



Generals

Kugelhagel im amerikanischen Bürgerkrieg

Regeln Nordstaaten

INHALT

Einleitung	4
Szenario-Sonderregeln	4
Sonderregeln Kommandeure	5
Sonderregeln Einheiten	5
Armeelisten	6
Nordstaaten	6
Sonderregeln	9
Solospielregeln	11
Schlacht von Shiloh/bei Pittsburg Landing	12
Missionsbriefing Shiloh Church	12
Missionsbriefing Pentriss Camp	13
Missionsbriefing Sherman's Stand	14
Missionsbriefing Hornet's Nest	15
Missionsbriefing Letzter Ansturm	16
Missionsbriefing Gegenschlag	18
Schlacht von Antietam/Sharpsburg	20
Missionsbriefing Dunker Church	20
Missionsbriefing Sunken Road	22
Missionsbriefing Rohrbach's Bridge	23
Landung	25
Missionsbriefing Handstreich	25
Missionsbriefing Flussübergang	26
Missionsbriefing Ed's Railroad Crossing	28
Missionsbriefing Miller's Depot	29
Missionsbriefing Gegenschlag	31
Missionsbriefing Haltet den Weg frei	32
Missionsbriefing Haltet den Brückenkopf	33
Witzelmans Raid	35
Missionsbriefing Durchbruch	35
Missionsbriefing River Crossing	36
Missionsbriefing Peach Station	37
Missionsbriefing Heimwärts	39
Tea Party	41
Missionsbriefing Border Tavern	42
Missionsbriefing Preacher's Cross	43
Missionsbriefing Bloody Field	45
Missionsbriefing Jake's Tavern	46

SOLOSPIELREGELN

Oftmals hat man im näheren Umfeld keine interessierten Mitspieler, aus diesem Grund hier die Möglichkeit Kugelhagel auch als Einzelsimulation zu spielen. Dazu gilt es einige Mechanismen zu beachten, die unten aufgeführt sind. Gezogene Karten müssen nach einer bestimmten Prioritätenliste ausgespielt werden, auch ermöglichen nicht alle Karten alle Aktionen, so dass der Spannungsbogen auch erhalten bleibt, wenn man selbst sein schlimmster Feind ist.

Aktivierung von Einheiten

Einheiten dürfen nur gemäß der unten dargestellten Prioritätenliste aktiviert werden.

Prioritätenliste zum Spielen von Karten

Eine Karte darf nur gespielt werden, wenn die Einheit, auf die sie gespielt wird, die Aktion auch gemäß der Prioritätenliste ausführen kann. Kann keine Einheit eine zulässige Aktion ausführen, wird die Karte abgelegt. Eine Einheit muss also zuerst eine Aktion der Priorität 3 durchführen bevor sie eine Aktion der Priorität 4 durchführen darf.

1. Rückzug von Gebrochenen Einheiten.
2. Bestehende Nahkämpfe müssen fortgeführt werden.
3. Abbau von Unordnung & Erholen von Einheiten.
4. Bewegung in den Nahkampf, nur wenn die feindliche Einheit in Unordnung oder erschöpft ist und die eigene Einheit maximal einen Erschöpfungsmarker trägt. Ausgenommen davon sind Angriffe auf Artillerie und Plänker, sowie Angriffe in den Rücken & Flanken.
5. Beschuss auf Einheiten, die noch nicht 2mal Aktiviert wurden.

Erlaubte Aktionen bei einer 7 & 8

- Sammeln oder Erholung einer Einheit.
- Anschließen und lösen von Unterstützungsregimentern.
- Auf- und Abprotzen von Artillerie.
- Bewegung und oder Formationswechsel einer Einheit.
- Aktivierung zum Feuern.

Erlaubte Aktionen bei einer 9 & 10

- Auf- und Abprotzen von Artillerie.
- Bewegung und oder Formationswechsel einer Einheit.
- Bewegung in einen Nahkampf oder Fortsetzen eines bestehenden Nahkampfes.
- Aktivierung zum Feuern.
- Rückzug von Gebrochenen Einheiten.

Erlaubte Aktionen bei einem ASS oder JOKER

Der Spieler hat die freie Wahl.

Optionale Regel

Wenn der Spieler einen Joker spielen will, muss er zuvor einen W6 werfen, nur bei einer 4 oder mehr, darf der Joker dann auch gespielt werden.

