

## Einführung

*Gettysburg - Badges of Courage* ist eine aufregende Simulation der Schlacht bei Gettysburg von 1863. Die Karte zeigt den Hauptschauplatz des historischen Schlachtfelds. Militärische Einheiten werden durch Klötzchen (*Blocks*) dargestellt. Durch diesen eleganten Mechanismus können Unsicherheiten hinsichtlich der Zusammensetzung gegnerischer Truppenverbände und die Registrierung von Verlusten und Nachschub einfach und effizient simuliert werden.

Jeweils ein selbstklebendes Einheitsymbol muss auf die beiliegenden Klötzchen geklebt werden: Unionseinheiten (USA) auf blaue, konföderierte Einheiten (CSA) auf graue Klötzchen.

## Szenarien & Siegbedingungen

Die Schlacht von Gettysburg dauerte drei Tage. Im Spiel kann die ganze Schlacht, oder jeder Tag einzeln als kürzeres Szenario gespielt werden.

Historische Truppenpositionierungen und Einheitenstärken sind für jedes Szenario aufgelistet. Alternativ dazu kann der historische Truppenaufmarsch durch die Option „freie Positionierung“ variiert werden.

## Inhalt

- 1.0 Spielrunden
- 2.0 Karte
- 3.0 Einheiten
- 4.0 Kommando
- 5.0 Feuergefechte
- 6.0 Bewegung
- 7.0 Nahkampf
- 8.0 Versorgung
- 9.0 Szenarien
- 10.0 Kavalleriekämpfe

## 1.0 Spielrunden

*Badges of Courage* wird in Schlachtrunden gespielt, die jeweils eine Stunde Echtzeit simulieren. Jede Schlachtrunde beinhaltet zwei Spielerrunden. Der Spieler am Zug ist der *aktive* Spieler, sein Gegenspieler ist der *passive* Spieler.

### 1.1 Initiative

Zu Beginn jeder Schlachtrunde würfeln beide Spieler mit je 2 Würfeln (2w6). Der Spieler mit dem höheren Ergebnis ist Spieler 1 für diese Schlachtrunde. Bei Gleichstand werden die Würfel wiederholt.

### 1.2 Spielrunde von Spieler 1

Eine Spielerrunde beinhaltet fünf Phasen, welche immer in dieser Reihenfolge gespielt werden:

**Kommandierungsphase:** Der aktive Spieler aktiviert (durch Aufdecken) beliebig viele eigene Divisionshauptquartiere (DHQ). Diese dürfen dabei in ein benachbartes Feld (*Hex*) bewegt werden. Eigene Einheiten, die sich *jetzt* innerhalb des Kommandierungsradius aktivierter DHQ's der eigenen Division befinden, stehen bis und inklusive der Nahkampfphase *unter Kommando*.

**Feuerphase:** Artillerie, Infanterie und Kavallerieeinheiten die *unter Kommando* stehen, können auf gegnerische Einheiten feuern. Die Reichweite von Artillerie beträgt 1 bis 3 Hexfelder, Infanterie und Kavallerie müssen benachbart zum Ziel sein.

**Bewegungsphase:** Einheiten, die *nicht* gefeuert haben und *nicht* aktiviert waren können sich jetzt bewegen. Um sich zu bewegen, müssen Einheiten *nicht unter Kommando* stehen. Einheiten dürfen sich so weit bewegen, wie es ihre Bewegungsreichweite zulässt, müssen aber stoppen, so bald sie eine gegnerische Kontrollzone (ZOC) betreten. Einheiten in der *Frontlinie* dürfen sich um *ein* Feld in den Nahkampf bewegen, dafür ist aber ein kommandierendes Hauptquartier Voraussetzung (siehe Ausnahme!).

**Nahkampfphase:** Nahkämpfe werden nacheinander abgehandelt. Die Reihenfolge bestimmt der aktive Spieler. Nahkämpfe gehen über 1-3 Runden, wobei beide Spieler in jeder Runde für jede Einheit die Wahl haben zu feuern oder sie zurückzuziehen. Falls der aktive Spieler den Nahkampf nicht vorher gewinnt, *muss* er sein Einheiten in der dritten Runde zurückziehen.

**Nachschubphase:** Hauptquartiere können nun für Nachschubzwecke aktiviert werden.

*DHQs versorgen Einheiten der Division,*

*CHQs versorgen Einheiten des Corps*

*AHQs versorgen beliebige Einheiten*

### 1.3 Spielrunde von Spieler 2

Spieler 2 durchläuft nun die fünf Phasen als aktiver Spieler. Nach Abschluss seiner Nachschubphase wird der Zeitmarker um eine Stunde verschoben und die Initiative für die nächste Schlachtrunde ermittelt.

## Organisation der Regel

Die Regel ist so organisiert, dass in dieser Seitenspalte (rechte Spalte) Definitionen, Beispiele, Erklärungen und sonstige Hinweise zu finden sind.

## Masstab

Alle Einheiten repräsentieren Brigaden, auch wenn die CSA ihre Artillerieeinheiten als „Battalions“ bezeichnete. Jeder Stärkepunkt entspricht ungefähr 600 Männern oder 8 Kanonen. Der Kartenmasstab beträgt rund 400 Meter pro Hexfeld.

## Der Nebel des Krieges

Der „Nebel des Krieges“ ist ein besonderes Kennzeichen aller „Blockgames“. Ausser im Kampf stehen die Einheiten senkrecht - das Einheitsymbol nur dem jeweiligen Besitzer zugewandt. Dies ermöglicht Bluffen und innovative Strategien, da die Spieler nie genau wissen, welche und wie starke Gegner ihren Einheiten gegenüberstehen. Wie jeder erfolgreiche General müssen die Spieler mutiges und entschiedenes Handeln unter Beweis stellen, und das in einem Umfeld voller Ungewissheit und Täuschung.

## Zufällige Initiative

Die zufällig bestimmte Spielerreihenfolge (Initiative) simuliert die Unsicherheit in Schlachten. Der Spieler, der seine Einheiten als zweiter bewegt, kann in der nächsten Runde gleich wieder als erster am Zug sein. Wer zwei Runden in Folge spielt hat die Möglichkeit, die besten Pläne seines Gegners zunichte zu machen.

Manche Spieler bevorzugen möglicherweise eine feste Spielerreihenfolge. In diesem Fall sollte jeweils der Spieler der CSA vor dem Spieler der USA spielen.

## Rundenmarker

Als Rundenmarker sollte ein Reserveklötzchen verwendet werden, welches auf beiden Seiten mit je einem farbigen Marker ohne Einheitsymbol beklebt wird. Nachdem die Initiative für eine Runde bestimmt wurde, wird das Klötzchen mit der entsprechenden Farbe nach oben hingelegt.

## Rundenablauf

Anders als in den meisten anderen „Blockgames“ feuern die Einheiten in „Gettysburg“ *bevor* sie sich bewegen.

## CREDITS

**Designers:** Grant Dalglish  
Tom Dalglish

**Testspieler:** Bill Alderman  
Kevin Duke  
Lance Gutteridge  
Mark Kwasny  
Bruce McFarlane  
Gary Selkirk  
Cal Stengel  
Justin Thompson

**Grafik:** Don Troiani (Schachtelbild)  
Tom Dalglish (Karte/Einheiten)

**Dt. Übersetzung:** Benjamin Spicher

## 2.0 Karte

### 2.1 Hexfelder

Die Karte in ist sechseckige Felder (Hexfelder, kurz: Hex) aufgeteilt, durch welche die Bewegung und Positionierung der Einheiten geregelt wird. Hexfelder werden durch *Hexseiten* voneinander getrennt – diese beeinflussen die Bewegung und Feuergefechte. Halbe Felder sind normal spielbar.

### 2.2 Gelände

Die Karte beinhaltet verschiedene Geländearten. Der Einfluss verschiedener Geländearten auf Bewegung, Kampf und Kapazität kann sowohl Hexfelder wie auch Hexseiten betreffen. Manche Geländearten, wie z.B. Wald, können beide betreffen, andere Geländearten wie Flüsse oder Böschungen sind nur für Hexseiten relevant.

Die einzelnen Geländeauswirkungen sind unten dargestellt. Auswirkungen auf die Bewegung beziehen sich auf die Anzahl von Bewegungspunkten (BP) die notwendig sind, um eine entsprechende *Hexseite* zu überqueren. Basis sind immer die 2 Bewegungskosten für ein offenes Feld, erhöhte Kosten werden z.B. als „+1“ angegeben.

Kapazität bezeichnet die maximale Anzahl an Einheiten, die sich in einem Feld dieses Geländes (es zählt das im Zentrum eines Feldes vorhandene Gelände) aufhalten können.

Geländeauswirkungen werden auch in der Spielerhilfe zusammengefasst. Bewegungsbeispiele sind in Kapitel 6.0 zu finden.

**Offen:** Offene Hexfelder repräsentieren Getreidefelder oder offenes Weideland.

Bewegung: 2BP, Kapazität: 4

**Wald:** Bewaldete Felder bestehen grösstenteils aus leichtem Gehölz und sind weitgehend frei von Unterholz.

Bewegung: +1 BP, Kapazität: 3

Verteidigende Einheiten haben „doppelte Verteidigung“ (D2), das heisst, sie verlieren je einen Stärkepunkt pro *zwei* Treffer (5.24).

**Obstplantagen:** Gleiche Eigenschaften wie Wald, aber ohne doppelte Verteidigung.

**Stadt:** Stadtfelder sind die Felder I6, I7, H6, H7, G5, & G6.

Bewegung: +1, Kapazität: 3

*Achtung: Die Hexseiten J7/I7 und H7/G7 sind keine Stadt-Hexseiten.*

**Farmen:** Sind nur aus historischen Gründen abgebildet. Sie haben *keinen* Einfluss auf das Spiel (auch nicht auf Sichtlinien).

**Sumpf:** Bewegung: +3, Kapazität: 2

**Devil's Den (S9):** Kapazität: 2

Einheiten in Devil's Den haben doppelte Verteidigung (D2, 5.24). Die Bewegungskosten nach Devil's Den entsprechen der dabei überquerten Hexseite.

**Little Round Top (R7):** Wurde kurz vor der Schlacht abgeholzt, hat aber als Kapazität 2. Die Bewegungskosten nach Little Round Top entsprechen der dabei überquerten Hexseite.

**Strassen:** Neutralisieren das sonstige Gelände für Bewegungszwecke, aber nicht für Kämpfe (Feuergefechte oder Nahkämpfe).

**Bewegung:** 1 BP für Hauptstrassen (dicke Linien), 2 BP für Nebenstrassen (dünnere Linien) pro Hexseite. Ein Strassenwechsel innerhalb eines Hexfeldes kostet einen (1) zusätzlichen BP.

**Schienen:** Werden wie Nebenstrassen behandelt – egal ob fertig gestellt oder im Bau.

### Gelände nur auf Hexseiten

Die folgenden Geländearten treten *nur* auf *Hexseiten* auf:

**Böschungen:** werden durch unregelmässige, braune Linien gekennzeichnet. Eine einzelne Linie bezeichnet *Erhebungen*, Doppellinien identifizieren *Hügel*. Böschungen haben nur dann Auswirkung auf die Bewegungskosten (und Kämpfe), wenn sich die Einheit *aufwärts* bewegt oder feuert.

Erhebung: +1 BP (nur aufwärts!)

Hügel: +3 BP (nur aufwärts!)

*Achtung: Einige geografische Punkte sind als Hügel („Hill“) bezeichnet, sind aber im Spiel nur Erhebungen (z.B. „Powers Hill“).*

**Flüsse & Bäche:** können überquert werden. Die Bewegungskosten betragen

Flüsse: +2 BP

Bäche: +1 BP

Beide können bei Brücken oder Furten leichter überquert werden.

**Brücken & Furten:** werden wie Strassen behandelt. Die Bewegungskosten richten sich nach der Strasse, die zu der Brücke oder Furt führt. Die Überquerung eines Flusses bei einer Brücke oder Furt, welche eine ausgebaute Strasse weiterführt, kostet demnach 1 BP, bei einer Verlängerung einer schmalen Strasse kostet die Bewegung 2 BP.

Wird allerdings ein *Nahkampf* über ein Feld mit einer Brücke oder Furt geführt, so kann dazu *nicht die Brücke oder Furt benutzt werden*, sondern es müssen die Bewegungskosten für die Flussüberquerung bezahlt werden. Bei einem Fluss wären dies 4BP (2 +2), bei einem Bach 3 BP (2 +1).

### 2.3 Geländehöhe

Die Höhe des Geländes ist vor allem für Artilleriefeuer (5.3) relevant. Auf dem Spielbrett werden 4 Geländeebenen dargestellt:

[0]: Basishöhe

[1]: Erhebung (1 Böschung)

[2]: Hügel (2 Böschungen)

[3]: bewaldete Hügel

Bäume (Wälder und Obstplantagen) und Stadtgebäude erhöhen das darunter liegende Gelände um +1. Die Stadtfelder von Gettysburg haben also die Höhe 1. Culp's Hill hat die Höhe 3.

### Gettysburg

Die Stadt Gettysburg wurde von der Schlacht weitestgehend verschont. Häuserkämpfe wurden von keiner der beiden Seiten praktiziert. Die hohen Verluste des 1. und 11. Corps, die am ersten Tag aus der Schlacht flüchteten, waren vor allem auf verstopfte Rückzugswege und Panik zurückzuführen.

### Benner Hill

Benner Hill wurde von Johnsons Division gegen Ende des ersten Tages erobert und besetzt. Felder mit reifem Korn bedeckten den Kamm. Latimer's Artillerie beschoss von hier aus am zweiten Tag die Artilleriebatterien der USA, ging aber als Verlierer aus dem Duell hervor.

### Culps Hill

Ein bewaldeter Hügel, der sich 180 Fuss über "Rock Creek" erhebt und da und dort durch Felsbrocken mit einer Grösse von bis zu 20 Fuss unterbrochen wird. Der Hügel verankerte die rechte Flanke der Unionlinien. Die Verteidiger verbesserten die ohnehin schon einschüchternde Verteidigungsposition noch durch Brustwehren. Johnsons Division hätte am 2. Tag den Hügel fast genommen, nachdem Unionseinheiten von dort abgezogen wurden um die Krise am linken Flügel zu meistern. Aufgrund der Dunkelheit gelang Johnson das Unterfangen nicht, und am 3. Tag scheiterte er erneut, nachdem beide Seiten Ihre Kräfte über Nacht verstärkt hatten.

### Cemetery Hill

Als südlich von Gettysburg gelegener Friedhof war der Hügel nicht steil, aber mit Steinmauern übersät, welche exzellente Verteidigungspositionen darstellten. Auf dem Gipfel stand eine kleine Obstplantage, die anderen Bäume waren jedoch von Truppen für Verteidigungsanlagen und Lagerfeuer gefällt worden.

### Little Round Top

Der kleinere von zwei Hügeln am Süd-Ende der Kampflinie der Unionstruppen. Der Hügel erhebt sich 150 Fuss über das umliegende Gelände, ausser in Richtung seines südlichen Sattels. Sickles hatte den Auftrag, dieses Ende der Unionlinie zu sichern. Stattdessen verschob er seine Truppen vorwärts in die Position, die im Szenario „Sickles Folly“ („Sickles Torheit“) dargestellt wird. Als er von Longstreets Angriff überrannt wurde, stand die linke Flanke der Union kurz vor dem Zusammenbruch. Dieser konnte in letzter Minute nur durch das Eintreffen von Sykes 5. Corps und einer heldenhaften Verteidigung von Little Round Top durch Vincents Brigade vermieden werden.

### Hügel & Anhöhen

Nur wenige der auf der Karte dargestellten Anhöhen weisen eine Steigung über 5% auf. Ihr Haupteffekt in der Schlacht war, dass die Sichtweiten eingeschränkt wurden. Hügel repräsentieren Gelände welches steil genug ist, um einem Verteidiger einen entscheidenden Vorteil zu verschaffen.

### Bäche & Flüsse

Rock Creek, Willoughby Run und die noch kleineren Wasserläufe waren ein grösseres Hindernis für die Truppen als häufig angenommen wird. Oberhalb des McAllister Damms war der Rock Creek 6 Fuss tief. Eine kleine Gruppe von Männern konnte die Wasserläufe leicht überqueren, aber eine ganze Brigade diszipliniert übersetzen zu lassen, war eine andere Sache. Uferdämme waren steil und mit Büschen bedeckt, in denen sich gegnerische Plankler ausgezeichnet tarnen konnten.

## 3.0 Einheiten

Die Klötzchen repräsentieren die Streitkräfte der USA (blau) und der Konföderierten (grau). „Bögen mit selbstklebenden Einheitsymbolen sind im Spiel enthalten, und müssen zunächst auf die Klötzchen geklebt werden (ein Symbol pro Klötzchen). Dazu sollte das Einheitsymbol zunächst ohne Druck angelegt werden. So bald sichergestellt ist, dass es gerade auf dem Klötzchen positioniert ist, kann es fest angedrückt werden. Im Spiel werden die Klötzchen im Normalfall so hingestellt, dass die Seite mit dem Symbol nur zu jenem Spieler zeigt, der die Einheit befehligt. Für Kämpfe werden die Einheiten *aufgedeckt*, also so nach vorne gekippt, so dass die aktuelle Stärke zum Gegenspieler zeigt.

## 3.1 Eigenschaften der Einheiten

### 3.11 Einheitenstärke

Die aktuelle Stärke jeder Einheit wird durch die Zahl bezeichnet, die sich an der Oberkante des Klötzchens befindet, wenn dieses aufrecht steht. Die Stärke legt fest, mit wie vielen Würfeln (w6) gewürfelt werden darf, wenn die Einheit kämpft. Für eine Einheit der Stärke 4 würden beispielsweise 4 Würfel eingesetzt.

Einheiten können eine Maximalstärke von 4, 3, 2, oder 1 Stärkepunkten haben. Für jeden Treffer, den die Einheit im Kampf erhält, wird das Klötzchen um 90 Grad im Gegenuhrzeigersinn gedreht, und dadurch die aktuelle Kampfstärke verringert.

### 3.12 Qualität im Kampf

Die Qualität einer Einheit im Kampf wird durch einen Buchstaben (Moral) und eine Zahl (Feuerkraft) definiert, also z.B. A1, oder B2. Die Angaben zur Moral bedeuten: gut (A), durchschnittlich (B), oder schlecht (C oder D). In Feuergefechten hat die Moral keinen Einfluss, sie ist aber wichtig bei Nahkämpfen. Die Feuerkraft bezeichnet den maximalen Würfelwurf, bei dem die Einheit in Feuergefechten **und** Nahkämpfen einen Treffer erzielt.

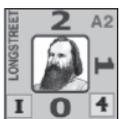
*Beispiel: Eine Einheit mit der Qualität B1 erzielt für jede gewürfelte „1“ einen Treffer. Eine Einheit der Qualität B3 trifft bei jeder 1, 2 oder 3.*

### 3.13 Bewegungspunkte

Die Bewegungspunkte sind nicht auf den Einheiten vermerkt. Die Angaben sind aus der Spielerhilfe ersichtlich.

## 3.2 Einheitentypen

### 3.21 Hauptquartiere



Hauptquartiere repräsentieren einen kommandierenden General, seinen Stab sowie Sicherungseinheiten von 50 bis 100 Mann. Sie haben 8 Bewegungspunkte, und können nicht feuern - ausgenommen im Nahkampf zur Verteidigung.

### 3.22 Infanterie

Das Infanteriesymbol sind gekreuzte Gewehre. Eine Einheit repräsentiert eine Brigade von 600 bis 2400 Mann. Infanterie hat 6 Bewegungspunkte.

### 3.23 Kavallerie

Symbole mit gekreuzten Säbeln sind Kavallerie. Sie repräsentieren berittene Brigaden von 1200 bis 2400 Mann. Kavallerie hat 10 Bewegungspunkte.

### 3.24 Artillerie



Artillerie wird durch gekreuzte Kanonenrohre dargestellt. Sie repräsentieren Brigaden (USA) oder Bataillone (CSA) von 12 bis 24 Kanonen. Artillerie hat 8 Bewegungspunkte, aber wann immer sie sich nicht auf Strassen bewegen, werden alle Bewegungspunkte verdoppelt. Die Feuerkraft ist sowohl für Kurzstanz (grosse Zahl) wie Langstanz (kleine Zahl) angegeben. Wenn sich Artillerie in der Frontlinie aufhält, wird sie *automatisch aufgedeckt*. Artillerie kann nicht in den Nahkampf angreifen. Ausserdem unterliegt sie speziellen Einschränkungen bei der Verteidigung im Nahkampf (7.4).

### 3.25 Berittene Artillerie



Artillerie, die Kavallerieeinheiten zugeteilt ist. Sie funktioniert wie normale Artillerie, verfügt aber über 10 Bewegungspunkte, und

kann aktiv als Angreifer in den Nahkampf übergehen.

## 3.3 Spezialeinheiten

### 3.31 Berdans Scharfschützen

Dies waren Scharfschützen, die sich durch ihre dunkelgrünen Uniformen deutlich von den übrigen Truppen abhoben. Nominell Wards Brigade in Birneys Division (III Corps) unterstellt, operierten Berdans Scharfschützen in Realität als unabhängige Halb-Brigade. Diese A3-Einheit kann normal feuern oder in den Nahkampf übergehen **ohne unter Kommando** zu stehen, allerdings verringert sich die Qualität der Einheit im Nahkampf immer auf A1.

### 3.32 Lockwoods Brigade

Eine noch unerfahrene Brigade, welche vor kurzem dem 12. Corps zugeteilt wurde. Lockwood war rangmässig höher gestellt als andere Brigadekommandeure im Corps. Slocum wollte jedoch den unerfahrenen Lockwood nicht zum Brigadekommandeur ernennen und so wurde die Brigade dem Corpskommandant direkt unterstellt und als Corpsbestand behandelt.

Die meisten Spiele, welche die Schlacht um Gettysburg zum Thema haben, beurteilen die Brigade als qualitativ minderwertig. Tatsächlich hat sie sich am 2. Tag aber auf dem Schlachtfeld bewährt. Hier wird sie als „B2“ geführt.

### Einheitenliste

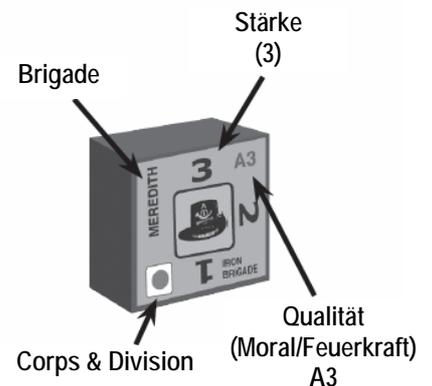
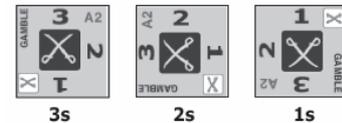
Einheit	USA	CSA
HQs	32	16
Infanterie	52	37
Kavallerie	8	7
Artillerie	13	15
berittene Artillerie	3	1
<b>Total</b>	<b>108</b>	<b>76</b>

### Einheitendaten

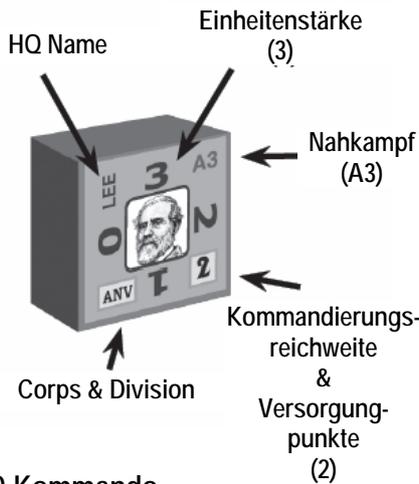
Einheit	BP	Kampf
HQs	8	Nur Nahkampf (V!)
Infanterie	6	Feuer & Nahkampf
Artillerie	8	Feuer & Nahkampf (V!)
Kavallerie	10	Feuer & Nahkampf
berittene Artillerie	10	Feuer & Nahkampf

### Schrittweise Reduktion

Für jeden Treffer, den eine Einheit im Kampf erhält, wird ihre Stärke um einen Schritt reduziert. Dazu wird das Klötzchen um 90 Grad im Gegenuhrzeigersinn gedreht. Das Diagramm zeigt die gleiche Einheit mit den Stärken 3, 2 und 1.



# GETTYSBURG: Badges of Courage™



## 4.0 Kommando

### 4.1 Kommandophase

Die erste Phase jeder Spielerrunde ist die Kommandophase. Kommando wird für Kämpfe (Feuergefechte und Nahkampf) benötigt, aber nicht für die Bewegung von Einheiten.

### 4.2 HQ Hierarchie

#### 4.21 Divisionshauptquartiere (DHQ)

DHQs zeigen eine unions- oder konföderierte Kriegsflagge. Der Spieler der Konföderierten verfügt über neun DHQs, der Spieler der USA 19. DHQs kommandieren Kämpfe und versorgen Einheiten ihrer Division.

#### 4.22 Corpshauptquartiere (CHQ)

CHQs zeigen das Porträt ihres historischen Kommandeurs. Der CSA Spieler hat drei CHQs, der USA Spieler sieben. CHQs versorgen (keine Kämpfe!) Einheiten ihres Corps, am effizientesten indem sie DHQs innerhalb ihrer Kommandierungsreichweite versorgen.

#### 4.23 Armeehauptquartiere (AHQ)

Beide Seiten haben ein Armeehauptquartier. Sie versorgen (keine Kämpfe!) beliebige Einheiten in ihrer Kommandierungsreichweite, am effizientesten indem sie CHQs aufwerten. AHQs selber können nur durch Nachnachschiebung versorgt werden.

#### 4.24 Artilleriehauptquartiere

Beide Seiten verfügen über je ein Artilleriehauptquartier, welches jede Artillerieeinheit innerhalb der Kommandierungsreichweite versorgen oder für Feuergefechte kommandieren kann. Ausnahme sind berittene Artillerieeinheiten. Artilleriehauptquartiere werden durch das AHQ versorgt.

#### 4.25 Kavalleriehauptquartiere

Beide Seiten verfügen über je ein Kavallerie CHQ, welches Kavallerie und berittene Artillerie kommandiert und versorgt. Der Unionsspieler hat ausserdem drei Kavallerie DHQs die normal innerhalb ihrer Division funktionieren. Kavallerie CHQs werden durch das AHQ versorgt.

### 4.3 HQ Aktivierung

In der Kommandophase kann der aktive Spieler beliebige DHQs aktivieren (aufdecken). DHQs dürfen sich dabei in ein angrenzendes, *freundliches* Feld verschieben, müssen dabei aber dessen Kapazität beachten. Einheiten der gleichen Division, die sich *jetzt* innerhalb der Kommandierungsreichweite eines aktivierten DHQs befinden, stehen bis und mit der Nahkampfphase *unter Kommando*.

Nach Abschluss der Nahkampfphase werden alle aktivierten DHQs um einen Stärkepunkt verringert. Sie dürfen für Versorgungszwecke erneut aktiviert werden. HQs der Stärke „0“ dürfen nicht aktiviert, aber durch Versorgung ihrerseits aufgewertet werden.

### 4.4 Corpsbestand

Beide Seiten verfügen über Einheiten (meistens Artillerie), welche direkt dem Corps unterstellt sind und von Divisionskommandeuren angefordert werden können. Sie tragen das gleiche Symbol wie das CHQ. Diese Einheiten können durch jedes aktive DHQ des Corps (wenn sie in dessen Reichweite sind) kommandiert werden. Die *Versorgung* dieser Einheiten erfolgt aber nur über das entsprechende CHQ oder AHQ.

### 4.5 Kommandierungsreichweite

Alle HQs haben eine Kommandierungsreichweite, (rechts unten). Diese kann durch freundliche oder neutrale Felder, jedoch *nie durch feindliche* Felder verlaufen (siehe 6.6).

### 4.6 Dienstalter

Früh im Spiel, bevor die AHQs das Feld erreichen, funktioniert das dienstälteste CHQ als temporäres AHQ. Dieses wird abgelöst, so bald ein dienstälterer Offizier das Schlachtfeld betritt. Temporäre AHQs haben dieselben Eigenschaften wie das AHQ, verwenden aber ihre eigenen Kommandoreichweiten und Versorgungswerte.

Die Dienstalter-Hierarchie ist in der Seitenspalte dargestellt. Siehe auch die „Hancock“-Option.

### 4.61 HQ Eliminierung

HQs werden in Kämpfen wie normale Einheiten eliminiert. Der nächste, dienstälteste Offizier der auf dem Feld anwesend ist, übernimmt das Kommando.

Ein eliminiertes DHQ wird mit der Stärke „0“ in der nächsten freundlichen Nachschubphase kostenlos im Feld des übergeordneten CHQs (oder AHQ, falls das CHQ noch nicht auf dem Feld ist) wieder aufgebaut. Der gegnerische Spieler erhält ein Ersatzklötzchen („Fallen“) für die Siegpunktberechnung.

Ein eliminiertes CHQ wird nicht ersetzt. Der dienstälteste, auf dem Feld anwesende Divisionskommandeur des entsprechenden Corps übernimmt seine Funktion, kommandiert aber weiterhin auch seine eigene Division. Ein eliminiertes AHQ wird nicht ersetzt. Das dienstälteste, auf dem Feld anwesende CHQ wird neues AHQ, sein dienstältestes DHQ wird CHQ.

### Kommandohierarchie

USA	CSA
AHQ MEADE	AHQ LEE
1. Slocum (XII) <i>Williams</i>	1. Longstreet (I) <i>McLaws</i>
2. Sedgewick (VI) <i>Newton</i>	2. Ewell (II) <i>Early</i>
3. Reynolds (I) <i>Doubleday</i>	3. Hill (III) <i>Anderson</i>
4. Howard (XI) <i>Schurz</i>	4. Stuart (Kavallerie) <i>Hampton</i>
5. Hancock (II) <i>Gibbon</i>	
6. Sickles (III) <i>Birney</i>	
7. Sykes (V) <i>Ayres</i>	
8. Pleasanton (Kavallerie) <i>Buford</i>	

CHQs sind nach Dienstalter aufgelistet. Ein gefallenes CHQ wird durch das dienstälteste DHQ (kursiv) des Corps ersetzt. DHQ Williams ersetzt also z.B. das gefallene CHQ Slocum.

### Die „Hancock-Option“

Reynolds kommandierte die Unionstruppen bei Gettysburg bis er von einem Scharfschützen um 10.30 am ersten Tag tödlich getroffen wurde. Howard wurde Armeekommandeur bis Hancock, der von Meade geschickt wurde als er von Reynolds Tod erfuhr, auf dem Feld eintraf (ca. 4 pm). Hancock war Howard rangmässig unterstellt, genoss jedoch das Vertrauen von Meade. General Slocum erschien um 6pm mit seinem 12. Corps und Hancock verliess das Feld nachdem er das Kommando an Slocum übergeben hatte. Armeekommandeur Meade selber erschien erst um 3am am zweiten Tag. Im Verlauf des ersten Tages wurde die Unionsarmee also von Reynolds, Howard, Hancock und schliesslich Slocum kommandiert.

Der Spieler der Union hat die Option, ein gefallenes CHQ durch Hancock zu ersetzen. Dieser kommt 4 Stunden später bei der Zugangsstrasse „Taneytown Road“ an und funktioniert als Ersatz CHQ (eventuell AHQ) bis Meade eintrifft.

### USA Reserve-Artillerie

Unions Reserve-Artillerie wird durch Hunt kommandiert, der auch jede andere Artillerieeinheit befehligen und versorgen kann (mit Ausnahme von berittener Artillerie). US-Reserveartillerie kann von *jedem Unions-DHQ* kommandiert werden.

### CSA Artillerie HQ

Der offizielle Kommandeur der konföderierten Artillerie war Pendleton. Er war ein guter Administrator, jedoch ein schlechter „Kriegsherr“. In gegenseitiger Übereinstimmung wurde die Führungsrolle an Alexander übergeben, dem dienstältesten Artilleriekommandeur aus Longstreets I. Corps. Das Alexander HQ kann alle CSA Artillerieeinheiten kommandieren und versorgen. Das Artilleriehauptquartier wird durch Lee versorgt, nicht durch Longstreet.

## 5.0 Feuergefechte

### 5.1 Feuerphase

Die Feuerphase folgt auf die Kommandophase. Nur Einheiten innerhalb der Kommandoreichweite ihres aktivierten DHQs dürfen feuern. DHQs müssen aktiviert werden, bevor die Feuerphase beginnt.

Kavallerie und Infanterie feuern nur in benachbarte Felder. Artillerie hat eine Reichweite von bis zu 3 Feldern (siehe 5.3).

### 5.2 Einheiten feuern

Feuernde Einheit werden aufgedeckt. Danach wird mit so vielen Würfeln gewürfelt, wie es der Stärke der Einheit entspricht. Für jeden Würfel, der eine Augenzahl kleiner oder gleich der Feuerkraft zeigt, wird ein Treffer erzielt.

*Beispiel: Eine Infanterie der Stärke 3 und Qualität B2 feuert. 3 Würfel werden gerollt, jede „1“ oder „2“ ist ein Treffer. Andere Würfelresultate haben keine Auswirkung.*

### 5.2.1 Feuerlimiten

Nur *eine* (1) Einheit darf aus jeder Hexseite ihres Feldes feuern. Mehrere Einheiten in einem Feld dürfen aus verschiedenen Hexseiten feuern.

### 5.2.2 Geländeeffekte

Einige Geländearten bewirken eine Reduktion der Feuerkraft. Feuert eine Einheit z.B. durch eine bewaldete Hexseite, wird die Feuerkraft um 1 reduziert (B2 = B1). Diese Auswirkungen sind kumulativ. Eine bewaldete Hexseite mit einem Fluss würde -2 bewirken (z.B. A3=A1). Siehe Spielerhilfe!

### 5.2.3 Treffer

Gegnerische Einheiten können nicht einzeln als Ziele gewählt werden. Jeder Treffer wird sofort der *stärksten* gegnerischen Einheit im Zielfeld zugefügt. Weisen mehrere Einheiten die gleiche Stärke auf, wird eine davon vom „Besitzer“ ausgewählt. Einheiten im Zielfeld bleiben verdeckt.

Eine Ausnahme tritt ein, wenn aufgedeckte Artillerieeinheiten im Zielfeld anwesend sind. In diesem Fall kann der aktive Spieler wählen, ob er diese Artillerieeinheiten, oder die verdeckten Einheiten beschiesst (6.63). Treffer werden *nur* der Zielgruppe zugefügt (überschüssige Treffer verfallen).

*Achtung: Feuergefechte laufen nicht simultan ab. Verluste werden sofort entfernt.*

### 5.2.4 Doppelte Verteidigung

Einige Hexfelder (*nicht* Hexseiten) geben den verteidigenden Einheiten *doppelte Verteidigung* (D2). Das bedeutet, dass zwei Treffer notwendig sind, um eine Einheit um einen Stärkepunkt zu reduzieren. Jeder Treffer wird als „Halbtreffer“ behandelt, der nächste Treffer *muss* derselben Einheit zugefügt werden.

Eventuelle Halbtreffer verfallen nach Ende der Feuerphase (ohne Auswirkung auf Nahkämpfe).

*Doppelte Verteidigung* gilt *nicht* für den Nahkampf. Alle Einheiten verteidigen normal (D1).

## 5.3 Artilleriefeuer

### 5.3.1 Artilleriereichweite

Artillerie darf bis zu drei (3) Felder weit feuern. Die Einheiten müssen *unter Kommando* stehen, und eine freie Sichtlinie zum Zielfeld haben.

Kurzdistanz ist ein Hexfeld, Langdistanz sind 2 bis 3 Hexfelder. Zwei Angaben für Feuerkraft sind auf Artillerieeinheiten vermerkt, die grössere Zahl für Kurzdistanz, die kleinere für Langdistanz. Eine Artillerieeinheit der Qualität A3<sup>1</sup> feuert also A3 auf Kurzdistanz und A1 auf Langdistanz.

Artillerie darf *immer* Einheiten in benachbarten Feldern beschieszen (Effekte durch Gelände gelten auch hier).

Geländeeffekte durch Hexseiten (ausser Sichtlinie) werden beim Feuern auf *Langdistanz ignoriert*.

### 5.3.2 Rückzug nach Treffer

Durch Artilleriefeuer auf Langdistanz können gegnerische Einheiten nicht direkt eliminiert werden. Würde eine Einheit ihren letzten Stärkepunkt durch Artilleriefeuer auf Langdistanz verlieren, wird sie stattdessen zurückgedrängt. Die Einheit muss sich in ein angrenzendes, *freundliches* Hexfeld zurückziehen. Existiert kein solches, oder sind alle vorhandenen bis zu ihrer Kapazität besetzt, wird die Einheit eliminiert.

### 5.3.3 Sichtlinie

Bei Artilleriefeuer auf Langdistanz darf die Sichtlinie zum Ziel durch dazwischen liegendes Gelände nicht blockiert werden. Blockierendes Gelände sind *höher gelegene Hexfelder, Wald* oder *Stadtfelder*. Bäche, Flüsse, Sümpfe, Strassen, sowie freundliche und feindliche Einheiten blockieren die Sicht *nicht*.

Sind feuernde Einheit und Ziel auf der gleichen Höhe, existiert eine Sichtlinie dann, wenn kein höher gelegenes Gelände dazwischen liegt.

Sind feuernde Einheit und das Zielfeld *nicht* auf gleicher Höhe, so gilt:

Liegt das Zielfeld *höher*, muss es *näher* oder *gleich weit* zum blockierenden Gelände liegen, wie die feuernde Einheit.

Liegt das Zielfeld *tief*, muss es *weiter* oder *gleich weit* entfernt zum blockierenden Gelände liegen, wie die feuernde Einheit.

Ein Feuerkegel (Diagramm) definiert die sieben möglichen Zielfelder, beim Feuern einer Artillerieeinheit aus einer spezifischen Hexseite.

#### Sichtlinie (Diagramm)

*Eine Artillerieeinheit der USA in Hex Q10 hat eine Reihe möglicher Ziele. Der „Kegel“ für das Feuern durch eine bestimmte Hexseite ist abgebildet.*

*R12 ist auf gleicher Höhe, ohne blockierendes Gelände.*

*S12 ist auf gleicher Höhe, hat aber doppelte Verteidigung, da sich die Einheit im Wald befindet.*

*S11 ist tiefer gelegen, ohne blockierendes Gelände.*

*S13 ist tiefer gelegen, die Sicht wird aber durch das höher gelegene Gelände bei R12 und S12 blockiert. Dieses Feld kann nicht beschossen werden.*

### Doppelte Verteidigung

Die Auswirkungen der doppelten Verteidigung (D2) sind grösser, als nur „doppelt“. Wenn eine verteidigende Einheit nur einen „Halbtreffer“ einstecken muss, wird dieser nach der Feuerphase neutralisiert. Diese neutralisierten Treffer bewirken, dass der tatsächliche Koeffizient ungefähr 2.5 beträgt.

D2 gilt nicht für Nahkämpfe, da Wälder und Geröll/Felsen im Nahkampf auch für den Verteidiger problematisch sind. Sie bieten zwar Schutz, aber auch dem Angreifer Deckung. Die heroischen Kampfhandlungen zwischen dem 15. Alabama und 20. Maine um die Kontrolle von „Little Round Top“ illustrieren diesen Sachverhalt. Das konföderierte Regiment arbeitete sich unter der Deckung der umliegenden Bäume bis auf 100 Yard an die überraschten Unionstruppen heran und stürmte los.

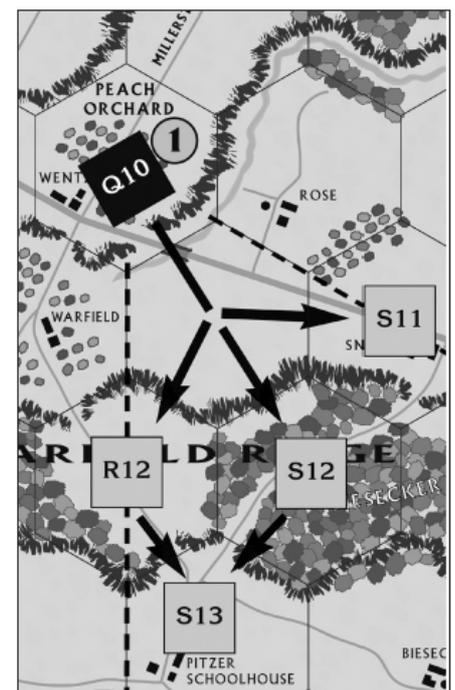
### Geländehöhe & Sichtlinien

Bei der Bestimmung der Geländehöhe sollte nur das Gelände betrachtet werden, das auch für die Sichtlinie relevant ist. Zum Beispiel beträgt die Höhe von Blocher Knoll (D5) nicht +1, wenn man das Feld über die beiden Hexseiten ohne Böschung beschiesst. Generell kann gesagt werden, dass eine Sichtlinie besteht, wenn:

- das Ziel angrenzend ist
- das Ziel auf gleicher Höhe und dazwischen liegendes, blockierendes Gelände tiefer ist
- das Ziel höher und näher (oder in gleicher Distanz) von blockierendem Gelände ist
- das Ziel tiefer und weiter (oder in gleicher Distanz) von blockierendem Gelände ist

### Feuerlinie

Um die Bestimmung von blockierendem Gelände zu erleichtern sollte die Feuerlinie zunächst in das erste anliegende Hexfeld geführt werden. Danach kann die Feuerlinie wie im Diagramm dargestellt innerhalb des Feuerkegels bis zum Zielfeld (7 mögliche Felder) weitergeführt werden. Eine freie Sichtlinie existiert, wenn das Zielfeld über nicht blockierendes Gelände erreicht werden kann. Diese Methode klärt zum Beispiel eindeutig, dass S11 nicht durch die Obstplantage im Nordosten verdeckt wird.



## 6.0 Bewegung

### 6.1 Bewegungsphase

Während der Bewegungsphase darf der aktive Spieler beliebige Einheiten bewegen. Ausgenommen sind Einheiten, die in der Kommandophase aktiviert wurden (DHQs), oder in der Feuerphase gefeuert haben. Während der Bewegungsphase des aktiven Spielers, darf der passive Spieler keine Einheiten bewegen.

### 6.2 Kapazität

"Kapazität" bezeichnet die maximale Anzahl an Einheiten, die sich in einem Hexfeld aufhalten dürfen. Die Kapazitäten der verschiedenen Geländearten sind in der Spielerhilfe aufgelistet. Die Kapazität betrifft alle Einheiten, inklusive HQs. Sie muss am Ende jeder Phase eingehalten sein. Überzählige Einheiten werden eliminiert.

Während eines Nahkampfes unterliegt der Angreifer der gleichen Kapazität wie der Verteidiger. Es können also z.B. maximal drei Einheiten in ein bewaldetes Hexfeld angreifen

### 6.3 Bewegungspunkte (BP)

Alle Einheiten haben eine maximale Bewegungsreichweite (siehe Spielerhilfe). Diese Reichweite wird als Bewegungspunkte (BP) angegeben. Die Einheiten verbrauchen BPs in Abhängigkeit der *Hexseiten*, die sie überqueren. Sie dürfen dabei nie mehr als ihre maximale Anzahl an BPs verbrauchen. Sie dürfen auch weniger BPs ausgeben, aber überzählige BPs aus einer Runde werden *nicht* in die nächste Runde übertragen.

### 6.4 Gelände und Bewegung

Die Anzahl verbrauchter Bewegungspunkte richtet sich nach dem Gelände der überquerten *Hexseiten*. Eine Einheit verbraucht 2 BPs, für das Überqueren einer „offene“ Hexseite. Eine Einheit mit 6BPs könnte sich also beispielsweise über drei (3) offene Hexseiten bewegen.

Mit Ausnahme der Bewegung auf Strassen verbraucht jede überquerte Hexseite mindestens 2 BPs. Wird eine Hexseite überquert, die anderes Gelände enthält, so werden die benötigten BPs summiert. Beispiele sind in der Seitenspalte dargestellt. Eine Einheit kann sich immer mindestens in das Nachbarfeld bewegen, unabhängig vom Gelände.

### 6.5 Bewegung auf Strassen

Es gibt zwei Klassen von Strassen: Hauptstrassen (dicker) und Nebenstrassen (dünner). Die Bewegung über Hauptstrassen kostet 1 BP pro Hexseite, Nebenstrassen 2 BPs. Bei der Bewegung auf Strassen werden die Bewegungskosten für anderes Gelände ignoriert. Eine Infanterieeinheit darf sich also z.B. entlang einer Hauptstrasse 6 Felder weit bewegen, egal welches andere Gelände dabei überquert wird.

Verlaufen zwei unabhängige Strassen durch das gleiche Hexfeld so kostet der Wechsel von einer auf die andere Strasse einen (1) zusätzlichen BP.

*Beispiel: Cemetery Hill (J6): betreten durch J5, verlassen nach J7 kostet insgesamt 3 BPs*

### 6.6 Hex Kontrolle

Die Kontrolle über Hexfelder wird durch die Position der Einheiten zu Beginn einer Spielerrunde bestimmt. Sie ist relevant für die Verschiebung von DHQs bei Aktivierung (nur in freundliche Hexfelder), die Kommandoreichweite (nicht durch feindliche Hexfelder), Rückzüge nach Nahkämpfen (nur in freundliche Hexfelder) und die Kontrolle von geografischen Siegpunkten.

#### 6.61 Kontrollzonen (ZOC)

Alle umliegenden, freien Hexfelder um eine Einheit sind die Kontrollzone dieser Einheit. Jedes Hexfeld auf der Karte ist entweder *freundlich*, *feindlich* oder *neutral*.

*Freundlich:* Hexfelder die durch freundliche Einheiten besetzt sind, oder leere Felder, die nur an Felder mit freundlichen Einheiten grenzen.

*Neutral:* Leere Felder, mit Ausnahme aller freundlichen und feindlichen Felder. Ein leeres Feld, das zu freundlichen *und* feindlichen Einheiten benachbart ist, ist *ebenfalls* neutral.

*Feindlich:* Für den Gegner freundliche Felder.

ZOCs erstrecken sich nicht in Felder, die von gegnerischen Einheiten besetzt sind.

Einheiten, die eine gegnerische ZOC betreten, können sich nicht weiter bewegen. Das gilt auch für Bewegungen innerhalb gegnerischer ZOCs.

Die Kontrolle von Hexfeldern ändert sich erst am *Ende* der Runde des aktiven Spielers. Ein Hexfeld das aufgrund der aktuellen Situation (z.B. nach der Bewegungsphase) neutral aussieht, kann in Wahrheit bis zum Ende der Runde noch feindlich sein.

#### 6.62 Frontfelder

Alle Hexfelder die an feindliche Einheiten grenzen sind Frontfelder. Jede Hexseite eines Frontfeldes hat eine Bewegungsmitte von zwei Einheiten. Es können sich also pro Hexseite maximal zwei Einheiten hinein, hinaus, oder eine hinein und eine hinaus bewegen. Alle Einheiten die sich in ein Frontfeld oder innerhalb von Frontfeldern bewegen, dürfen sich nicht weiter bewegen.

#### 6.63 Artillerie in der Frontlinie

Artillerieeinheiten müssen aufgedeckt werden, so bald sie eine gegnerische ZOC oder ein Frontlinienfeld betreten. Sie bleiben aufgedeckt, bis sie sich nicht mehr in einem Frontlinienfeld/ZOC befinden und werden dann in der nächsten Nachschubphase wieder verdeckt.

Das Aufdecken gilt für beide Spieler, aber der passive Spieler deckt seine Artillerieeinheiten, die neu in einer Frontlinie stehen, erst auf, wenn alle Bewegungen des aktiven Spielers abgeschlossen sind.

Aufgedeckte Artillerieeinheiten dürfen von feuernden Einheiten gezielt unter Beschuss genommen werden. Sämtliche Treffer werden dann nur diesen Artillerieeinheiten zugefügt (überschüssige Treffer verfallen).

### Bewegungsbeispiele

Offen: 2BP (Basiskosten)

Wald: +1 = 3BP

Bach: +1 = 3BP

Fluss: +2 = 4BP

Sumpf +3 =5BP

Böschung: +1 = 3BP

Hügel: +3 = 5BP

Wald + Bach: = 4BP

Wald + Fluss: = 5BP

Wald + Böschung: = 4BP

Wald + Hügel: = 6BP

Wald + Fluss +Hügel = 8BP

Die Auswirkungen bei Böschung und Hügel gelten nur bei Aufwärtsbewegungen.

Unabhängig vom Gelände kostet die Bewegung auf Hauptstrassen 1BP, auf Nebenstrassen 2 BP. Brücken und Furten werden für Bewegungszwecke als Fortsetzung ihrer Strassen behandelt. Sie verursachen keine zusätzlichen Kosten.

### Frontfelder

Frontfelder funktionieren ähnlich wie ZOCs, mit der Ausnahme, dass sie auch von freundlichen Einheiten besetzte Felder beinhalten. Die Bewegungsmitte beziehen sich auf die Bewegung hinein, hinaus und innerhalb von Frontfeldern. Diese Limiten simulieren die Schwierigkeiten, grössere Truppenverbände unter den Augen des Gegners zu bewegen.

## 6.7 Zugangsstrassen

Eintreffende Verstärkungen, tun dies während der Bewegungsphase auf den markierten Zugangsstrassen. Die Einheiten betreten die Karte auf der im Szenario genannten, und/oder auf einer benachbarten Zugangsstrasse (Strassen ohne „Zugangssymbol“ dürfen dazu nicht verwendet werden). Verstärkungen dürfen zwischen möglichen Zugangsstrassen aufgeteilt werden, aber die Divisionsintegrität muss gewahrt bleiben (Einheiten der gleichen Division bleiben zusammen).

Das Betreten des ersten Feldes am Kartenrand (Eintrittsfeld) gilt als erste Bewegung. Handelt es sich um eine Nebenstrasse, kostet das Betreten 2BP, sonst 1 BP.

Der aktive Spieler darf Einheiten auch direkt auf zur Zugangsstrasse angrenzenden Felder auf das Spielfeld bringen. Bei „halben Feldern“ (Hexseite nicht sichtbar) richten sich die Kosten nach dem Gelände des Hexfeldes, also 2 BP's für offene, 3 BP's für bewaldete Felder. Sollten Eintrittsfelder durch gegnerische Einheiten besetzt sein, dürfen ein bis zwei eigene Einheiten pro besetztem Eintrittsfeld in den Nahkampf übergehen und einen (1) normalen Nahkampf durchführen. In diesem speziellen Fall müssen die Einheiten nicht unter Kommando stehen. Der Angreifer darf sich neben die Karte zurückziehen.

Die Einschränkungen für Frontlinien-Hexseiten (6.62) haben am Kartenrand keine Gültigkeit, aber Einheiten dürfen sich auch hier nicht weiterbewegen, wenn sie eine gegnerische ZOC betreten.

## 7.0 Nahkämpfe

### 7.1 Nahkampfphase

Einheiten in der Frontlinie dürfen, anstatt zu feuern, während der Bewegungsphase in ein angrenzendes, feindliches Feld angreifen (Nahkampf). Die Einheit muss dabei unter Kommando stehen. Eine Ausnahme ist unter 7.8 beschrieben.

Nur eine Einheit darf sich pro Hexseite in den Nahkampf bewegen. Hexseiten, die schon in der Feuerphase „benutzt“ wurden, dürfen aber auch für Nahkämpfe verwendet werden.

Die Anzahl an Einheiten in einem Nahkampf darf die Kapazität des Feldes nicht überschreiten. Diese Limite gilt für beide Spieler einzeln (siehe 6.2).

Nahkämpfe werden Hex für Hex, in der Reihenfolge wie vom aktiven Spieler gewünscht, abgewickelt. Allerdings erst, nachdem die Bewegungsphase abgeschlossen ist. Im Nahkampf werden *alle* Einheiten aufgedeckt.

Nach Abschluss der Nahkampfphase verlieren alle aktivierten DHQ's einen Stärkepunkt.

### 7.2 Nahkampfrunden

Nahkämpfe werden über eine (1) bis drei (3) Runden gekämpft. Jede Einheit hat einen Kampfzug pro Runde. Wenn sie am Zug ist, darf jede Einheit entweder kämpfen, oder sich zurück ziehen. Der Ablauf der Kampfzüge richtet sich nach der Qualität, genauer der Moral der Einheiten. Alle „A“-Einheiten haben Vorrang vor den „B“-, diese

vor den „C“-, und als letzte die „D“-Einheiten. Verteidigende „A“-Einheiten haben Vorrang vor angreifenden „A“-Einheiten, und so weiter.

Nach der ersten Runde wird der Vorgang für Runde zwei wiederholt. Falls der Angreifer nicht vorher gewinnt, muss er seine Einheiten spätestens in Runde drei zurückziehen (7.7), das heisst: angreifende Einheiten dürfen in Runde drei nicht feuern, sondern müssen sich zurückziehen.

### 7.3 Gelände und Nahkämpfe

Strassen dürfen für Nahkämpfe nicht benutzt werden. Ist eine Strasse vorhanden, wird diese ignoriert und es gilt das sonstige Gelände.

Geländeeffekte auf Nahkämpfe werden durch die überquerte Hexseite bestimmt. Diese sind kumulativ. Wird also ein feindliches Feld über eine bewaldete Hexseite mit einer Böschung angegriffen, so beträgt der Effekt -2 (A3=A1). Nur der Angreifer ist von diesen Effekten betroffen, und sie gelten *nur für die erste Nahkampfrunde*.

In Nahkämpfen gibt es *keine* doppelte Verteilung.

### 7.4 Artillerie im Nahkampf

Artillerie darf nicht aktiv in den Nahkampf übergehen. Sie verteidigen normal mit A3 oder B3, nach der ersten Nahkampfrunde werden Artillerieeinheiten jedoch zu A1 oder B1 reduziert.

*Berittene Artillerie* darf aktiv in den Nahkampf übergehen, aber auch sie hat nach der ersten Runde reduzierte Feuerkraft (analog Artillerie).

### 7.5 HQs im Nahkampf

HQs verteidigen im Nahkampf wie andere Einheiten gemäss ihrer Stärke, Moral und Feuerkraft. Da sie zusätzlich die Stärke „0“ aufweisen, werden sie immer als letzte eliminiert. HQs dürfen nicht aktiv in den Nahkampf angreifen.

### 7.6 Kavallerie in Nahkämpfen

Kavallerieeinheiten, die aktiv in Nahkämpfe angreifen, reduzieren ihre Feuerkraft um 1 (A2=A1). Verteidigende Kavallerie erhöht die Feuerkraft um 1 (A2=A3). Beide Effekte gelten jedoch nur für die *erste* Nahkampfrunde!

### 7.7 Rückzug bei Nahkämpfen

Angreifende Einheiten müssen sich immer in das angrenzende Feld zurückziehen, aus dem sie angegriffen haben. Verteidigende Einheiten, die sich zurückziehen, müssen sich in ein angrenzendes, freundliches Feld zurückziehen. Sollte ein solches nicht vorhanden sein, dürfen sie sich in ein neutrales Feld zurückziehen. Einheiten dürfen sich nie in ein feindliches Hexfeld, oder in einen noch nicht abgewickelten Nahkampf zurückziehen. Maximal eine (1) Einheit *pro Hexseite* darf sich jede Nahkampfrunde zurückziehen.

### 7.8 Nicht-unterstützte Nahkämpfe

Während der Bewegungsphase dürfen ausser den normalen Nahkämpfen auch „nicht unterstützte“ Nahkämpfe initiiert werden. Diese benötigen kein HQ Kommando, sind aber auf eine (1) Einheit *pro Nahkampf-Feld* begrenzt und dauern nur

### Kolonnen und Linien (optional)

Im Bürgerkrieg kämpfte Infanterie in Linienformation und bewegte sich in Kolonnenformation. Die Spieler können annehmen, dass sich die Einheiten immer in Linienformation befinden, ausser, wenn sie markiert (Symbolseite nach unten) werden. Solche Einheiten befinden sich in Kolonnen. Dies hat folgende Auswirkungen:

*Um von einer Formation in die andere zu wechseln, benötigt eine Einheit 50% ihrer Bewegungspunkte. Sie benötigt 100%, wenn sie sich in einem Frontfeld befindet.*

*Nur Einheiten in Kolonnenformation dürfen Strassen benutzen. Einheiten in Linien verwenden die Effekte des sonstigen Geländes im Hex.*

*Felder, in welchen sich eine Einheit in Kolonnenformation aufhält, haben eine Kapazität von 1. Einheiten in Kolonne dürfen kein Hex mit einer anderen freundlichen Einheit betreten, Einheiten in Linie dürfen kein Feld betreten, welches eine (freundliche) Einheit in Kolonne enthält.*

*Einheiten in Kolonne können nicht feuern. Im Nahkampf ziehen sie sich zurück, oder wechseln während der ersten Nahkampfrunde in Linienformation.*

Einheiten betreten die Karte in Linien oder Kolonnenformation – nach Wunsch des Spielers.

### Zugangsstrassen

Das Symbol für Zugangsstrassen ist:



Andere Strassen ohne dieses Symbol sind keine gültigen Zugangsstrassen.

### Nahkampfbeispiel

Die Union verteidigt ein offenes Feld mit drei Einheiten: B3 Infanterie, C2 Infanterie, and A3 Artillerie. Die Konföderierten greifen mit zwei Einheiten an: A3 Infanterie (durch eine bewaldete Hexseite) und B2 Infanterie (durch eine offene Hexseite).

Der Ablauf der drei Nahkampfrunden würde lauten:

Runde 1	Runde 2	Runde 3
USA A3 Art	2USA A1 Art	2USA A1 Art
1CSA A3 Inf	CSA A3 Inf	3CSA A3 Inf
USA B3 Inf	USA B3 Inf	USA B3 Inf
CSA B2 Inf	CSA B2 Inf	3CSA B2 Inf
USA C2 Inf	USA C2 Inf	USA C2 Inf

<sup>1</sup> Kämpft als A2 in der ersten Runde, da eine bewaldete Hexseite überquert wurde.

<sup>2</sup> Kämpft als A1 in den Runden 2 und 3.

<sup>3</sup> Muss sich in Runde drei zurückziehen anstatt zu feuern.

### Rückzug nach Nahkampf

Die Kontrolle über Hexfelder ändert sich erst am Ende der Spielerrunde des aktiven Spielers. Ein Feld, welches jetzt durch eine seiner Einheiten besetzt ist, kann sich zum Zeitpunkt des Rückzuges immer noch unter feindlicher Kontrolle befinden.

# GETTYSBURG: Badges of Courage™

zwei (2) Runden (der Angreifer muss sich in der zweiten Runde zurück ziehen).

Einheiten ohne Kommando dürfen nicht dazu verwendet werden, „normale“ (unterstützte) Nahkämpfe zu verstärken. Auch nicht-unterstützte Nahkämpfe werden erst nach Beendigung der Bewegungsphase abgewickelt.

## 7.9 Umgruppierung

Einheiten die einen Nahkampf gewinnen, dürfen sich sofort danach Umgruppieren. Das bedeutet, sie dürfen sich in angrenzende freundliche Felder zurückziehen und/oder das Feld, in dem der Kampf stattgefunden hat, darf aus angrenzenden Feldern verstärkt werden. Die Limite beträgt eine (1) Einheit in/aus jeder Hexseite des Feldes, in dem der Nahkampf stattgefunden hat, d.h. eine Hexseite, über die sich eine Einheit zurückzieht, kann nicht von einer anderen Einheit benutzt werden um das Feld zu betreten. Einheiten dürfen sich nicht in neutrale oder feindliche Felder zurückziehen.

## 8.0 Versorgung

### 8.1 Versorgungsphase

Alle aufgedeckten Einheiten beider Spieler werden wieder senkrecht gestellt, damit sie für den Gegner nicht einsehbar sind. Ausgenommen sind Artillerieeinheiten, die sich in Frontlinien befinden.

Der aktive Spieler darf nun beliebige HQs zu Versorgungszwecken aktivieren (aufdecken). DHQs, welche schon in der Kommandophase aktiviert wurden, dürfen auch in der Versorgungsphase aktiviert werden. HQs können sich in ein angrenzendes Feld bewegen, und dort aktiviert werden.

### 8.2 Versorgungspunkte (SP)

Auf jedem HQ-Symbol ist dessen Versorgungswert aufgeführt. Der Wert entspricht der Kommandoreichweite. Diese Punktzahl steht dem HQ zu Verfügung, um Einheiten der gleichen Organisation zu versorgen:

DHQs können Einheiten der gleichen Division versorgen.

CHQs können Einheiten des gleichen Corps versorgen. Nur ein CHQ (oder AHQ) kann ein DHQ versorgen.

AHQs können beliebige Einheiten versorgen. Nur ein AHQ kann ein CHQ versorgen. Das AHQ seinerseits kann nur durch Nachnachschiebung (9.73) versorgt werden.

### 8.3 Versorgung von Einheiten

Versorgungspunkte (SP) verstärken geschwächte Einheiten. DHQs können für Kampzzwecke aktiviert werden und in der Versorgungsphase der gleichen Runde versorgt werden. Eine Einheit darf bei Tag nie mehr als einen (1) SP pro Versorgungsphase erhalten.

Jeder SP kann eine (1) Einheit um einen (1) Stärkepunkt erhöhen, wobei folgende Voraussetzungen gelten:

**Kommandoreichweite:** Die Einheit muss sich innerhalb der Kommandoreichweite des versor-

genden HQs aufhalten. Die Kommandoreichweite wird von feindlichen Feldern unterbrochen.

**Frontlinie:** Die Verstärkung von Einheiten in der Frontlinie kostet 2 SP (Einheiten ausserhalb der Frontlinie kosten 1 SP).

**Aktive HQs:** Alle momentan für Versorgungszwecke aktivierten HQs dürfen ihrerseits in dieser Versorgungsphase *keinen* Nachschub erhalten. Ein aktiviertes CHQ kann also beispielsweise nicht gleichzeitig durch das AHQ versorgt werden.

### 8.4 Nachtversorgung

Während der Versorgungsphase einer Nachtrunde erhalten die beiden Spieler folgende Nachschubpunkte:

**CSA: 12 SP**

**USA: 16 SP**

Anders als in normalen Versorgungsphasen dürfen Einheiten während der Nacht auch um *mehr* als einen Stärkepunkt aufgewertet werden. Jeder Stärkepunkt kostet 2 SP in Frontfeldern, und 1 SP in allen anderen Feldern.

Kommandoreichweiten spielen für die Nachtversorgung keine Rolle. Um aber Versorgung zu erhalten, müssen Einheiten der USA eine offene Versorgungslinie zum „Baltimore Pike“ Eintrittsfeld (L10), CSA Einheiten zum „Cashtown Pike“ Eintrittsfeld (H14) haben. Eine offene Versorgungslinie ist eine beliebige Verbindung durch Hexfelder, die *nicht feindlich* sind.

## 9.0 Szenarien

### 9.1 Siegpunkte

Siegpunkte (VP) werden für das Halten bestimmter geografischer Ziele auf der Karte, und die Eliminierung feindlicher Einheiten vergeben. Am Ende jedes Tages zählt der CSA-Spieler seine Siegpunkte.

**10+ Sieg für die CSA**

**0-9 Unentschieden**

**<0 Sieg für die USA**

### 9.11 Geografische Ziele

Geografische Ziele sind durch eine orangefarbene Zahl gekennzeichnet und auch in der Seitenspalte aufgeführt. Nur der CSA-Spieler erhält Siegpunkte durch geografische Ziele. Diese müssen dazu *CSA-freundlich* sein. Neutrale und USA-kontrollierte Zielfelder zählen für niemanden.

### 9.12 Zerrüttete Einheiten

Beide Spieler erhalten je einen Siegpunkt für jede gegnerische, zerrüttete (eliminierte) Einheit. Beide Spieler zählen die Verluste des Gegners, dann addiert der CSA Spieler die Differenz (Verluste USA – Verluste CSA) zu seinen geografischen Siegpunkten.

*Beispiel: Der CSA-Spieler kontrolliert Seminary Ridge(1VP), Gettysburg (2VP), und Benner Hill*

*(1VP) für insgesamt 4VP. Er hat 3 Einheiten verloren, während er selber der USA 8 Verluste zugefügt hat. Die Verlustdifferenz beträgt 5, der Gesamtscore also 4+5=9. Unentschieden!*

### Versorgungsphase

Diese Phase simuliert eine komplexe Vielzahl von Vorgängen wie Munitionsnachschub, das Ausruhen lassen von Truppen, der Sammlung von in Unordnung geratenen Einheiten und der Suche nach Versprengten.

### Versorgungsbeispiele

MEADE wird in der Versorgungsphase aktiviert. Seine Stärke beträgt 1.

Kommandoreichweite und Versorgungswert (gleiche Angabe) betragen 3.

Zwei SP werden eingesetzt, um HANCOCK (CHO) und SLOCUM (CHO) um je einen Stärkepunkt aufzuwerten. Der dritte SP wird eingesetzt um GIBBON (DHQ) direkt zu versorgen, da diese Division in schwere Kampfhandlungen verstrickt war und die Zeit gegen sie arbeitet.

MEADE wird nun um eine Stufe auf die Stärke „0“ reduziert, was seine Versorgungsphase beendet. Er kann an diesem Tag nicht mehr aktiviert werden, wird jedoch voraussichtlich vom Spieler durch Nachnachschiebung wieder aufgerüstet.

### Nachtversorgung

Einheiten im rückwärtigen Raum sind leichter zu versorgen als Einheiten an der Front. Wo immer möglich ist es meist ratsam, sich über Nacht aus Frontfeldern zurückzuziehen.

Es ist zu beachten, dass eine Versorgungslinie nicht durch feindliche Felder verlaufen kann. Das entspricht der Versorgung am Tag über die Kommandoreichweite, die ebenfalls von feindlichen Feldern unterbrochen wird.

### Geografische Siegfelder

Geografische Siegpunkte werden für gewisse Hexfelder auf der Karte vergeben. Der Konföderierte Spieler muss diese Felder besetzen oder kontrollieren (ZOC) um die Siegpunkte zu erhalten. Die Punkte repräsentieren eher die Wichtigkeit der Zugangsstrasse, die von dort aus kontrollierbar ist, als andere Objekte im Feld..

1VP Seminary Ridge

2VP Gettysburg

1VP Benner Hill

2VP Culps Hill

2VP Cemetery Hill

3VP Powers Hill

2VP Little Round Top

1VP Big Round Top

1VP Peach Orchard

15VP

### Zerrüttete Brigaden

Bei Gettysburg wurden keine Brigaden vollständig eliminiert. Manche, wie die „Iron Brigade“ erlitten Verluste von 60%, andere hatten eine Verlustrate von 50% wonach sie effektiv kampfuntauglich waren. Einheiten die im Spiel eliminiert werden, sind „zerrüttete Brigaden“.

## 9.2 Der erste Tag

Aufstellung gemäss „Day 1 OB“. „8 am“. Die Einheiten werden in den angegebenen Positionen und mit der notierten Stärke aufgestellt. Das beschriebene Startfeld muss bis zur maximalen Kapazität (s. Gelände) besetzt werden, weitere Einheiten werden in angrenzende Felder gesetzt.

Der USA-Spieler stellt seine Einheiten zuerst auf, dann der CSA Spieler. Der CSA Spieler hat für die erste Runde die Initiative.

Beginn: 8 am

Ende: nach Nachtrunde

## 9.3 Der zweite Tag

Aufstellung der Einheiten gemäss „Sickles Folly“. Der CSA-Spieler hat für die erste Runde die Initiative.

Start: 4pm

Ende: nach Nachtrunde

## 9.4 Der dritte Tag

Aufstellung gemäss „Pickett's Charge“. Der CSA-Spieler hat für die erste Runde die Initiative.

Start: 1 pm

Ende: nach Nachtrunde

## 9.5 Badges of Courage (die Schlacht bei Gettysburg)

„Day 1“ und „Day 2“ OBs werden verwendet. Der erste Tag wird normal gespielt. Nach einer Nachtrunde folgt Tag 2 (8am), falls noch keine Entscheidung herbeigeführt wurde folgt eine weitere Nachtrunde und danach Tag 3.

Nach jedem Tag werden die Siegpunkte überprüft. Ist das Ergebnis ein Unentschieden, wird der Kampf in den nächsten Tag fortgesetzt. Gewinnt niemand bis zum Ende des dritten Tages, endet das Spiel unentschieden.

*Klarstellung: Die „Longstreet Day 2“-Option auf der „Order of Battle“-Karte beinhaltet nicht Pickett's Division!*

## 9.6 Freie Positionierung

Die Spieler können die historischen Aufstellungen durch die Option „Freie Positionierung“ variieren. Die beste Methode dabei ist, wenn die einmal in ihren Startfeldern aufgestellten Einheiten untereinander ausgetauscht werden dürfen, wobei die Anzahl pro Hexfeld nicht verändert wird. Dadurch werden mögliche Probleme mit ZOCs vermieden.

## 9.7 Nachtrunden

Diese spezielle Runde wird zwischen zwei Tagen gespielt. Die Initiative wird normal ermittelt.

## 9.71 Nachtkämpfe

Während der Nacht sind keine Kampfhandlungen zugelassen.

## 9.72 Bewegung in der Nacht

Einheiten sich normal bewegen (1 volle Bewegungsrunde). Sie dürfen dabei aber keine Frontfelder betreten. Einheiten dürfen sich *aus* Frontfeldern wegbewegen.

## 9.73 Nachversorgung

Beide Spieler erhalten jetzt Nachtversorgung (8.4).

## 9.74. Nachtverstärkungen

Die über Nacht eintreffenden Verstärkungen (II Corps der Union) betreten die Karte auf den Eintrittsfeldern von Taneytown, Emmitsburg oder Littletown Road. Sie dürfen danach entlang dieser Strassen so weit wie gewünscht bis maximal Feld 16 vorrücken. Bewegungspunkte haben dabei keinen Einfluss. Die Bewegungsregeln für Nachtbewegungen müssen befolgt werden (die Einheiten dürfen sich also nicht in eine Frontlinie/ZOC bewegen).

## 10.0 Kavalleriegefechte

Diese optionalen Regeln simulieren die Kavalleriegefechte bei der Schlacht von Gettysburg, die abseits der dargestellten Karte stattgefunden haben.

Die Hauptaufgabe der Kavallerie als Aufklärer und Flankensicherung bedeutete, dass sie sich mehrheitlich im Osten und Süden, ausserhalb der dargestellten Karte aufgehalten hatte. Wenn Kavallerie ohne besondere Restriktionen im Spiel agieren darf, tendieren die Spieler dazu, sie wie schnelle Infanterie einzusetzen. Die folgenden, optionalen Regeln sollen die Rolle der Kavallerie bei Gettysburg besser simulieren.

Alle Kavallerieeinheiten, ausser Bufords Division, werden neben der Karte belassen.

Am Tag 3 betritt Greggs Division um 3pm die Karte entlang der „Hanover Road“, Kilpatricks Division ebenfalls um 3pm entlang der „Emmitsburg Road“. Beide tun dies jedoch nur, wenn sie *nicht in Gefechte* verwickelt wurden. Bufords Division, mit Ausnahme von Meritt, wird aus dem Spiel zurückgezogen. Meritt wird ab dann von Kilpatrick kommandiert.

Verschiedene Kavalleriebrigaden waren während der Schlacht nicht präsent. Die Spieler würfeln mit je einem Würfel für jede Brigade um zu sehen, ob die folgenden Einheiten am Kampf teilnehmen:

USA: 5+ Huey  
CSA: 6+ Imboden  
5+ Robertson  
5+ Jones

Das bedeutet z.B.: ein Wurf von 5 oder 6 addiert Hueys Brigade zu Greggs Division. Andernfalls nimmt Huey nicht an der Schlacht teil.

*Bemerkung: Falls Huey nicht aktiv wird, kann die USA Custer von Kilpatrick zu Greggs Division transferieren.*

Stuart verwickelt Greggs und Kilpatricks Division in Gefechte, indem Brigaden einem oder beiden potentiellen Zielen zugeordnet werden. Jedes Kavalleriegefecht wird dann als spezielle Nahkampfphase über drei (3) Runden gekämpft, wobei die USA verteidigt. HQ Kommando ist nicht notwendig, aber HQs feuern im Kavalleriegefecht wie normale Einheiten. Ein Kavalleriegefecht ist gewonnen, wenn der Gegner eliminiert ist oder sich zurückzieht.

## Sieg am ersten Tag

Das wahrscheinlichste Ergebnis nach Tag 1 ist ein Unentschieden. Dies soll dazu ermuntern, das Spiel in den nächsten Tag hinein weiterzuführen. Wenn aber Tag 1 für sich als selbständiges Szenario gespielt wird, sollten die Siegbedingungen angepasst werden:

CSA VPs 4 oder weniger: USA Victory

CSA VPs 5-9: Unentschieden

CSA VPs 10+: CSA Sieg

## GETTYSBURG: Badges of Courage™

Es gibt keinen erzwungenen Rückzug nach drei Nahkampfrunden. Falls in den drei Runden keine Seite gewinnt, endet das Gefecht unentschieden. Eliminierte Einheiten zählen normal für die Berechnung der Siegpunkte.

Ein Sieg der CSA gegen Gregg erlaubt es überlebenden CSA Kavallerieeinheiten um 4pm entlang der Baltimore Pike aufzumarschieren. Ein Sieg der USA erlaubt es überlebenden Gregg-Kavallerieeinheiten um 4pm entlang der Hanover Road zu erscheinen.

Ein Sieg der CSA gegen Kilpatrick erlaubt es überlebenden CSA Kavallerieeinheiten um 4pm entlang der Emmitsburg Road aufzumarschieren. Ein Sieg der USA erlaubt es überlebenden Kilpatrick-Kavallerieeinheiten um 4pm entlang der Emmitsburg Road zu erscheinen.

Bei einem Unentschieden (beide Seiten haben nach der speziellen Nahkampfphase (3 Runden) noch Einheiten im Nahkampf) darf keine Seite ihre Einheiten in die Schlacht bringen.

*Bemerkung: Die Spieler können wie üblich auch die benachbarten Zugangsstrassen verwenden. Spieler die ein Kavalleriegefecht gewonnen haben, müssen diese Einheiten nicht in die Schlacht bringen wenn Sie das Gefühl haben, die Einheiten seien zu sehr geschwächt worden.*

### Titelbild

Das Titelbild für "Gettysburg – Badges of Courage" wurde vom angesehenen Bürgerkriegsmaler Don Troiani gemalt. „Give them cold Steel, Boys“ zeigt Brigadier General Armisteads an der Spitze seiner Brigade während Picketts Charge.

## USA, Tag 2:

### SICKLES' FOLLY

Tag 2, 4PM, CSA ist Spieler 1.

L4: MEADE 2, HUNT 2, PLEASANTON 1.

M4: *Ransom 3, Taft 2, Huntington 3, Fitzhugh 3.*

#### I CORPS

K4: ROBINSON 1, Paul 2, Baxter 2.

L5: DOUBLEDAY 1 (CHQ), Stannard 4, Rowley 2, Stone 2.

J5: WADSWORTH 1, *Wainwright 2*, Cutler 2.

#### II CORPS

M5: HANCOCK 3, *Hazard 3*, Zook 2.

L6: HAYS 2, Carroll 2, Smyth 3, Willard 3.

M6: GIBBON 2, Harrow 3, Webb 3, Hall 2.

N6: CALDWELL 2, Cross 2, Kelly 1, Brooke 2.

#### III CORPS

P9: SICKLES 2, HUMPHREYS 2, Brewster 4.

O9: Carr 4.

P10: Burling 3.

Q9: BIRNEY 2, De Trobriand 3, *McGilvery 3.*

Q10: Graham 3, *Randolph 3.*

R9: Ward 3.

T9: Berdan 2.

#### V CORPS

L3: SYKES 2, *MARTIN 3.*

M3: AYRES 2, Burbank 2, Day 3, Weed 3.

M2: CRAWFORD 2, Fisher 3, McCandless 3.

L2: BARNES 2, Tilton 2, Sweitzer 3, Vincent 3.

#### VI CORPS

L1: Baltimore Pike arrival beginning at 5pm.

#### XI CORPS

K6: HOWARD 1, SCHURZ 1, Schimmelfennig 1, Krzyzanowski 1.

K5: STEINWEHR 1, Smith 2.

J6: BARLOW 1, *Osborn 2*, von Gilsa 1, Ames 1.

#### XII CORPS

L3: SLOCUM 2,

K3: *Muhlenburg 2*, Lockwood 4.

J4: WILLIAMS 2, McDougall 3, Kane 2.

J3: Ruger 3.

I4: GEARY 2, Candy 3, Greene 3.

#### ZERRÜTTETE EINHEITEN (CSA VPs)

REYNOLDS, Meredith, Coster.

## USA, Tag 3:

### PICKETT'S CHARGE

Tag 3, 1PM, CSA ist Spieler 1.

L5: MEADE 1, PLEASANTON 0.

N5: *Ransom 3, Taft 2, Huntington 3, Fitzhugh 3.*

M4: HUNT 2, *McGilvrey 1*

#### I CORPS

L4: ROBINSON 1, Paul 2, Baxter 2.

M6: DOUBLEDAY 1 (CHQ), Stannard 4, Rowley 2, Stone 2.

J5: WADSWORTH 1, *Wainwright 2*, Cutler 2.

#### II CORPS

M5: HANCOCK 3, *Hazard 3*, Kelly 1.

K6: HAYS 2, Carroll 2, Smyth 3, Willard 3.

L6: GIBBON 2, Harrow 3, Webb 3, Hall 1.

N6: CALDWELL 1, Cross 1, Brooke 1, Zook 2.

#### III CORPS

O6: Brewster 2, Carr 2, Burling 2.

P6: De Trobriand 1, Graham 1, *Randolph 2.*

O5: BIRNEY 1 (CHQ), HUMPHREYS 1, Ward 2, Berdan 1.

#### V CORPS

R7: SYKES 1, *MARTIN 2.*

Q7: CRAWFORD 1, Fisher 2, McCandless 2.

S8: AYRES 1, Burbank 1, Day 2.

T8: Weed 2.

P7: BARNES 1, Tilton 2, Sweitzer 2, Vincent 2.

#### VI CORPS

Q5: SEDGEWICK 2, *TOMKINS-1 3, TOMKINS-2 3.*

P5: WRIGHT 2, Torbert 2, Bartlett 3, Russell 3.

Q6: NEWTON 2, Shaler 4, Eustis 3, Wheaton 3.

S6: HOWE 1, Grant 4, Neill 4.

#### XI CORPS

K5: HOWARD 1, STEINWEHR 1, Smith 2

K4: SCHURZ 1, Krzyzanowski 1.

J6: BARLOW 1, *Osborn 2*, von Gilsa 1, Ames 1.

#### XII CORPS

L3: SLOCUM 1, Lockwood 2.

K3: WILLIAMS 1, *Muhlenburg 2*, McDougall 2, Ruger 2.

J4: GEARY 1, Candy 2.

I4: Kane 2, Greene 2.

#### KAVALLERIE CORPS

2PM: Kavalleriekämpfe aufstellen (optional - 10.0)

#### ZERRÜTTETE EINHEITEN (CSA VPs)

REYNOLDS, SICKLES, Meredith, Coster, Schimmelfennig.

## CSA, Tag 2:

### SICKLES' FOLLY

Tag 2, 4PM, CSA ist Spieler 1

M11: Lee 3.

#### I CORPS

R12: LONGSTREET 2, McLAWS 2, ALEXANDER 2, *Alexander 3.*

Q12: Barksdale 3, Wofford 3, *Eshleman 2.*

S12: Semmes 3, Kershaw 4, *Cabell 2.*

U12: HOOD 3, Law 4, Benning 3.

T12: *Henry 2,* Anderson 4, Robertson 3.

H14: PICKETT division arrives at 5pm.

#### II CORPS

G6: EWELL 2, *Nelson 2.*

G4: Jenkins 2.

E2: JOHNSON 2, Nicholls 2.

F2: Walker 3, Stuart 4.

G2: Jones 3, *Latimer 2.*

G5: EARLY 3, Hoke 3, *Jones 2.*

G4: Smith 2.

H6: Hays 3, Gordon 3, *Dance 3.*

G7: RODES 1, *Carter 2.*

H7: Doles 3

I8: O'Neal 2, Ramseur 2.

H8: Daniel 3.

#### III CORPS

L11: HILL 2, *Pegram 2.*

K10: PENDER 2, *Garnett 2.*

J9: Perrin 3, Lane 2, *Poague 2.*

L10: Scales 1, Thomas 3.

N11: ANDERSON 2.

M10: Posey 3, Mahone 3, *Lane 2.*

N10: Perry 1, Wright 3.

O11: Wilcox 3.

J12: HETH 1.

I12: Davis 2, Brockenbrough 1.

K12: Archer 2, Pettigrew 3.

#### ZERRÜTTETE EINHEITEN (USA VPs)

Iverson

## CSA, Tag 3:

### PICKETT'S CHARGE

Tag 3, 1PM, CSA ist Spieler 1.

M11: Lee 2.

#### I CORPS

Q10: LONGSTREET 2, ALEXANDER 2.

P10: *Alexander 3, Eshleman 2.*

O9: McLAWS 2, *Cabell 2.*

O9: Barksdale 2, Wofford 2.

R9: Semmes 2, Kershaw 3.

N9: PICKETT 2, *Dearing 2.*

\*N10: Kemper 3, Armistead 4, Garnett 3.

T10: HOOD 2.

T9: Law 3.

S9: Benning 2.

U10: Robertson 2.

U12: Anderson 3, *Henry 2.*

#### II CORPS

G6: EWELL 2, *Jones 2, Hays 2.*

G4: Jenkins 2.

H3: Jones 2, *Latimer 1.*

H2: JOHNSON 1.

I3: O'Neal 2, Nicholls 1, Walker 2.

J3: Stuart 2, Daniel 2, Smith 1.

G5: EARLY 2, Hoke 2.

H6: Gordon 3, *Dance 3, Nelson 2.*

I8: RODES 1, *Carter 2.*

I7: Doles 2

J8: Ramseur 1.

*Bemerkung: Daniel, O'Neal, und Smith wurden von anderen Divisionen des II Corps zu Johnsons Kommando transferiert. Die reduzierten Einheitenstärken von Johnsons Brigaden sind auf den Angriff auf Culp's Hill vom frühen Morgen zurückzuführen*

#### III CORPS

L11: HILL 2,

M9: *Garnett 2, Poague 2.*

J9: Perrin 3, Thomas 3, *McIntosh 2.*

\*K9: Scales 2, Lane 3, *Pegram 3.*

K10: TRIMBLE 1.

N11: ANDERSON 1.

M10: Wright 1, *Lane 2,* Posey 3, Mahone 3.

\*O10: Wilcox 2, Perry 1.

L10: HETH 1.

\*L9: Archer 2, Pettigrew 3, Davis 3, Brockenbrough 2.

\* Einheiten die an "Pickett's Charge" teilnahmen.

#### KAVALLERIE CORPS

2PM: Kavalleriekämpfe aufstellen (optional)

#### ZERRÜTTETE EINHEITEN (USA VPs)

IVERSON, PENDER

## Rundenablauf

Initiative (2 x W6, höheres Ergebnis = Spieler 1)

Spieler 1:

1. Kommando Phase
2. Feuerphase
3. Bewegungsphase
4. Nahkampfphase
5. Versorgungsphase

Spieler 2: (wie Spieler 1)

Zeitmarker vorwärts

### 1. Kommandophase

- beliebige Divisions-HQ's aktivieren
- DHQ's dürfen sich bei Aktivierung um 1 Hex bewegen
- Einheiten der gleichen Division, die sich jetzt im Kommandierungsradius der aktivierten DHQ's befinden, sind bis Phase 4 „unter Kommando“.
- US-Reserveartillerie kann durch jedes DHQ kommandiert werden.

### 2. Feuerphase

- Einheiten *unter Kommando* können feuern
- feuernde Einheit aufdecken, Ziele bleiben verdeckt
- max. 1 Einheit aus jeder Hexseite!
- feuern gemäss Einheit und **Tabelle A**
- pro Treffer: stärkste gegnerische Einheit wird reduziert\*

\* Ausnahme: aufgedeckte Artillerieeinheiten können gezielt unter Beschuss genommen werden



GREAT BATTLES OF HISTORY

## GETTYSBURG BADGES OF COURAGE™

### 3. Bewegungsphase

- alle Einheiten können sich bewegen, *ausgenommen aktivierte DHQ's* und Einheiten, die *gefeuert* haben
- Bewegung gemäss **Tabelle A** und **Tabelle B**

ZOC: Betreten einer gegnerischen ZOC -> STOP!

Frontfelder: maximal 2 Einheiten pro Hexseite in/aus FF Bewegung in FF -> STOP!

- Nahkampf wird initiiert (siehe „Melee Phase“)
- Verstärkungen treffen gemäss Szenario ein!
- *alle* Artillerieeinheiten *beider Spieler* in *Frontfeldern* werden aufgedeckt!

### 4. Nahkampfphase (NK)

NK für Einheiten „unter Kommando“:

- *statt* Feuern: Einheiten in FF gehen in der Bewegungsphase in den Nahkampf über (Wenn Zielfeld vor der Bewegung benachbart!)
- maximal *1 Einheit pro Hexseite*
- Nahkampf geht über maximal *3 Runden*
- Angreifer: in der *3. Runde Rückzug!*
- Rückzug: *Eine Einheit* pro Hexseite (in ursprüngliches Feld)

NK für Einheiten nicht unter Kommando:

- maximal *eine* Einheit pro Hex
- Nahkampf über *maximal 2 Runden*
- können *keine* Einheiten „unter Kommando“ unterstützen

Sieger nach NK: darf Umgruppieren

- in angrenzendes freundliches Feld ziehen, oder aus angrenzenden Feldern verstärken (1/Hexseite).

### 5. Versorgungsphase

- alle aktivierten DHQ's werden reduziert
- alle offenen Einheiten und DHQ's werden verdeckt (ausgenommen Artillerie in Frontlinie)
- beliebige HQ's aktivieren (dürfen sich dabei um 1 Feld bewegen)
- aktivierte *DHQ's* dürfen Einheiten der *eigenen Division* versorgen
- aktivierte *CHQ's* dürfen Einheiten des *eigenen Corps* (auch DHQ's) versorgen
- aktiviertes *AHQ* darf *alle Einheiten* versorgen

Aktivierte HQ's können selber *nicht* versorgt werden!

Versorgung:

- pro Supply Point (SP) 1 Stärkepunkt!
- maximal 1 Stärkepunkt pro Einheit!
- versorgte Einheit muss „in Command“ des aktivierten HQ's sein
- *Frontfelder*: Pro 2 SP ein Schritt!

Nachtrunde:

- keine Kämpfe
- maximal eine Bewegungsphase pro Einheit, **nicht** in feindliche ZOCs (eigene ist Frontlinie erlaubt)
- Verstärkungen Union: dürfen sich entlang der Strassen bis maximal „l6“ bewegen (keine FF betreten)
- beide Spieler erhalten Nacht-Nachschub

Nachtversorgung

USA: 16SP

CSA: 12 SP

- Mehr als 1 Stärkepunkt pro Einheit möglich
- *Frontfelder*: Pro 2 SP ein Schritt!

Einheiten müssen Nachschubwege nach *Baltimore Pike* (USA) / *Cashtown Pike* (CSA) haben. Nachschubwege können *nicht durch gegnerische Hexfelder* (Einheiten oder ZOC) verlaufen!

Tabelle A: Einheitendaten

Einheit	BP	Feuerkraft	Nahkampf (NK)
Army HQ	8	-	nV; Einheit
Corps HQ	8	-	nV; Einheit
Divison HQ	8	-	nV; Einheit
Artillerie	8*	Einheit (kurz / weit)	nV; Einheit -2 **
Infanterie	6	Einheit	Einheit
Kavallerie	10	Einheit	A: -1 / V: +1 ***
Berittene Artillerie	10*	Einheit (kurz / weit)	Einheit -2 **

\* Artillerie: **doppelte** Bewegungskosten, wenn **nicht auf Strasse**  
 \*\* A3 → A1; B3 → B1 **nach 1. Kampfrunde**  
 \*\*\* Kavallerie in NK: **Angriff: -1 / Verteidigung: +1** nur für erste Kampfrunde!  
 nV = nur Verteidigung, kein Angriff erlaubt

**Siegbedingungen: (Prüfung am Ende des Tages)**

**VP:** Siegpunkte aus geografischen Zielen (nur CSA!)  
**Vus:** Verluste der USA (Anzahl Einheiten)  
**Vcs:** Verluste der CSA (Anzahl Einheiten)

**Total Score = VP + Vus - Vcs**

**Total Score <0:** Sieg USA  
**Total Score 0-9:** Unentschieden (nächster Tag)  
**Total Score 10+:** Sieg CSA

( <4 / 5-9 / 10+ wenn *nur* Tag 1 gespielt werden soll)

Tabelle B: Geländeeffekte

Gelände	Hexseiten Effekte			Hexfelder Effekte		
	Bew.	Feuer	NK <sub>1</sub>	Kap.	LOS	Kampf
OFFEN	2	Basic	Basic	4	+0	•
STRASSE (gross) <sub>2</sub>	1	Basic	Basic	1 <sub>2</sub>	+0	•
STRASSE (klein) <sub>2</sub>	2	Basic	Basic	1 <sub>2</sub>	+0	•
WALD	+1	-1	-1	3	+1	D2 <sub>4</sub>
OBSTPLANT.	+1	-1	-1	3	+1	•
SUMPF	+3	-1	-1	2	+0	•
STADT <sub>5</sub>	+1	-1	-1	3	+1	•
FELS <sub>6</sub>	•	•	•	2	+1	D2 <sub>4</sub>
FLUSS	+2	-1	-1	•	+0	•
BACH	+1	Basic	-1	•	+0	•
BRÜCKE / FURT <sub>3</sub>	+0	•	•	•	+0	•
ERHEBUNG (1 Böschung) <sub>7</sub>	+1 <sub>7</sub>	Basic	-1 <sub>7</sub>	•	+1	•
HÜGEL (2 Böschungen) <sub>7</sub>	+3 <sub>7</sub>	-1 <sub>7</sub>	-2 <sub>7</sub>	•	+2	•

- 1: Reduktionen gelten **nur für den Angreifer** und **nur in der ersten Nahkampfrunde!** Reduktionen sind kumulativ (z.B. Wald + Hügel = -3 in Runde 1).
  - 2: Strassen neutralisieren sonstiges Gelände für Bewegung. Kapazitätslimiten gelten nur für Einheiten in Kolonnen! Einheiten in Linien: siehe Kapazität des sonstigen Geländes.  
Strassenwechsel in einem Hex: +1 BP
  - 3: Brücken/Furten werden für Bewegung als Fortsetzung der Strasse (klein oder gross) behandelt.
  - 4: Einheiten werden erst nach 2 Treffern reduziert. **Gilt nicht für Melee!**
  - 5: Nur Gettysburg ist eine Stadt
  - 6: Nur Devil's Den (S9)
  - 7: Effekte gelten **nur** bei Bewegungen, Feuer und Nahkämpfen von **tiefer gelegenen Gelände nach höher gelegenen Gelände!**
- Little Round Top: (R7) Stacking = 2!