

# Battle Cry

Auteur: Richard Borg

Uitgegeven door Avalon Hill & Hasbro, 1999

Een historisch simulatiespel rond de Amerikaanse burgeroorlog.

---

## Definities

- 1 infantry unit = 1 speelfiguur met en 3 zonder vlag
- 1 cavalry unit = 1 speelfiguur met en 2 zonder vlag
- 1 artillery unit = 1 speelfiguur met en 1 zonder vlag
- 1 generaal = 1 speelfiguur met vlag

## Spelverloop

### 1. Speel een command card

- waar en hoeveel orders kan je geven
- sommige kaarten laten bepaalde acties toe
- bij onmogelijk bevel verwissel je 1 kaart

### 2. Geef units bevelen

- zeg welke units je een bevel geeft
- deze units kunnen bewegen, vechten of een speciale actie uitvoeren
- één bevel per unit !
  - infantry: 1 hex bewegen + battle
  - cavalry: max. 3 hexes bewegen + battle
  - artillery: 1 hex bewegen **of** battle
  - generaal: max. 3 hexes bewegen + battle  
(zelfs als ze geen direct bevel gekregen hadden door aanhechting)

### 3. BEWEGEN

- unit per unit doen bewegen (als ze een bevel gekregen hebben)
- afspraken
  - nooit naar of over een bezet veld
  - wel naar een eigen eenzame generaal
  - units kunnen niet opgesplitst worden
  - rekening houden met terreinbepalingen
- bewegen generaal
  - mag naar een veld bezet door eigen unit (zonder generaal)
  - stopt automatisch op dergelijk veld
- aangehechte generaal
  - = 1 generaal op zelfde veld als eigen unit
  - zo'n generaal mag weg van de aangehechte unit
  - als de unit op stap gaat, mag de generaal meegaan (als deze nog geen apart marsbevel gekregen had)

### 4. VECHTEN

- na het bewegen moeten de units dicht genoeg zijn om te kunnen vechten
- elk gevecht wordt na elkaar uitgevoerd (elke unit 1 keer)

- o om te vechten:
  - bepaal de afstand tot de vijand
    - infantry: max. 4 hexes ver (4-3-2-1 dobbelstenen + 1G)
    - artillery: max. 5 hexes ver (5-4-3-2-1 dobbelstenen)
    - cavalry: 1 hex (3 dobbelstenen + 1G)
    - generaal
      - doet mee met de aangehechte unit
      - +1 dobbelsteen bij infantry of cavalry (0 bij artillery)
      - een eenzame generaal vecht nooit
  - controleer de zichtlijn
    - een unit moet de vijand kunnen 'zien' om te mogen vechten
    - teken een denkbeeldige lijn vanuit het midden van de aanvallende unit naar het midden van de vijandelijke unit
    - geen zicht = een hex tussenin blokkeert het zicht door een obstructie (unit, generaal, woud, heuvel, veld of gebouw)
    - bestudeer fig. 10 op p. 8: A ziet B maar niet C,D,E
  - controleer de terreinkenmerken binnen de zichtlijn
    - zie kader onderaan
  - gooi de dobbelstenen (aantal afhankelijk van een aantal factoren)

## 5. AFLOOP GEVECHT

- o eerst worden de treffers bekeken, dan de terugtrekking afhandelen
- o TREFFERS
  - 1 treffer per dobbelsteenzijde gelijk aan aangevallen unit
  - de gekruiste zwaarden = altijd 1 hit (ongeacht type unit)
  - verwijder speelfiguur per treffer
  - de vlaghouder wordt steeds als laatste verwijderd
- o GENERAAL GETROFFEN
  - succes bij gekruiste zwaarden op dobbelsteen
  - maar eerst moeten de ev. aangehechte troepen verwijderd zijn!  
procedure:
    - speel een command card die minstens 2 units een bevel kan geven
    - gooi de nodige dobbelstenen om de unit volledig te doden
    - tenslotte moet een andere unit de generaal uitschakelen
- o TERUGTREKKING
  - elke vlag op een dobbelsteen = 1 hex op te schuiven door de verdediger
  - afspraken:
    - steeds richting eigen zijde op het speelbord
    - terreinkenmerken tellen niet mee
    - niet naar of door een hex bezet door een andere unit (tenzij er een eigen eenzame generaal staat, de terugtrekking stopt nu)  
(generaal mag op of door een hex bezet door eigen generaalloze unit)
    - een unit met een aangehechte G mag niet naar een hex met een andere G
    - een aangehechte G beweegt mee met de terugtrekkende unit

- als een unit niet kan terugtrekken, wordt 1 speelfiguur verwijderd per vlag die nog over is
- als een unit of G van het speelbord dreigt te schuiven = dood
- MISSEN
  - geen enkele dobbelsteenzijde treft aangevallen unit en geen enkele vlag doet de vijand terugtrekken

#### 6. **Neem een nieuwe command card**

- na afloop van het gevecht, verwijder je de gespeelde command card
- je neemt een nieuwe en je speelbeurt eindigt

## Doel

De speler die het eerst 6 vijandelijke vlaggen verovert, wint het spel.

## Terreinkenmerken

	BEWEGEN	GEVECHT	ZICHT
WOUD	unit stopt er	niet bij aankomst -1 D bij aanval naar woud	obstructie
BOOMGAARD	---	-1 D bij aanval naar boomgaard	---
HEUVEL	---	-1 D bij aanval naar heuvel (zelfs aangrenzend)  +1 D bij aanval v. artillery vanop heuvel (aangrenzende eigen unit of G blokkeren zicht niet)	obstructie
GEBOUWEN	unit stopt er	niet bij aankomst -2 D bij aanval naar gebouwen	obstructie
WATERLOOP	unit stopt er	-1 D bij aanval naar waterloop	---
RIVIER MET BRUG	---	---	---
LANDBOUWVELD	---	-1 D bij aanval naar landbouwveld	obstructie
RUW TERREIN	verboden te betreden	---	---
AFSLUITING	---	-1 D bij aanval naar afsluiting (tenzij de aanvaller geen last heeft van de afsluiting)	---
	---	-2 D bij aanval naar barricade	---

BARRICADE	(kijk naar onderliggende hex)	(tenzij de aanvaller...) onderliggende terreinkenmerken vervallen!	(kijk naar onderliggende hex)
-----------	-------------------------------	--------------------------------------------------------------------	-------------------------------

## Samenvattende tabel legereenheden

	<b>BEWEGEN</b>	<b>VECHTEN</b>
<b>INFANTRY</b>	1 hex (+ battle)	4-3-2-1 dobbelstenen + 1G
<b>CAVALRY</b>	max. 3 hexes (+ battle)	1 hex en 3 dobbelstenen + 1G
<b>ARTILLERY</b>	1 hex ( <b>of</b> battle)	5-4-3-2-1 dobbelstenen
<b>GENERAL</b>	max. 3 hexes (+ battle)	vecht niet alleen

Date Last Modified: 20-08-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief