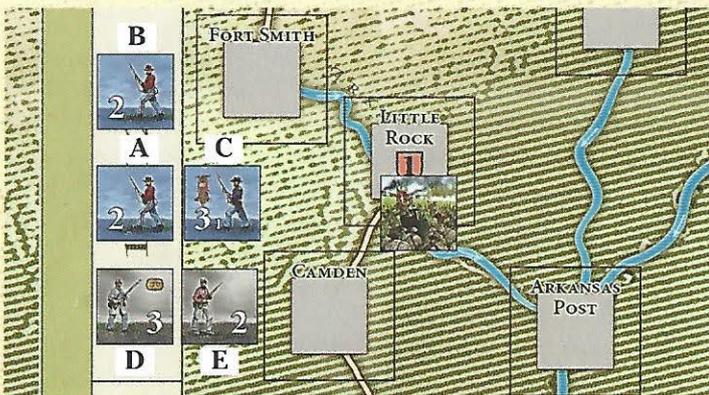
Wenn möglich, muß ein Rückzug zu einer Box in eigenem Besitz führen. Ist keine solche vorhanden, darf sich auch in eine feindlich kontrollierte Box zurückgezogen werden. Man darf sich nicht in eine Box zurückziehen, aus der feindliche Einheiten in den Kampf zogen. Zieht sich eine Armee zurück, ist die andere der Gewinner.

### 5.26 Kavallerie-Rückzug

Hat der Verteidiger ausschließlich Kavallerie in einer Box, darf er diese zurückziehen, bevor die erste Kampfrunde beginnt. Kavallerie darf sich zu irgendeiner angrenzenden und verbundenen Box zurückziehen – mit Ausnahme von Boxen, die vom Feind besessen werden, feindliche Einheiten enthalten oder von denen der Gegner in den Kampf zog. Kavallerie darf sich nicht zurückziehen, wenn es sich auch beim Angreifer *ausschließlich* um Kavallerie handelt. Kavallerie-Rückzug zählt *nicht* als verlorener Kampf.

### 5.27 Erholung

Am Ende des Kampf-Segmentes eines Spielzuges werden alle Einheiten, die sich auf ihrer Rückseite befinden, wieder auf ihre Vorderseite gedreht (volle Kampfkraft).



### Beispiel-Kampf:

Die drei Einheiten der Union in Fort Smith sind flußabwärts nach Little Rock gezogen, um die beiden konföderierten Einheiten dort anzugreifen.

Zunächst werden die beiden Armeen gegenüber aufgestellt und der Schlachtfeldmarkierungs-Spielstein in Little Rock plaziert. Da der Norden angreift, feuert der Süden zuerst. Der konföderierte Spieler entscheidet, daß D auf A und E auf C feuert. D würfelt eine 4 und trifft nicht; E (auf die Elite-Infanterie schießend) feuert mit -1 (und benötigt so eine 1 anstatt einer 2 für einen Treffer) und erzielt eine 1, C wird auf die Rückseite gedreht.

Der Unionsspieler entscheidet sich nun dazu, daß A und B auf D schießen und C auf E.

A würfelt eine 6 und trifft nicht; B würfelt eine 1 und trifft - D wird auf die Rückseite gedreht. C muß eine 3 oder kleiner würfeln, erhält eine 2 und trifft E.

Die erste Kampfrunde ist vorüber.

### 6.0 BEFÖRDERUNGEN

Einheiten können sowohl nach jeder Schlacht als auch während des Beförderungs-Segmentes „befördert“ werden. Miliz kann zu Veteranen und Veteranen zu Elite befördert werden. Um sie zu befördern, wird eine Einheit vom Spielbrett genommen und ein Spielstein der nächsthöheren „Qualität“ und des gleichen Typs (Infanterie für Infanterie, Kavallerie für Kavallerie) an ihren Platz gesetzt.

Nach jedem Sieg im Kampf darf der betreffende Spieler (ob er nun Angreifer oder Verteidiger ist), sofort eine der am Kampf beteiligten Einheiten befördern.

Während des Beförderungs-Segmentes darf der Spieler, dessen Spielzug gerade läuft, *einen* beliebigen Spielstein befördern.

### 7.0 REKRUTIERUNGEN

Nach dem Ende des Beförderungs-Segmentes darf der Spieler, dessen Spielzug gerade läuft, neue Einheiten rekrutieren. Dazu würfelt er mit einem Würfel. Die erwürfelte Augenzahl stellt die Anzahl von Miliz-Einheiten dar, die er aus dem Rekrutierungs-Pool (in dem sich auch die Einheiten befinden, die zuvor vernichtet oder befördert wurden) ins Spiel bringen kann.

Wird eine 1 gewürfelt, dürfen jedoch 2 Einheiten rekrutiert werden. Sowohl Infanterie als auch Kavallerie kann rekrutiert werden. Eine rekrutierte Miliz-Einheit wird in einer eigenen Rekrutierungs-Stadt aufgestellt. Dabei darf nur eine Einheit pro Rekrutierungs-Stadt aufgesetzt werden.

Die Union baut Einheiten in Rekrutierungs-Städten mit blauen, die Konföderation in Rekrutierungs-Städten mit roten Kästchen auf. Ein Spieler kann keine Einheit in einer Stadt rekrutieren, die er nicht besitzt (einschließlich einer Stadt, die er zu Spielbeginn besaß).

Einige Städte werden, wenn sie von der Gegenseite eingenommen werden, zu deren Rekrutierungs-Städten.

Cairo ist z.B. eine Rekrutierungs-Stadt für die Seite, die sie gerade besitzt. Siehe hierzu auch 9.0.

**Maximale Größe der Armee:** Die Ziffern in den Kästchen innerhalb der Rekrutierungsstadt-Boxen werden dazu verwendet, die maximale Größe der Armee eines Spielers zu bestimmen. Die maximale Größe der Armeen ist die Summe der Ziffern der „richtigen Farbe“ (blau für die Union, rot für die Konföderation) in den Kästchen der Rekrutierungs-Städte, die von einem Spieler besessen werden. Die maximale Größe bestimmt die maximale Anzahl an Einheiten, die ein Spieler auf dem Spielbrett haben darf. Ein Spieler kann nur soviel Miliz rekrutieren, daß er innerhalb seiner maximalen Armeegröße bleibt – selbst wenn weitere Miliz vorhanden wäre.

Allerdings muß ein Spieler keine Einheit entfernen, wenn er nach dem Verlust einer Stadt seine maximale Größe überschreitet.

Die maximalen Armeegrößen werden mit Hilfe der nummerierten Kästchen auf dem Spielbrett nachgehalten. Jeder Spieler plaziert eine Flagge seiner Seite in dem Kästchen, das mit seiner maximalen Armeegröße korrespondiert. Zu Spielbeginn wird die konföderierte Flagge in das Kästchen mit der Ziffer „29“, die der Union in das Kästchen mit der Ziffer „34“ gelegt. Besetzt ein Spieler eine Rekrutierungs-Stadt, bewegt er die Flagge nach oben; verliert er eine, bewegt er sie nach unten.

Bitte beachten Sie, daß die maximale Armeegröße nicht reduziert wird, wenn die Gegenseite eine Stadt besetzt, die man nicht besaß (eine Stadt in Kentucky).

## 8.0 TRUPPEN EINZIEHEN

Die Union beginnt das Spiel mit 12 Miliz-Infanterie-Einheiten. 12 weitere Spielsteine sind zunächst nicht verfügbar - der Unionsspieler darf sie nicht rekrutieren! Sie kommen erst ins Spiel, nachdem „Truppen eingezogen“ wurden.

Der Unionsspieler erhält zusätzliche Miliz, wenn er Truppen einziehen läßt. Dies geschieht dreimal: im April (04-Spielrunde) 1862, 1863 und 1864 (diese Spielrunden sind auf dem Spielrundenanzeiger farblich abgesetzt). Zu diesem Zeitpunkt werden 4 Miliz-Infanterie-Einheiten in den Rekrutierungs-Pool gelegt. So hat der Unionsspieler nach dem ersten Einziehen von Truppen 16 Miliz-Infanterie-Einheiten im Spiel oder im Rekrutierungs-Pool, nach dem zweiten 20 und nach dem dritten 24.

## 9.0 STÄDTE BESETZEN

Zu Spielbeginn gehören alle blaue Boxen der Union und alle grauen Boxen der Konföderation. Weiße Boxen gehören zu keiner Seite.

Ein Spieler besetzt eine fremde Box, wenn er am Ende eines Spielzuges (nicht nur am Ende eines Marsches!) mindestens eine Einheit in einer Box stehen hat.

Diese Box gehört ihm dann solange, bis der andere Spieler sie besetzt. Besetzt ein Spieler eine weiße Box oder eine Box des Gegners, sollte er dies mit einem Flaggen-Spielstein markieren. Es wird angenommen, daß eine Box ohne Flagge der Seite gehört, die sie zu Spielbeginn besaß (weiße Boxen ohne Flagge gehören keiner Seite).

Kavallerie-Einheiten allein (ohne begleitende Infanterie) besetzen eine Box nur solange, wie sie sich auch in der Box aufhalten. Sobald sie sie in einer späteren Spielrunde verlassen, geht die Box wieder in die Kontrolle des ursprünglichen Besitzers über, wenn nicht eine eigene Infanterie-Einheit hineingebracht (oder in ihr rekrutiert) wurde, um sie unter Kontrolle zu behalten.

## 10.0 SPIELLÄNGE

Die Spiellänge kann bis zu 40 Spielrunden, von Juli (07) 1861 bis Juni (06) 1865 betragen. Normalerweise sind Partien kürzer, da ein Spieler zuvor gewonnen hat. Die einzelnen Spielrunden werden mit dem Spielrundenanzeiger auf dem Spielbrett markiert.

## 11.0 SIEGBEDINGUNGEN

Der Unionsspieler gewinnt, wenn er gleichzeitig alle Rekrutierungs-Städte der Konföderation besetzt, die einen Rekrutierungs-Wert von 2 oder 3 aufweisen. Dabei handelt es sich um New Orleans, Mobile, Atlanta, Memphis, Charleston, Wilmington und Richmond. Sobald der Unionsspieler die letzte dieser Städte besetzt, wird das Spiel beendet und er wird zum Sieger erklärt. Um zu gewinnen, muß der konföderierte Spieler eine der drei folgenden Bedingungen erfüllen:

1. Washington besetzen. Gelingt ihm dies, wird das sofort Spiel beendet und er wird zum Sieger erklärt.

2. Genügend Rekrutierungs-Städte besetzen (und den Verlust eigener vermeiden...), um ein höheres Armee-Maximum als die Union aufzuweisen. Gelingt dies, wird das Spiel sofort beendet und der Konföderations-spieler zum Sieger erklärt.

**Beispiel:** Die maximale Größe der konföderierten Armee beträgt 31, die der Union 30. Der konföderierte Spieler gewinnt.

3. Bis zum Spielende einen Unions-Sieg verhindern. Hat der Unionsspieler am Ende von Spielrunde 40 nicht gewonnen, gewinnt der konföderierte Spieler automatisch.

## 12.0 UNERFAHRENER UNIONSSPIELER

Ein unerfahrener Unionsspieler mag es sehr schwierig finden, das Spiel nicht in den ersten Spielrunden zu verlieren. Die folgende Regel soll während der ersten Partien das Spiel ausgeglichener gestalten:

Um zu gewinnen, muß der konföderierte Spieler seine Siegbedingungen nicht zu irgendeinem Zeitpunkt, sondern am Ende des Unions-Spielzuges einer Spielrunde erfüllen.

## 13.0 KURZES SPIEL

Steht für eine komplette Partie nicht genügend Zeit zur Verfügung, kann diese kürzere Version gespielt werden. Sie umfaßt 10 Spielrunden von Juli (07) 1861 bis Juni (06) 1862. Alle Regeln einschließlich der Siegbedingungen werden verwendet.

Allerdings gewinnt der Unionsspieler am Ende der 10 Spielrunden auch, wenn seine maximale Armeegröße um mindestens 5 höher als die der Konföderation ist. Ist sie es nicht, gewinnt der konföderierte Spieler.

© 1981, 1989 Frank Chadwick

© 2001 Phalanx Games



# Spielerhilfsblatt (1)

## Bewegungs-Tabelle

Spielstein	Transportlinie	Bewegungslänge
Infanterie	Straße	1 Box
Infanterie	feindliche Eisenbahnlinie	1 Box
Infanterie	Fluß	2 Boxen
Infanterie	eigene Eisenbahnlinie	2 Boxen
Kavallerie	beliebig	2 Boxen

## Befehls-Tabelle

Würfel- wurf	1861	1862	1863	1864	1865
1	2/2	2/3	2/3	3/3	3/2
2	2/3	2/3	3/4	3/3	4/3
3	2/3	3/4	3/4	4/4	4/3
4	3/4	3/4	4/5	4/4	5/4
5	3/4	4/5	4/5	5/5	5/4
6	4/5	4/5	5/6	5/5	6/5

Erläuterung: #/# = Unions-/Konföderations-Befehlshaberwert

## Miliz-Pool

### Basisspiel:

Würfelwurf = Anzahl der rekrutierten Einheiten (1 = 2 Spielsteine); 1 pro Rekrutierungs-Stadt

### Historisches Rekrutieren:

Union: 1 oder 2 = 3 Spielsteine

Konföderation: 1 = 2 Spielsteine; 5 oder 6 = 4 Spielsteine

Beide: bis zu 2 Spielsteine pro Rekrutierungs-Stadt mit Wert 3 oder mehr

### Konföderierter Ersatz:

Der konföderierte Spieler würfelt in jedem Beförderungsssegment. 1 oder 2 = 2 Beförderungen.

Für jede in dieser Spielrunde verlorene Veteranen- oder Elite-Infanterie wird 1 vom Würfelergebnis abgezogen.

### Ausländisches Eingreifen:

Wenn die Konföderation eine 5 oder 6 während der Rekrutierung würfelt, wird eine Einheit in Europa ersetzt.

## Moral-Tabelle

### Moralwert Einheitentyp

5	alle Elite-Einheiten
4	alle Veteranen-Einheiten
3	alle Miliz-Einheiten nach 1861
2	alle Miliz-Einheiten 1861

Einheiten mißlingt ein Moral-Würfelwurf,

wenn das Würfelergebnis größer als der Moralwert der Einheit ist.

### Schlachtfeld-Modifikator:

-1 Wenn der Spielstein in einem Fort oder in einer Befestigung ist

### Desertions-Modifikatoren:

+1 Wenn der Spielstein Teil einer sich zurückziehenden Armee ist

-1 Wenn der Spielstein nicht „gebrochen“ wurde

-X Die Werte aller anwesenden eigenen Befehlshaber werden abgezogen

## Grenzstaat-Unterstützungs-Tabelle

Grenz-Staat	Unterstützungswert
Missouri	3
Kentucky	1
Maryland	6