

NOORD



tegen

ZUID

15/25mm Battle Cry variante.

rudi.geudens@edpnet.be
<http://www.rudi-geudens.be/> <http://www.tsoa.be/>

NOORD tegen ZUID.

Miniatuur variante van het bordspel “*Battle Cry*”.

ORDERKAARTEN.

Het mechanisme van deze spelregels is in grote mate gebaseerd op de verdeling van het slagveld in 3 “secties”, waarbij de eenheden binnen één of meer secties geactiveerd worden door orderkaarten. Eenheden mogen enkel verplaatst worden, vechten of een speciale actie ondernemen volgens de *orders* die op deze kaarten vermeld staan. Dit heeft tot gevolg dat de spelers steeds op hun hoede moeten zijn en ten allen tijde hun tactiek moeten kunnen aanpassen. Wij onderscheiden twee types orderkaarten:

- **GEWONE ORDERKAARTEN:** activeren de eenheden in beweging en gevecht. Deze kaarten geven aan in welke sectie van het slagveld de orders van toepassing kunnen zijn en op hoeveel eenheden zij betrekking kunnen hebben.
- **SPECIALE ORDERKAARTEN:** laten toe om een specifieke (of bijzondere) actie te ondernemen als vermeld op de kaart.

Deze kaarten worden uit het bordspel “*Battle Cry*” genomen (en eventueel aangevuld met eigen ontwerpen).

Bij het begin van het spel krijgen de spelers het aantal orderkaarten als voorzien in het scenario. De informatie vermeld op de kaarten is geheim tot deze worden uitgespeeld.

OBJECTIEF VAN HET SPEL.

Is het uitschakelen van een aantal vijandelijke eenheden (1 victoriepunt per stuk) als bepaald in het scenario, eventueel gecombineerd met het veroveren van een aantal objectieven (1 of meerdere victoriepunten per stuk). De eerste speler die zijn quotum haalt, heeft gewonnen.

SPELFREQUENTIE.

De speler die volgens het scenario de slag moet openen, begint (indien niet bepaald, wordt er gedobbeld; hoogste score kiest wie opent).

1. **Speel een orderkaart uit.**
2. **Duidt aan welke eenheden de orders gaan uitvoeren.**
3. **Verplaats deze eenheden.**
4. **Vuur- en gevechtsfase.**
5. **Neem een nieuwe orderkaart.**

1. Speel een orderkaart uit.

Orderkaarten worden gebruikt om de eenheden te activeren (verplaatsen & vechten). Speel daarom bij het begin van uw beurt 1 orderkaart uit. Deze kaart vermeldt in welke sectie(s) van het slagveld er *orders* mogen gegeven worden en aan hoeveel eenheden. Sommige kaarten laten u toe speciale acties te ondernemen.

Wanneer geen enkele van de kaarten in uw bezit u in staat stelt om een *order* uit te voeren die u past, leg dan één van uw kaarten op de aflegstapel en neem er een nieuwe. Uw beurt is dan wel voorbij.

2. Activeer eenheden.

Nadat u de inhoud van de orderkaart aan de tegenspeler(s) hebt medegedeeld, duidt u aan welke eenheden de *orders* gaan uitvoeren. Een eenheid kan per beurt slechts één *order* (inhoud van de kaart) uitvoeren.

Nota: generaals mogen steeds deelnemen aan gevechten, zelfs wanneer zij geen *order* ontvangen hebben (zie verder “Generaals in gevecht”).

3. Verplaatsing.

De eenheden die orders ontvangen hebben mogen in om het even welke volgorde verplaatst worden, maar de verplaatsing van elke individuele eenheid dient voleindigd te worden alvorens een andere eenheid kan bewegen. Een eenheid kan zich per beurt slechts éénmaal verplaatsen, behalve onder de “doorbraak”-regel (zie verder). Nadat alle verplaatsingen uitgevoerd zijn kan er gevochten worden.

Infanterie: kan zich twee hexagonen verplaatsen en niet vechten, of zich één hexagoon verplaatsen én vechten. Infanterie wordt in het spel als “eenheid” of “eenheden” aangeduid. Een infanterie-eenheid op organieke sterkte telt 8 figuurtjes.

Cavalerie: kan zich drie hexagonen verplaatsen én vechten, afstijgen en vechten of vechten en opstijgen. Cavalerie wordt in het spel als “eenheid” of “eenheden” aangeduid. Een cavalerie-eenheid op organieke sterkte telt 5 figuurtjes.

Veldartillerie: kan zich 1 hexagoon verplaatsen zonder vechten, ofwel vechten en niet bewegen. Veldartillerie wordt in het spel als “eenheid” of “eenheden” aangeduid. Een veldartillerie-eenheid op organieke sterkte telt 4 figuurtjes en een kanon.

Bereden artillerie: kan zich 2 hexagonen verplaatsen zonder vechten, ofwel 1 hexagoon en vechten. Bereden artillerie wordt in het spel als “eenheid” of “eenheden” aangeduid. Een bereden artillerie-eenheid op organieke sterkte telt 4 figuurtjes, een kanon en een trekstel.

Generaals: mogen zich verplaatsen wanneer zij een *order* ontvangen (of het *bevel* voeren over een eenheid of *brigade* onder *orders*). De generaal is 1 figuur.

Verplaatsen van eenheden.

Eenheden mogen niet verplaatst worden naar een hexagoon dat reeds door twee bevriende (of één of twee vijandelijke) eenheden bezet wordt. Een bevriend generaal telt hierbij niet als een “eenheid”; een vijandelijke wel. Wanneer een eenheid een hexagoon dat bezet wordt door een bevriende eenheid (of generaal) binnentrekt, eindigt daar haar verplaatsing.

Een eenheid kan nooit opgesplitst worden of gecombineerd met de resten van andere eenheden.

Sommige terreintypes hebben een invloed op de verplaatsing (zie “Terrein” verder in de spelregels).

Nota: “terugtrekken” is een speciaal type verplaatsing (zie “Terugtrekken” verder in de spelregels).

Verplaatsen van generaals.

Generaals mogen geplaatst worden in een hexagoon dat reeds door één of twee bevriende eenheden bezet wordt, zolang er zich nog geen generaal in dat hexagoon bevindt. Wanneer een generaal een hexagoon dat reeds door een bevriende eenheid bezet wordt binnentrekt, dan eindigt daar zijn verplaatsing. Een generaal mag een hexagoon bezet door een andere generaal (vriend of vijand) niet binnentrekken.

Generaals die één of twee eenheden onder “bevel” hebben.

Zohaast een generaal een hexagoon binnentrekt waar zich reeds één of twee bevriende eenheden ophouden, neemt hij het *bevel* over deze eenheden.

Een generaal die het *bevel* voert over één of twee eenheden kan (via een *order*) van zijn *bevel* ontheven worden en desgevallend het *bevel* over een andere eenheid nemen.

Zolang een generaal het *bevel* voert over twee eenheden in dezelfde hexagoon, worden deze eenheden als één eenheid geteld voor het uitvoeren van *orders*.

Voorbeeld: u speelt een kaart uit met het *order* “activeer 2 eenheden of generaals op de *linkerflank*”. Normaal kunt u dan twee afzonderlijke eenheden op deze flank activeren. Wanneer u echter twee eenheden onder *bevel* van een generaal hebt (in dezelfde hexagoon), kunt u deze eenheden activeren (verplaatsen & vechten) en bovendien nog een andere eenheid activeren (of twee, indien deze dan ook weer onder *bevel* van een generaal staan).

Wanneer een eenheid een *order* ontvangt en zich verplaatst, mag (zo de speler dit verkiest) de generaal van zijn *bevel* ontheven worden en ter plekke blijven (dit telt als één *order*). Anders dient de generaal zich met de eenheid onder zijn *bevel* mee te verplaatsen. Uitzondering: een generaal die zich reeds verplaatst heeft deze beurt mag niet nog eens met een eenheid mee optrekken.

Brigadevorming.

Bij het begin van het spel is het aan de speler toegestaan om één of meerdere “*brigades*” te vormen (telkens onder bevel van een generaal), waarvan de samenstelling wordt bekend gemaakt aan de andere spelers. Er kunnen nooit meer *brigades* gevormd worden dan er generaals in het spel zijn.

Een *brigade* telt maximum één generaal en zes eenheden in om het even welke samenstelling (eventuele mix van infanterie, cavalerie en artillerie). Om als brigade te kunnen optreden moeten de eenheden die er deel van uitmaken zich steeds in de ZOC (“*zone of control*” - controlegebied) van de generaal bevinden. De ZOC bestaat uit de hexagoon waarin de generaal zich bevindt én de zes omliggende.

Een *brigade* wordt binnen de spelregels als één *eenheid* aanzien voor wat de verplaatsing betreft (maar niet voor het gevecht!). De *brigade* verplaatst zich maximaal aan de snelheid van haar traagste component. De eenheden die deel uitmaken van de *brigade* mogen nooit vrijwillig het contact met de bevelvoerende generaal verbreken, tenzij om “terreinwinst” te boeken (zie verder). Bij terreinwinst dient de volgende beurt dat de speler voor die sectie een kaart uitspeelt de brigade dan wel weer samengebracht te worden.

Voorbeeld van brigade-verplaatsing: u speelt een kaart uit met het *order* “activeer 2 eenheden of generaals op de *linkerflank*”. Normaal kunt u dan twee eenheden op deze flank verplaatsen. Wanneer u echter een *brigade* onder bevel van een generaal heeft, kunt u deze *brigade* verplaatsen en bovendien nog een andere eenheid activeren (of een tweede *brigade*, of twee eenheden in dezelfde hexagoon - indien deze ook weer onder *bevel* van een generaal staan).

Wanneer (om welke reden ook) één of meerdere eenheden behorend tot een *brigade* zich buiten de ZOC van hun generaal begeven (bvb ten gevolge van *gedwongen terugtrekken*), bestaat hun eerste prioriteit er in om opnieuw aansluiting te zoeken bij de *brigade* (of de *brigade* met hen). Zolang deze aansluiting niet opnieuw tot stand is gekomen worden deze afgesplitste eenheden als afzonderlijke eenheden behandeld.

Een generaal die het *bevel* voert over een *brigade* mag deze enkel verlaten wanneer hij het *bevel* over de brigade opgeeft waarna de brigade *ontbonden* is en de componenten opnieuw als afzonderlijke eenheden optreden (dit is een *order* en neemt één beurt). De brigade (inclusief de generaal) kan dan die beurt geen ander *order* uitvoeren (behalve zich *verdedigen*). In omgekeerde volgorde kunnen ook nieuwe *brigades* gevormd worden: een generaal (die op dat moment niet het bevel voert over een *brigade*) groepeer maximum 6 eenheden in zijn ZOC en kan dan een volgende beurt (via een *order*) een nieuwe *brigade* vormen. De beurt dat de *brigade* gevormd wordt kunnen de eenheden die er deel van uitmaken geen ander *order* uitvoeren (behalve zich *verdedigen*).

Wanneer een generaal gedwongen wordt zijn brigade te verlaten (ten gevolge van *gedwongen terugtrekken*) is de *brigade* niet *ontbonden*, maar kunnen de eenheden ervan zich niet meer als een *brigade* verplaatsen tot de generaal opnieuw de brigade in zijn ZOC heeft.

Terreinwinst.

Wanneer een infanterie-eenheid in een “gevecht van dichtbij” aanvalt (dwz vanuit een aangrenzend hexagoon) en erin slaagt om de gehele vijandelijke eenheid uit te schakelen of haar kan laten terugtrekken, dan kan er 'terreinwinst' geboekt worden door onmiddellijk vooruit te gaan naar de hexagoon die zo vrijgekomen is.

Artillerie kan nooit op die manier terreinwinst boeken. De beperkingen in de bewegingen en gevecht blijven geldig wanneer een eenheid terreinwinst boekt. Wanneer een bereden cavalerie-eenheid in een 'gevecht van dichtbij' aanvalt en erin slaagt hetzij de vijand volledig uit te schakelen, hetzij deze te laten terugtrekken, kan ze (tegen die eenheid) nogmaals vechten.

4. Het gevecht.

Nadat alle verplaatsingen gebeurd zijn worden de gevechten van de geactiveerde eenheden afgewikkeld. Onder “gevecht” verstaan wij hier “vuren” (op meer dan 1 hexagoon afstand) en “gevecht van dichtbij” (aangrenzend hexagoon). Een eenheid mag maar één keer per beurt vechten, behalve ruitery bij terreinwinst.

Elk gevecht moet beëindigd worden alvorens een ander kan aangevat worden.

Bepaal eerst:

- of de vijand binnen **bereik** is.
- of de **vizierlijn** vrij is.
- wat de invloed van het **terrein** is.

Dit bepaalt tevens hoeveel dobbelstenen je mag gooien.

Eenheden die – tengevolge van een *order* van de momenteel geactiveerde kaart - reeds in lijf aan lijf gevecht waren kunnen in dezelfde beurt niet van op afstand onder vuur genomen worden. Wanneer een hexagoon onder vuur 2 eenheden van verschillend type (bvb infanterie/cavalerie) bevat heeft de verdediger de optie om te kiezen welke eenheid verliezen lijdt; anders is het de aanvaller die kiest.

Bereik.

Infanterie met musketten met gladde loop: maximaal 3 hexagonen. Dobbelstenen: 3-2-1.

Infanterie met geweren: maximaal 4 hexagonen. Dobbelstenen: 4-3-2-1.

Afgestegen ruitery met karabijnen: maximaal 3 hexagonen. Dobbelstenen: 3-2-1.

Artillerie te voet: maximaal 5 hexagonen. Dobbelstenen: 5-4-3-2-1.

Bereden artillerie: maximaal 5 hexagonen. Dobbelstenen: 4-3-3-2-1.

Wanneer een eenheid verliezen geleden heeft wordt het aantal te werpen dobbelstenen niet verminderd, maar een eenheid kan wel nooit meer verliezen toebrengen dan de eigen resterende getalsterkte. Bij artillerie worden daarvoor alleen de artilleristen meegeteld, niet de kanonnen of trekstellen. Een artillerie-eenheid is vernietigd wanneer alle artilleristen gesneuveld zijn.

Generaals in gevecht.

Een generaal die het *bevel* voert over één of twee infanterie- of cavalerie-eenheden (en zich dus in dezelfde hexagoon bevindt) mag altijd meevechten met één van deze eenheden. Dit wordt gesimuleerd door het aantal dobbelstenen die de eenheid mag werpen met één te verhogen. Een generaal die geen eenheden onder zijn bevel heeft kan niet vechten.

Vizierlijn.

Om te vuren moeten de eenheden hun doel "zien". Deze zichtlijn noemt men 'vizierlijn'. Beeld je een lijn in vanuit het centrum van de hexagoon waarop je eenheid zich bevindt, tot het centrum van de hexagoon waarop de vijand zich bevindt. De vizierlijn is geblokkeerd wanneer ze (zelfs gedeeltelijk) een hexagoon passeert waarop een andere eenheid zich bevindt of ook door bepaalde terreinsoorten. Wanneer de vizierlijn langs de rand van een of meerdere hexagonalen loopt die een obstructie vormen, wordt ze niet geblokkeerd, behalve wanneer de obstructies zich aan beide kanten van de vizierlijn bevinden. Enkel artillerie kan over een bevriende eenheid of generaal in een lager gelegen aangrenzend hexagoon heen vuren. Verder afgelegen eenheden blokkeren de vizierlijn van de kanonnen.

Invloed van het terrein.

Zie hiervoor de bijgaande kaart.

5. Resultaten van het gevecht.

De verliezen worden berekend en weggenomen alvorens eenheden zich eventueel moeten *terugtrekken*.

Aanval: Gebruik de dobbelstenen uit het "*Battle Cry*" spel of neem gewone dobbelstenen (zie: * hieronder). Voor elk geworpen symbool dat overeenkomt met het doel scoort de aanvaller één "*hit*". De gekruiste sabels betekenen steeds een *hit*.



(*1 of 2)



(*3)



(*4)



(*5)

bij gebruik van 1D6

Wanneer de aanvaller in één worp meer dan één *hit* scoort (gekruste sabels (of *5) niet inbegrepen), wordt de eerste *hit* automatisch omgezet in een "*kill*" en wordt een figuurtje weggenomen. In alle andere gevallen mag de tegenspeler per *hit* één "*reddende dobbelsteen*" gooien. Wanneer (bij een afstand van 2 hexagonalen of meer) hij het symbool van de eenheid of gekruiste sabels (of een *5) gooit wordt de *hit* alsnog in een *misser* omgezet. Bij een afstand van 1 hexagoon gelden enkel de gekruiste sabels (of een *5). Wanneer een eenheid volledig weggevaagd is, wordt een victoriepunt toegekend. Wanneer de aanvaller meer *hits* scoort dan er figuren binnen de eenheid resten, zijn deze *hits* verloren.

Verdediging: wanneer een speler een eenheid niet *vrijwillig* wil *terugtrekken* (zie hieronder) mag hij (indien mogelijk binnen de spelregels) per aangevallen eenheid met 1 dobbelsteen een "*verdedigende worp*" doen, maar niet meer dan 1 dobbelsteen per eenheid per beurt. Slaagt hij er daarbij in het symbool van de vijandelijke eenheid te werpen, lijdt de vijand één verlies (beperkingen van terrein en vizierlijn zijn van toepassing). Dit is automatisch een "*kill*" (geen "*reddende dobbelsteen*" voor de tegenstander).

Uitschakelen van een generaal.

Een generaal mag enkel aangevallen worden door infanterie of cavalerie en enkel wanneer hij zich alleen in een hexagoon bevindt. Daartoe worden de dobbelstenen geworpen als voorzien. Wanneer de aanvaller er in slaagt om de gekruiste sabels te gooien en om te zetten in een *kill*, wordt de generaal gedood en krijgt de aanvaller een victoriepunt.

Terugtrekken.

Gedwongen terugtrekken: wanneer er één of meerdere vlaggen (of *6) gegooid worden, bestaat de kans dat de eenheid moet terugtrekken.



(*6)

Zolang een eenheid niet onder de volgende getalsterkten valt, worden de geworpen vlaggen genegeerd:

INFANTERIE:

veteranen: 5 figuurtjes
ervaren troepen: 6 figuurtjes
rekruten: 7 figuurtjes

CAVALERIE:

veteranen: 3 figuurtjes
ervaren troepen: 4 figuurtjes

ARTILLERIE:

veteranen: 2 figuurtjes
ervaren troepen: 2 figuurtjes

Wanneer een eenheid onder *bevel* van een generaal staat, mogen bovenstaande waarden nog met 1 figuurtje verminderd worden (behalve bij artillerie).

Wanneer de vlaggen wel van toepassing zijn, dient de betreffende eenheid zich één hexagoon per geworpen vlag terug te trekken in de richting van de eigen basislijn, ook wanneer dit betekent dat zij haar *brigade*-verband verbreekt. Ook hier kan een “*reddende dobbelsteen*” (per vlag) gegooid worden, maar dit is niet verplicht (keuze van de speler).

Vrijwillig terugtrekken: alvorens een eenheid onder vuur genomen wordt heeft de verdediger de optie om de eenheid *vrijwillig* te laten *terugtrekken* (1 hexagoon, wanneer toegelaten onder de regels). Alle door de tegenstander gegooide vlaggen worden dan niet geteld. De eenheid mag hierdoor echter niet een eventueel *brigade*-verband verbreken. De eenheid wordt onder vuur genomen voordat zij zich terugtrekt. Zij behoudt de “*reddende dobbelsteen*”-worp per *hit*, maar verliest de “*verdedigende worp*”.

Regels bij terugtrekken:

- Een eenheid kan zich niet terugtrekken in een hexagoon dat al twee bevriende of een of meer vijandelijke eenheden bevat.
- Wanneer een eenheid terugtrekt in een hexagoon dat een bevriende generaal bevat, komen verdere vlaggen uit dezelfde worp te vervallen en hoeft de eenheid niet verder terug te trekken.
- Een eenheid die terugtrekt onder *bevel* van een generaal moet haar generaal meenemen (tenzij er zich in de hexagoon nog een tweede eenheid bevindt die niet moet terugtrekken).
- Wanneer een eenheid geen ruimte heeft om terug te trekken, houdt zij halt en verliest een figuur extra per genegeerde vlag. Ingeval er dan meer vlaggen zijn geworpen dan het resterend aantal figuren in een eenheid onder *bevel* van een generaal, dan wordt de generaal gedood.
- Wanneer een eenheid of generaal gedwongen worden om van het slagveld terug te trekken, worden zij als vernietigd beschouwd.
- Indien minstens één eenheid die deel uitmaakt van een *brigade*, teruggeslagen wordt en als zodanig het contact verliest met de *brigade* mag de speler kiezen om de *brigade* verbroken te houden OF de ganse *brigade* (in *brigade*-verband) terug te trekken samen met de terugvallende *eenheid*. In dat geval blijft de *brigade* wel behouden.

6. Neem een nieuwe orderkaart.

Nadat al het bovenstaande uitgevoerd is plaatst de speler de orderkaart op de aflegstapel en neemt een nieuwe. Daarna is het de beurt aan de tegenstander.

NOORD tegen ZUID orderblad

Eenheid	Verpl.		Dobbelstenen & bereil	Terrein	Verpl.	+/- Dobbelsteen	Vizierlijn
Cavalerie	3	en	3	Bos	Stop & not battle	-1 aanvaller	blokkeert
Afgestegen cavalerie	Op- of afstijg.	en	3 – 2 – 1	Boomgaard		-1 aanvaller	
Infanterie musket	1	en	3 – 2 – 1	Heuvel		-1 aanvaller	blokkeert
	2	en	0				
Infanterie geweer	1	en	4 - 3 – 2 – 1	Gebouw	Stop & not battle	-2 aanvaller	blokkeert
	2	en	0				
Artillerie te voet	1	en	0	Rivier	stop	-1 verdediger	
	0	en	5 - 4 - 3 – 2 – 1				
Bereden artillerie	2	en	0	Brug			
	0-1	en	4 – 3 – 3 – 2 - 1				
Artillerie op heuvel			+ 1 dobbelsteen indien op heuvel opgesteld	Landbouwveld		-1 aanvaller	blokkeert
Generaal	3	en	+1 dobbelst. bij eenh. (niet voor artillerie)	Ruw terrein	geen		
				Hek		-1 aanvaller	
				Veldwerk		-2 aanvaller	

60 standaard orderkaarten:

- | | |
|--|---|
| 13 “ verkenning ” (2 eenheden in 1 sectie) (4L-5C-4R)
10 “ aanval ” (3 eenheden in 1 sectie) (3L-4C-3R)
9 “ schermutseling ” (1 eenheid in 1 sectie) (3L-3C-3R)
6 “ stormaanval ” (alle eenheden in 1 sectie) (2L-2C-2R)
4 “ frontaanval ” (1 eenheid in elke sectie)
2 “ bombardement ” (alle artillerie-eenheden)
2 “ vuur! ” (infanterie en artillerie in 1 sectie)
2 “ versnelde mars ” (alle infanterie in 1 sectie)
2 “ hit & run! ” (alle cavalerie) | 2 “ leiderschap ” (alle generaals bij eenheden)
2 “ scherpschutter ” (neem een generaal op de korrel)
1 “ versterkingen ” (gooi voor versterkingen)
1 “ bouw een veldwerk ” (voor 2 infanterie of 1 artillerie)
1 “ tegenaanval ” (dupliceer de orders van de tegenstander)
1 “ rally! ” (lichte versterking van uw eenheden)
1 “ te kort aan bevoorrading ” (terugvallen naar basislijn)
1 “ algemeen offensief ” (activeer al uw eenheden & generaals) |
|--|---|

Spelbeurt:

1. Speel een **orderkaart** uit.
2. Duidt aan welke eenheden of brigades **geactiveerd** worden (aantal volgens orderkaart).
3. **Verplaats** alle geactiveerde eenheden of brigades.
4. **Vechten:**
 - **opties verdediger:** (keuze te maken vóór aanvaller dobbelstenen gooit)
 - vrijwillig 1 hexagoon terugtrekken (*zonder verdedigende worp* - geen terreinwinst mogelijk voor de aanvaller);
 - standhouden met *verdedigende worp*.
 - **aanvaller neemt gevechtsactie:**
 - gooit het toegelaten aantal dobbelstenen per eenheid alvorens verdediger eventueel *vrijwillig terugtrekt*;
 - *hits* aan de kant van de verdediger worden berekend.
 - **Verdediger** gooit *reddende dobbelstenen* - *kills* worden verwijderd.
 - **Verdediger** gooit eventueel voor *verdedigende worp*.
 - uitwerken van **terugtrekkingen**.

Terugtrekken hoeft niet wanneer een eenheid niet beneden de volgende getalsterkten valt:

INFANTERIE

veteranen: 5
ervaren troepen: 6
rekruten: 7

CAVALERIE

veteranen: 3
ervaren troepen: 4

ARTILLERIE:

veteranen: 2
ervaren troepen: 2

Ingeval generaal bij de eenheid, nog 1 figuurtje lager, behalve artillerie.

5. Aanvaller neemt een nieuwe **orderkaart**.

NOORD tegen ZUID.

Tabletop variante van het bordspel “*Battle Cry*”.

Appendix 2: GEBRUIK VAN IN DE HANDEL VERKRIJGBARE

10 CM HEXAGONEN.

Deze spelregels werden initieel ontworpen voor spellen op een imitatie grastapijt met hexagonen van 15cm (vlak tot vlak gemeten). Het is echter ook mogelijk om in de handel verkrijgbare kant en klaar hexagonen te gebruiken zoals deze van de firma Kallistra (<http://www.kallistra.co.uk/>). Voor figuren tot 15-20mm is het de oorspronkelijke spelregels haalbaar om twee infanterie eenheden van 8 figuren in één hexagoon van 10cm te plaatsen, maar voor 25-28mm figuren wordt dit een probleem. Teneinde spelers ook toe te laten om hun hexagonen kant en klaar aan te kopen, dienen in de spelregels een paar kleine aanpassingen te worden doorgevoerd:

Een hexagoon mag maximum 1 eenheid en een generaal bevatten. Elke verwijzing binnen de spelregels naar 2 eenheden in een hexagoon dient daarom genegeerd te worden. Daar een spelbord van gelijke grootte veel meer 10cm dan 15cm hexagonen bevat zal dit tactisch niet veel uitmaken, behalve bij het inzetten van generaals. Daarom dient deze regel als volgt te worden aangepast:

Generaals die één of twee eenheden onder “*bevel*” hebben.

Zohaast een generaal een hexagoon binnentrekt waar zich reeds een bevriende eenheid ophoudt, neemt hij het *bevel* over deze eenheid en eventueel ook over één andere eenheid in een aangrenzend hexagoon.

Een generaal die het *bevel* voert over één of twee eenheden kan (via een *order*) van zijn *bevel* ontheven worden en desgevallend het *bevel* over een andere eenheid nemen.

Zolang een generaal het *bevel* voert over twee eenheden in twee aangrenzende hexagonen, worden deze eenheden als één eenheid geteld voor het uitvoeren van *orders*.

Voorbeeld: u speelt een kaart uit met het *order* “activeer 2 eenheden of generaals op de *linkerflank*”. Normaal kunt u dan twee afzonderlijke eenheden op deze flank activeren. Wanneer u echter twee eenheden onder *bevel* van een generaal hebt (in aangrenzende hexagonen), kunt u deze eenheden activeren (verplaatsen & vechten) en bovendien nog een andere eenheid activeren (of twee, indien deze dan ook weer onder *bevel* van een generaal staan).