

Regelanpassungen für den Amerikanischen Bürgerkrieg

Stand: 28.12.2016

Vorwort

Das folgende Regelwerk dient dazu, das Spiel *Axis & Allies* an den Amerikanischen Bürgerkrieg von 1861 bis 1865 anzupassen.

Zu den geschichtlichen Hintergründen dieses Krieges siehe [Wikipedia](#). In diesem Konflikt spielt [Sklaverei](#) eine entscheidende Rolle. Die Südstaaten kämpfen für die Beibehaltung der Sklaverei und die Vereinigung aller Sklavenhalterstaaten, die Nordstaaten für die Nichtausweitung der Sklaverei und die Wiederherstellung der Nationalen Einheit.

Grundlage sind die [Spielregeln von Axis & Allies](#) mit den hier beschriebenen Anpassungen.

1. Konfliktparteien

Folgende Konfliktparteien werden unterschieden:

1. **CSA Army of Northern Virginia** (*Konföderierte*)
2. **US Army of the Potomac** (*Union*)
3. **CSA Army of Tennessee** (*Konföderierte*)
4. **US Army of the Tennessee** (*Union*)
5. **CSA Trans-Mississippi Department** (*Konföderierte*)





2. Kriegsschauplatz







Der Krieg findet in [Nordamerika](#) sowie den angrenzenden Seegebieten *Atlantik* und *Golf von Mexiko* statt.

Die östlichen und westlichen Bundesstaaten bzw Territorien sind durch den Mississippi getrennt. Landeinheiten können mittels Flußschiffen von einer Flussseite zur anderen transportiert werden.

3. Einheiten

Es gibt folgende Arten von Einheiten:

	Bezeichnung	Kosten	Bewegung	Angriff	Verteidigung	Bemerkung
	Barracks (<i>Kaserne</i>)	10	-	-	-	zur Ausbildung / Stationierung von Land- und Seeinheiten
	Plantation (<i>Plantage</i>)	5	-	-	-	zur landwirtschaftlichen Produktion mittels Sklavenarbeit
	Slave (<i>Sklave</i>)	2	1	-	-	zur landwirtschaftlichen Produktion mittels Sklavenarbeit
	Infantry (<i>Infanterie</i>)	5	2	1	2	

	Sharpshooters (Scharfschützen)	7	2	2	2	
	Cavalry (Kavallerie)	8	3	2	1	
	Artillery (Artillerie)	9	1	3	4	
	Transport (Transportschiff)	9	2	0	1	
	Ironclad (Panzerschiff)	11	1	2	2	
	Screw sloop (Schraubenkorvette)	16	2	3	2	

4. Startaufstellung

Gebiete und Produktion

Armee	Geld	Gebiete	Produktion	Skalven	Gesamtproduktion
CSA Army of Northern Virginia	30	10	23	15	38
US Army of the Potomac	45	23	54	5	59
CSA Army of Tennessee	30	11	22	15	37
US Army of the Tennessee	45	31	52	6	58
CSA Trans-Mississippi Department	30	12	21	10	31
	90 / 90	33 / 54	66 / 106	40 / 11	106 / 117

Die Südstaaten haben zwar weniger **Produktionspunkte** als die Nordstaaten, dies wird jedoch durch die **Skalvenarbeit** nahezu ausgeglichen, sodass beide Seiten zu Anfang etwa die gleiche **Gesamtproduktion** haben. Die Südstaaten sind hier sogar im Vorteil, denn sie können durch **Zukauf weiterer Plantagen und Skalven** ihre Produktion weiter steigern, während die Unionsspieler diese Möglichkeit durch die **Nichtausweitung der Sklaverei** nicht haben.

Kampfeinheiten

Armee	Infantry	Sharpshooters	Cavalry	Artillery	Transport	Ironclad	Screw sloop	gesamt
CSA Army of Northern Virginia	8	1	1	4	1	3	-	18
US Army of the Potomac	15	3	1	4	-	1	5	29
CSA Army of Tennessee	11	1	3	3	2	4	-	24

US Army of the Tennessee	19	4	3	4	3	7	-	40
CSA Trans-Mississippi Department	11	2	4	1	2	2	-	22
Kampfeinheiten	30 / 34	4 / 7	8 / 4	8 / 8	5 / 3	9 / 8	0 / 5	64 / 69
	50 / 53				14 / 16			
Angriffsstärke	30 / 34	8 / 14	16 / 8	24 / 24	0 / 0	18 / 16	0 / 15	96 / 111
	78 / 80				18 / 31			
Verteidigungsstärke	60 / 68	8 / 14	8 / 4	32 / 32	5 / 3	18 / 16	0 / 10	131 / 147
	108 / 118				23 / 29			

Zur Aufstellung der Kampfeinheiten siehe Programmimplementierung.

5. Spielphasen

5.1 Kauf neuer Einheiten

Plantagen und **Sklaven** können nur von den Konföderierten **neu gekauft** werden. Die beiden **Unionsspieler** sind dagegen auf ihren ursprünglichen **Bestand an Plantagen und Sklaven begrenzt**, da sie sich zur **Nichtausweitung der Sklaverei** selbst verpflichtet haben.

5.2 Kampfbewegungen

Sklaven können in der Kampfbewegungsphase nicht verschoben werden.

5.3 Kampf

Verteidiger mit Erstschussrecht

Bei Landschlachten können **verteidigende Scharfschützen- und Artillerieeinheiten** einen **ersten Schuss** auf die Angreifer abfeuern. Alle angreifenden Einheiten, die dabei getroffen werden, werden sofort aus dem Spiel genommen, ohne die Möglichkeit einen Gegenschuss abzufeuern.

Landeoperationen

Bei Landeoperationen geben **Ironclads**, die sich in direkt angrenzenden Seegebieten befinden, eine **unterstützende Salve** auf die verteidigenden Landeinheiten ab.

Eroberung von Gebieten mit Plantagen und Sklaven

Wenn ein Spieler ein Gebiet erobert, in dem es Plantagen und Sklaven gibt, dann gehen diese zunächst in seinen Besitz über. Wenn das Gebiet ursprünglich einem verbündeten Spieler gehörte, dann werden die Plantage und die Sklaven diesem Spieler zusammen mit dem Gebiet zurücküberreignet.

Wenn ein konföderierter Spieler ein **Unionsgebiet mit Plantagen und Sklaven** erobert, übernimmt er diese in sein Eigentum.

Wenn dagegen ein Unionsspieler ein ursprünglich **konföderiertes Gebiet mit Plantagen und Sklaven** erobert, dann werden **alle Sklaven befreit**, die sich in diesem Gebiet befinden. Für jeweils **zwei befreite Sklaven** pro Gebiet kann der Unionsspieler **eine Freiwilligen-Infanterieeinheit befreiter Sklaven** in diesem Gebiet einsetzen.

Die **US Army of the Tennessee**, die im westlichen Kriegsschauplatz tätig ist, verfolgt eine **Politik der verbrannten Erde**. Wenn sie ein **Feindgebiet mit Plantagen und Sklaven** erobert, dann werden nicht nur **die Sklaven befreit**, sondern auch die **Plantagen niedergebrannt**, um die Produktionsgrundlage des Feindes nachhaltig zu zerstören. Die **US Army of the Potomac** zerstört dagegen keine eroberten Plantagen.

5.4 Bewegung ohne Kampf

In dieser Spielphase gibt es keine von den Standardregeln abweichenden Sonderregeln.

5.5 Stationieren neuer Einheiten

Neu gekaufte **Plantagen** und **Sklaven** können in beliebigen eigenen Gebieten eingesetzt werden. Jedoch ist es nicht sinnvoll pro Gebiet mehr als eine Plantage oder mehr Sklaven einzusetzen, als das Gebiet Produktionspunkte hat.

5.6 Produktion / Einkommen

Einnahmen aus Sklaverei

Sklavenarbeit stellt eine wichtige **Einnahmequelle** in den Südstaaten sowie auch in einigen Unionsgebieten dar.

In Gebieten mit Sklaverei, d.h. dort wo es eine **Plantage mit Sklaven** gibt, erzielt der Gebietsbesitzer jede Runde **pro Sklaven einen zusätzlichen Produktionspunkt**. Wenn es in einem Gebiet mehr Sklaven gibt, als das Gebiet Produktionspunkte hat, dann sind die zusätzlichen Einnahmen aus Sklavenarbeit in diesem Gebiet auf die Produktionspunkte dieses Gebietes begrenzt.

Einnahmen aus Sklavenarbeit können nur in Gebieten erzielt werden, in denen in der aktuellen Runde **keine Kampfhandlungen** stattgefunden haben. Auch müssen die Sklaven sich bereits zu Anfang der Runde in dem Gebiet befunden haben, um produzieren zu können, dürfen in der Runde also weder bewegt noch neu hinzugekauft worden sein.

6. Spielende / Siegbedingungen

Das **Spiel ist beendet**, wenn am **Ende einer Runde** eine der beiden Kriegsparteien ihre **Kriegsziele erreicht** hat.

Die Kriegsziele bestehen darin, bestimmte eigene **Kerngebiete** zu **halten** und bestimmte **gegnerische Gebiete** zu **erobern**.

Kriegspartei	eigene Gebiete halten	gegnerische Gebiete erobern
Konföderierte	Southern Virginia, South Carolina, Atlanta/Georgia, Central Florida, Mobile/Alabama, Southern Arkansas, Eastern Texas, Mesilla/Arizona	Southern Missouri, St.Louis/Missouri, Western Kentucky, Central Kentucky, Eastern Kentucky, Maryland, Washington D.C.
Union	Washington D.C., Maryland, Southern Pennsylvania, Western Kentucky, Central Kentucky, Eastern Kentucky, St.Louis/Missouri, North-East Kansas, New Orleans, Northern Colorado, Prescott/Arizona, Southern California	Vicksburg/Mississippi, Atlanta/Georgia, Savannah/Georgia, South Carolina, Southern Virginia