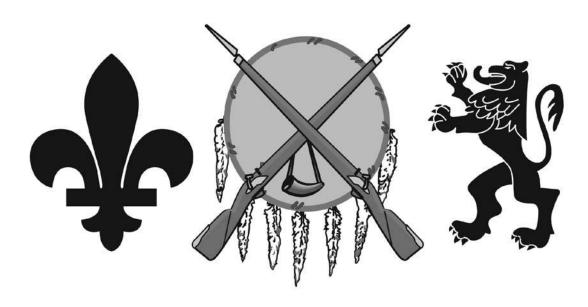
Regelbuch

Wilderness War

Ein Strategiespiel über den Franzosen- und Indianerkrieg

gestaltet von Volko Ruhnke



Inhaltsverzeichnis

- 1.0 Einführung
- 2.0 Der Spielplan
- 3.0 Spielmaterialien
- 3.1 Einheiten
- 3.2 Anführer
- 3.3 Marker
- 4.0 Ablauf des Spiels
- 5.0 Strategiekarten
- 5.1 Allgemeines
- 5.2 Kartenstapel
- 5.3 Aktivierung
- 5.4 Bautätigkeit
- 5.5 Ereignisse
- 6.0 Bewegung
- 6.1 Allgemeines
- 6.2 Landbewegung
- 6.3 Bootsewegung
- 6.4 Seebewegung
- 6.5 Bewegung in feindlich besetzte Felder
- 6.6 Eindringen
- 6.7 Abfangen
- 6.8 Vermeiden einer Schlacht
- 7.0 Schlachten
- 7.1 Allgemeines
- 7.2 Ausgang einer Schlacht
- 7.3 Miliz
- 7.4 Ereignisse mit Einfluss auf den Kampf
- 7.5 Würfelmodifikationen und Spaltenverschiebung

- 7.6 Verlust der Kampfstärke
- 7.7 Verlust eines Anführers
- 7.8 Sieger und Verlierer
- 7.9 Rückzug

8.0 Forts, Festungen und Belagerungen

- 8.1 Schlachten außerhalb von Forts oder Festungen
- 8.2 Belagerungen

9.0 Sturmangriff

- 9.1 Allgemeines
- 9.2 Sieger und Verlierer

10.0 Überfall

- 10.1 Ziele
- 10.2 Einsatz von Miliz gegen Überfälle
- 10.3 Ausgang eines Überfalls
- 10.4 Heim gehen

11.0 Abnutzungsphase

- 11.1 Wer erleidet Abnutzung?
- 11.2 Verluste durch Abnutzung

12.0 Versorgung

- 12.1 Allgemeines
- 12.2 Die Versorgungslinie
- 12.3 Folgen unterbrochener er Versorgungslinien

13.0 Siegbedingungen

- 13.1 Wie man gewinnt
- 13.2 Siegpunkte
- 13.3 Das Bieten

1.0 EINFÜHRUNG

Wilderness War ist ein Spiel für zwei Spieler über den Franzosen- und Indianerkrieg - dem Höhepunkt des Ringens zwischen Großbritannien und Frankreich um die Herrschaft über Nordamerika. Ein Spieler ist der Brite und der andere der Franzose.

Zu WILDERNESS WAR gehören:

eine Geländekarte 22 x 34 Zoll zwei Markersheets 24 Ständer für Anführer zwei Übersichtstafeln für die Spieler 70 Ereigniskarten zwei sechsseitige Würfel dieses Regelbuch ein Szenarienbuch

2.0 DER SPIELPLAN

Kultivierte Felder und Departemente: Alle kultivierten Felder, außer den Besitzkästen von Louisbourg und Halifax, liegt in einem von drei Departementen. Die Felder im Departement St. Lawrence und Louisbourg sind "ursprünglich kontrolliert von" und "ursprünglich freundlich zu" den Franzosen. Die Felder im Nord- und SüdDepartement und Halifax sind "anfangs kontrolliert von" und "anfangs freundlich den" Briten. Ein Feld das "ursprünglich freundlich" der einen Seite ist, ist "ursprünglich feindlich" der anderen Seite.

Befestigungen: "Befestigungen" umfassen Festungen, fertiggestellte Forts und Einfriedungen mit Palisaden. Festungen sind auf der Karte eingezeichnet und können weder erbaut noch zerstört werden; für Forts und Einfriedungen mit Palisaden gibt es Marker. Forts die errichtet werden (Marker mit Spitzhacke) zählen bis zur Fertigstellung nicht als Befestigungen.

Festungen: Die freundliche Kontrolle einer Festung (oder Festung/Hafen) in einem Feld erfordert, dass sie nicht belagert, frei von feindlichen Einheiten und - wenn ursprünglich feindlich - von mindestens einer eigenen freundlichen Einheit oder einer "Amphib"-Marker besetzt ist

Historische Anmerkung: Feindliche Bevölkerungszentren mussten mit einer Garnison besetzt werden.

Siedlungen: Indianersiedlungen auf Feldern sind mit farbigen Rändern markiert, die mit den Indianereinheitenmarkern und den Symbolen auf der Ereigniskarten korrespondieren. Jeder Stamm hat eine Siedlung auf der Karte, mit Ausnahme der Cherokee, welche außerhalb des Spielplans siedelten.

Verbindungen: Felder sind entweder durch Wasser (Flüsse oder Seeufer, gestrichelte Linien) oder durch Landwege miteinander verbunden. Jede dieser Verbindung kann zur Fortbewegung von Feld zu Feld, zum Rückzug und so weiter benutzt werden.

Wichtig: Von Wasserverbindungen wird vorausgesetzt, dass sie auch Landverbindungen haben und können so für Landbewegung oder Bootbewegung genutzt werden.

Pfeile: Pfeile die von Halifax und Louisbourg ausgehen dienen einzig britischen Amphibienanlandungen. Alle vier Pfeile die Pays d'en Haut (Das Hochland und die oberen Großen Seen) verlassen, können für Landbewegungen oder Bootbewegungen benutzt werden, aber nur in die Richtung in die sie zeigen. Felder mit Pfeilen zwischen ihnen sind NICHT angrenzend für einen Rückzug oder einem anderen als dem hier genannten Zweck

Besitzkästen: Den meisten Anführer sind Besitzkästen zugeordnet, in denen Einheiten und weitere Anführer desselben Feldes zur Spielerleichterung gestapelt werden können.

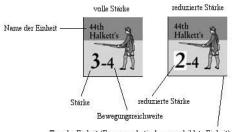
Stapel: Das einzige Stapellimit ist, dass nicht mehr als vier Einheiten innerhalb eines Forts sein dürfen, wenn ein Feind ein Feld mit einem Fort betritt. Stapel werden durch einige Aspekte des Spieles beeinflusst wie Abnutzung, Pocken oder ob eine Schlacht zu einem Siegpunkt führt. Stapel können jederzeit vom Gegner eingesehen werden.

3.0 SPIELMATERIALIEN

3.1 Einheiten

Es gibt drei Haupttypen - ausgebildete Truppen, Hilfstruppen und Miliz - alle mit speziellen Fähigkeiten und Beschränkungen. Im Allgemeinen sind ausgebildete Truppen (quadratischer Marker) am besten in auf Befestigungen konzentrierte Operationen. Milizen (auch quadratische Marker) verteidigen Kulturland (ein quadratisches Feld auf dem Spielplan). Hilfstruppen (runde Marker) sind am besten in auseinandergezogen Operationen in der Wildnis (den runden Feldern auf dem Spielplan).

Einheiten sind bewertet nach Kampfstärke und Beweglichkeit. Alle Einheiten haben zwei Stufen - volle Stärke auf der Vorderseite, verminderte Stärke auf der Rückseite (im weißen Kästchen).



Typ der Einheit (Form: quadratisch = ausgebildete Einheit)

3.11 Ausgebildete Truppen umfassen:

Reguläre: professionell ausgebildete Infanterie, meist

aus Europa, begleitet von Artillerie, Pionieren und so weiter (alle 4-4 und 3-4 Einheiten und der französischen 1-4 Marine-Abteilungen).



Provinzialtruppen: Regimenter die in britischen Provinzen ausgehoben wurden nach Vorbild der europäischen Regulären.



Leichte Infanterie: professionell ausgebildete britische Truppen, die zum Umgehen und Vorhutdienst ausgesucht, ausgerüstet und geschult wurden. Sie nutzen das Gelände und den gezielten

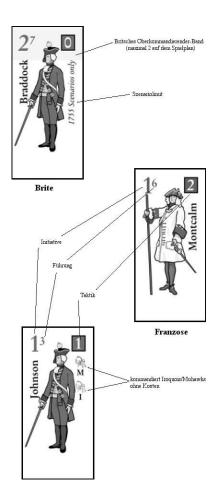


Schuss aber operieren gewöhnlich als Erweiterung einer europäischen Armee anstatt eher unabhängig wie nordamerikanische Irreguläre.

3.12 Milizen umfassen:

Britische Kolonialtruppen und frankokanadische Milizen lokale Bevölkerung die mit minimaler Vorbereitung und Bewaffnung vorübergehend zur Grenzoder Territorialverteidigung organisiert wurden.





3.13 Hilfstruppen umfassen:

Indianer – Nordamerikanische indianische Krieger die sich mit europäischen Gegnern verbündet haben, sei es um einen strategischen Vorteil für ihren Stamm zu

erhalten, aus persönlicher Loyalität oder Feindschaft oder zum Plündern. Sie sind hervorragend im Kampf in der Wildnis aber nicht bereit, sich an längeren Feldzügen zu beteiligen.



Coureurs de bois – "Waldläufer", französische Irreguläre die aus Fallenstellern und anderen frankokanadischen Grenzbewohnern rekrutiert wurden und mit indianischen Kampfpraktiken in der Wildnis bewandert sind.



Rangers – Das britische Äquivalent der *Coureurs de bois*, meistens rekrutiert vom berühmten Robert Rogers aus New Hampshire.



3.2 Anführer

Anführer werden zum kommandieren von Einheiten verwendet. Anführer werden bewertet nach:

Initiative — wie leicht es ist, sie zu aktivieren (1 = am leichtesten).

Führung – wie viele Einheiten sie in der Bewegung mit sich führen können (das Limit der aktivierten Armee). Dieser Wert kennzeichnet auch den Rang – untergeordnete Anführer haben den gleichen oder niedrigeren Führungswert als der Führer dem sie untergeordnet [5.3.4].

Taktik – ihre Begabung für Kämpfe, Belagerung und Überfall.

Spielhilfe: Diese Edition des Spiels beinhaltet Aufsteller und quadratische Marker für jeden Anführer. Wir empfehlen die Aufsteller für Anführer von Armeen [5.34] und die quadratischen Marker für untergeordnete Anführer ohne Einheiten.

3.3 Marker

Marker gibt es für Befestigungen, Allianzen mit Indianern, überfallene Felder, Spielverlaufsanzeiger und Auswirkung verschiedener Ereignisse. Ihr Gebrauch wird in den entsprechenden Regeln oder auf Ereigniskarten erklärt.

4.0 ABLAUF DES SPIELS

Spieldauer und Startaufstellung sind den Szenarien im Szenarienbuch zu entnehmen. Wilderness War wird in einer Serie von Handkarten, die jeweils einer Jahreszeit entsprechen, gespielt. Zwei Handkarten (sie repräsentieren eine "frühe Jahreszeit" und eine "späte Jahreszeit") und Jahresabschlussaktivitäten bilden ein Jahr. Das Spiel folgt diesem Ablauf:

A. Frühe Jahreszeit

- **A.1 Austeilung der Karten.** Jeder Spieler bekommt Karten entsprechend des Szenarios. Ereignisse während des Spieles können die Anzahl der Karten, die Spieler erhalten, beeinflussen.
- A.2 Aktionsphase. Der Franzose beginnt, dann wechseln sich die Aktionsphasen zwischen den Spielern ab. Jede Aktionsphase besteht im Ausspielen einer Karte um Einheiten oder Anführer zu aktivieren, Befestigungen zu bauen oder Ereignisse eintreten zu lassen. Die Phase endet, wenn alle Spieler ihre Karten gespielt haben.

Ausnahme: Wenn ein Spieler nur noch eine einzige Karte hat, kann er passen und die Karte behalten. Diese Karte kann gegebenenfalls als Ereignis in einer feindlichen Aktionsphase ausgespielt werden [5.5.6] oder sie wird bis in die nächste Jahreszeit gehalten. Wenn er diese Karte in der folgenden Jahreszeit behält, MUSS der Spieler alle Karten in dieser Jahreszeit ausspielen. (Zur Erinnerung wird ein "Karte behalten"-Marker auf das Jahresverlaufsfeld gelegt) Eine vom Spieler gehaltene Karte zählt in der nächsten Jahreszeit gegen die Kartenhand.

Hat ein Spieler seine letze Karte ausgespielt – oder er behält seine letzte Karte – und hat der Gegner hat noch zwei oder mehr Karten auf der Hand, spielt dieser eine nach der anderen aus bis auch er fertig ist.

B. Späte Jahreszeit

- B.1 Austeilung der Karten. wie A.1
- **B.2 Aktionsphase.** wie A.2
- **B.3 Heimkehr der Indianer und Anführer** Alle Indianereinheiten die NICHT in freundlichen Forts sind "kehren heim" [10.4]. Alle Anführer die in der Wildnis oder in den Bergen ohne Truppen oder Befestigungen sind, werden in die nächstgelegene freundliche Befestigung gesetzt.
- **B.4 Entfernen der "Raided"-Marker.** Für jeden so entfernten Marker vom Spielplan bekommt die Seite, die diesen gelegt hat, einen halben Siegpunkt (VP) (die Summe wird aufgerundet) [10.3.1 und 12.2.2].
- **B.5** Winterabnutzungphase: Gestapelte Einheiten verlieren Kampfstärke unter bestimmten Bedingungen [11.0].
- **B.6** Überprüfung, ob gesiegt wurde. Es wird überprüft, ob das Spiel endet, weil die Siegbedingungen eingetreten sind oder das letzte Jahr des Szenarios gespielt wurde. Ansonsten beginnt ein weiteres Jahr.

5.0 STRATEGIEKARTEN

- **5.1 Allgemeines** Die Karten sind der "Motor" des Spieles Wilderness War. Durch das Ausspielen der Karten lösen die Spieler Bewegungen, Kämpfe, Bautätigkeiten und verschiedene spezielle Ereignisse aus.
- **5.11** Alle Karten können von beiden Spielern zur Aktivierung von Einheiten und Anführer und für Bautätigkeiten genutzt werden.
- **5.12** Karten mit einem roten Symbol können nur von Briten als Ereignisse genutzt werden, Karten mit einem blauen Symbol können nur von Franzosen als Ereignisse genutzt werden. Eine Karte mit einem rotblauen Symbol kann von jedem Spieler als Ereignis genutzt werden.
- **5.13** Ereigniskarten mit braunem Hintergrund um ihren Namen sind Reaktionskarten in der Mitte einer Aktionsphase.

5.2 Kartenstapel

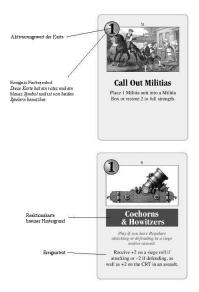
- **5.21** Beide Spieler erhalten ihre Karten von einem einzigen verdeckten Nachzugstapel. Das Szenario gibt vor, wie viele Karten jeder Spieler erhält.
- **5.22** Ausgespielte Karten werden auf einem offenen Ablagestapel gelegt. Bestimmte Ereignisse erlauben es einem Spieler vom Ablagestapel Karten auf die Hand zu nehmen.
- **5.23** Wird eine Karte "REMOVE" als ein Ereignis (nur dann) gespielt wird sie ganz aus dem Spiel entfernt und nicht dem Ablagestapel hinzugefügt.
- **5.24** Die Spieler dürfen die Anzahl der Karten im Nachzugstapel überprüfen, ebenso die Zahl der Karten in der Hand der Spieler und die abgelegten oder aus dem Spiel entfernten Karten.
- **5.25** Ist der Nachzugstapel leer und Karten werden zum Austeilen benötigt, oder wird am Ende einer Jahreszeit die Karte SURRENDER! gespielt ob als Ereignis oder nicht (und auch wenn ein Spieler zum Abwerfen der Karte gezwungen ist) werden nicht ausgeteilte Karten zusammen mit dem Ablagestapel neu gemischt.



SPIELHINWEIS: Beim Ausspielen der Karte SURRENDER! wird diese offen auf den Nachzugstapel gelegt, als Erinnerung daran, dass der Stapel gemischt werden muss.

KLARSTELLUNG: Wenn SURRENDER! nicht gespielt wurde und nicht genügend Karten im Nachzugstapel zum Auffüllen der Kartenhand der Spieler sind, werden die verbliebenen Karten im Nachzugstapel an die Spieler verteilt. Anschließend wird der Ablagestapel gemischt und die restlichen fehlenden Karten an die Spieler verteilt.

5.26 Kartenoptionen. Während jeder Aktionsphase spielt der aktive Spieler eine Karte und wählt wie er sie nutzten möchte – entweder zur "Aktivierung" eines Anführer und/oder Einheiten [5.3] ODER zur Errichtung eines Forts oder einer Palisaden [5.4] ODER er führt das Ereignis auf der Karte aus [5.5].



5.3 Aktivierung

5.31 Jede Seite kann Karten (ohne Rücksicht auf die Farbe des Symbols) zur Aktivierung von Anführer oder Einheiten verwenden. Nur aktivierte Anführer oder Einheiten dürfen sich bewegen, Kämpfe, Belagerungen oder Überfälle beginnen. Eine einzelne Einheit oder ein einzelner Anführer kann nur einmal in derselben Aktionsphase aktiviert werden.

5.32 Mit jeder Karte können aktiviert werden:

- Einzelne Einheiten von Hilfstruppen und/oder Anführer die sich alleine bewegen bis zum Gesamtwert der Kartenummer. Jede Indianereinheit zählt dabei nur als HALBE Einheit bis zum Gesamtwert der Kartennummer, ODER
- eine ausgebildete Einheit unabhängig der Zahl auf der Karte, ODER
- eine Armee[5.3.4] unter der Führung eines Anführers mit einem Wert für Initiative gleich oder weniger der Zahl auf der Karte.

BEISPIELE: Der Franzose kann eine Karte mit der Zahl 3 dazu verwenden, zwei Indianereinheiten plus eine Coureureinheit plus einen unbegleiteten Anführer zu aktivieren. Eine Armee geführt von einem "1" Anführer kann mit jeder Karte aktiviert werden. Eine Armee geführt von einem "2" Anführer kann von einer Karte mit einer 2 oder 3 aktiviert werden, und ist diese Armee von einem "3" Anführer geführt kann diese nur mit einer "3" Karte aktiviert werden.

5.33 Aktivierung Einzelner. Einzeln aktivierte Anführer oder Einheiten können sich irgendwo auf dem Spielplan befinden. Wenn mehrere Einheiten einzeln aktiviert werden bestimmt der Spieler alle Einheiten die aktiviert werden (wir empfehlen das kippen der Marker) und der Spieler beendet Bewegung, Schlacht und Überfall einer Einheit, bevor er mit der nächsten weitermacht. Die Bewegungsreihenfolge muss nicht vorher bestimmt werden.

5.34 Aktivieren einer Armee. Ein Anführer kann die mit ihm gestapelte Einheiten bis zu seinem Kommandowert "kommandieren" (eine gemeinsam sich bewegende Armee aktivieren) plus untergeordnete Anführer ZUSAMMEN MIT allen Einheiten die diese jeweils kommandieren dürfen. Alle Anführer in einem Feld können zum kommandieren gewählt werden, aber nur Anführer mit demselben oder niedrigeren Kommandowert können untergeben sein.

Definition: Eine "Armee" ist eine Gruppe von Einheiten und Anführer die einem bestimmten Anführer untergeordnet ist (ein Anführer muss vorhanden sein). Beschränkungen der Aktivierung von den Armeen gelten für Bewegung [6.0], Abfangen [14.0], Vermeidung von Schlachten [15.0] aber nicht für Schlachten [7.0], Belagerungen [8.2], Angriffe [9.0] oder Überfälle [10.0].

BEISPIEL: Eine Armee unter Murray (1-5-0), dem Webb (3-5-0) und Bradstreet (1-4-1) untergeben sind, kann sich mit bis zu 14 Einheiten bewegen und wird mit jeder Karte des Wertes 1,2 oder 3 aktiviert.

Spielerhinweis: Das CAMPAIGN Ereignis aktiviert zwei Anführer und ihre Armeen, wenn überhaupt (die Anführer brauchen keine Einheiten zum aktivieren).

5.35 Koexistenz. Kommandierende und untergebene Anführer und ihre Armeen müssen nur festgelegt werden für die Dauer der Aktivierung oder wenn sie in einer Schlacht verteidigen oder einer Schlacht ausweichen [6.8] oder Abfangen [6.7] und so weiter. Anderenfalls können sich viele Anführer und Einheiten mit ungeklärtem Kommandoverhältnis oder Armeen nebeneinander in einem Feld befinden.

5.36 Reihenfolge der Aktionen. Jede aktivierte Armee oder einzeln aktivierte Einheit oder Anführer halten folgende Reihenfolge von Aktionen ein:

- Bewegung [6.0]
- Schlacht [7.0]
- Überfall [10.0]

Eine aktivierte Armee kann statt sich zu bewegen alternativ eine Festung oder ein Fort belagern [8.2] und/oder angreifen [9.0].

Wichtig: Eine Einheit oder ein Anführer darf nicht aktiviert werden, wenn sie/er zuvor an einer Kampf [per 8.251] oder einem Angriff [per 9.12] in der aktuellen Aktionsphase teilgenommen hat.

5.4 Bautätigkeit

Jeder Spieler kann mit jeder Karte entweder Palisaden oder Forts bauen (nicht beides).

Ausnahme: Ein Spieler kann nicht zwei Karten hintereinander zum Bauen verwenden auch nicht, wenn eine neue Jahreszeit beginnt.

5.41 Palisaden. Setzen Sie eine Palisaden-Marker pro Feld aber nicht mehr Marker, als die Zahl der Karte beträgt. Palisaden darf auf jedem Feld platziert werden mit freundlich gesinnten ausgebildeten



Truppen oder in jedem kultivierten Feld das ursprünglich freundlich zum platzierenden Spieler (freundliche Einheiten müssen nicht präsent sein) ist. Sie dürfen nicht in Feldern mit feindlichen Einheiten oder Festungen platziert werden.

5.42 Forts. Forts können in einem Feld mit eigenen ausgebildeten Truppen errichtet werden. Entweder wird ein Marker "in Bau" (Spitzhackesymbol) gesetzt, oder ein



bereits liegender Marker "in Bau" auf die Seite "Fort" umgedreht. Maximal können so viele Marker gesetzt oder umgedreht werden wie die Zahl der Karte beträgt.

BEISPIEL: Ein Spieler kann eine Karte mit Wert "3" dazu ein Fort "in Bau" fertigzustellen (den Marker umzudrehen) und zwei neue Markierungen mit Spitzhacke in andere Felder zu setzen. Er darf NICHT Einfriedungen mit Palisaden und Forts mit derselben Karte bauen noch mit einer "2" oder "3" Karte ein Fort in einer Aktionsphase beginnen und gleichzeitig fertigstellen.

- **5.43** Eine pro Feld. Kein Feld darf mehr als eine fertige Befestigung haben. In einem belagerten Feld darf nicht gebaut werden. Einfriedungen mit Palisaden und Forts dürfen in nicht in Feldern mit Festungen errichtet werden. Einfriedungen mit Palisaden dürfen nicht in Feldern mit einem fertigen Fort gebaut werden. Wird ein Fort in einem Feld mit Palisaden fertiggebaut, ist der Palisaden-Marker zu entfernen. Festungen werden weder errichtet noch entfernt.
- **5.44 Forts im Bau.** Sie sind kein Vorteil für den Besitzer, noch behindern sie den Gegner oder geben Siegpunkte im Endeffekt existieren sie bis zur Fertigstellung nicht.



5.45 Feindliche Zerstörung/Eroberung. Eine Palisaden wird zerstört (Marker entfernen) wenn feindliche ausgebildete Truppen in diesem Feld in einer Schlacht siegreich sind. Die Palisaden bleibt intakt (Marker wird umgedreht) wenn feindliche ausgebildete das Feld betreten und dieses nicht von gegnerischen Einheiten besetzt ist. In jedem Fall gibt es 1 Siegpunkt (VP) dafür. Ein Fort "in Bau" wird entfernt wenn das Feld von feindlichen ausgebildeten Truppen besetzt wird. Für die Eroberung von fertiggestellten Forts und Festungen sehen Sie unter Belagerungen [8.2] nach. Palisaden können auch bei Überfällen zerstört werden [10.31].

5.46 Abriss. Zu jeder Zeit in seiner EIGENEN Aktionsphase und ohne Aktivierungskosten darf ein Spieler NICHTBELAGERTE Forts und Einfriedungen mit Palisaden überall auf dem abreißen (Marker entfernen). Einfriedungen mit Palisaden und im Bau befindliche Forts sind ohne Siegpunktverlust aber der Abriss eines fertiggestellten Forts kostet 1 Siegpunkt (VP).

5.5 Ereignisse

- **5.51** Wenn eine Karte als Ereignis gespielt wird muss der Text der Karte befolgt werden. Es gibt Marker für den Jahresanzeiger die zur Erinnerung für die Folgen dieser Ereignisse dienen:
- DIPLOMATISCHE REVOLUTION
- WILLIAM PITT
- LOUISBOURG GESCHWADER/KEINE AMPHIBIENANLANDUNGEN
- LOUISBOURG GESCHWADER/KEINE FRANZÖSISCHE FLOTTE
- QUIBERON
- BRITISCHE/FRANZÖSISCHE BLOCKHÄUSER
- CHEROKEE/AUFSTAND DER CHEROKEE
- **5.52 Verstärkungen und Ersatz.** Wenn ein Ereignis das Platzieren von Einheiten verlangt, müssen diese Marker von den nicht im Spiel befindlichen genommen werden. Die mitgelieferten Marker im Spiel sind begrenzt.

SPIELHINWEIS: Verfügbare Marker und das Ereignis der Verstärkung sind so zu verstehen, dass reguläre Einheiten und Coureurs dauerhaft eliminiert werden und während Provinztruppen, leichte Infanterie, Miliz, Indianer und Ranger durch das Ausspielen der entsprechenden Karte wieder ins Spiel gebracht werden können.

- **5.521** Einheiten kommen immer in voller Stärke ins Spiel.
- **5.522** Einheiten dürfen NIEMALS auf Felder ins Spiel gebracht werden in denen der Feind mit Einheiten oder Festungen vertreten ist, einschließlich belagerter Felder [8.2]. Gibt es kein geeignetes Feld wenn das Ereignis gespielt wird, wird die Verstärkung nicht ins Spiel gebracht.
- 5.523 Bestimmte Ereignisse erlauben es, dass Einheiten mit verminderter Stärke wieder volle Stärke (durch gewinnen. umdrehen) Solche Einheiten dürfen NICHT von reduzierter Stärke auf volle Stärke gedreht werden während einer Belagerung [8.22] und wenn es sich um ausgebildete Truppen ohne intakte Versorgungslinien handelt [17.3].



5.53 Allianzen mit Indianern. Die Karten 23 bis 30 können als Ereignis gespielt werden um Allianzen mit

Indianern zu sichern und ferner um sie als neue Einheiten auf den Spielplan zu bringen oder um reduzierte Einheiten wieder auf volle Stärke zu bringen.

5.531 Marker für Indianereinheiten, Siedlungen auf dem Spielplan und Ereignisse, die sich auf Indianer beziehen, sind zur Erleichterung farbcodiert:



- Nordindianer (pro Frankreich, blauer Streifen): Abenaki, Algonqui, Caughnawaga und Mississauga.
- Westindianer (pro Frankreich, orangener Streifen): Delaware, Mingo und Shawnee.
- Pays d'en Haut Indianer (pro Frankreich, halb orangener und halb blauer Streifen): Huron, Ojibwa, Ottawa, Potawatomi. Sie können im Falle der Ereigniskarte NORTHERN OR WESTERN ALLIANCE ins Spiel gebracht werden.
- Iroquois (neutral, grauer Streifen): Seneca, Cayuga, Onondaga, Tuscarora und Oneida.
- Mohawks (pro Briten, roter Streifen).
- Cherokeee (pro Briten, grüner Streifen).

5.532 Die Spieler sollten die Siedlungen mit Allianzmarkern markieren solange die dazugehörigen Indianereinheiten auf dem





Spielplan sind, vor allem zur Erinnerung, wohin die Einheiten "nach Hause gehen" und der Gefährdung verbündeter Siedlungen durch feindliche Überfälle. Wenn alle Indianereinheiten von einer Siedlung vernichtet sind, wird der Allianzmarker entfernt – diese Siedlung ist nicht länger ein Ziel für Überfälle.

SPIELHINWEIS: Das bedeutet, dass wenn die letzte Indianereinheit einer Indianersiedlung, die als Ziel für einen Überfall feststeht, durch eine Schlacht in der Siedlung eliminiert wird, der Überfall entfällt.

Wichtig: Siedlungen – alliiert oder nicht – behindern nicht feindliche Bewegungen.

5.533 Das Spiel hat (graue) Marker die die Iroquoisstämme repräsentieren, die entweder mit den Franzosen oder den Briten verbündet sind. Eine Iroquoiseinheit darf nicht ins Spiel gebracht werden, wenn auf der Gegenseite eine Iroquoiseinheit gleichen Namens bereits auf dem Spielplan steht.

5.534 Der einzige britische Anführer der Mohawk- oder Iroquoiseinheiten kommandieren kann ist Johnson und er kommandiert eine beliebige Zahl kostenlos (sie zählen nicht gegen seinen Kommandowert). Französische Anführer kommandieren Indianer normal und britische Anführer kommandieren Cherokee normal (Jede Indianereinheit kann einzeln aktiviert werden).

BEISPIEL: Johnson (1-3-1) könnte eine Armee aus drei regulären Einheiten (entsprechend seines Kommandowertes), beide Mohawkeinheiten und alle fünf britische Iroquoiseinheiten kommandieren.

HISTORISCHE ANMERKUNG: William Johnson, Superintendant für Angelegenheiten der Nordindianer und "Colonel der Sechs Nationen" war Großbritanniens wichtigste diplomatische Verbindung zu den Iroquois, besonders zu den Mohawk.

5.54 Britische Kolonialpolitik. Das Ereignis COLONIAL POLITICS verändert die Position des Markers auf der Provinzialversammlungsleiste (Provincil

Assemblies Track) - welche die Anzahl der britischen Provinzialeinheiten, die im Spiel sein können, pro Department begrenzt. Spielt er Franzose das Ereignis POLITICS. COLONIAL muss der Brite sofort überzählige Provinzeinheiten Provinzialversamgemäß mlungsleiste aus dem Spiel nehmen.



Ausnahme: In dem unwahrscheinlichen Fall, dass mehr als die erlaubte Zahl der Provinzialtruppen gerade belagert wird [8.2], sind sie bis zum nächsten Ausspielen der Karte COLONIAL POLITICS durch den Franzosen im Spiel zu belassen.

5.55 Britische Verstärkung der Anführer. Wenn ein britisches Ereignis Anführer ins Spiel bringen will, zieht der britische Spieler zufällig die erforderliche Zahl von Anführer aus dem Vorrat und wählt dann wo sie ins Spiel kommen. Der Brite darf nicht mehr als zwei Anführer mit Kommandowert "7" im Spiel haben. Wird ein Dritter aus dem Vorrat gezogen, muss der Brite sofort einen der zwei anderen auf dem Spielplan entfernen aus dem Spiel nehmen. Wenn beide "7" Anführer sich in einer Belagerung befinden, wird der dritte zurück in den Vorrat gelegt (ohne Ersatz).

HISTORISCHE ANMERKUNG: Die Briten litten an Problemen mit der Kommandokette bis ein geeigneter Oberkommandierender für Nordamerika gefunden wurde.

5.56 Ereignisse als Antwort. Ereignisse mit BRAUNEM Hintergrund beim Namen können während freundlicher oder feindlicher Bewegung oder Einheitenaktivierung gespielt werden. Das Ausspielen ersetzt nicht das normale Ausspielen während der Aktionsphase.

BEISPIEL: Ein aktiver Spieler könnte die Ereigniskarte SURRENDER! statt des erforderlichen Auswürfelns der Belagerung ausspielen dadurch ist eine erfolgreiche Belagerung und Angriff nicht mehr notwendig.

6.0 BEWEGUNG

6.1 Allgemeines

Aktive Armeen, einzelne Einheiten oder einzelne Anführer bewegen sich auf eine drei verschiedene Arten, die nicht in derselben Aktivierung miteinander kombiniert werden können Weisen:

- Landbewegung entlang einer Land (braun)- oder Fluss/See (blau oder gepunktet)-Verbindung
- Bootsbewegung ist schneller aber an Fluss- oder Seeverbindungen gebunden.
- Seebewegung von Hafen zu Hafen.

Eine Armee darf in ihrer Bewegung NICHT zusätzlichen Einheiten oder Anführer aufnehmen, aber sie darf untergeordnete Einheiten und Anführer zurücklassen, welche in dieser Aktionsphase nicht mehr bewegen werden können.

6.2 Landbewegung

Landbewegung wird ausgeführt beim Betreten angrenzender Felder bis zur maximalen Bewegungsreichweite der zu bewegenden Einheit/Armee entlang einer beliebigen Kombination von Land- oder Fluss/Seeverbindungen.

- Ausgebildete Truppen, die durch ein Wildnisfeld ziehen stoppen auf dem nächsten Feld – ES SEI DENN sie bewegen sich mit Hilfstruppen.
- Hilfstruppen die durch ein feindliches kultiviertes Feld ziehen stoppen auf dem nächsten Feld – ES SEI DENN sie ziehen mit ausgebildeten Truppen.
- Alle Einheiten und Anführer müssen beim Betreten eines Bergfeldes stoppen.

Ausnahme: Felder mit freundlichen Befestigungen sind von den obigen drei Beschränkungen ausgenommen. Zum Beispiel kann eine Reguläre Einheit vier Wildnisfelder und Bergfelder durchqueren, wenn jeder dieser Felder eine freundliche Palisaden oder Fort enthält.

HISTORISCHE ANMERKUNG: Hilfstruppen helfen ausgebildeten Truppen ihren Weg durch die Wildnis zu finden. Hilfstruppen ohne ausgebildete Truppen bewegen sich vorsichtiger inmitten feindlichen Bevölkerungen.

- **6.21** Anführer die allein bewegt werden haben eine Bewegungsreichweite von 6.
- **6.22** Eine Armee bewegt sich mit der Geschwindigkeit ihrer langsamsten Einheit. Wird diese Einheit zurückgelassen, bewegen sich die schnelleren Einheiten anderen mit der Geschwindigkeit der nächst langsameren Einheit weiter.

SPIELHINWEIS: Der Franzose spielt das Ereignis FOUL WEAHTER vorrangig vor dem Ereignis des Briten GEORGE GROGHAN aus.

6.3 Bootsbewegung

Bootsbewegung wird bis zu 9 Felder ausschließlich auf Fluss/Seeverbindungen durchgeführt (unabhängig vom Terrain).

Ausnahme: Eine Armee oder Einheit, die sich per Boot fortbewegt, kann EINE Landverbindung während ihrer Aktivierung durchqueren, wenn beide Enden ein ursprünglich freundliches Kulturfeld oder eine freundliche Befestigung enthält (selbst wenn diese belagert ist, obwohl in diesem Fall die Armee oder Einheit in diesem Feld halten muss).

HISTORISCHE ANMERKUNG: Viele der Bewegungen von Männern und Versorgungsgütern wurden damals mit (ein Flachboot transportierte 20 Männer) oder mit Kanus transportiert. Güter und manchmal auch die Boote selbst wurden an mehreren Landengen zwischen größeren Wasserflächen entlang von Straßen oder Wegen transportiert – genannt "Übertraglätze" oder "Übertrag" - wie zum Beispiel dem 14 Meilenübertrag zwischen dem Hudson River und Lake Georg, der seit 1757 an beiden Enden durch britische Forts geschützt war.

6.4 Seebewegung

Seebewegung findet direkt zwischen zwei freundlichen Häfen stattfinden. Der Franzose kann nur zwischen Quebec und Louisbourg Seebewegung durchführen.

- **6.41** Eine ARMEE kann nur mit dem Schiff bewegt werden, wenn sie mit "3" Karte aktiviert wird (alle "3" Karten haben ein Ankersymbol um zu zeigen dass damit eine Seebewegung für eine Armee möglich ist).
- **6.42** Anführer oder Einheiten die EINZELNN aktiviert werden können Seebewegungen mit Karten jeden Wertes ausführen.
- **6.43 Britische Amphibienanlandungen:** Der Brite kann entlang der speziellen "amphiben" Pfeile auf dem Spielplan Seebewegungen durchführen.
- 6.431 Dazu muss der Brite Karte neben der zur Aktivierung der Bewegung die **AMPHIBIOUS** Karte LANDING (der Ereignisname steht auf braunem Hintergrund) ausspielen. Der Brite muss den Starthafen, nicht aber das Anlandungsfeld kontrollieren. Platziere einen "Amphib"-Marker in dem Anlandungsfeld. Sollte dieses Feld durch französische Einheiten einschließlich ausgebildeter Truppen besetzt



ausgebildeter Truppen besetzt werden muss der "Amphib"-Marker entfernt werden.

SPIELHINWEIS: Die Amphibpfeile bedeuten, dass der Brite Anlandungen von Halifax (nur) nach Louisbourg oder von Louisbourg (nachdem die Festung einmal erobert wurde) nach Baie-St-Paul, Ile d'Orleans oder Riviere-Ouelle machen kann. Die Pfeile haben keine Funktion für normale Seebewegungen.

Wichtig: Will der Franzose britische Seebewegungen mittels dem Ereignis FOUL WEATHER verhindern, spielt er dieses Ereignis NACHDEM der britische Spieler eine Karte zur Aktivierung gespielt hat, aber vor dem Ausspielen der Karte AMPHIBIOUS LANDING.

6.432 ein "Amphib"-Marker hat folgende Effekte:

- Er ermöglicht britische Seebewegung (nicht Amphibienanlandungen) zwischen dem Amphibienfeld und jedem britisch kontrollierten Hafen - selbst wenn eine Belagerung im Amphibienfeld stattfindet.
- Er hält die britische Kontrolle über Louisbourg aufrecht (eine britische Einheit muss nicht präsent sein).
- Er erlaubt es dem Briten, sich von Anlandungsfeldern direkt in irgendeinen britischen Hafen zurückzuziehen.
- Er es erlaubt britische Verstärkungen ins Spiel zu bringen, als wäre das Feld ein Hafen. Klarstellung: Verstärkungen können nicht auf "Amphib"-Marker gesetzt werden, wenn dieser belagert wird [8.22].
- Er erlaubt dem Briten das Vermeiden einer Schlacht von einem Amphibienfeld direkt zu jedem britischen Hafen, aber nicht zu einem angrenzenden Feld [6.811].

6.5 Bewegung in feindlich besetzte Felder

- **6.51** Eine Einheit oder Armee die, egal wie, einen Feld mit nicht belagerten feindlichen Einheiten oder Befestigungen erreicht, muss anhalten und bestimmte Aktionen vornehmen, die im Folgenden aufgelistet sind:
- Wenn im Feld feindlichen Einheiten sind, muss die sich bewegende Einheit oder Armee angreifen (die feindliche Einheit verteidigt). Angreifer dürfen ihre Bewegung fortsetzten entweder nach dem Überrennen [7.82] oder wenn alle Verteidiger der Schlacht ausweichen [6.82].
- Wenn das Feld ein feindliches Fort oder Festung enthält während keine feindlichen Einheiten außerhalb verteidigen [8.1], wird ein "Siege 0"-Marker auf der Befestigung platziert.



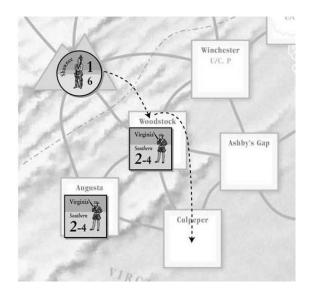
- Wenn das Feld eine unbesetzte feindliche Palisaden und die sich bewegende Einheit oder Armee Ausgebildete Truppen beinhaltet wird die Palisaden intakt erobert (den Marker Palisaden umdrehen, einen Siegpunkt (VP) erhalten).
- Wenn das Feld eine unbesetzte Palisaden hat und die sich bewegende Einheit oder Armee aus Hilfstruppen ohne ausgebildete Truppen besteht müssen die Hilfstruppen einen Überfall unternehmen [10.0].
- **6.52** Nur eine Einheit oder Armee die (teilweise) aus ausgebildeten Truppen besteht, darf ein Feld mit einer nicht belagerter feindlichen Festung oder Fort betreten.

- **6.53** Anführer die sich alleine bewegen können feindlich besetzte Felder nicht betreten. Wenn ein Anführer ohne freundliche Einheiten oder Befestigungen in einem feindlich besetzten Feld ist, muss er sich zurückziehen oder er wird eliminiert [7.92].
- **6.54** Anführer die alleine sind, Forts in Bau und Siedlungen behindern Bewegungen nicht.

6.6 Eindringen

Eine einzelne Einheit von Hilfstruppen (entweder individuell aktiviert oder kommandiert von einem Anführer und die sich ohne weitere Einheiten bewegt) darf sich zu Land oder mit dem Boot durch ein oder mehrere Felder bewegen, die von feindlichen Einheiten besetzt sind oder nicht belagerte feindliche Befestigungen aufweisen.

HINWEIS ZUM SPIEL: Eindringen ist die einzige Möglichkeit für Hilfstruppen, die ohne ausgebildete Truppen sich bewegen, Felder mit nicht belagerten feindlichen Forts oder Festungen zu betreten.



BEISPIEL: Virginia-Einheiten sind in Woodstock und Augusta und eine Shawnee-Einheit ist in Allegheny South. Die Shawnee bewegen sich nach Woodstock um von dort nach Culpeper eindringen zu wollen. Die Virgina-Einheit in Woodstock versucht die Shawnee in Woodstock abzufangen und scheitert mit einen Würfelwurf von 2. Die Shawnee betreten Culpeper, wo nun die Virgina-Einheit aus Augusta ein Abfangen versucht, aber die Einheit in Woodstock darf dies nicht mehr, da die Shawnee sich aus Woodstock heraus bewegt haben.

6.61 Eine Einheit, die eindringen will, muss noch genügend Bewegungsreichweite (oder einen Überrest der neun Felder einer Bootsbewegung) haben, in der Annahme eines erfolgreichen Eindringens, um damit einen Feld, zu erreichen was ohne Eindringen erreicht werden kann.

6.62 Ohne Rücksicht auf Terrain und Typ der Einheit, kann eine eindringende Einheit von feindlichen Einheiten im selben Feld abgefangen [6.7] werden.

6.63 Eine eindringende Einheit (zusammen mit allen begleitenden Anführern) wird eliminiert, wenn sie in ein feindlich besetztes Feld zurückgedrängt wird (entweder durch Rückzug von einer Schlacht oder bei dem Ereignis LAKE SCHOONER).

6.64 Eine eindringende Einheit kann ihre Bewegung in diesem Feld beenden oder in weitere Felder eindringen. Bleibt sie in einem feindlich besetzten Feld stehen, findet eine Schlacht [6.51] statt.

6.7. Abfangen

6.71 Allgemeines. Einheiten können feindliche Einheiten, die sich zu Land, mit Booten oder zur See fortbewegen (kein Rückzug, Abfangen oder Vermeiden einer Schlacht) abfangen und daran hindern, benachbarte Felder zu betreten. Einheiten die Eindringen dürfen das Abfangen im selben Feld versuchen. Für jeden Abfangversuch muss zuerst erklärt werden, welche Anführer und Einheiten den Versuch unternehmen. Anschließend wird gewürfelt und der Taktikwert des Abfanganführers, wenn es ihn gibt, wird hinzugezählt. Das Abfangen ist erfolgreich, wenn der Gesamtwert 4 oder mehr beträgt.

- Wenn erfolgreich, wird die abgefangene Armee oder Einheit in das Feld, wo der Feind steht, gesetzt

 dieser muss sofort eine Schlacht beginnen (d.h. die aktivierte, sich bewegende Einheit oder Armee ist der Angreifer, die abfangende Armee oder Einheit ist der Verteidiger). Alle Verteidiger die nicht in einem Fort oder einer Festung sind müssen teilnehmen [7.1].
- Scheitert der Abfangversuch, dürfen die bewegenden Einheiten normal weitermachen.

6.711 Wenn abfangende Einheiten in dem Feld eine unbesetzte eigene Palisaden, wird diese nicht weggenommen sondern bleibt auf dem Feld und bringt in der Schlacht den Verteidigern einen Vorteil [eine Ausnahme zu 6.51].

6.712 Wenn eine Einheit von Hilfstruppen abgefangen wird, während sie ein Eindringen in ein Feld mit einem feindlichen Fort oder Festung versucht, wird sie außerhalb der Befestigung von den abfangenden Einheiten angegriffen, aber der Eindringende (nur) muss sich zurückziehen – unabhängig davon wer gewinnt.

Klarstellung: Zuerst wird ein Abfangen versucht. Dann dürfen Einheiten die zu Beginn im Feld mit einem Fort/Festung sind dürfen sich in dieses zurückziehen (Die abfangenden Einheiten müssen kämpfen).

6.72 Wer darf abfangen. Für jeden Feld, das eine feindliche Armee oder Einheit betritt, kann ein Abfangversuch mit EINER nicht belagerten Armee oder einzelnen Einheit, die im gleichen oder benachbarten Feld steht, unternommen werden. Anführer alleine können nicht abfangen. Eine Armee, die abfängt, muss

nicht aus allen Einheiten des Feldes bestehen und darf nicht die aktive Größe einer Armee für den Kommandierenden Anführer und seinen untergeordneten Anführer [5.34] überschreiten.

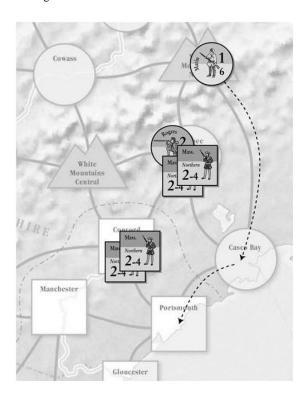
6.721 Eine einzelne Einheit von Hilfstruppen (mit oder ohne Anführer), die einen Feld mit Wildnis oder Bergen betritt, kann NUR von einer einzelnen gegnerischen Einheit von Hilfstruppen (mit oder ohne Anführer) abgefangen werden.

Ausnahme: Diese Einschränkung betrifft nicht das Abfangen von eindringenden Einheiten im selben Feld [6.62].

6.722 Einheiten die ein Feld, das schon durch eigene nicht belagerte Einheiten (nicht Anführer alleine) oder Befestigungen besetzt ist, können NICHT abgefangen werden.

6.723 Anführer, die alleine reisen, können nicht abgefangen werden.

6.724 Einheiten dürfen nicht abfangen, wenn ein Feind sein eigenes Feld verlässt.



BEISPIEL: Ossipee und Concord haben jeweils zwei britische Provinztruppeneinheiten und Ossipee zusätzliche eine Einheit Ranger. Eine französischer Coureur steht im Feld White Mountains North und will über Casco Bay und dann über Portsmouth, nach Gloucester um dort einen Überfall durchzuführen. Nur der Ranger kann den Versuch unternehmen, den Coureur in Cascoe Bay abzufangen, welches Wildnis ist, wenn der Versuch 4-6 Würfelaugen gelingt. Scheitert der Versuch und der Coureur erreicht Portsmouth, einem kultivierten Feld, kann (nur) eine der beiden Provinztruppeneinheiten aus Concord sie in Portmouth abfangen. Wenn in

Concord auch der Anführer Bradstreet stehen würde, könnten er und beide Provinztruppeneinheiten zusammen mit 3 oder höher (wegen der Modifikation +1 für Bradstreet) in Portsmouth abfangen.

6.8 Vermeiden von Schlachten

EINE einzige nicht belagerte Armee oder einzelne Einheit in einem Feld, in dem ein Angriff bevorsteht, kann versuchen, die Schlacht zu vermeiden. Eine Armee, die das versucht, muss nicht aus allen Einheiten eines Feld bestehen und darf nicht die Grenzen für die Größe der aktiven Armee für den kommandierenden Anführer und seinen untergeordneten Anführer [5.34] überschreiten. Würfeln Sie und addieren Sie den Taktikwert des Anführers, der der Schlacht ausweicht, wenn es einen Anführer gibt. Beträgt das modifizierte Ergebnis mindestens 4, wird die ausweichende Armee oder Einheit in ein einzelnes angrenzendes Feld versetzt.

Ausnahme: In Wildnisfeldern oder Bergfeldern kann eine Hilfstruppeneinheit oder eine Armee, die nur aus Hilfstruppen besteht, einem Angreifer, der keine Hilfstruppen besitzt, automatisch ausweichen.

- **6.81** Das angrenzende Feld, in den die Einheiten ausweichen, darf weder dasjenige sein, aus dem der Angreifer kam, noch darf es nicht belagerte feindliche Befestigungen oder Einheiten enthalten.
- **6.811** Britische Einheiten in einem Amphibienfeld dürfen direkt zu einem britisch kontrollierten Hafen ausweichen [6.432].
- **6.82** Wenn alle Einheiten des Verteidigers erfolgreich ausweichen, darf die aktive Armee oder Einheit ihre Bewegung fortsetzen. Wenn die aktive Armee oder Einheit dabei wieder in ein Feld des Verteidigers zieht, darf sie erneut versuchen der Schlacht auszuweichen.

Ausnahme: Hat das Feld eine feindliche Befestigung, müssen die aktiven Einheiten stehen bleiben. Handelt es sich dabei um ein Fort oder um eine Festung, ist diese mit einem "Siege 0" Marker zu versehen. Ist es eine Palisaden, wird sie von ausgebildeten Truppen eingenommen, umgedreht und bringt 1 Siegpunkt (VP) – während Hilfstruppen ohne ausgebildete Truppen einen Überfall durchführen müssen.

6.83 Eine Armee oder Einheit kann außerhalb eines Fort oder Festung einer Schlacht ausweichen, während andere Einheiten drinnen bleiben [8.1]. Scheitert der Versuch auszuweichen, muss sich diese Armee in einer Schlacht verteidigen, während die Gruppe in der Befestigung weiterhin innerhalb bleibt.

Klarstellung: Das Erklären von "innerhalb" und "außerhalb" erfolgt vor dem Auswürfeln "Eine Schlacht Vermeiden".

6.84 Abfangende und abgefangene Einheiten dürfen einer Schlacht nicht ausweichen. Abfangende Einheiten die mit ihrem Abfangversuch scheitern, dürfen einer Schlacht

nicht ausweichen, wenn sie später während derselben feindlichen Bewegung angegriffen werden.

6.85 Ein Spieler darf nicht in einem Feld während derselben feindlichen Bewegungsphase nur mit einigen Einheiten einer Schlacht ausweichen und mit den anderen einen Abfangversuch starten (egal ob erfolgreich oder nicht) – er muss das eine oder andere wählen.

7.0 SCHLACHTEN

7.1 Allgemeines Eine Schlacht findet statt, wenn eine aktive Einheit oder Armee (der Angreifer) in einen Feld mit feindlichen Einheiten (der Verteidiger) zieht. Mit der Ausnahme, dass Einheiten oder Anführer innerhalb von Forts oder Festungen sind [8.1], kann die Schlacht nicht vermieden werden und alle vorhandenen Einheiten müssen daran teilnehmen.

Wichtig: "Schlachten" unterscheiden sich von "Sturmangriffen", weil diese zwischen belagernden Einheiten und belagerten Einheiten und stattfinden [9.0].

7.2 Ausgang einer Schlacht

Der Ausgang einer Schlacht wird wie folgt bestimmt:

- A. Entscheiden Sie, ob Miliz teilnimmt [7.3].
- **B.** Erst der Angreifer dann der Verteidiger können, wenn sie wollen, ein oder mehrere Ereignisse spielen, um den Kampf zu beeinflussen.
- C. Jede Seite zählt ihre Stärkepunkte zusammen auf ihrer Spalte auf der Tabelle des Kampfergebnisses (KET), wendet Würfelwurfmodifiktionen (WWM) an und würfelt einmal.
- **D.** Entsprechend der KET werden Abzüge von Stärke der Kampfkraft und Anführerverluste vorgenommen.
- E. Der Sieger wird bestimmt [7.8] und erhält Siegpunkte.
- **F.** Die Miliz kehrt in ihren Miliz-Department-Kasten zurück und der Verlierer zieht sich zurück.

7.3 Miliz

Wenn eine Schlacht in einem ursprünglich freundlichen KULTIVIERTEN Feld (einschließlich außerhalb von Forts und Festungen) ausgetragen, können einige oder alle Milizeinheiten des entsprechenden Miliz-Department-Kastens, daran teilnehmen. Der Eigentümer legt sie einfach in das Austragungsfeld der Schlacht. Weil Louisbourg zu keinem Departement gehört, kann Miliz dort nie eingesetzt werden.

Ausnahme: Hat der Gegner dieses Jahr in diesem Departement einen Überfall durchgeführt, kann deren Miliz nicht an einer Schlacht in diesem Departement teilnehmen (vgl. 10.2)

7.4 Ereignisse mit Einfluss auf den Kampf

Der Angreifer muss alle Ereigniskarten die er in der Schlacht nutzen will vor dem Verteidiger ausspielen.

BEISPIEL: Nachdem der Angreifer seine Wahl zum Ausspielen getroffen hat, spielt der Verteidiger eine Fieldworks Karte und setzt einen Fieldworks-Marker. Der Angreifer hat eine solche Karte in der Hand aber darf sie nicht mehr ausspielen um die gegnerische Karte zu neutralisieren, weil er seine Karten zuerst auszuspielen musste.

- **7.5 WWM und Spaltenverschiebung** Die Tabelle des Kampfergebnisses (KET) fasst alle WWM und andere Modifikationen für Anführer, Typ der Einheit im Terrain, Palisaden und Ereigniskarten zusammen.
- 7.51 Für Schlachten, Belagerungen [8.231], Sturmangriffe [9.0] und Überfälle [10.0] addiert die Seite den Taktikwert ihres Anführers und die nichtaktive Seite benutzt den Taktikwert des Anführers mit dem höchsten Kommandowert im Feld. Für das Abfangen [6.7] oder dem Ausweichen vor einer Schlacht [6.8] wird der Anführer der Armee genutzt um den Versuch zu unternehmen. Für "abgeworfene" Überfalleinheiten [10.13] kann jeder Anführer im Feld, der eine Armee kommandieren darf, genutzt werden. Aktivierungslimits für Armeen [5.43] zählen nicht bei Kämpfen.
- **7.52** Hat nur eine Seite in Wildnis oder Bergen in einer Schlacht (nicht bei einem Sturmangriff) Hilfstruppen oder leichte Infanterie auf ihrer Seite, hat die Gegenseite einen WWM von -1.
- **7.53** Hat nur eine Seite in kultiviertem Terrain in einer Schlacht (nicht bei einem Sturmangriff) reguläre Truppen auf ihrer Seite, hat die Gegenseite einen WWM von -1.
- **7.54** Wenn bei einer Amphibienanlandung und/oder gegen Verteidiger in einem Feld mit Palisaden angegriffen wird, hat der Angreifer einen WWM von -1 für jeden der genannten Fälle.
- Fieldworks

 1 Left

7.55 Beim Angriff auf Verteidiger in Fieldworks (unbesehen des Truppentypes oder des Zeitpunktes der Errichtung der

Befestigung) wird die Spalte für den Angreifer um 1 nach links verschoben. Es gibt nur einen Fieldworks-Marker pro Feld.

7.56 Hat nur eine Seite in Wildnis oder Bergen in einer Schlacht (nicht bei einem Sturmangriff) das Ereignis AMBUSH! (HINTERHALT!) gespielt, wird ihre Kampfkraft verdoppelt (vor Spaltenverschiebungen) und sie feuert als erste. Die Gegenseite erleidet Verluste und feuert dann mit der verbliebenen Kampfstärke zurück.

7.6 Verlust der Kampfstärke

Das Feuer beider Seiten verursacht Stärkeverluste, entsprechend der KET. Wurde kein Ereignis AMBUSH! (HINTERHALT!) gespielt, treten die Verluste gleichzeitig ein. Der Angreifer muss seine Einheiten vor dem Verteidiger umdrehen oder aus dem Spiel nehmen.

- 7.61 Eine Einheit mit voller Kampfstärke hat zwei Stufen. Verliert sie eine davon, wird die Einheit umgedreht (Einheit reduzierter Stärke), verliert sie eine weitere Stufe, wird sie aus dem Spiel entfernt. Reguläre Einheiten und COUREURS werden für immer entfernt. Adere Einheiten wie Provinztruppen, Leichte Infanterie, Indianer, Miliz und Ranger können durch das Ausspielen geeigneter Karten wieder ins Spiel gebracht werden.
- **7.62** Der Besitzer bestimmt, welche Einheiten den Verlust tragen, eine ungerade Zahl der Stufenverluste muss von einer ausgebildeten Einheit, soweit vorhanden, getragen werden. Diese Regel steht höher als [7.63].
- BEISPIEL: Werden fünf Stufen in einer Schlacht verloren, müssen drei der Stufen von einer ausgebildeten Einheit getragen werden, wenn zumindest drei Stufen ausgebildeter Einheiten im Stapel sind.
- **7.63** Außer der Erfordernis, Stufen ausgebildeter Einheiten vorrangig zu verlieren, darf eine reduzierte Einheit erst dann aus dem Spiel genommen werden, wenn keine Einheit mehr volle Kampfstärke hat..
- BEISPIEL: Drei Indianereinheiten und eine Einheit Leichter Infanterie (volle Kampfstärke) erleiden in einer Schlacht einen Verlust dreier Stufen. Die Leichte Infanterie ist eliminiert und ein Stufenverlust bekommt eine beliebige Indianereinheit ([7.62 ist vorrangig zu [7.63]).
- **7.64** Anführer gehen durch Stufenverluste niemals verloren. Gehen alle Einheiten in der Schlacht verloren, zieht sich jeder Anführer zurück [7.9].

7.7 Anführerverlust

Beide Seiten können Anführer verlieren (sie werden aus dem Spiel entfernt). Wird eine natürliche "1" oder eine natürliche "6" geworfen (vor WWM) und es entsteht ein Stärkeverlust, muss der Gegner für JEDEN seiner Anführer die an der Schlacht teilnehmen einmal würfeln. Der Anführer wird beim Wurf einer "1" eliminiert.

7.8 Sieger und Verlierer

Hat nur eine Seite überlebende Einheiten, gewinnt sie. Ansonsten gewinnt die Seite, die mehr Verluste verursacht hat. Die Seite die mehr Stufenverluste auf der KET verursacht hat gewinnt, wenn beide Seiten eliminiert werden sollten. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger.

- **7.81** Der Sieger einer Schlacht erhält 1 Siegpunkt, wenn der Verlierer wenigstens eine reguläre Einheit oder mehr als vier beliebige Einheiten hatte.
- **7.82** Überrennen. Gibt es keine verteidigenden Befestigungen und der Angreifer hat alle feindlichen Einheiten ohne eigenen Verlust von Stufen eliminiert,

kann er seine Bewegung so fortsetzen, als wäre der Feld unbesetzt gewesen.

7.9 Rückzug

7.91 In Schritt F der Schlacht werden alle überlebenden Milizeinheiten in ihren Miliz-Department-Kasten (reduzierte Einheiten bleiben reduziert) zurückgesetzt. Dann ziehen Anführer und Einheiten des Verlierers sich in ein oder mehrere angrenzende Felder zurück (Verteidiger können auseinandergehen).

Ausnahmen: Einheiten, die außerhalb von Fort oder Festung verteidigt haben, können sich in diese zurückziehen [8.1]. Briten die sich von einem "Amphib" Feld zurückziehen, können innerhalb der gewöhnlichen Bedingungen [7.92] in einen britisch kontrollierten Hafen gesetzt werden [6.432].

7.92 Kann eine sich zurückziehende Einheit oder Anführer einer der folgenden Bedingungen nicht erfüllen, wird sie eliminiert:

- Der Franzose kann sich niemals per Schiff (auch nicht aus Louisbourg) zurückziehen. Briten dürfen das aus "Amphib"-Feldern [6.432].
- Verlierer können sich nicht in Felder mit nicht belagerten feindlichen Einheiten oder Befestigungen zurückziehen.
- Verteidiger dürfen sich nicht in das Feld zurückziehen, aus dem der Angreifer kam.
- Angreifer müssen sich in das Feld zurückziehen, aus dem sie gekommen sind.
- Ausgebildete Einheiten müssen sich in ein kultiviertes Feld oder eine freundliche Befestigungen zurückziehen.

SPIELHINWEIS: Es kann sehr riskant sein, wenn man sich mit ausgebildeten Truppen inmitten der Wildnis ohne gesicherte Rückzugslinie durch Palisaden oder Forts bewegt.

BEISPIEL: Ein Stapel Verteidiger mit einer ausgebildeten Einheit, eine Einheit Hilfstruppen und einem Anführer muss sich zurückziehen. Die Verteidiger haben mehrere Möglichkeiten. Alle können sich in kultiviertes oder befestigtes Feld zurückziehen. Die ausgebildete Einheit könnte sich in ein solches Feld zurückziehen, während die Hilfstruppen in ein Wildnisfeld oder ein Bergfeld sich zurückziehen und der Anführer kann ein Einheit begleiten oder sich alleine in ein drittes Feld zurückziehen.

8.0 FORTS, FESTUNGEN UND BELAGERUNGEN

8.1 Schlachten außerhalb von Forts oder Festungen

Wenn Einheiten sich in einen Feld mit feindlichen Einheiten und nicht belagerten feindlichen Fort oder Festung bewegen, muss der Verteidiger entscheiden, welche Truppen innerhalb und welche außerhalb der Festungen oder Forts verteidigen. Die Truppen "innerhalb" der Festungen oder Forts werden unter den Marker für Fort oder Festung gelegt. Verteidiger in einer

Palisaden dürfen NICHT in gleicher Weise einem Angriff entgehen indem sie "hineingehen" – dafür nimmt in der Schlacht der Angreifer einen WWM -1 normal in Kauf wegen der Palisaden.

Klarstellung: Bei einem Eindringen in ein Feld mit einem Fort oder einer Festung [6.6] versucht die nichtaktive Seite zuerst ein Abfangen [6.7]. Dann können sich Einheiten, die in dem Feld mit der Festung oder dem Fort begonnen haben sich in diese(s) zurückziehen (abgefangene Einheiten müssen kämpfen).

Klarstellung: Das Erklären von "innerhalb" und "außerhalb" kommt vor dem Ausweichen der Schlacht Würfelwurf.

- **8.11** Nicht mehr als vier Einheiten und beliebig viele Anführer verteidigen innerhalb eines Forts. Eine beliebige Anzahl indes kann in einer Festung sein.
- **8.12** Wenn Einheiten außerhalb verteidigen, tragen sie die Schlacht ohne der Hilfe der Festung und den darin befindlichen Einheiten und Anführern aus.
- **8.13** Verliert der Verteidiger die Schlacht außerhalb eines Fort oder Festung, zieht er sich in ein angrenzendes Feld oder alle oder einige Einheiten ziehen sich in die Befestigung zurück (bis zu vier Einheiten in ein Fort).

8.2 Belagerungen

8.21 Wenn freundliche Einheiten in einem Feld mit einem feindlichen Fort oder einer Festung sind (es darf keine Palisade sein) aber keine feindlichen Einheiten außerhalb der Befestigung sind, wird das Fort oder die Festung belagert. Platziere einen "Siege 0"-Marker in dem Feld. Jedes Feld mit einem solchen Belagerungsmarker (0, 1 oder 2) ist "belagert" (ein "belagertes" Feld) und alle Einheiten und Anführer innerhalb eines solchen Forts oder einer solchen Festung sind "belagert".

BEISPIELE: Ein "Siege 0"-Marker wird gesetzt wenn a) sofort wenn der Verteidiger außerhalb von einem eigenem Fort oder Festung eine Schlacht verloren hat oder b) wenn alle Einheiten zur Verteidigung in eine Festung oder ein Fort gezogen werden oder c) eine feindliche Einheit in einen Feld mit einem nicht besetzten Fort oder Festung zieht.

ZUR ERINNERUNG: Nur Einheiten und Armeen mit ausgebildeten Truppen dürfen nicht belagerte Felder mit einem Fort oder einer Festung betreten [6.51]. Palisaden sind zwar Befestigungen, werden aber nicht belagert. Sie modifizieren den Würfelwurf (WWM) einer Schlacht und werden beseitigt, wenn der Verteidiger die Schlacht verliert [6.5].

8.22 Belagerungsfelder. Ein belagertes Feld mit Festung (oder Festung/Hafen) wird von niemandem kontrolliert zum Zweck von Seebewegungen, Verstärkungen, Sieg oder der Erfordernis Ereigniskarten zu spielen [13.12]. Verstärkungen können in ein solche Feld nicht gesetzt werden, Einheiten außerhalb können aber auf volle Stärke

gedreht werden. Anführer und Einheit innerhalb einer Festung oder eines Fort unter Belagerung, können nicht entfernt noch auf volle Stärke gedreht werden. Wird die Belagerung aufgehoben, können sie nur mit neuen Ereignissen gedreht oder entfernt werden.

Ausnahme: Belagerte Einheiten können durch das Ereignis SMALL POX reduziert oder entfernt gehen.

- **8.23 Ausgang einer Belagerung**. Um ein Fort oder eine Festung einzunehmen, muss der Belagerer Das Belagerungslevel durch würfeln auf der Belagerungstabelle erhöhen. Das Belagerungslevel beginnt bei 0 und kann auf 1 oder 2 erhöht werden.
- 8.231 Um das Belagerungslevel zu erhöhen muss der Stapel Belagerer die Aktionsphase der Belagerungsfeld (mit Belagerungsmarker) beginnen und jeweils mindestens eine versorgte [12.0] ausgebildete Einheit und mindestens einen Anführer haben. Der Belagerte aktiviert dann den Anführer mit dem höchsten Kommandowert in dem Feld (egal wie viele Einheiten und untergeordnete Anführer vorhanden sind). Es findet keine Bewegung statt. Jeder Spieler kann das Ereignis COEHORN spielen. Dann würfelt der aktive Spieler und prüft die Belagerungstabelle, nutzt alle möglichen Modifizierungen und korrigiert den Belagerungsmarker entsprechend. WWM Mögliche (auf Belagerungstabelle zusammengefasst):
- Addiere den Taktikwert des Anführers des Belageres.
- Subtrahiere den Taktikwert des Anführers des Verteidigers.
- Wenn der Belagerer das Ereignis COEHORNS spielt addiere 2 Punkte, wenn der Verteidiger das Ereignis COEHORNS spielt subtrahiere 2 Punkte.
- wird Louisbourg belagert, subtrahiere 1 Punkt.

Klarstellung: Um auf der Belagerungstabelle zu würfeln muss eine ARMEE (nicht ein einzelner Anführer oder Einheit) aktiviert sein, das Armeelimit kann ignoriert werden. Wenn zum Beispiel Loudon der hochrangigste Anfüher in einem Belagerungsfeld ist, wird eine "3" Karte benötigt um auf der Belagerungstabelle zu würfeln.

Klarstellung: SURRENDER! darf nach COEHORNS gespielt werden. Ein Belagerungswurf ermöglicht SURRENDER! auch wenn das Belagerungslevel der Befestigungen [8.24] erreicht ist. SURRENDER! schützt nicht vor dem Ereignis MASSACRE!.

- **8.232** Wird ein Belagerungsfeld frei von Belagerungseinheiten, ist der Belagerungsmarker zu entfernen.
- **8.24** Sturmangriff möglich. Wird das erforderliche Belagerungslevel erreicht ("1" bei Forts und "2" bei Festungen) kann der aktive Spieler in dieser Aktionsphase sofort einen Sturmangriff durchführen [9.0]. Der Sturmangriff ist nicht obligatorisch nach einer Belagerung, aber einmal erklärt, muss er durchgeführt, selbst wenn der Belagerte jetzt noch CONHEURS! (MÖRSER!) ausspielt. Unbesetzte Festungen oder Forts müssen immer erstürmt werden.

Ausnahme: Eine eroberte ursprünglich feindliche Festung, die der Eroberer räumt kehrt sofort in feindlichen Besitz zurück und belohnt den Besitzer mit 3 Siegpunkten (VP).

- **8.25** Ausbruch aus der Belagerung. Belagerte Einheiten und Anführer werden normal aktiviert. Sie dürfen das Feld nicht verlassen, aber den belagerten Stapel in einer Schlacht vor dem Festung oder Fort angreifen. Miliz kann daran teilnehmen.
- **8.251** Wenn Einheiten in ein vom Feind belagertes Feld sich bewegen, können freundliche Einheiten innerhalb des Forts oder der Festung ohne Aktivierung an der folgenden Schlacht teilnehmen.
- **8.252.** Verlieren die belagerten Einheiten diese Schlacht, ziehen sie sich nach innen wieder zurück und bleiben belagert. Einheiten, die von einem angrenzenden Feld gekommen sind, dürfen sich nach innen zurückziehen.

9.0 STURMANGRIFF

9.1 Allgemeines

Der Kampf um Fort oder Festung zu erobern, heißt "Sturmangriff". Für einen Sturmangriff ist es nötig, dass der aktive Stapel sich nicht bewegen darf und das Fort oder die Festung ein entsprechendes Belagerungslevel erreicht hat (1 für ein Fort, 2 für eine Festung).

- **9.11** Sobald das erforderliche Belagerungslevel erreicht ist (1 für ein Fort, 2 für eine Festung) darf sofort gestürmt werden. Wurde dieses Level in einer vorhergehenden Aktionsphase erreicht, kann der Stapel des Belageres den Sturmangriff aktivieren ohne auf der Belagerungstabelle zu würfeln.
- **9.12** Wie in allen Kämpfen, werden Limits der Armeeaktivierung ignoriert (alle Einheiten und Anführer sind beteiligt). Wenn eine Armee über das Ereignis CAMPAIGN (FELDZUG) ein Feld betritt, in dem eine zweite aktivierte Armee belagert, können beide Gruppen zu einem gemeinsamen Sturmangriff vereinigt werden auch wenn die Armee, die sich bewegt hat, eigentlich nicht mehr aktiv ist.
- **9.13** Es gelten beim Angriff die folgenden WWM und Spaltenverschiebungen (sie sind zusammengefasst auf der KET):
- Beide Seiten zählen die Taktikwerte ihrer Anführer (des am höchsten gewerteten Anführers) hinzu.
- die Seite die das Ereignis COEHORNS (MÖRSER) gespielt hat, zählt 2 hinzu (inklusive des Spielens um den Wurf zur Belagerung zu beeinflussen)
- der Angreifer erleidet automatisch eine Spaltenverschiebung um eins nach links.
- **9.14** Ein Sturmangriff funktioniert wie eine Schlacht, mit folgenden Unterschieden:
- Die Miliz nimmt nicht teil.
- Stärkeverlust betreffen zuerst ausgebildete Truppen auf beiden Seiten (auch wenn ausgebildete Truppen

dabei eliminiert werden würden bevor Nichtausgebildete Truppen reduziert werden).

- Es gibt keinen Rückzug.
- Siegpunkte gibt es nicht f
 ür den Kampf selbst (aber f
 ür den Fall des Forts oder der Festung [9.22]).

9.2 Sieger und Verlierer

Der Angreifer muss dem Feind HÖHERE Verluste zufügen als er erleidet um zu gewinnen, sonst gewinnt der Verteidiger. Es genügt NICHT, alle Einheiten der Verteidiger zu beseitigen, unbesetzte Forts und Festungen verteidigen sich selbst auf der 0 Spalte der KET.

9.21 Wenn der Verteidiger gewinnt, geht die Belagerung weiter.

9.22 Wenn der Angreifer gewinnt, wird eine Festung unversehrt eingenommen. Ein Fort wird mit einem "Fort in Bau"-Marker in der Farbe des Angreifers markiert (um Schaden am eroberten Fort anzuzeigen). Einheiten und Anführer der Verteidiger werden eliminiert. Der Belagerungsmarker wird entfernt und 2 Siegpunkte für ein Fort und 3 Siegpunkte für eine Festung werden gutgeschrieben.

ZUR ERINNERUNG: Um eine Festung unter Kontrolle zu halten muss sie mit einer freundlichen Einheit besetzt sein oder mit einem "Amphib"-Marker markiert sein.

10.0 ÜBERFALL

Erfolgreiche Überfälle bringen Siegpunkte, zerstören Einfriedungen mit Palisaden, eliminieren Indianereinheiten und blockieren die Aufstellung von Milizen. Ein "gescheiterter" Überfall bedeutet nicht, dass kein Schaden verursacht wurde - er hat lediglich keine besonderen politischen oder militärischen Folgen.





10.1 Ziele

Alle aktiven Hilfstruppen die nicht in Stapeln mit ausgebildeten Truppen und die ihre Bewegung in folgenden Feldern beenden, müssen Überfälle durchführen (würfeln auf der Überfall-Tabelle):

- Einem ursprünglich feindlicher kultiviertes Feld, ODER
- einer feindlichen Palisaden, ODER
- einer Siedlung, deren feindliche Indianereinheit(en) auf dem Spielplan stehen (eine mit dem Feind "alliierte" Siedlung)

Klarstellung: Alle Führer und Hilfstruppen in einem Feld überfallen zusammen mit einem Würfelwurf.

10.11 Felder mit Forts, Festungen, freundlichen Einfriedungen mit Palisaden und freundlich ausgebildeten Truppen dürfen nicht überfallen werden.

10.12 Nach einer Schlacht können aktive Truppen einen Überfall durchführen [5.36].

BEISPIEL: Eine Hilfseinheit darf sich in ein feindlich besetztes Feld mit einer Einfriedung aus Palisaden bewegen – wenn die feindlichen Einheiten in der Schlacht geschlagen wurden und sich zurückgezogen haben - dann muss die Hilfseinheit einen Überfall gegen die nun unbesetzte Einfriedung mit einer Palisade machen.

10.13 Eine Armee kann Hilfstruppeneinheiten und untergeordnete Anführer "ablegen" wenn sie durch einen Feld zieht. Diese "abgelegten" Einheiten dürfen Überfallen, unter Benutzung des höchsten Anführers, nachdem die Armee die diese abgelegt hat, sich entschließt eine Schlacht zu führen.

10.2 Einsatz von Milizen gegen Überfälle

Bei einem Überfall gegen eine Palisaden in einem feindlich KULTIVIERTEN Feld kann der Gegner EINE Milizeinheit aus dem Department-Milizen-Kasten in dieses Feld setzen. Ohne Rücksicht ob oder ob nicht "Raided"-Marker in diesem Department präsent sind als von Streifzügen heimgesucht markiert ist (zum Beispiel die Ausnahme nach 7.3 betrifft diese Form des Milizeinsatzes nicht).

Ausnahme: Miliz kann nicht eingesetzt werden, wenn die Einheit(en), die den Überfall unternehmen, in dieser Aktionsphase eine Schlacht ausgetragen haben.

10.21 Wenn Miliz eingesetzt wird, müssen Einheiten, die den Überfall unternehmen, diese sofort (in der Palisaden) in eine Schlacht bringen. Nach der Schlacht kehrt überlebende Miliz in den Department-Miliz-Kasten zurück.

10.22 Gewinnen die überfallenden Einheiten, geht das Unternehmen normal weiter.

10.23 Wenn sie verlieren, ziehen sie sich normal zurück (sie kehren nicht Heim).

10.3 Ausgang eines Überfalles

Zuerst kann der Verteidiger das Ereignis BLOCKHOUSE spielen. Dann würfelt der Angreifer und konsultiert die Überfall-Tabelle. Die Spalte hängt davon ab, ob "Palisaden/Siedlung" oder ob "Kultiviert" vorliegt (für eine Palisaden oder aktuell alliierte Siedlung in kultiviertem Terrain benutze die Palisaden/Siedlung Spalte) und es gelten folgende WWM (sie sind zusammengefasst auf der Überfall-Tabelle):

- addiere den Taktikwert des Anführers dazu.
- sind mindestens eine Einheit der Angreifer Ranger addiere eine +1.
- findet der Überfall in einem Departement mit mindestens 2 Milizeinheiten in der Milizen-Department-Kasten statt (egal ob volle oder reduzierter Kampfstärke) ziehe eine -1 ab.

BEISPIEL: Sind 2 oder mehr Milizeinheiten (ob in eine Schlacht verwickelt oder mit reduzierter Kampfstärke) in dem Departement-Miliz-Kasten, ziehe eine 1 ab vom Überfall in diesem Department. Die Miliz muss dazu nicht auf dem Spielplan sein.

10.31 Das Ereignis eines Überfalles kann Erfolg oder Misserfolg, Verlust von Kampfkraft (der Besitzer entscheidet) oder Anführer für den Überfallenden sein. Falls erfolgreich:



- Platziere einen "Raided"-Marker.
- Eliminiere Einfriedungen mit Palisaden in dem Feld.
- Eliminiere nicht belagerte Indianereinheiten, wo auch immer sie gerade auf dem Spielplan sie gerade sind, von dem Stamm, dessen Siedlung erfolgreich überfallen wurde, UND
- schreibe einen halben Siegpunkt während der Phase Entfernen der "Raided"-Marker gut (aufzurunden).

10.32 Wird während des Überfalls eine natürliche "1" gewürfelt oder eine natürliche "6" bei einem Überfall gegen Palisaden oder eine feindlich alliierte Siedlung ist für jeden beteiligten Anführer einmal zu würfeln. Eine "1" tötet den Anführer.

10.33 Zuvor von einem Überfall heimgesuchte Felder. Sind Felder durch erfolgreiche Überfälle gegen Einfriedungen mit Palisaden und Siedlungen eines alliierten des Feindes bereits mit einem Marker versehen, können sie nochmals zum Zweck von zusätzlichen Siegpunkten überfallen werden. Das gilt NICHT für von einem Überfall heimgesuchte kultivierte Felder. Beenden unbegleitete Hilfstruppen ihre Bewegung in solchen Feldern müssen sie würfeln und die Überfall-Tabelle anwenden und dann heimkehren – ein Erfolg hat keinen Effekt.

10.4 Heim gehen

Ohne Rücksicht auf das Ergebnis eines Überfalls, müssen alle überlebenden Überfalleinheiten sofort neu eingesetzt werden. Indianer müssen neu eingesetzt werden, wenn sie sich nicht in einer Befestigung während der "Indianer und Anführer und Indianer gehen nach Hause" Phase aufhalten [4.0 B.3].

10.41 Indianer. Die Indianereinheit wird zurück in ihre Siedlung gesetzt.

10.411 Ist diese Siedlung vom Feind besetzt, wird die Indianereinheit entfernt.

10.412 Ist es eine Cherokeeeinheit, wird sie entfernt. *Ausnahme:* Siehe [10.422].

SPIELHINWEIS: Eine Nichtcherokeeeinheit die heimgegangen ist kann in einer späteren Aktionsphase immer noch aktiviert werden.

10.413 Eine Indianereinheit die heimkehrt kann von jedem Anführer oder *Coureurs de bois* desselben Stapels begleitet werden.

10.42 Nicht-Indianer: *Coureurs de bois*, Ranger und Anführer werden sofort in die nächstgelegene nicht belagerte Befestigung (der Besitzer wählt) gesetzt.

10.421 Die "Nähe" wird unabhängig von Feind und Terrain durch Zählung der verbundenen Felder bestimmt.

10.422 Alle Indianerstapel mit einem Anführer können diesem in die nächstgelegene Befestigung folgen.

SPIELENTWIKLERHINWEIS: Das bedeutet, dass überfallende Cherokee ohne britischen Anführer während des "nach Hause Gehens" vom Spielplan entfernt werden.

11. ABNUTZUNG

Im 18. Jhd. waren Armeen von den Jahreszeiten abhängig, sie wurden im Frühling für Feldzüge aufgebaut und gingen zu Beginn des Winters in Schutzorte – insbesondere in der Wildnis. Spieler müssen das gleiche tun um Verluste im Winter zu vermeiden.

11.1 Wer wird abgenutzt

Während jeder Winterabnutzungsphase erleiden alle ausgebildeten Truppen Stärkeverluste. Alle belagerten ausgebildete Truppen sind ebenfalls von der Abnutzung betroffen, wenn sie NICHT sind auf einem der folgenden Felder gesetzt sind:

- In einem ursprünglich freundliches kultiviertes Feld ODER
- In einem nicht belagerten Fort oder Palisaden mit nicht mehr als vier freundlichen Einheiten jeden Typs, Anführer zählen nicht mit) ODER
- in einer nicht belagerten Festung.

11.2 Verluste durch Abnutzung

Für jeden betroffenen Stapel gilt:

- Als erstes wird die Hälfte (abgerundet) der reduzierten ausgebildeten Truppen eliminiert (Wahl des Besitzers).
- Als zweites wird JEDE ausgebildete Truppe in voller Stärke reduziert.

Ausnahme: Die letzte freundliche reduzierte Einheit in einem Feld wird niemals durch Abnutzung entfernt (zum Beispiel eine einzelne reduzierte Einheit).

12.0 VERSORGUNG

12.1 Allgemeines

Nur ausgebildete Truppen müssen eine Versorgungslinie zu einer ursprünglich freundlichen Festung haben, um voll leistungsfähig zu sein. Britische Einheiten können auch aus einem eroberten Hafen oder einem Amphibenfeld versorgt werden. Die Versorgungsquelle muss unter freundlicher Kontrolle stehen und darf nicht belagert sein.

12.2 Die Versorgungslinie

Die Versorgungslinie besteht aus einer ununterbrochenen Kette an Feldern, von denen keines von nicht belagerten feindlichen Befestigungen oder Einheiten besetzt ist. Ein feindliches Fort oder eine Festung welches belagert ist blockiert NICHT die Versorgung.

12.21 Jedes Feld, außer dem zu versorgenden Feld, muss wenigstens eine der folgenden Eigenschaften haben:

- Eine Wasserverbindung zu jedem benachbarten Feld der Kette (einschließlich dem versorgten Feld, wenn dieser daran angrenzt) verbunden ODER
- kulturviert, ODER
- eine freundliche Befestigung, ODER
- Amphib.

Wichtig: Einheiten in Wildnisfeldern oder Bergfeldern brauchen keine Befestigung um versorgt zu werden, solange das nächste Feld, in der Versorgungslinie eine der obigen Kriterien erfüllt.

BEISPIEL: Eine reguläre Einheit in einem Wildnisfeld wird über eine benachbarte freundliche Palisaden versorgt, von dort über eine Flussverbindung zu einem leeren Wildnisfeld, von dort über ein Seeufer zu einer anderen Palisaden, von dort zu einem Bergfeld mit einem Fort, von dort zu einem Kulturfeld und von dort einer freundlichen Festung.

12.3 Folgen unterbrochener Versorgungslinien

Ausgebildete Truppen mit unterbrochener Versorgungslinie unterliegen folgenden Beschränkungen:

- Sie dürfen kein Fort und keine Palisaden bauen.
- Sie dürfen nicht auf der Belagerungs-Tabelle würfeln (oder das Ereignis SURRENDER! (KAPITULATION!) verwenden).
- Sie dürfen nicht auf volle Kampfstärke gedreht werden.

Wichtig: Ein Feld ist "versorgt" sobald eine Versorgungslinie vorhanden ist,. Ein Spieler kann also eine "2" Karte spielen um eine Palisaden zu errichten, die eine Versorgungslinie zu einem zweiten Feld herstellt in das er sofort eine zweite Palisaden bauen kann.

HINWEIS ZUM SPIEL: Werden Belagerer nicht versorgt, bleibt das Level der Belagerung unverändert – auch wenn solange nicht auf der Belagerungs-Tabelle gewürfelt werden kann, bis die Versorgungslinie des Belagerers wieder hergestellt ist.

13.0 SIEG

13.1 Wie man gewinnt

13.11 Plötzliches Ende. Prüfe während Siegprüfphase [4.0B.6] ob irgendetwas von den folgenden Konditionen zutrifft:

- Wenn der Brite alle Festungen kontrolliert [2.0] plus einzig und allein Niagara und Ohio Forks besetzt hat gewinnt er ohne Rücksicht auf die Siegpunkte (VP).
- Hat eine Seite 11 oder mehr Siegpunkte, gewinnt sie.
- Nach 1759 gewinnt der Franzose, wenn er mindestens so viele Siegpunkte hat wie die Siegpunktzahl für das Jahr beträgt (8 in 1760, 5 in 1761).

13.12 Szenarien die 1759 enden. Trifft nichts des Zuvor stehenden bis 1759 zu, gewinnt der Brite, wenn er alle ursprünglich eigenen Festungen und zwei der folgenden vier Felder kontrolliert: Quebec, Montreal, Niagara, Ohio Forks

Sonst gewinnt die Seite mit mindestens 1 Siegpunkt (VP).

Zum Zweck der oberen Konditionen [als Ausnahme zu 8.33] kontrolliert nur der Brite eine belagerte ursprünglich britische Festung ES SEI DENN die belagerte Armee ist qualifiziert um auf dem Belagerungstableau zu würfeln [8.231].

- **13.13 Szenarien die 1762 enden.** Der Franzose gewinnt am Ende von 1762 wenn er mindestens einen Siegpunkt (VP) hat. Der Brite gewinnt wenn er mindestens 5 Siegpunkte (VP) hat.
- **13.14** Jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden. *Ausnahme:* In einem Turnier wird ein Unentschieden als Sieg des Franzosen gewertet.

13.2 Siegpunkte

- 13.21 Siegpunkte (VPs) werden im Verlauf des Spiels entsprechend der Siegpunktabelle vergeben. Wenn der Brite oder der Franzose Siegpunkte erhält wird der VP-Marker entsprechend viele Felder bis zum Ende der Siegpunktleiste bewegt. Um eine Zahl größer als 10 anzuzeigen, wird der Marker auf die "+10" Seite gedreht.
- 13.22 Während der Phase, in der die "Raided"-Marker entfernt werden [4.0 B.3], gibt es für jeden Marker einen halben Siegpunkt, die insgesamt für jede Seite aufgerundet werden (mit anderen Worten erhält man 1 Siegpunkt für jeden ungeraden erfolgreichen Überfall den man durchgeführt hat).
- 13.23 Immer wenn Niagara oder Ohio Forks die Seite wechseln (bekommt man einzig durch das Besetzen mit Einheiten und/oder Befestigungen durch die andere Seite) erhält die erobernde Seite 1 Siegpunkt (zusätzlich zu

allen Siegpunkten für die Wegnahme von Befestigungen und gewonnenen Schlachten).

12.3 Das Bieten

Bei Turnieren, oder wenn beide Spieler dieselbe Seite spielen wollen, sollen Gebote von mindestens 0 Siegpunkten aufschrieben werden. Der Überbietende sucht sich die Seite aus. Die gebotenen Siegpunkte werden dem Überbotenen zu Beginn der Szenarien gutgeschrieben. Bieten beide gleich hoch, entscheidet der Würfel (der Verlierer bekommt trotzdem die gebotenen Siegpunkte gutgeschrieben).

SPIELHINWEIS: Turnierspieler im Annus Mirabilis Szenario neigen mit der Zeit dazu 1 oder 2 Siegpunkte zu bieten, um den Franzosen spielen zu können.