

# Gettysburg



„Gettysburg“ ist ein Kriegsspiel für zwei Spieler, welches die wohl berühmteste Schlacht des amerikanischen Bürgerkriegs nachspielt. Das Spiel dauert etwa drei bis vier Stunden.

Wer bereits „Waterloo“ gespielt hat, das vorhergehende Kriegsspiel der Treefrog Reihe, dem werden viele Elemente dieses Spiels bekannt vorkommen. Angriffskämpfe und Verluste werden auf ähnliche Weise durchgeführt, der Hauptunterschied besteht im Befehlssystem. Die Spieler setzen nummerierte Befehlsmarker in die Gebiete, was ihnen ermöglicht, dort Befehle zu erteilen. Die Anzahl der Befehle, die in einem Gebiet erteilt werden können, hängt vom Wert des Befehlsmarkers ab. Wer „Waterloo“ noch nicht gespielt























hat, kann sich damit trösten, dass dieses Spiel viel leichter zu erlernen ist.

Wer Probleme oder Fragen hat, kann mich unter [martin@treefroggames.com](mailto:martin@treefroggames.com) kontaktieren oder auf der Treefrog Webseite [www.treefroggames.com](http://www.treefroggames.com) nach einem FAQ Ausschau halten.

Martin Wallace

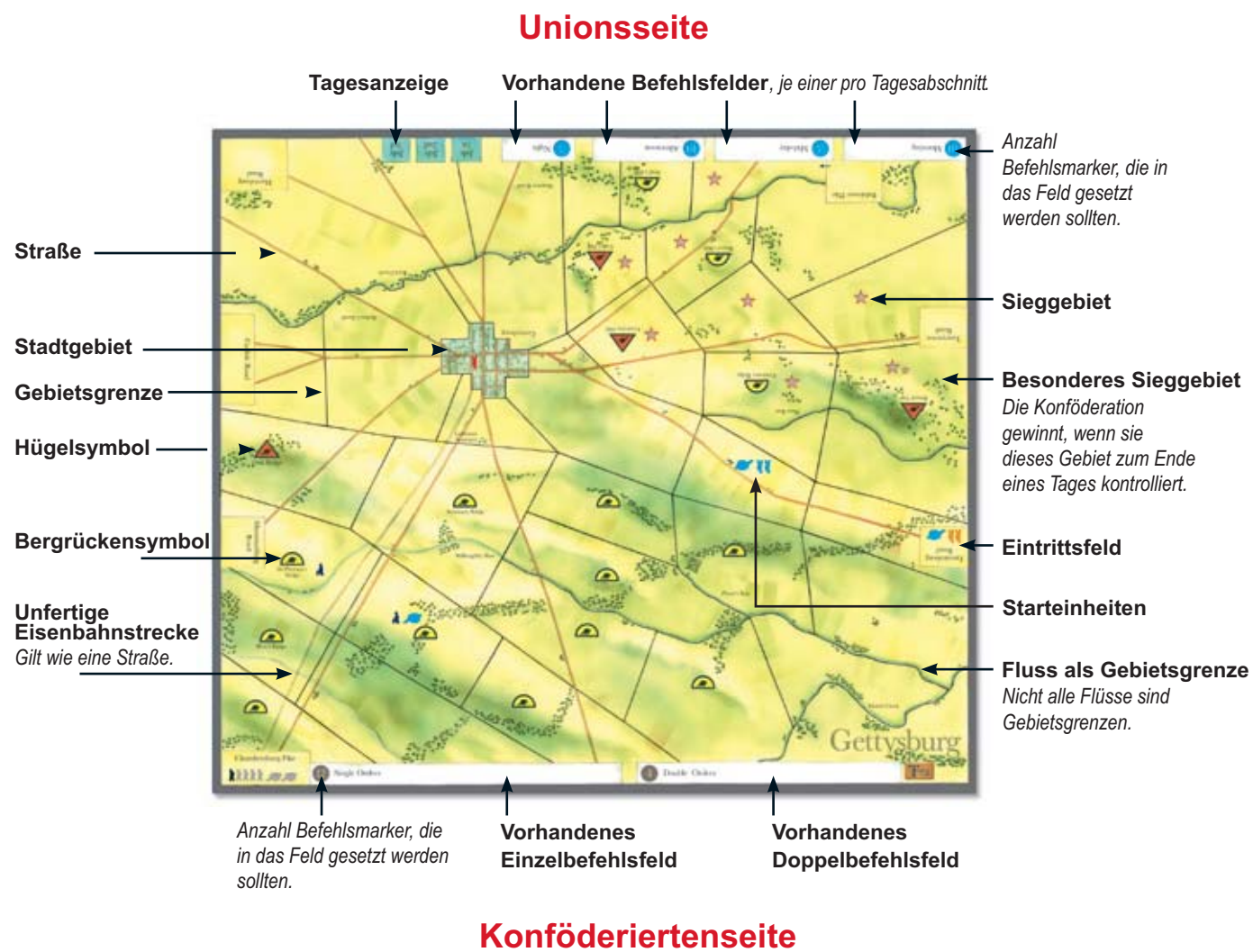
## Spielmaterial

Außer diesem Regelheft, einem schönen Spielplan, zwei identischen Spielhilfen und einer Verstärkungskarte sollten folgende Holzspielsteine/-figuren in dieser Schachtel sein:

		
17 Figuren normale Infanterie der Konföderation	5 Figuren Elite-Infanterie der Konföderation	9 Figuren Artillerie der Konföderation
		
19 Figuren normale Infanterie der Union	1 Figur Elite-Infanterie der Union	7 Figuren schwache Infanterie der Union
		
2 Figuren Kavallerie der Union	11 Figuren Artillerie der Union	
		
8 Befehlsmarker der Konföderation, von 2 bis 5 nummeriert, je zwei Stück	8 Befehlsmarker der Union, von 2 bis 5 nummeriert, je zwei Stück	22 Befehlsscheiben der Konföderation
		
30 Schadensmarker für normale Infanterie der Konföderation	20 Schadensmarker für Elite-Infanterie der Konföderation	30 Schadensmarker für normale Infanterie der Union
		
5 Schadensmarker für Elite-Infanterie der Union	15 Schadensmarker für schwache Infanterie der Union	5 Schadensmarker für Kavallerie der Union
		
20 Eingrabungsmarker	8 Unterbrechungsmarker	4 Marker Artilleriefeuer
		
		1 Tagesmarker
		
		4 Würfel



# Der Spielplan



# Spielvorbereitung

Die Spieler einigen sich, wer welche Seite spielt und nehmen die entsprechenden Spielsteine und -figuren.

Die Spieler setzen ihre Figuren auf den Spielplan wie dort angezeigt. Alle Figuren werden aufrecht hingestellt.

Die Verstärkungskarte wird neben den Spielplan gelegt. Die übrigen Einheiten werden auf die Karte gestellt, wie dort angegeben.

Der Tagesmarker wird auf das Feld „1. Juli“ (July 1st) der Tagesanzeige gestellt.

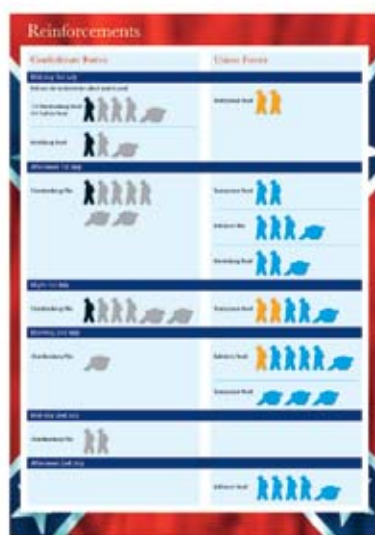
Die Spieler stellen ihre Befehlsmarker so vor sich auf, dass der Gegner die Werte nicht sehen kann.

Befehlscheiben, Schadensmarker und sonstige Marker werden neben dem Spielplan als Vorrat bereitgelegt.

**BEISPIEL:** Der Unionsspieler setzt zwei Einheiten normale Infanterie und eine Artillerie in dieses Gebiet.



**BEISPIEL:** Die übrigen Spielfiguren werden auf die Verstärkungskarte gesetzt, wie hier abgebildet.



# Spielablauf

„Gettysburg“ wird über drei Tage gespielt, jeder Tag ist in vier Abschnitte unterteilt: Morgen, Mittag, Nachmittag und Nacht.

Das Spiel kann vor dem Ablauf von drei Tagen enden, falls der Konföderationsspieler eine bestimmte Anzahl Sieggebiete kontrolliert oder sich dem Unionsspieler ergibt.

## Tage und ihre Abschnitte

Jeder Tag ist in vier Abschnitte unterteilt, wie schon erwähnt. Jeder Abschnitt wiederum besteht aus folgenden vier Phasen:

1. Verstärkungen
2. Befehlscheiben in vorhandene Befehlsfelder setzen
3. Aktionen der Spieler – Konföderationsspieler beginnt
4. Tagesende

Ein Tagesabschnitt endet, nachdem der Unionsspieler alle seine Befehls- und Zwangspassenscheiben benutzt hat.

Zum Ende der Nacht beginnt ein neuer Tag, der Tagesmarker wird um ein Feld vorgeschoben. Das Spiel endet spätestens mit Ablauf des Nachmittages des dritten Tages, falls es nicht schon vorher beendet wird.

## Phase eins: Verstärkungen

Beide Spieler sehen auf der Verstärkungskarte nach, ob sie in diesem Abschnitt Verstärkungen erhalten. Jeder Spieler nimmt gegebenenfalls die abgebildeten Figuren und setzt sie in die genannten Eintrittsfelder.

## Eintrittsfelder

In einigen bestimmten Gebieten sind Eintrittsfelder zu sehen. Hinzu kommende Einheiten werden in diese Felder gesetzt; die Anzahl Einheiten in einem Eintrittsfeld ist nicht begrenzt. Der Spieler kann seine Einheiten jederzeit während seines Spielzuges aus einem Eintrittsfeld heraus bewegen, das zählt nicht als Aktion und erfordert keinen Befehlsmarker. Spielfiguren können nie auf ein Eintrittsfeld zurück gezogen werden. Falls das Gebiet, in welchem das Eintrittsfeld liegt, von feindlichen Truppen besetzt ist, kann der Spieler seine Einheiten trotzdem in das Gebiet ziehen, was als Angriff zählt. Auch das gilt weder als Aktion noch ist dafür ein Befehlsmarker erforderlich. Artillerie kann weder aus diesem Feld heraus feuern noch dort hinein. Falls nötig, kann der Spieler einen Befehlsmarker in das Eintrittsfeld setzen.



Eine Einheitengruppe der Konföderierten trifft am 1. Juli mittags entweder über die Mummasburg Road oder die Carlisle Road ein. Mit dem Wurf eines Würfels wird ermittelt, in welches Eintrittsfeld alle diese Einheiten gesetzt werden. Bei einem Ergebnis von eins bis drei werden sie auf das Eintrittsfeld Mummasburg Road gesetzt, bei vier bis sechs auf das Eintrittsfeld Carlisle Road.

## Phase zwei: Befehlscheiben einsetzen

Beide Spieler führen ihre Armeen durch Befehle. Befehle werden durch Holzscheiben dargestellt, von denen jeder Armee zu Beginn jedes Tagesabschnitts eine bestimmte Anzahl zur Verfügung steht. Für den Unionsspieler gibt es vier vorhandene Befehlsfelder, eins für jeden Tagesabschnitt.



Der Unionsspieler muss so viele Befehlscheiben in jedes Befehlsfeld setzen, wie es für den aktuellen Tagesabschnitt vorgesehen ist. Falls er dazu nicht in der Lage ist, muss er den Unterschied durch die entsprechende Anzahl Zwangspassenscheiben ausgleichen.

**BEISPIEL:** Am Morgen des ersten Tages ist der Unionsspieler in der Lage, zehn blaue Befehlscheiben in das Befehlsfeld zu legen, das für diesen Tagesabschnitt zur Verfügung steht.



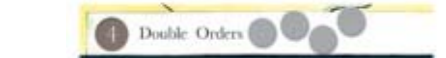
Im Laufe des Tages, zu Beginn des Nachmittages, kann der Unionsspieler nur acht blaue Befehlscheiben in das Befehlsfeld „Nachmittag“ legen. Er muss zwei weitere Scheiben Zwangspassen hinzulegen, um die Gesamtmenge von zehn zu erreichen.



Der Konföderationsspieler muss ebenfalls die Anzahl der Befehlscheiben in seinem vorhandenen Befehlsfeld erreichen, die wie angegeben immer zwölf beträgt.



Außerdem muss er die Anzahl Befehlscheiben in seinem vorhandenen Doppelbefehlsfeld auf vier bringen. Falls er dort bereits so viele Scheiben oder mehr liegen hat, fügt er zwei weitere hinzu. Das kann er nur tun, wenn er genügend Befehlscheiben zur Verfügung hat, d. h., er muss immer zuerst die Bedingung des Befehlsfeldes für einfache Befehle erfüllen.



## Phase drei: Aktionsrunden der Spieler

Diese Phase ist die längste jedes Tagesabschnitts. In dieser Phase haben beide Spieler Gelegenheit, ihren Einheiten Befehle zu erteilen, wodurch sie sich bewegen, kämpfen und anderweitige Aktionen unternehmen können.

Zu Beginn jedes Abschnitts führt immer der Konföderationsspieler zuerst eine Aktion aus.

Der aktive Spieler muss immer eine der folgenden Aktionen ausführen:

Einen Befehlsmarker legen

Einen Befehlsmarker entfernen

Einen Befehl durch Befehlscheibe erteilen

Nachdem der Spieler eine Aktion ausgeführt hat, ist der andere Spieler an der Reihe, seinerseits eine Aktion auszuführen. Das geht auf diese Weise solange weiter, bis der Unionsspieler alle seine zur Verfügung stehenden Befehlscheiben und Zwangspassenscheiben benutzt hat. Damit endet diese Phase und das Spiel geht weiter mit der nächsten Phase.



## AKTION Einen Befehlsmarker legen

Jeder Spieler hat einen Satz aus acht quadratischen Befehlsmarkern. Diese sind von „2“ bis „5“ nummeriert und jeweils zwei Mal vorhanden. Diese Marker geben die Anzahl der Befehle vor, die in einem Gebiet erteilt werden können. Nachdem eine Befehlsscheibe gelegt wurde, können damit den Einheiten in diesem oder einem benachbarten Gebiet Befehle erteilt werden.

Als Aktion kann der aktive Spieler einen seiner zur Verfügung stehenden Befehlsmarker in ein Gebiet auf dem Spielplan stellen. In dem Gebiet dürfen weder feindliche Einheiten stehen, noch darf dort bereits ein Befehlsmarker sein, auch kein eigener. Ein Befehlsmarker darf in ein Eintrittsfeld gestellt werden oder in jedes dafür in Frage kommende Gebiet. Das Gebiet muss weder unbedingt eigene Einheiten enthalten, noch muss es benachbart zu einem Gebiet mit eigenen Einheiten sein.

Falls der gerade platzierte Befehlsmarker der letzte war, der dem Spieler zur Verfügung stand, nimmt er alle seine Befehlsmarker zurück, die er beiseite gelegt hatte. Dies sind die Befehlsmarker, die er in vorhergehenden Aktionen vom Spielplan entfernt hatte. Das bedeutet, ein Spieler muss erst seine gesamten acht Befehlsmarker einsetzen, bevor er sie erneut verwenden kann.

Befehlsmarker werden aufrecht stehend eingesetzt, sodass der Gegner deren Wert nicht sehen kann.

## AKTION Einen Befehlsmarker entfernen

Als Aktion kann der aktive Spieler einen seiner eingesetzten Befehlsmarker vom Spielplan entfernen, zusammen mit allen dazu gehörenden Befehlsscheiben. Er muss den Befehlsmarker beiseite legen und keinesfalls zu seinen noch verfügbaren Befehlsmarkern. Er kann diesen Befehlsmarker erst wieder verwenden, nachdem er alle seine noch übrigen Befehlsmarker benutzt hat. Die Befehlsscheiben werden zurück in seinen Vorrat gelegt. Es spielt keine Rolle, wie viele Befehlsscheiben bei dem Befehlsmarker liegen, d. h., man muss nicht warten, bis die durch den Befehlsmarker mögliche Anzahl Befehle vollständig erteilt wurde, wenn man ihn entfernen möchte.



**BEISPIEL:** Hier sehen wir die Positionen zu Beginn eines Angriffskampfes. Der Konföderationsspieler hat zwei normale Infanterie- und zwei Artillerieeinheiten in das Gebiet gesetzt, das mit dem Chambersburg Eintrittsfeld verbunden ist. Er führt als Erster eine Aktion aus und stellt einen Befehlsmarker mit Wert „3“ in das gezeigte Gebiet. Man beachte, dass er den Marker vor seine Truppen gesetzt hat, was dessen Nützlichkeit erhöht.

## AKTION Einen Befehl durch Befehlsscheibe erteilen

Jeder Spieler hat eine bestimmte Anzahl Befehlsscheiben zur Verfügung. Als Aktion kann er eine Befehlsscheibe aus seinem vorhandenen Befehlsfeld nehmen und in ein Gebiet legen, in welchem ein eigener Befehlsmarker steht. Befehlsscheiben können nicht in ein Gebiet ohne eigenen Befehlsmarker gelegt werden. Befehlsscheiben können nicht in ein Gebiet gelegt werden, in dem bereits so viele Befehlsscheiben liegen, wie der Wert des Befehlsmarkers beträgt.

Eine Befehlsscheibe in ein Gebiet zu legen erlaubt dem Spieler, einen Befehl zu erteilen. Ein Befehl kann Einheiten in demselben Gebiet erteilt werden, in welchem der Befehlsmarker liegt, oder in einem benachbarten Gebiet. Ein Befehl kann immer nur für Einheiten in einem Gebiet gelten (Ausnahme: Der Befehl Artilleriefeuer kann für Einheiten in zwei Gebieten gelten). Alle Einheiten, denen der Befehl erteilt wird, müssen denselben Befehl ausführen.

Der Konföderationsspieler hat die Wahl, ob er eine Befehlsscheibe aus dem Befehlsfeld für einfache Befehle nimmt oder zwei Befehlsscheiben aus dem Doppelbefehlsfeld. Er kann diese nur zu einem Befehlsmarker legen oder zu zwei verschiedenen. Normalerweise wird jeder Befehl einzeln abgehandelt, aber falls der Spieler Einheiten bewegen will, um ein Gebiet anzugreifen, kann er beide Befehle benutzen, um bis zu vier Einheiten über die Grenze in das Gebiet zu ziehen (normalerweise kann man beim Angriff nur bis zu zwei Einheiten über eine Grenze ziehen).

Die Spieler können acht verschiedene Befehle erteilen, und zwar:

Bewegung/Angriff

Artilleriefeuer

Verstärkung

Eingraben

Neuorganisation

Artilleriefeuermarker entfernen

Passen

## BEFEHL Bewegung/Angriff

Der häufigste Befehl wird der Bewegungsbefehl sein. Ein Angriff geschieht als Folge der Bewegung, nämlich wenn Einheiten in ein vom Feind besetztes Gebiet ziehen. Nach dem Ende der Bewegung findet dann ein Angriffskampf statt.

Infanterie und Artillerie haben eine Bewegungsweite von eins, was bedeutet, dass sie in ein benachbartes Gebiet ziehen können. Kavallerieeinheiten haben eine Bewegungsrate von zwei, was bedeutet, dass sie bis zu zwei Gebiete weit ziehen können.

Obwohl nur Einheiten eines Gebietes mit demselben Befehl bewegt werden können, heißt das nicht, dass sie unbedingt alle in dasselbe Gebiet ziehen müssen. Einheiten aus einem Gebiet können also in verschiedene in Frage kommende Gebiete gezogen werden.

Normalerweise können maximal zwei Einheiten eine Gebietsgrenze überqueren. Falls aber eine Straße über die Grenze führt UND keine Feinde im Zielgebiet stehen, kann der Spieler bis zu vier Einheiten über diese Grenze ziehen. Die nicht fertig gebaute Eisenbahnstrecke gilt für den Zweck der Bewegung als Straße. Einheiten können nicht über Eckpunkte von Gebieten ziehen.

Straßen sind das einzige Geländemerkmale, das für die Bewegung von Bedeutung ist.

Infanterie und Kavallerie können in ein Gebiet mit feindlichen Einheiten gezogen werden. Wenn Kavallerie in ein solches Gebiet zieht, muss sie ihre Bewegung beenden. Artillerie kann nicht ein Gebiet mit feindlichen Einheiten gezogen werden.

## Gebietslimit

Maximal können jeweils vier Einheiten einer Seite (Infanterie, Kavallerie, Artillerie) in einem Gebiet sein. Kein Spieler darf seine Figuren so bewegen, dass dieses Limit zum Ende seiner Aktion überschritten ist. Der Konföderationsspieler kann dieses Limit vorübergehend verletzen, indem er zwei Befehlsscheiben nimmt und mit der zweiten die Einheiten derart weiterbewegt, dass dieses Limit zum Ende seiner Aktion wieder eingehalten wird.

Befehlsmarker, Befehlsscheiben und andere Marker unterliegen diesem Limit nicht. Wenn Einheiten in ein Gebiet mit gegnerischen Einheiten ziehen, zählen die gegnerischen Einheiten nicht gegen dieses Limit. Insgesamt acht Einheiten (vier jeder Seite) können also vorübergehend in einem Gebiet sein. Als Kampfergebnis muss sich immer eine Seite aus dem Gebiet zurückziehen, sodass zum Ende der Aktion das Limit auf jeden Fall wieder eingehalten wird.

Das Gebietslimit kann außerdem vorübergehend durch Einheiten überschritten werden, die sich als Folge eines Angriffskampfes zurückziehen müssen. Diese Situation wird weiter unten im Abschnitt über Rückzüge behandelt.

Das Gebietslimit gilt nicht für Eintrittsfelder. Die Anzahl Einheiten in einem Eintrittsfeld ist in keiner Weise begrenzt.



**BEISPIEL:** Das vorherige Beispiel fortsetzend, hat der Unionsspieler beschlossen, einen Befehlsmarker Wert „2“ hinter seine Kavallerielinie zu stellen. Dann hat der Konföderationsspieler einen Befehl in das Gebiet mit seinem Befehlsmarker gelegt. Er befiehlt den vier Einheiten des benachbarten Gebietes, sich zu bewegen. Weil die unfertige Eisenbahnstrecke die Grenze überquert, kann er alle vier Einheiten bewegen. Außerdem bewegt er die übrigen Einheiten des Eintrittsfeldes. Es bedarf keiner zusätzlichen Aktion, diese Einheiten aus dem Eintrittsfeld heraus zu bewegen.

Während des Tagesabschnittes „Nacht“ können Einheiten nicht in ein Gebiet mit gegnerischen Einheiten ziehen.

## Schadensmarker

Die Einheiten erleiden Schaden durch Angriffskämpfe und Artilleriefeuer. Der Schaden wird durch Schadensmarker dargestellt (Holzquader), jeder Marker bedeutet einen Schadenspunkt. Zu bestimmten Zeitpunkten des Spiels müssen die Spieler den Einheiten Schadenspunkte zuweisen. Wenn ein Spieler Einheiten aus einem Gebiet heraus bewegt, in dem Schadensmarker liegen, muss er diese Marker bestimmten Einheiten zuordnen. Wenn sich eine Einheit mit zugeordneten Schadensmarkern bewegt, muss sie diese Marker mitnehmen. Jeder Einheit können nur Schadensmarker in gleicher Farbe wie sie selbst zugeordnet werden.

Einer Infanterieeinheit können bis zu fünf Schadensmarker zugewiesen werden. Einer Kavallerieeinheit können bis zu drei Schadensmarker zugewiesen werden. Artillerieeinheiten können keine Schadensmarker zugewiesen werden. Die Art, wie Schadensmarker zugewiesen werden, kann sich in späteren Spielrunden ändern. Wenn z. B. einer sich bewegenden Infanterieeinheit drei Schadensmarker zugeordnet wurden, heißt das nicht, dass derselben Einheit später im Spiel immer noch diese Schadensmarker zugeordnet sein müssen. Wenn aber einer Einheit Schadensmarker zugewiesen werden, die in ein Gebiet mit feindlichen Truppen zieht, müssen sie der Einheit solange zugewiesen bleiben, wie der Angriffskampf dauert.

Eine Infanterieeinheit wird eliminiert, sobald sie mindestens sechs Schadensmarker hat. Eine Kavallerieeinheit wird eliminiert, sobald sie mindestens vier Schadensmarker hat. Ein Spieler kann einer Einheit nicht freiwillig genügend Schadensmarker zuweisen, um sie absichtlich zu eliminieren, außer er hat keine andere Wahl aufgrund der Anzahl Schadensmarker in dem Gebiet. Üblicherweise wird eine Einheit eliminiert, weil ihr als Ergebnis eines Angriffskampfes oder durch Artilleriefeuer weitere Schadensmarker zugewiesen werden.

Wenn Schadensmarker zugewiesen werden und es mögliche Ziele unterschiedlicher Farbe gibt, entscheidet der Spieler, dem diese Einheiten gehören, über die Farbe der Schadensmarker.

Wenn Schadensmarker während eines Angriffskampfes zugewiesen werden müssen, müssen sie sofort einer bestimmten Einheit zugewiesen werden, und der Schadensmarker muss von gleicher Farbe wie diese Einheit sein. Außerdem muss der Spieler die Schadensmarker seinen Einheiten so gleichmäßig wie möglich zuweisen.

Wenn ein Spieler keinen Schadensmarker mehr zuweisen kann, weil der Vorrat erschöpft ist, muss er eine seiner Infanterieeinheiten vom Spielplan entfernen, zusammen mit bis zu fünf Schadensmarkern entsprechender Farbe aus diesem Gebiet. Er muss darauf achten, dass diese Schadensmarker von der Sorte sind, von der es keine mehr im Vorrat gibt.



**BEISPIEL:** Der Unionsspieler erteilt einen Befehl. Er beschließt, einige seiner Einheiten in dem gezeigten Gebiet zu bewegen. Er muss die beiden roten Schadensmarker der roten Eliteinfanterie zuweisen, dann weist er einen orangefarbenen Schadensmarker einer der normalen Infanterieeinheiten zu und die beiden anderen Schadensmarker der anderen Infanterieeinheit. Anschließend zieht er die Eliteinfanterie und die andere Infanterieeinheit mit nur einem Schadensmarker in das benachbarte Gebiet, wie abgebildet.



## Angriffskampf

Angriffskampf findet als Folge einer Bewegung statt. Nachdem der aktive Spieler alle Einheiten bewegt hat, die er bewegen möchte, müssen alle daraus resultierenden Kampfsituationen abgehandelt werden. Angriffskampf findet immer dann statt, wenn der aktive Spieler Einheiten in ein Gebiet mit feindlichen Einheiten gezogen hat.

Angriffskampf findet in folgenden fünf Schritten statt:

**Schritt eins – verteidigende Artillerie feuert**

**Schritt zwei – verteidigende Infanterie feuert**

**Schritt drei – der Angreifer prüft seine Moral**

**Schritt vier – der Angreifer feuert**

**Schritt fünf – der Verteidiger prüft seine Moral**

Falls anschließend sowohl Angreifer als auch Verteidiger noch Einheiten in dem Kampfgebiet haben, werden die Schritte zwei bis fünf ein Mal wiederholt. Danach müssen sich eventuell noch überlebende Angreifer in das Gebiet zurückziehen, aus dem sie gekommen waren.

**Schritt eins: Verteidigende Artillerie feuert**

Alle Artillerieeinheiten in dem angegriffenen Gebiet müssen nun feuern. Für jede verteidigende Artillerie würfelt der Verteidiger mit einem Würfel und schaut dann auf folgender Tabelle nach:

### 1. Verteidigende Artillerie feuert

	1	2	3	4	5	6	Würfelmodifikator -1 falls die Artillerieeinheit beschädigt ist
	-	■	■	■	■	■	

Das Würfelresultat bestimmt, wie viele Schadensmarker die angreifenden Einheiten erhalten. Es gibt nur einen Modifikator: Falls die Artillerieeinheit beschädigt ist, also auf der Seite liegt, wird vom Würfelresultat 1 abgezogen.

Für dieses Artilleriefeuer erhält die verteidigende Artillerie keinen Artilleriefeuermarker.

**Schritt zwei: Verteidigende Infanterie feuert**

Der Verteidiger muss nun alle bereits im Gebiet befindlichen Schadensmarker seinen verteidigenden Einheiten zuweisen. Einmal zugewiesen, können diese Schadensmarker während dieses Angriffskampfes nicht mehr anderweitig zugewiesen werden.

### 2. Verteidigende Infanterie feuert

	1	2	3	4	5	6	Würfelmodifikatoren -1 für je 2 Schadensmarker
	-	M	■	■	■	■	

Für je zwei Schadensmarker, die einer Einheit zugewiesen sind, wird von ihrem Würfelresultat 1 abgezogen. Das endgültige Ergebnis bestimmt, wie viele Schadensmarker die angreifenden Einheiten erhalten. Es ist wichtig, daran zu denken, dass bereits zugewiesenen Schadensmarker bis zum Ende des Angriffskampfes so zugewiesen bleiben, wie sie es sind.

Falls das Ergebnis „M“ ist, muss der Angreifer in Schritt 3 seine Moral auch dann überprüfen, falls er keine Schadensmarker erhalten hat.

**Schritt drei: Der Angreifer prüft seine Moral**

Falls die Verteidiger, einschließlich Artillerie, mindestens einen Schadensmarker für den Angreifer verursacht oder das Ergebnis „M“ erzielt haben, müssen ALLE angreifenden Einheiten ihre Moral prüfen. Es darf nicht vergessen werden, dass Angreifer und Verteidiger dafür verschiedene Tabellen benutzen.

### 3. Tabelle Moralprüfung der angreifenden Infanterie

	<0	1	2	3	4	5	
1		R	R	E	E	E	◀ 1 Eliteeinheit
2			R	R	E	E	
3				R	R	E	R = Rückzug E = eliminiert
4					R	E	
5						R	
6							

Der Angreifer würfelt für jede seiner angreifenden Infanterieeinheiten mit einem Würfel. Der Schnittpunkt vom Würfelresultat mit der Spalte der dieser Einheit zugewiesenen Schadensmarker ist das Resultat der Moralprüfung. Im Falle einer Eliteeinheit gilt die links davon befindliche Spalte.

Ein „R“ als Ergebnis bedeutet, dass sich die Einheit sofort zurückziehen muss und dabei alle ihr zugewiesenen Schadensmarker mitnimmt.

Ein „E“ als Ergebnis bedeutet, dass die Einheit sofort eliminiert wird. Sie wird zusammen mit allen ihr zugewiesenen Schadensmarkern vom Spielplan entfernt. Die Schadensmarker kommen zurück in den Vorrat.

**Schritt vier: Der Angreifer feuert**

Der Angreifer feuert nun mit allen seinen verbliebenen Einheiten. Für jede Einheit wirft er einen Würfel. Für je 2 Schadensmarker, die einer Einheit zugewiesen sind, wird 1 von ihrem Würfelwurf abgezogen.

Außerdem wird jeweils 1 vom Würfelresultat abgezogen, falls die verteidigenden Einheiten eingegraben sind – Regeln bezüglich Eingrabung werden später behandelt.

Es darf nicht vergessen werden, dass die Feuertabelle des Verteidigers eine andere ist als die des Angreifers. Die Spieler müssen darauf achten, die richtige Tabelle zu benutzen.

Die folgende Tabelle gibt an, wie viele Schadensmarker die Verteidiger erhalten.

### 4. Angreifende Infanterie feuert

	1	2	3	4	5	6	Würfelmodifikatoren -1 für je 2 zugewiesene Schadensmarker -1 falls Ziel eingegraben
	-	D	D	■	■	■	D = Unterbrechung

Ein „D“ als Ergebnis bedeutet, dass ein Unterbrechungsmarker in das Gebiet gelegt wird. Maximal ein Unterbrechungsmarker kann in einem Gebiet liegen, weitere „D“-Ergebnisse haben lediglich zur Folge, dass der Verteidiger eine Moralprüfung machen muss.

**Schritt fünf: Der Verteidiger prüft seine Moral**

Falls der Angreifer dem Verteidiger mindestens einen Schadensmarker zugefügt hat oder ein „D“-Ergebnis gewürfelt hat, müssen sich alle verteidigenden Einheiten einer Moralprüfung unterziehen. Das geschieht auf gleiche Weise wie bei der Moralprüfung des Angreifers, außer dass dafür eine andere Tabelle benutzt wird:

### 5. Tabelle Moralprüfung der verteidigenden Infanterie

		<0	1	2	3	4	5	
<b>Verschiebung nach rechts</b>								<b>Verschiebung nach links</b>
Flankenangriff *	2 ▶▶	1	R	R	E	E	E	◀ 1 Hügel o. Bergrücken
In Stadt	2 ▶▶	2		D	R	E	E	◀ 1 Eingegraben
Unterbrochen	1 ▶▶	3			D	R	E	◀ 1 Elite
Schwach	1 ▶▶	4				D	R	R = Rückzug E = eliminiert D = unterbrochen C = Gegenangriff
* Keine Verschiebung wenn eingegraben		5					R	R
		6			C	C	C	R

Gegenangriff bedeutet, dass sich ein Angreifer sofort zurückziehen muss.

Jede der folgenden Gegebenheiten bedeutet, dass das Ergebnis eine Spalte weiter links von der eigentlich zutreffenden Spalte abgelesen wird: Die Einheit ist auf einem Hügel oder einem Bergrücken; die Einheit ist in einem Gebiet mit fertiger Eingrabung; die Einheit ist eine Eliteeinheit.

Jede der folgenden Gegebenheiten bedeutet, dass das Ergebnis zwei Spalten weiter rechts von der eigentlich zutreffenden Spalte abgelesen wird: Die Einheit wird auf ihrer Flanke angegriffen (Flankenangriffe werden weiter unten erklärt); die Einheit ist in der Stadt (es gibt hier nur eine Stadt, nämlich Gettysburg).

Jede der folgenden Gegebenheiten bedeutet, dass das Ergebnis eine Spalte weiter rechts von der eigentlich zutreffenden Spalte abgelesen wird: In dem Gebiet ist ein Unterbrechungsmarker; die Einheit ist eine schwache Infanterie.

Eine Verschiebung über die Spalte „5“ hinaus wird ignoriert, ebenso über die Spalte „0“ hinaus.

Ein „R“ als Ergebnis bedeutet, dass sich die Einheit sofort zurückziehen muss und dabei alle ihr zugewiesenen Schadensmarker mitnimmt. Die Rückzugsregeln werden später erklärt.

Ein „D“ als Ergebnis bedeutet, dass ein Unterbrechungsmarker in das Gebiet gelegt wird, aber nur, falls dort nicht bereits einer ist.

Ein „E“ als Ergebnis bedeutet, dass die Einheit sofort eliminiert wird. Sie wird zusammen mit allen ihr zugewiesenen Schadensmarkern vom Spielplan entfernt. Die Schadensmarker kommen zurück in den Vorrat.

Ein „C“ als Ergebnis bedeutet, dass die verteidigende Einheit einen überraschenden Gegenangriff gemacht hat. Der Angreifer muss sofort eine seiner angreifenden Einheiten zurückziehen (zusammen mit allen ihr zugewiesenen Schadensmarkern). Die verteidigende Einheit bleibt in dem Gebiet.

Falls nun noch sowohl angreifende als auch verteidigende Einheiten in dem Gebiet sind, werden die Schritte zwei bis fünf wiederholt. Falls diese Schritte bereits ein Mal wiederholt wurden, müssen sich alle noch überlebenden angreifenden Einheiten in das Gebiet zurückziehen, aus dem sie gekommen waren.

Falls alle verteidigenden Einheiten aus dem Gebiet entfernt wurden, sei es durch Eliminierung oder Rückzug, bleibt der Angreifer in dem Gebiet. In diesem Falle werden alle Unterbrechungsmarker und/oder Eingrabungsmarker aus dem Gebiet entfernt.

### BEISPIEL EINES ANGRIFFES:



Rechts sind die Ausgangspositionen zu sehen. Die Unionstruppen haben bereits einen Unterbrechungsmarker durch vorheriges Artilleriefeuer in diesem Tagesabschnitt erhalten. Der Konföderationsspieler nimmt zwei Befehlsscheiben aus dem Doppelbefehlsfeld. Mit beiden Befehlsscheiben zieht er jeweils zwei Infanterieeinheiten über die Grenze in das vom Gegner gehaltene Feld. Genau zu diesem Zeitpunkt muss der Konföderationsspieler Schadensmarker zuweisen.



Die Unionsartillerie feuert. Das Würfelresultat „4“ bedeutet einen Schadensmarker. Schaden muss so gleichmäßig wie möglich verteilt werden, also muss der Schadensmarker einer der Infanterieeinheiten zugewiesen werden, die noch keinen hat. Es wird kein Artilleriefeuermarker in das Gebiet gesetzt, da es kein Langstreckenartilleriefeuer ist.

Anschließend feuert die Unionsinfanterie. Zu diesem Zeitpunkt muss der Unionsspieler Schadensmarker zuweisen. Er würfelt eine „2“ und zwei Mal „4“, was als Ergebnis „M“ bedeutet und somit zwei Schadensmarker. Der erste Marker muss der noch unbeschädigten Infanterie zugewiesen werden. Der zweite Marker kann jeder beliebigen der vier Infanterieeinheiten zugewiesen werden.





Der Konföderationsspieler muss nun eine Moralprüfung für alle Einheiten machen, auch für diejenigen, die nicht durch feindliches Feuer Schaden genommen haben. Die beiden Einheiten mit nur jeweils einem Schadensmarker bestehen die Prüfung. Für die Eliteeinheit wird eine „1“ gewürfelt, was genügt, da für sie die Spalte „0“ der Tabelle gilt. Die gewürfelte „2“ für die nun noch übrige Einheit hat zur Folge, dass sie sich in das Gebiet zurückziehen muss, aus dem sie gekommen war, und sie muss beide Schadensmarker mitnehmen.

Dann feuert der Konföderationsspieler zurück. Er würfelt eine „6“, eine „5“ und eine „4“. Jeder Wurf wird um eins verringert, weil die Verteidiger eingegraben sind. Das Resultat sind zwei Schadensmarker und ein „D“. Es wird aber kein Unterbrechungsmarker eingesetzt, da bereits einer in dem Gebiet ist. Ein Schadensmarker muss der noch unbeschädigten normalen Infanterieeinheit zugewiesen werden, der andere kann dann jeder beliebigen anderen verteidigenden Einheit zugewiesen werden.



Der Unionsspieler beschließt, den zweiten Schadensmarker der schwachen Infanterie zuzuweisen. Dann muss er für jede Einheit eine Moralprüfung machen. Er würfelt eine „2“ und eine „3“ für die normalen Einheiten. Beide bestehen die Prüfung, da für sie die Spalte „0“ gilt (eine Spalte nach rechts für die Unterbrechung, eine Spalte nach links, da eingegraben und noch eine Spalte nach links, da auf einem Hügel). Dann würfelt er eine „2“ für die schwache Einheit, was bedeutet, dass sie sich zurückziehen muss (in der Spalte „2“ beginnend, dann zwei Spalten nach rechts, da schwach und unterbrochen, dann wieder zwei Spalten nach links, da eingegraben und auf einem Hügel). Die Einheit kann sich zurückziehen, weil ein Befehlsmarker benachbart zu dem Gebiet ist, in das sie sich zurückzieht. Der Unionsspieler hat auch die Möglichkeit, seine Artillerie ohne jeglichen Schaden zurückzuziehen, aber entscheidet sich dagegen.

Weil immer noch Einheiten beider Seiten in dem Kampfgebiet sind, geht der Angriffskampf weiter. Der Verteidiger feuert erneut (aber nicht seine Artillerie, bitte beachten). Dadurch werden zwei weitere Schadensmarker verursacht.

Der Konföderationsspieler weist einen Schadensmarker einer normalen Einheit zu und den anderen der Eliteeinheit. Er muss nun eine Moralprüfung vornehmen, die beide Einheiten bestehen. Anschließend feuert er auf die Verteidiger. Beide unterliegen einem Modifikator von minus eins, da sie bereits zwei bzw. drei Schadensmarker haben. Das Ergebnis des Feuers ist ein weiterer Schadensmarker für den Verteidiger. Er macht eine Moralprüfung und eine der Einheiten zieht sich zurück. Da aber immer noch eine seiner Einheiten in dem Gebiet ist, muss sich der Angreifer nun zurückziehen.

Der Konföderationsspieler zieht seine Einheiten zurück. Nach dem Ende des Rückzuges sind die Schadensmarker nicht mehr bestimmten Einheiten zugeordnet.

### Unterbrechungsmarker

Ein Unterbrechungsmarker kann als Ergebnis eines Langstreckenartilleriefeuers oder eines Angriffskampfes in ein Gebiet gelegt werden. Beim Angriffskampf betrifft der Unterbrechungsmarker nur die Verteidiger.

In einem Gebiet kann nur ein Unterbrechungsmarker liegen, sodass weitere Unterbrechungsmarker praktisch bedeutungslos sind (abgesehen davon, dass dadurch eine Moralprüfung erzwungen wird).

Falls ein Unterbrechungsmarker in einem Gebiet ist und eine oder mehr Einheiten sich aus dem Gebiet fortbewegen, muss mindestens eine Infanterie oder Kavallerie in dem Gebiet zurückbleiben.

Falls alle Verteidigereinheiten gezwungen sind, sich zurückzuziehen, muss die letzte sich zurückziehende Einheit den Unterbrechungsmarker mitnehmen, falls vorhanden.

Ein Unterbrechungsmarker kann durch den Befehl Neuorganisation entfernt werden.

### Rückzug

Als Folge eines Angriffskampfes kann eine Infanterie- oder Kavallerieeinheit zum Rückzug gezwungen sein. Eine Kavallerieeinheit kann sich freiwillig zurückziehen, um zu vermeiden, einen Schadensmarker hinnehmen zu müssen, der durch Langstreckenartilleriefeuer verursacht werden kann.

Falls eine angreifende Einheit im Angriffskampf zum Rückzug gezwungen wird, muss sie sich in das Gebiet zurückziehen, aus dem sie gekommen war. Sie nimmt dabei alle ihr zugewiesenen Schadensmarker mit.

Falls eine verteidigende Einheit im Angriffskampf zum Rückzug gezwungen wird, muss sie sich in ein Gebiet zurückziehen, in dem entweder ein eigener Befehlsmarker ist oder das benachbart zu einem Gebiet mit eigenem Befehlsmarker ist. Falls solch ein Rückzug nicht möglich ist, wird die Einheit statt dessen eliminiert.

So weit wie eben möglich muss der kontrollierende Spieler es vermeiden, das Gebietslimit von vier Einheiten zu überschreiten. Falls ein Rückzug aber nicht möglich ist, ohne dieses Limit zu überschreiten, muss sich die entsprechende Einheit zwei Gebiete weit zurückziehen.

Dieses endgültige Rückzugsgebiet muss a) genügend Platz bieten und b) einen eigenen Befehlsmarker enthalten oder benachbart zu einem Gebiet mit eigenem Befehlsmarker sein. Falls diese beiden Bedingungen nicht erfüllt werden können, wird die Einheit eliminiert.

In das erste Gebiet, durch das sich die Einheit zurückzieht, wird in dem Falle ein Unterbrechungsmarker gelegt. Falls dort bereits ein Unterbrechungsmarker liegt, wird dort ein Schadensmarker in der Farbe einer der Einheiten dieses Gebietes eingesetzt.

Falls die sich zurückziehende Einheit einen Unterbrechungsmarker mit sich führt und ihren Rückzug in einem Gebiet beendet, in welchem sich bereits ein Unterbrechungsmarker befindet, wird einer davon entfernt. Außerdem wird dort ein Schadensmarker in der Farbe einer der Einheiten dieses Gebietes eingesetzt.

### Kavallerie

Es gab nur wenige Kavallerieeinheiten in Gettysburg. Sie kämpften praktisch wie mobile Infanterie und vermieden es tatsächlich, gegen gegnerische Infanterie zu kämpfen. Eine Kavallerieeinheit kämpft genauso wie eine Infanterieeinheit. Einer Kavallerieeinheit können bis zu drei Schadensmarker zugewiesen werden, durch einen vierten wird sie eliminiert. Immer, wenn eine Kavallerieeinheit Schadensmarker erhalten würde, warum auch immer, kann ihr Spieler die Einheit zurückziehen und so einen der Schadensmarker vermeiden. Eine Artillerieeinheit aus diesem Gebiet kann sich zusammen mit der Kavallerie zurückziehen (sie gilt als berittene Artillerie). Wenn sich eine Artillerie auf diese Weise zurückzieht, erleidet sie keinen Schaden. Eine sich zurückziehende Kavallerie muss die üblichen Rückzugsregeln befolgen.

### Artillerie

Falls Artillerie ohne eigene Infanterieeinheiten übrig bleibt, weil diese im Angriffskampf eliminiert wurden, wird sie ebenfalls eliminiert.

Falls sich alle begleitenden Infanterieeinheiten zurückziehen müssen, muss sich die Artillerie ebenfalls zurückziehen, wird aber dabei beschädigt. Um dies anzuzeigen, wird die Figur auf die Seite gelegt. Falls sie bereits beschädigt ist, wird sie in dem Fall eliminiert.

Nach der ersten Moralprüfung des Verteidigers kann dieser beschließen, einige oder alle seiner Artillerieeinheiten aus dem Gebiet zurückzuziehen. Ein Rückzug zu diesem Zeitpunkt bedeutet, dass die Artillerie keinen Schaden erleidet.

Falls Artillerie nur in Begleitung von Kavallerie ist und diese zum Rückzug gezwungen wird, kann sich die Artillerie ebenfalls aus diesem Gebiet zurückziehen, ohne Schaden zu nehmen.

Wie Infanterie und Kavallerie muss sich auch Artillerie in ein Gebiet mit eigenem Befehlsmarker zurückziehen oder in ein Gebiet benachbart zu einem Gebiet mit eigenem Befehlsmarker.

### Befehlsmarker

Befehlsmarker können nicht zurückgezogen werden. Wenn Einheiten in ein Gebiet ziehen, in dem lediglich ein feindlicher Befehlsmarker ist, wird dieser zusammen mit dort liegenden Befehlscheiben entfernt und zu den benutzten Befehlsmarkern gelegt. Gleiches geschieht, falls sich nach einem Angriffskampf ein Befehlsmarker in einem Gebiet mit ausschließlich feindlichen Einheiten befindet.

### Flankenangriffe

Falls der Verteidiger in einem Gebiet ist, in welchem einer oder mehrere Eingrabungsmarker liegen, ist dieses Gebiet anfällig für Flankenangriffe. Eingrabungsmarker werden so eingesetzt, dass sie parallel zu einer Gebietsgrenze liegen. Wenn der Gegner dann über eine andere Grenze in das Gebiet eindringt, findet bei der Moralprüfung des Verteidigers eine Verschiebung um zwei Spalten nach rechts statt. Außerdem hat der Verteidiger durch die Eingrabung dann nicht den Vorteil der Verschiebung um eine Spalte nach links.



### BEISPIEL EINES FLANKENANGRIFFES:

Falls die Unionstruppen aus Richtung A angegriffen werden, haben sie den Vorteil durch Eingrabung. Werden sie aber aus Richtung B angegriffen, sind sie Opfer eines Flankenangriffes ohne den Vorteil der Eingrabung.

### BEFEHL Artilleriefeuer

Indem er eine Befehlscheibe in ein Gebiet legt, kann der Spieler den Befehl Artilleriefeuer in maximal zwei Gebieten erteilen. Diese Gebiete müssen benachbart zu dem Gebiet sein, in welches er die Befehlscheibe gelegt hat und eins dieser Gebiete kann auch das Gebiet mit der Befehlscheibe selbst sein.

Es handelt sich hierbei um Langstreckenartilleriefeuer. Wie weit eine Artillerie schießen kann, hängt von dem Gebiet ab, aus welchem sie herausfeuert. Falls es weder ein Bergrücken- noch ein Hügelgebiet ist, kann sie nur in ein benachbartes Gebiet feuern. Falls es ein Bergrückengebiet ist, kann sie auf bis zu drei Gebiete weit entfernte Ziele feuern. Falls es ein Hügelgebiet ist, kann sie auf bis zu vier Gebiete weit entfernte Ziele feuern.



Hügelssymbol



Bergrückensymbol

Die Entfernung bis zum Ziel kann durch den Eckpunkt zwischen zwei Gebieten gemessen werden.

In einem Eckpunkt treffen sich mehrere Linien. Artilleriefeuer betreffend, gelten alle vier hier gezeigten Gebiete als benachbart zueinander.

Die feuernde Einheit muss eine ununterbrochene Sichtlinie zu ihrem Ziel ziehen können. Eine Sichtlinie wird durch ein Bergrücken- oder Hügelgebiet unterbrochen. Feindliche oder eigene Einheiten unterbrechen die Sichtlinie nicht.

Der feuernde Spieler muss für jede feuernde Einheit angeben, ob sie auf Infanterie/Kavallerie feuert oder auf Artillerie. Auf Artillerie kann nur gefeuert werden, wenn in dem Zielgebiet ein Artilleriefeuermarker liegt. Auf Artillerie in einem Gebiet ohne Artilleriefeuermarker kann nicht gefeuert werden.





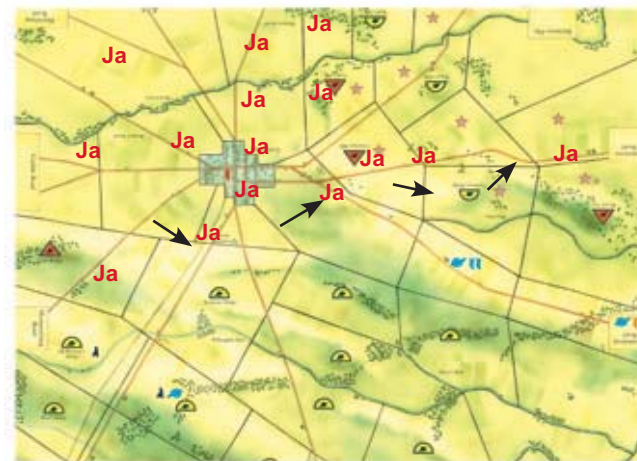
Der feuernde Spieler würfelt für jede feuernde Einheit mit einem Würfel und schaut dann auf der Langstreckenfeuertabelle nach. Er vermindert das Würfelergbnis um eins, falls er in ein Gebiet mit zwei Eingrabungsmarkern feuert. Außerdem vermindert er das Ergebnis um eins, falls die feuernde Einheit beschädigt ist.

Langstreckenartilleriefeuertabelle							
	1	2	3	4	5	6	-1 falls Ziel eingegraben
			D	■	■		-1 falls feuernde Einheit beschädigt ist
D = ein Unterbrechungsmarker muss eingesetzt werden. Wird ignoriert, falls in dem Gebiet bereits ein Unterbrechungsmarker liegt.							
	Bergrückengebiet – Entfernung drei				Hügelgebiet – Entfernung vier		

Wenn die feuernde Einheit versucht, Infanterie und/oder Kavallerie zu treffen, sind folgende Resultate möglich: kein Treffer, Unterbrechung, ein Schadensmarker. Falls in dem Gebiet bereits ein Unterbrechungsmarker liegt, wird kein weiterer hinzugefügt. Falls ein Schadensmarker verursacht wird, entscheidet der Spieler, der die Zieleinheiten kontrolliert, welche Einheit den Schadensmarker erhält. Das heißt mit anderen Worten, dass er die Farbe des Schadensmarkers wählt, falls mehrere Farben genommen werden können. Der Schaden muss so gleichmäßig wie möglich auf Einheiten unterschiedlicher Farbe verteilt werden.

Wenn die feuernde Einheit versucht, Artillerie zu treffen, und das Ergebnis einen Schadensmarker bedeutet, wird eine Artillerieeinheit beschädigt. Der Spieler, der die Zieleinheiten kontrolliert, entscheidet, welche Artillerieeinheit beschädigt wird. Eine beschädigte Artillerieeinheit wird auf die Seite gelegt. Sie kann sich nicht mehr von dem Schaden erholen und wird bei erneuter Beschädigung vom Spielplan genommen. Ein Unterbrechungsmarker als Resultat beim Feuer auf Artillerie wird ignoriert.

Der feuernde Spieler muss anschließend in jedes Gebiet, aus dem heraus er mit Artillerie gefeuert hat, einen Artilleriefeuermarker legen. Er nimmt diese Marker aus dem Vorrat, soweit möglich. Falls der Vorrat erschöpft ist, nimmt er den bzw. die Marker aus einem anderen Gebiete bzw. Gebieten seiner Wahl. Der Artilleriefeuermarker bedeutet, dass die Artillerie in dem Gebiet nun selbst das Ziel feindlicher Artillerie sein kann.



**BEISPIEL:** Die abgebildete Artillerieeinheit kann auf gegnerische Einheiten in den Gebieten feuern, die mit „Ja“ gekennzeichnet sind. Die Pfeile zeigen, wie es für die Einheit möglich ist, Ziele auf Little Round Top zu erreichen. Gettysburg unterbricht die Sichtlinie nicht.

Artilleriefeuermarker werden wieder entfernt, wenn eine oder mehrere Artillerieeinheiten das Gebiet verlassen, warum auch immer (z. B. bei Rückzug), oder wenn der Befehl „Artilleriefeuermarker entfernen“ erteilt wird. Wenn eine Artillerieeinheit ein Gebiet mit Artilleriefeuermarker betritt, bleibt dieser liegen. Zum Ende jedes Tagesabschnittes werden alle Artilleriefeuermarker vom Spielplan entfernt.

Langstreckenartilleriefeuer kann nicht während der Nacht eingesetzt werden.

### BEFEHL Verstärkung

Der aktive Spieler kann einen Schadensmarker von einem Gebiet in ein benachbartes Gebiet verschieben, in dem eine Infanterieeinheit gleicher Farbe wie der Schadensmarker ist. Das kann er sogar auch dann tun, wenn diese Infanterieeinheit dadurch eliminiert wird. Der Schadensmarker muss in das Gebiet gezogen werden, in welches der Befehlsmarker gesetzt wurde, oder in ein dazu benachbartes Gebiet. Das Gebiet, aus dem der Schadensmarker heraus gezogen wurde, muss nicht benachbart zu dem Gebiet mit dem Befehlsmarker sein.

### BEFEHL Neuorganisation

Der aktive Spieler kann einen Unterbrechungsmarker aus einem Gebiet entfernen. Das muss das Gebiet sein, in welches der Befehlsmarker gesetzt wurde, oder ein dazu benachbartes Gebiet.

### BEFEHL Eingraben

Der aktive Spieler kann einen Eingrabungsmarker in ein Gebiet legen. Das muss das Gebiet sein, in welches der Befehlsmarker gesetzt wurde, oder ein dazu benachbartes Gebiet.

Der erste Eingrabungsmarker muss parallel zu einer Grenze gelegt werden, damit klar ersichtlich ist, gegen Angriffe aus welcher Richtung sich der Spieler verteidigen will. Ein einzelner Eingrabungsmarker ist allerdings noch keine wirksame Verteidigung, da die Arbeit noch im Gange und der Graben nicht fertig ist. Der Verteidigungsvorteil ergibt sich erst durch einen zweiten Eingrabungsmarker in dem Gebiet, der parallel zum ersten gelegt wird, sodass beide Eingrabungsmarker direkt an der Grenze liegen, an welcher der Spieler sich verteidigen will. In einem Gebiet können immer nur höchstens zwei Eingrabungsmarker liegen.

Anstatt einen Eingrabungsmarker zu legen, kann der Spieler einen bereits in dem Gebiet liegenden Eingrabungsmarker an eine andere Grenze versetzen. Falls dann ein Angriff über diese Grenze erfolgt, hat der Verteidiger zwar nicht den Eingrabungsvorteil, aber der Angriff zählt dann nicht als Flankenangriff.

Falls eine eigene Einheit in ein Gebiet mit einem oder zwei Eingrabungsmarkern gezogen wird, muss ein Eingrabungsmarker aus diesem Gebiet entfernt werden.

Falls sich alle Einheiten aus einem Gebiet mit Eingrabungsmarkern heraus bewegen, müssen diese alle entfernt werden.

Falls in einem Gebiet mit Eingrabungsmarkern gekämpft wird und der Angreifer siegt, müssen alle Eingrabungsmarker entfernt werden.

Es ist nicht möglich, als Aktion eine Eingrabung freiwillig aufzuheben.

### BEFEHL Artilleriefeuermarker entfernen

Der aktive Spieler kann einen Artilleriefeuermarker aus einem Gebiet entfernen. Das muss das Gebiet sein, in welches der Befehlsmarker gesetzt wurde, oder ein dazu benachbartes Gebiet.

### BEFEHL Passen

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass ein Spieler gar nichts tun möchte, kann er einfach passen. Er muss trotzdem eine Befehlscheibe aus seinem vorhandenen Befehlsfeld nehmen und in ein Gebiet mit einem seiner Befehlsmarker legen.

Es ist nicht möglich, zu passen, ohne eine Befehlscheibe zu legen.

### BEFEHL Zwangspassen

Es kann dem Unionsspieler passieren, dass er eine oder mehrere schwarze Scheiben in seinem vorhandenen Befehlsfeld hat. Der Tagesabschnitt endet erst, wenn keine Scheiben mehr in diesem Befehlsfeld liegen, daher muss der Unionsspieler sie ebenfalls daraus entnehmen. Das gilt jeweils als Legen einer Befehlscheibe. Jede Scheibe Zwangspassen wird jedoch zur Seite gelegt und nicht in ein Gebiet mit einem Befehlsmarker.

### Phase vier: Tagesende

Die Aktionsphase der Spieler endet, nachdem der Unionsspieler die letzte Befehlscheibe oder Zwangspassenscheibe aus seinem vorhandenen Befehlsfeld genommen hat. Er führt den Befehl noch vollständig aus, dann ist die Aktionsphase beendet.

Alle Artilleriefeuermarker werden nun vom Spielplan genommen.

Der nächste Tagesabschnitt beginnt.

Während der Nacht sind keine Angriffe möglich, d. h., dass Einheiten dann nie ein Gebiet mit feindlichen Einheiten betreten dürfen. Auch Artillerie kann während der Nacht nicht feuern. Zum Ende des Nachmittags werden alle Unterbrechungsmarker vom Spielplan genommen.

Der Tag endet mit dem Ende der Nacht. Der Marker auf der Tagesleiste wird ein Feld vorgerückt und das Spiel geht mit dem nächsten Morgen weiter.

Mit dem Ende des Nachmittages des dritten Tages endet spätestens auch das Spiel.

## Spielsieg

Der Konföderationsspieler gewinnt das Spiel, sobald er zum Ende eines Tagesabschnittes mindestens zwei Siegebiete kontrolliert (das sind Gebiete mit einem Stern oder Doppelstern). Er gewinnt ebenfalls, wenn er zum Ende eines Nachmittages auch nur das Doppelsterngebiet Little Round Top und Round Top kontrolliert. Im Falle des Sieges des Konföderationsspielers endet das Spiel sofort.

Falls es dem Konföderationsspieler bis zum Ende des dritten Tages nicht gelingt, eine seiner Siegbedingungen zu erfüllen, gewinnt automatisch der Unionsspieler das Spiel.

Der Konföderationsspieler kann auch freiwillig aufgeben und dem Unionsspieler den Sieg überlassen, wenn er meint, seine Siegbedingungen nicht erfüllen zu können.

## Anmerkungen des Autors

In gewissem Maße ist dies ein Schwesterspiel zu Waterloo. Auch der Grund, es zu machen, ist ähnlich. Es gibt zwar kein dringendes Bedürfnis für noch ein weiteres Spiel zu dieser Schlacht, aber es war eine einfache Angelegenheit für mich, Recherchen anzustellen und schnell die nötigen Informationen zu sammeln. Außerdem war es mein Ziel, ein Spiel zu produzieren, das in überschaubarer Zeit gespielt werden könnte. Früher, als ich noch Zeit für ausufernde Kriegsspiele

hatte, war eins meiner Lieblingsspiele „Across Five Aprils“ von Victory Games. Der erste Tag des Gettysburg Szenarios machte wirklich viel Spaß, aber falls dann keine Entscheidung fiel, verfiel das Spiel häufig in Stagnation. Ich glaube, wir kamen nie bis zum Ende des dritten Tages. Das euch hier vorliegende Spiel kann in drei Stunden oder weniger gespielt werden und es ist möglich, dass der Konföderationsspieler am dritten Tag gewinnt.

Dieser letzte Satz sollte schon ein Hinweis darauf sein, dass dieses Spiel keine genaue Simulation der Schlacht ist. Dieses Spiel sollte in erster Linie unterhalten und weder eine exakte Wiedergabe der Schlacht sein noch ein gründliches Verständnis der Waffensysteme vermitteln. Ich habe den Schwerpunkt auf die Problematik der Befehlsstruktur gelegt. Das Befehlsmarkersystem dient dazu, kleine „Stolpersteine“ für die Truppenbewegungen beider Seiten zu legen. Ich wollte die Situation wiederaufleben lassen, in der es für eine Seite unmöglich war, Vorteil aus einer vorübergehenden Schwäche des Gegners zu ziehen, weil dieser nicht in der Lage war, zur richtigen Zeit einen Befehl zu geben. Das Markersystem verbirgt auch bis zu einem bestimmten Grad das Potenzial des Gegners. Die Spieler sehen zwar die gegnerischen Truppen, wissen aber nicht, wie schnell sie sich bewegen können.

Im Vergleich zu Waterloo vermittelt Gettysburg eher das Gefühl eines Schachspiels. Man hat bessere Kontrolle darüber, wo man seine Befehle einsetzt und kann daher besser planen. Das kann aber auch ins Verderben führen, besonders für den Unionsspieler, falls er nicht dafür sorgt, zum Ende jedes Tagesabschnittes genügend Befehlscheiben zu haben.

Ich kann keine großartigen Einsichten in die besten Spielstrategien geben, außer zu sagen, dass es sich für den Unionsspieler auszahlt, darauf zu achten, das Spiel nicht gleich am ersten Tag aus der Hand zu geben.

## Credits

Spielautor: Martin Wallace

Alle Illustrationen: Peter Dennis

Grafische Gestaltung: Solid Colour

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Layout der deutschen Regel: Gerhard Göldenitz

Testgespielt von Andy Ogden, Richard Spilsbury, Alan Montgomery, Andrew und einigen weiteren netten Leuten bei der Convention of Wargamers.

Mein Dank an Julia Wallace und James Hamilton.

Die neuesten Treefrog Spiele sind unter [www.treefroggames.com](http://www.treefroggames.com) zu finden.

Treefrog kann kontaktiert werden unter [martin@treefroggames.com](mailto:martin@treefroggames.com)

Die Regeln für „Gettysburg“ sind © Warfrog 2010.

Alle künstlerische Gestaltung © Warfrog.





# Verstärkungen

## Konföderierte Truppen

## Unionstruppen

### Mittag 1. Juli

Mit einem Würfel wird ermittelt, welche Straße benutzt wird.

1-3 Mummasburg Road  
4-6 Carlisle Road

Harrisburg Road

Tanneytown Road

### Nachmittag 1. Juli

Chambersburg Pike

Tanneytown Road

Baltimore Pike

Emmitsburg Road

### Nacht 1. Juli

Chambersburg Pike

Tanneytown Road

### Morgen 2. Juli

Chambersburg Pike

Baltimore Road

Tanneytown Road

### Mittag 2. Juli

Chambersburg Pike

### Nachmittag 2. Juli

Baltimore Road

# Spielhilfe

## Tagesablauf

1. Verstärkungen
2. Befehlsscheiben in vorhandene Befehlsfelder setzen
3. Aktionen der Spieler - Konföderationsspieler beginnt
4. Tagesende

## Aktionen

- Einen Befehlsmarker legen
- Einen Befehlsmarker entfernen
- Einen Befehl durch Befehlsscheibe erteilen

## Befehle

### Bewegung / Angriff

Der Spieler kann einige oder alle seiner Einheiten aus dem Gebiet heraus bewegen, in das er die Befehlsscheibe gelegt hat oder aus einem dazu benachbarten Gebiet. Infanterie und Artillerie können sich ein Gebiet weit bewegen, Kavallerie bis zu zwei Gebiete weit. Nur eine oder zwei Einheiten können über eine Grenze ohne Straße ziehen oder in ein Gebiet mit feindlichen Einheiten. Bis zu vier Einheiten können eine Grenze auf einer Straße überqueren, falls das Gebiet, in das sie dann ziehen, keine feindlichen Einheiten enthält. Das Gebietslimit beträgt vier Einheiten. Dieses Limit darf nicht überschritten werden, außer durch den Konföderationsspieler mit der Doppelaktion. Bevor Einheiten aus einem Gebiet abgezogen werden, müssen gegebenenfalls Schadensmarker zugewiesen werden.

### Artilleriefeuer

Der Spieler kann mit allen Artillerieeinheiten in einem oder zwei Gebieten feuern, die benachbart zu dem Gebiet sind, in welches er die Befehlsscheibe gelegt hat. Eins der Gebiete kann auch dieses Gebiet selbst sein. Das ist Langstreckenartilleriefeuer. Die Feuerentfernung hängt von dem Gebiet ab, in welchem sich die Artillerie befindet. Die normale Entfernung beträgt ein Gebiet. Falls die Artillerie auf einem Bergrücken ist, kann sie auf Ziele in einer Entfernung von bis zu drei Gebieten feuern; falls sie auf einem Hügel ist, kann sie auf Ziele in einer Entfernung von bis zu vier Gebieten feuern. Es muss die kürzest mögliche Entfernung in Betracht gezogen werden, bei mehreren gleich kürzesten Möglichkeiten liegt die Entscheidung beim Spieler. Die Entfernung kann über Eckpunkte gemessen werden. In ein Gebiet kann nicht gefeuert werden, wenn die Sichtlinie dorthin durch ein Bergrücken- oder Hügelgebiet unterbrochen ist (kenntlich durch Halbkreis bzw. Dreieck). Für jede feuernde Einheit wird auf der unten stehenden Tabelle mit einem Würfel gewürfelt. Anwendbare Modifikatoren müssen berücksichtigt werden.

### Langstreckenartilleriefeuertabelle

	1	2	3	4	5	6	-1 falls Ziel eingegraben
				D	■	■	-1 falls feuernde Einheit beschädigt ist.

D = ein Unterbrechungsmarker muss eingesetzt werden. Wird ignoriert, falls in dem Gebiet bereits ein Unterbrechungsmarker liegt.

Bergrückengebiet – Entfernung drei Hügelgebiet – Entfernung vier

### Verstärkung

Der Spieler zieht einen Schadensmarker aus einem Gebiet in ein benachbartes Gebiet mit mindestens einer eigenen Infanterieeinheit gleicher Farbe wie der Schadensmarker.

### Neuorganisation

Der Spieler entfernt den Unterbrechungsmarker aus dem Gebiet mit der Befehlsscheibe oder einem dazu benachbarten Gebiet.

### Passen

Der Spieler tut nichts. Er muss trotzdem eine Befehlsscheibe in ein Gebiet legen.

### Zwangspassen

Kann nur der Unionsspieler. Er entfernt eine schwarze Scheibe aus seinem vorhandenen Befehlsfeld.

### Eingraben

Der Spieler legt einen Eingrabungsmarker in das Gebiet mit der Befehlsscheibe oder ein dazu benachbartes. Die Eingrabung ist erst wirksam, wenn dort zwei Marker liegen. Die Marker müssen parallel zu einer Grenze liegen. Der Spieler kann auch einen Marker versetzen, um einen Flankenangriff zu vermeiden.

### Artilleriefeuermarker entfernen

Der Spieler entfernt einen Artilleriefeuermarker aus dem Gebiet mit der Befehlsscheibe oder einem dazu benachbarten Gebiet.



## Einheitenübersicht



Eliteinfanterie



Normale Infanterie



Schwache Infanterie



Kavallerie

## Angriffsschritte

### 1. Verteidigende Artillerie feuert



1	2	3	4	5	6
-	■	■	■	■	■

Würfelmodifikator  
-1 falls die Artillerieeinheit  
beschädigt ist

Falls eine Kavallerieeinheit einen oder mehr Schadensmarker erhält, kann sie sich statt dessen zurückziehen und einen Schadensmarker ignorieren. Eine Artillerieeinheit in Begleitung der Kavallerie kann sich zusammen mit ihr zurückziehen, ohne dabei Schaden zu nehmen.

### 2. Verteidigende Infanterie feuert



1	2	3	4	5	6
-	M	■	■	■	■

Würfelmodifikator  
-1 für je 2 Schadensmarker

Der Verteidiger weist nun Schadensmarker zu. Keine Seite kann Schadensmarker neu zuweisen. Ab jetzt müssen erhaltene Schadensmarker so gleichmäßig wie möglich zugewiesen werden.

Rückzug – der Rückzug einer Einheit muss in ein Gebiet mit einem eigenen Befehlsmarker erfolgen oder ein dazu benachbartes Gebiet. Andernfalls wird die Einheit eliminiert. Das Gebietslimit darf dabei nicht überschritten werden, wenn möglich. Falls aber keine andere Wahl besteht, wird ein Schadensmarker in das primäre Rückzugsgebiet gelegt und die Einheit zieht sich um ein weiteres Gebiet zurück. Dabei nimmt sie nur die Schadensmarker mit, die ihr bereits zu Beginn des Rückzuges zugewiesen waren.

### 3. Tabelle Moralprüfung der angreifenden Infanterie



	<0	1	2	3	4	5
1		R	R	E	E	E
2			R	R	E	E
3				R	R	E
4					R	E
5						R
6						

◀ 1 Eliteeinheit

R = Rückzug  
E = eliminiert

### 4. Angreifende Infanterie feuert



1	2	3	4	5	6
-	D	D	■	■	■

Würfelmodifikatoren  
-1 für je 2 zugewiesene  
Schadensmarker  
-1 falls Ziel eingegraben

D = Unterbrechung

Unterbrechung – in einem Gebiet kann immer nur höchstens ein Unterbrechungsmarker liegen. Dieses Resultat zwingt außerdem zu einer Moralprüfung.

### 5. Tabelle Moralprüfung der verteidigenden Infanterie

Verschiebung nach rechts		<0	1	2	3	4	5	Verschiebung nach links
Flankenangriff *	2 ▶	1	R	R	E	E	E	◀ 1 Hügel o. Bergrücken
In Stadt	2 ▶	2		D	R	E	E	◀ 1 Eingegraben
Unterbrochen	1 ▶	3			D	R	E	◀ 1 Elite
Schwach	1 ▶	4				D	R	R = Rückzug
* Keine Verschiebung wenn eingegraben		5					R	E = eliminiert
		6			C	C	C	D = unterbrochen
							R	C = Gegenangriff

Gegenangriff bedeutet, dass sich ein Angreifer sofort zurückziehen muss.

Falls dies die erste Kampfunde ist, hat der Verteidiger die Möglichkeit, einige oder alle seine Artillerieeinheiten zurückzuziehen, ohne Schaden zu nehmen.