

ACW frei nach BBDBA-Regeln, gar nix Neues, kurz aufgelistet



Jede Armee besteht, wie bei DBA aus 12 Elementen, die einer der vier Listen entsprechen muss. Um das Gefühl einer grossen Schlacht zu vermitteln, sollten beide Seiten über drei solcher 12-Elementgruppen derselben Zeit verfügen. Diese werden nun in drei Befehlsgruppen unterteilt, von denen jede mindestens sechs Elemente zählt. Jeder Befehlsgruppe wird ein Befehlshaber zugeteilt.

Armeen: Südstaatler 1861-63: 0-3Re, 4Mu, 2-6Ge, 0-2Mu oder Jä, 0-2Art
Südstaatler 1863-65: 0-2Re, 6-12Ge, 0-2Jä, 0-2Art
Nordstaatler 1861-62: 0-1Re, 3Mu, 3-9Ge, 0-2Mu oder Jä, 0-2Art
Nordstaatler 1863-65: 0-2Re, 6-12Ge, 0-2 Jä, 0-2Art

Basierung Werden 6/15mm Figuren verwendet, werden alle Fusstruppen auf 2x4cm Basen geklebt, Linien Infanterie Basen enthalten je 4 Figuren, Jäger je 2, Berittene kommen zu dritt auf 3x4cm. Artilleriebasen sind quadratisch 4x4cm und enthalten 1 Geschütz mit Bedienung. Kommen 6mm Figuren zum Einsatz, kann die Figurenanzahl pro Base verdoppelt werden.

Befehlselement Berittener Offizier auf einer um 90° gedrehten Infanteriebase. Elemente oder Elementgruppen, die sich weiter vom jeweiligen Befehlshaber entfernt als 1200 Schritt befinden, ausser Sicht 600 Schritt, oder wenn dieser abgeschossen wurde, benötigen für jede Bewegung einen zusätzlichen Bewegungspunkt. Ein Befehlselement im Basenkontakt mit eigenen Elementen unterstützt deren Nahkampf mit +1, kann selber aber vom Gegner nur beschossen werden, verteidigt sich dabei mit +4.

Truppentypen Musketen(Mu) mit glattem Lauf wurden allmählich durch Gewehre(Ge) mit gezogenem Lauf ersetzt. Beide gelten als Linieninfanterie. Jäger sind geländegängige Fernkämpfer. Reiterei(Re) kann nur abgestiegen schießen und bleibt abgesessen für den Rest der Partie. Artillerie(Art) schießt in jeder Runde, auch dann, wenn sie zuvor bewegt wurde, ist im Nahkampf aber allen anderen Truppentypen unterlegen.

Beschuss Schiessen und beschossen werden kann jedes Element, welches sich nicht in direkten Nahkampf, Front an Front mit dem Gegner befindet. Als Ziel gilt jeweils das nächste gegnerische Element vor der eigenen Front in Reichweite. Das Schussfeld ist beidseitig um 1 Basenbreite verbreitert. Hügel, Wälder, BUAs oder Truppen versperrern die Sichtlinie, wenn sich die Schützen nicht in einer erhöhten Position befinden. Ein Element kann mit der Unterstützung von bis zu 2 weiteren fernkampffähigen Elementen dasselbe Ziel beschiessen. Artillerie kann Jäger ignorieren und Ziele in Reichweite dahinter beschiessen. Innerhalb von Wäldern oder BUAs ist die Reichweite von Beschuss auf 100 Schritt beschränkt (Plänklerfeuer, Fernkampffaktoren generell +2). Zur Augenzahl wird der jeweilige Kampffaktor, alle zutreffenden taktischen und Qualitäts-Faktoren addiert. Nun werden die beiden modifizierten Würfe verglichen und deren Auswirkung anhand der Kampfergebnistabelle umgesetzt. Ein schiessendes Element, auf das nicht zurück geschossen wird, ignoriert jegliche negativen Kampfergebnisse. Kein Faktor kann unter Null sinken.

Schlachtfeldgrösse und Gelände Die Breite des DBA-Schlachtfelds wird verdoppelt, die Tiefe bleibt gleich, bei Verwendung von 6/15mm Figuren: 120 x 60cm, denkbar sind auch tiefere Platten. Für jede Hälfte wird getrennt Gelände (DBA!) aufgestellt. Geländemerkmale ausser Strassen dürfen nirgends schmaler als 1 Basenbreite ausfallen und müssen in ein gedachtes Rechteck passen, dessen Länge und Breite zusammen 9 Ba-

Entstehen in der Hitze des Gefechts Situationen, die in den Regeln nicht erwähnt sind, gelten die DBA-Regeln und der gesunde Menschenverstand

ACW frei nach BBDBA-Regeln, gar nix Neues, kurz aufgelistet

senbreiten nicht übersteigen. Dazu gehören sanfte und steile Hügel, Wald, Marschen, raues Gelände und BUA (Ortschaft, Gehöft). Geländemerkmale dürfen einander, ausser am Spielbrettrand, nicht näher liegen als eine Basenbreite. Strassen und Flüsse verlaufen zwischen gegenüberliegenden Spielbrettenden, münden in ein BUA oder einen Wasserweg. Die Breite von Flüssen darf sich nicht über 200 Schritt ausdehnen, die Länge ist beliebig. Ein Wasserweg erstreckt sich höchstens 800, mindestens aber 400 Schritt vom Geländerand einer der schmalen Seiten. Steile Hügel, Wald, Marschen, raues Gelände, BUA und Flüsse gelten als schweres Gelände(SG). Ein Element, welches sich in zwei verschiedenen Geländearten befindet, gilt als im schwereren Gelände befindlich. Alle Hügel weisen bis zum Gipfelgrat Steigung auf und geben einem Element, dessen Frontseite sich teilweise höher befindet, als die ganze gegnerische Frontseite, den Höhenvorteil im Nahkampf. Hügelgrate und Wald blockieren Beschuss. Sanfte Hügel, Ackerland und offenes Terrain sind gutes Gelände(GG). Wasserwege gelten für alle Truppen als unbegehrbar.

Aufstellung

Beide Spieler würfeln mit W6. Der Spieler mit der höheren Augenzahl wird Angreifer, sein Gegenüber wird Verteidiger der das Gelände auslegt. Danach würfelt der Angreifer, um zu bestimmen von welcher der beiden Breitseiten aus er angreift Beide Spieler positionieren ihr Lager, der Verteidiger zuerst. Danach stellt der Verteidiger seine Truppen innerhalb von 600 Schritt, von seiner Grundkante aus gemessen auf. Anschliessend der Angreifer unter den gleichen Bedingungen. Alternativ stellen beide Spieler ihre Armee gleichzeitig durch einen Sichtschutz getrennt auf. Danach würfelt der Angreifer für seine 1. Runde.

Spielverlauf Gespielt wird in abwechselnden Runden. Handlungsreihenfolge pro Runde beginnend mit dem Angreifer

- ❖ Bewegungsphase des aktiven Spielers, der seine Figuren bewegt
- ❖ Beschussphase in der vom passiven Spieler bestimmten Reihenfolge
- ❖ Nahkampf in der vom aktiven Spieler bestimmten Reihenfolge

Bewegung Zu Beginn einer Runde würfelt der aktive Spieler für jede seiner Befehlsgruppen 1W6 um die Anzahl möglicher Bewegungen festzulegen und teilt jeder Befehlsgruppe einen Würfel zu. Ein Bewegungspunkt kann verwendet werden um ein einzelnes oder eine Gruppe von Elementen zu bewegen. Eine Gruppe besteht aus mehreren Elementen, die jeweils mindestens ein benachbartes Element Flanke an Flanke oder Front an Rücken berühren. Artillerie kann, ausser in Marschkolonnen, keine Gruppe mit anderen Truppentypen bilden, zudem darf Artillerie keinen Nahkampf beginnen.

Eine Gruppe von Elementen kann sich bis zur vollen Bewegungsweite des langsamsten Elements weit geradeaus vorwärts bewegen, oder um eine der beiden Frontecken vorwärts gedreht werden, wobei kein Element seine Bewegungsweite überschreiten darf. Im guten Gelände kann sich eine Gruppe von beliebiger Frontbreite bewegen. Auf Strassen und im schweren Gelände bewegen sich Truppen in Kolonnen von einer Elementbreite. Innerhalb von Kolonnen berühren sich nachfolgende Elemente Front an Rücken entlang der ganzen Frontkante. Kein Element einer Gruppe darf sich zu Beginn einer Bewegung in Nahkampfkontakt mit dem Gegner befinden.

Taktische Folgebewegungen in der selben Runde Einzelementen und Gruppen die in der laufenden Runde schon bewegt worden sind, ist eine 2. oder folgende Bewegung gestattet, sofern es sich nicht um Berittene handelt, die in der laufenden Runde abgestiegen sind und zu den folgenden zählen:

- ❖ Bewegungen ausserhalb 1000 Schritt von sichtbaren Gegnern
- ❖ Einzelemente und Kolonnen entlang von Strassen, solange die Bewegung eine Basenbreite von gegnerischen Elementen entfernt beginnt oder endet

Überqueren von Flüssen Truppen, die einen Fluss überqueren, können ihre Ausrichtung nicht ändern, bis ihre Front das Flussbeet verlassen hat, ausser um in Nahkampf mit einem Gegner zu gelangen, welcher das gegenüberliegende Ufer verteidigt. Für das erste Element,

ACW frei nach BBDBA-Regeln, gar nix Neues, kurz aufgelistet

das versucht einen Fluss zu überqueren, muss gewürfelt werden um dessen Beschaffenheit festzulegen. Ein Würfelerggebnis von 1 oder 2 zeigt an, dass der Fluss zu seicht ist, um Truppen bei der Überquerung zu behindern. Bei 3, 4 oder 5 wird die Bewegung der Truppen verlangsamt und die Uferböschungen gewähren deren Verteidigern Vorteile. Bei 6 handelt es sich um einen reissenden Strom mit steilen Uferböschungen, der das Bewegungstempo jedes einzelnen Elements beeinträchtigt. Für jedes Element, das versucht einen solchen Fluss, ausser über eine Furt oder Brücke, zu überqueren, muss mindestens eine 3 gewürfelt werden. Bei einem Wurf von 1 oder 2 muss für die Bewegung zwar ein PIP verwendet werden, die Bewegung endet aber unmittelbar am Ufer. Ausserdem kann in dieser Runde kein weiteres Element versuchen den Fluss irgendwo zu überqueren.

Durchdringen eigener Truppen Berittene und Jäger können alle eigenen Truppen durchdringen, wenn diese in der gleichen oder entgegengesetzten Richtung ausgerichtet stehen, solange der Platz vor dem ersten durchdrungenen Element ausreicht. Berittene und Jäger können durch eigene Truppen zurückprallen, ausser Berittene durch Linieninfanterie. Linieninfanterie kann Artillerie durchdringen. Befehlselemente brauchen von eigenen Truppen nicht durchdrungen oder umgangen zu werden. Wo nötig, werden sie minimal verschoben.

Kontrollzone Vor der Front jedes Elements erstreckt sich eine gedachte quadratische 1-elementbreite Zone, innerhalb derer die Bewegungsfreiheit gegnerischer Elemente eingeschränkt wird. Kein Element darf sich innerhalb der Frontzone eines gegnerischen Elementes bewegen, wenn es von diesem nicht durch ein eigenes Element getrennt ist, ausser die Bewegung führt zum unmittelbar folgenden Nahkampf mit dem Gegner, diesem die eigene Frontseite parallel zuzuwenden oder sich, ohne die Ausrichtung zu ändern, nach hinten zurückzuziehen.

Zugsweiten – Kampffaktoren - Schussweiten

Truppentyp	Gelände			Kampffaktor gegen		Reichweite
	GG	SG	Strasse	Fusstruppen	Berittene	
Reiterei	400	200	400	+3	+3	
abgesehen	300	300	400	+2	+2	300
Musketen	200	200	400	+4	+4	200
Gewehre	200	200	400	+4	+4	400
Jäger	300	300	400	+2	+2	300
Artillerie	200	100	300	+4/+2	+4/+2	1000
Lager	-	-	-	+2	+3	300

Überqueren von nicht seichten Flüssen andernorts als über eine Brücke oder Furt gilt als Bewegung durch schweres Gelände.

TAKTISCHE FAKTOREN

Fernkampf

+2 Flankenbeschuss (Schütze ganz hinter Zielfrontkante)

+1 Geschütze mit Ziel innerhalb von 300 Schritt

+1 Ziel Berittene, ausser Befehlselement

-1 Ziel in Deckung von Uferbänken, im jenseitigen Strassengraben oder Lager

-1 unter Beschuss für jedes 2. oder 3. schießende gegnerische Element

Nahkampf

+1 im Kontakt mit eigenem Befehlselement

+1 Verteidiger erhöhter Positionen, in Deckung, von Uferbänken, Lager

+1 im Nahkampf gegen hügelabwärts stehende Gegner

+1 Verteidigung von Uferbänken nichtseichter Flüsse abseits von Strassen

+1 angreifende Reiterei in der 1. Nahkampfrunde, ausser Lager

+2 Lagerverteidigung

-1 für jede gegnerische Überlappung und jeden Flanken- und Rückenkontakt

-2 in schwerem Gelände, ausser Jäger oder abgesehene Reiterei

-2 Berittene im Nahkampf mit Gegnern, die sich im schweren Gelände befinden

ACW frei nach BBDBA-Regeln, gar nix Neues, kurz aufgelistet

Unterstützung von hinten

Linieninfanterie(Musketen oder Gewehre) im Nahkampf gegen Linieninfanterie oder Lager und jeweils in gutem Gelände wird von einem eigenen Element der gleichen Art mit +1 unterstützt.

Kampfergebnisse

Eigene Punktzahl kleiner, aber mehr als die Hälfte der Gegners

Linieninfanterie abgesessene prallt zurück

Reiterei

Jäger vernichtet durch Berittene in GG, sonst zurückprallen

Reiterei prallt zurück

Artillerie vernichtet in Basenkontakt, sonst keine Wirkung

Befehlselement flieht 500 Schritt

Eigene Punktzahl die Hälfte des Gegners oder kleiner

Reiterei vernichtet unter Beschuss oder durch Berittene, Artillerie in Nahkampf, oder in SG, fliehen vor Fusstruppen 400 Schritt

Jäger vernichtet durch abgesessene Reiterei oder Jäger, sonst 300 Schritt fliehen

andere Truppen zurückprallen durch Artillerie im Nahkampf, sonst vernichtet

Befehlselement vernichtet durch Beschuss, flieht sonst 500 Schritt

Rückzug aus dem Basenkontakt mit dem Gegner Ein Element Berittener oder Fusstruppen kann sich aus einem Nahkampf zurückziehen, solange es sich um einen einfachen Frontbasenkontakt mit freien Flanken und Rücken handelt. Die eigene Front bleibt dem Gegner zugewandt. Ein solches Element darf weder die Richtung ändern, noch auf eigene oder gegnerische Elemente stossen. Eine solche Bewegung misst die volle Bewegungsweite und darf nicht innerhalb der Kontrollzone von Gegnern enden.

Fehlfeuer und Querschläger Elemente, die sich innerhalb einer Basenbreite ganz oder teilweise hinter einem eigenen unter Beschuss stehenden Element befinden, welches flieht, zurückprallt oder vernichtet wird, prallen selber 1 eigene Basentiefe zurück als Folge von eigenen Verlusten durch Fehlfeuer und Querschläger.

Ein **zurückprallendes Element** bewegt sich um die Tiefe seiner Basis zurück, ohne dabei seine Ausrichtung zu ändern. Wenn das zurückprallende Element dabei auf eigene Truppen trifft, werden diese zurückgedrängt. Artillerie wird durchdrungen. Ein zurückprallendes Element, das sowohl auf seiner Frontseite als auch in seinem Rücken gegnerische Elemente hat, oder das beim Zurückprallen auf gegnerische Elemente, oder auf unbegehrbares Gelände, oder auf eigene Elemente trifft, die es weder durchdringen noch zurückdrängen kann, ist vernichtet.

Ungestümes Vorrücken Ein Element Reiterei, dessen Gegner in dieser Runde zurückgeprallt oder geflohen ist oder den Kampf abgebrochen hat oder vernichtet wurde, muss sofort eine eigene Basentiefe, soweit möglich, ungestüm vorrücken, nicht jedoch in schweres Gelände oder über den Spielbrettrand hinaus. Eine Gruppe Linieninfanterie, die in dieser Runde alle Fern- und Nahkämpfe gewonnen hat, muss am Ende der Runde eine eigene Basentiefe ungestüm vorrücken, nicht jedoch über den Spielbrettrand hinaus.

Gewinn oder Verlust einer Schlacht Eine Befehlsgruppe, die am Ende einer beliebigen Runde, einen Drittel ihrer Elemente verloren hat, gilt als demoralisiert. Elemente demoralisierter Befehlsgruppen, die nicht in Nahkampf stehen oder eigene Truppen im Nahkampf unterstützen, ziehen sich auf schnellstem Weg in Richtung eigener Tischkante zurück. Die Plünderung des gegnerischen Lagers zählt wie 2 vernichtete Elemente, solange es nicht zurückerobert wird. Eine Armee hat das Spiel verloren, wenn mehr als die Hälfte Elemente verloren oder 2 Befehlsgruppen demoralisiert sind.