

BATTLE CRY

Spelontwerp door Richard Borg

AANTAL SPELERS : 2

LEEFTIJD : min. 12 jaar

MOEILIKHEIDSGRAAD : gemiddeld

SPELMATERIAAL

- 1 speelbord
- 60 orderkaarten
- 46 terreintegels
- 6 tekens met bijzondere terreineigenschappen
- 14 vlaggetekens voor veldtochten
- 8 gevechtsdobbelstenen
- Kleefbladen met vlaggen en labels voor de dobbelstenen

De legers van de Noordelijke Union en de Zuidelijke Confederatie beschikken elk over :

- 3 generaals met vlaggen
- 3 stukken artillerie met vlaggen
- 3 stukken artillerie zonder vlaggen
- 3 eenheden cavalerie met vlaggen
- 6 eenheden cavalerie zonder vlaggen
- 10 eenheden infanterie met vlaggen
- 30 eenheden infanterie zonder vlaggen



BATTLE CRY Pagina 2



“ Eén achtste van de totale bevolking bestond uit zwarte slaven. Deze slaven waren niet evenredig verdeeld over de Union, maar bevonden zich in het zuidelijke deel ervan. Ze vertegenwoordigden bijzondere en enorm grote belangen. Iedereen wist dat deze belangen op één of andere manier aan de basis lagen van de oorlog. Om deze belangen te versterken, te bestendigen en uit te breiden, zouden de opstandelingen de Union in tweeën scheuren, zelf door middel van een oorlog, en dit terwijl de regering niets anders wou dan de territoriale uitbreiding ervan aan banden te leggen. Geen van beide partijen had verwacht dat de oorlog zo lang zou duren, noch dat het conflict deze omvang zou aannemen. Niemand kon voorzien dat de aanleiding met het conflict zou verdwijnen of zelfs nog voordat het conflict zelf ten einde kwam. Iedereen zocht een gemakkelijkere overwinning en een minder fundamenteel en verbazingwekkend resultaat. “

ABRAHAM LINCOLN

MAART 1865





BATTLE CRY Pagina 3



DE OORZAKEN VAN DE BURGEROORLOG

Zowat iedereen gaat akkoord met de bewering van Lincoln dat de slavernij op één of andere manier aan de basis lag van de Burgeroorlog. Tussen 1800 en 1860 kende Amerika een enorme en dynamische uitbreiding van haar economie, haar bevolking en grondgebied. Deze aangrijpende wijzigingen van de gemeenschap verstoorden het politieke evenwicht tussen Noord en Zuid. De “bijzondere instelling” die de slavernij in het Zuiden was, vormde een fundamenteel verschil met het Noorden. Gedurende de 50 jaar die voorafgingen aan het uitbreken van de Burgeroorlog kwam deze kwestie steeds meer in het middelpunt te staan van de debatten en gaf het aanleiding tot een tweespalt. Uiteindelijk was het zaak waarover geen compromis kon bestaan.

Tijdens de eerste helft van de negentiende eeuw waren de VS in omvang verdrievoudigd.

Tegen de jaren dertig van de negentiende eeuw was een Protestantse evangelische beweging, beter bekend als het “Tweede Grote Ontwaken”, actief in het Noorden. Ze ondersteunde morele bewegingen als geheelonthouding en afschaffing van de slavernij. Van 1845 tot 1855 kwamen 3 miljoen immigranten naar Amerika. Het merendeel hiervan vestigde zich in de vrije staten in het noorden of in de pas ontsloten gebieden in het Westen. Tegen 1860 was de bevolking toegenomen tot 32 miljoen, waarvan er 4 miljoen slaven waren.

De enorme uitbreiding van de nieuwe gebieden, rijk aan grondstoffen, en de explosieve toename van de bevolking droegen bij tot de verbazingwekkende groei van de economie. Hierbij schakelde het Noorden sneller over op een industriële samenleving dan het Zuiden. Hoewel het Zuiden industrieel achterop raakte, profiteerde het van de opkomst van de katoenindustrie. Tegen 1860 vertegenwoordigde katoen 75 % van de Amerikaanse export. Het Zuiden leverde 75 % van de totale wereldproductie aan katoen en deze industrie was bijgevolg de economische ruggegraat van het Zuiden. En de slaven vormden hierbij een geïntegreerd onderdeel van het productieproces van de katoen.

Verbeterde transportsystemen waren een basisvereiste voor de economische groei. Tegen 1860 beschikten de VS over een groter spoorwegennetwerk dan de rest van de wereld samen. Echter, 65 % van dit netwerk lag in het Noorden. De wekelijkse edities van de kranten uit de grote steden werden via het spoor verspreid en zorgden, samen met de telegraaf, voor een nationale bewustwording van de actuele problemen. De verschillende economische bestellingen hadden tegenstrijdige behoeften. Het Noorden wou heffingen op de buitenlandse invoer als bescherming voor de eigen economie in opbouw. Tevens wou het overheidshulp bij





BATTLE CRY Pagina 4



het verbeteren van de wegen, kanalen en spoorwegen, alsook een centraal bankwezen. Het Zuiden daarentegen wou, gezien de omvang van haar internationale handel, slechts lage heffingen en een zwakke federale regering. Door de toetreding van nieuwe staten en de bevolkingsaan groei verschoof het politieke evenwicht in het Congres. Het evenwicht tussen Noord en Zuid kon alleen in de Senaat gehandhaafd worden daar de snellere bevolkingstoename in het Noorden een daling van de Zuidelijke stemmen in het Huis van Afgevaardigden tot gevolg had. De democraten waren het sterkst in het Zuiden maar vonden ook bijval bij de stemgerechtigde arbeiders uit het Noorden, vooral immigranten, en de boeren in het Westen. Over het algemeen waren dezen tegen een sterke federale inmenging. De *Whigs* (= de latere Republikeinen) waren voor een sterke federale regering, de oprichting van een nationale bank en federale steun voor lokale verbeteringen. De *Whigs* bestonden hoofdzakelijk uit Protestanten en waren het sterkst in het Noorden en dan vooral in New England. Toch vonden ze ook wat steun bij Zuidelijke en Westelijke staten zoals North Carolina en Kentucky.

De democratische overheersing van het presidentschap en het Congres gedurende de eerste helft van de negentiende eeuw droeg bij tot de wijdverspreide overtuiging in het Noorden van een "Slavensamenzwering" die de Amerikaanse waarden zou ondermijnen. In het Zuiden bestond er bezorgdheid over de groeiende economische en politieke macht van het Noorden die de Zuidelijke belangen en levensstijl wettelijk zou beknotten.





BATTLE CRY Pagina 5



VOORBEREIDING

KLAARMAKEN VAN DE LEGERS

Verwijder alle plastic onderdelen uit het raamwerk. Gooi de lege frames weg.

1. Kanonnen

Bevestig de wielen aan de kanonnen zoals geïllustreerd op tekening 1 op pagina 3 van de originele Engelstalige handleiding.

2. Vlaggen

Breng de vlaggen aan op de hiervoor voorziene stukken zoals geïllustreerd op tekening 2 op p. 3 van de Engelstalige handleiding.

Voor elk leger moeten vlaggen worden aangebracht op 3 stukken artillerie, 3 stukken cavalerie, 10 stukken infanterie en 3 generaals.

3. De labels van de dobbelstenen

Breng op elke dobbelsteen de volgende labels aan : 2 labels met een afbeelding infanterie, 1 met cavalerie, 1 met artillerie, 1 met een vlag en 1 label met gekruiste sabels. Zie figuur 3 op p. 3 van de Engelstalige handleiding.

4. Tegels en tekens

Verwijder voorzichtig de kartonnen terreintegels en tekens uit het kartonnen raamwerk.





BATTLE CRY Pagina 6



INLEIDING

Battle Cry is een uniek historisch spelsysteem met 15 gestileerde gevechten en schermutselingen uit de Amerikaanse Burgeroorlog. De ingesloten gevechtsscenarios en –kaarten bootsen de bijzonderste terreinkenmerken van de originele slagvelden na. Tevens geven ze de historische opstelling van de Noordelijke en Zuidelijke troepen weer zoals ze aan elke gevecht deelnamen. In bepaalde scenarios zal een eenheid infanterie een gehele divisie vertegenwoordigen terwijl deze in andere scenarios slechts één enkel regiment zal vertegenwoordigen.

DE LEGERS

De Noordelijke en Zuidelijke legers bestaan elk uit 3 soorten eenheden : infanterie, cavalerie en artillerie. Daarnaast zijn er nog de generaals.

Elk leger beschikt over 10 stukken infanterie, 3 stukken cavalerie, 3 stukken artillerie en 3 generaals.

Elke eenheid *infanterie* omvat : 1 stuk infanterie met een vlag en 3 stukken infanterie zonder vlag.

Elke eenheid *cavalerie* omvat : 1 stuk cavalerie met een vlag en 2 stukken cavalerie zonder vlag.

Elke eenheid *artillerie* omvat : 1 stuk artillerie met een vlag en 1 stuk artillerie zonder vlag.

Elke *generaal* heeft een vlag.

HET SLAGVELD

Zoals afgebeeld op het speelbord, bestaat het slagveld uit verschillende vakjes. Het is 13 vakjes breed en 9 vakjes diep. Het veld is door 2 stippellijnen onderverdeeld in 3 sectoren zodat elke speler beschikt over een linkerflank, een centrale sector en een rechterflank. Sommige vakjes worden door deze stippellijnen doormidden gedeeld. Deze vakjes worden beschouwd als deel van de resp. flanken *en* als deel van de centrale sector. Zie figuur 4 op p. 4 van de Engelstalige handleiding.





BATTLE CRY Pagina 7



TERREINTEGELS EN TEKENS

Deze tegels en tekens vertegenwoordigen een hele reeks terreinkenmerken en worden op het speelbord geplaatst zodat er voor elk spel een uniek slagveld wordt nagebootst. Een meer gedetailleerde uitleg volgt later in deze handleiding.

INSTRUCTIEKAARTEN

Legereenheden kunnen alleen bewegen en/of een gevecht aangaan wanneer ze hiertoe het bevel krijgen. De instructiekaarten worden gebruikt om je troepen te verplaatsen, om ze te laten aanvallen of om een speciale actie uit te voeren. Er zijn 2 soorten instructiekaarten : orderkaarten en speciale orderkaarten. Zie figuren 5 en 6 op p. 4 van de Engelstalige handleiding.

ORDERKAARTEN

Deze worden gebruikt om eenheden te verplaatsen of ze te laten aanvallen. De kaarten geven aan voor welke sector van het slagveld er bevelen kunnen gegeven worden en aan hoeveel eenheden deze bevelen kunnen gegeven worden. De orderkaarten kunnen voor alle eenheden in de vermelde sector gebruikt worden. Zie figuur 5 op p. 4 van de Engelstalige handleiding.

SPECIALE ORDERKAARTEN

Deze worden gebruikt voor de uitvoering van een bijzondere verplaatsing en/of gevecht of een speciale actie. Deze kaarten kunnen worden uitgespeeld om bevelen te geven aan eenheden in om het even welke sector van het bord. Met behulp van sommige van deze kaarten kan je eenheden in alle sectoren bevelen. Echter, een speciale orderkaart kan alleen gebruikt worden om het afgebeelde eenheidstype te bevelen. Zie figuur 6 op p. 4 van de Engelstalige handleiding.





BATTLE CRY Pagina 8



OPSTELLING

KEUZE VAN HET SCENARIO

Kies één van de 15 gevechtsscenarios zoals verder beschreven in deze handleiding. Speel de scenarios bij voorkeur in volgorde. Elk scenario omvat een kaart van het slagveld, stafnota 's en een beschrijving van de veldslag.

VOORBEREIDING SPEELBORD

Elk scenario voorziet in een plattegrond met de plaatsing van de te gebruiken terreintegens en de opstelling van de verschillende legereenheden. Beide spelers stellen hun stukken op volgens het scenario. Zie figuren 7 en 8 op p. 5 van de Engelstalige handleiding.

Nota : elk symbool vertegenwoordigt steeds een hele eenheid zoals reeds eerder omschreven.

STAFNOTA 'S

Elk scenario omvat ook stafnota 's die de volgende informatie bevatten :

- * Een lijst van de bevelvoerende generaals. In sommige scenarios zijn er geen generaals aanwezig tijdens de veldslag. Alleen de officieren die een effectieve invloed hadden op het resultaat van de veldslag worden vertegenwoordigd.
- * De speler die mag beginnen.
- * Het aantal instructiekaarten voor elke speler.
- * Uitleg bij bijzondere regels of winstvoorwaarden die van toepassing zijn bij een welbepaald gevecht.





BATTLE CRY Pagina 9



VERDELING VAN DE INSTRUCTIEKAARTEN

Schud de instructiekaarten en geef elke speler evenveel kaarten als vermeld in de stafnota 's. De spelers houden hun kaarten geheim voor elkaar. De rest van de kaarten blijven gedekt en vormen een trekstapel voor beide spelers.

DOEL VAN HET SPEL

Wie als eerst 6 vlaggestukken van de tegenspeler kan uitschakelen, wint het spel.

VERLOOP VAN EEN BEURT

De stafnota 's vermelden welke speler begint. Vervolgens spelen beiden om beurt. Voer de hierna vermelde acties uit in de volgorde zoals vermeld :

1. Speel een instructiekaart;
2. Geef orders;
3. Verplaats eenheden;
4. Voer aanval uit;
5. Bepaal het resultaat;
6. Trek nieuwe instructiekaart





BATTLE CRY Pagina 10



1. SPEEL EEN INSTRUCTIEKAART

Normaal gezien worden instructiekaarten gebruikt om stukken te verplaatsen en/of om aan te vallen. Speel bij het begin van je beurt één van de instructiekaarten uit die je in je hand hebt. Deze kaart bepaalt in welke sector(en) van het slagveld je orders kan uitvaardigen en hoeveel orders je kan geven. Sommige kaarten staan bijzonder acties toe (zoals vermeld op de kaart zelf). Indien je met geen enkele instructiekaart je eenheden orders kan geven, moet je 1 kaart afleggen en een nieuwe kaart van de trekstapel nemen. Hiermee is je beurt meteen ten einde.

2. GEEF ORDERS

Nadat je 1 instructiekaart hebt uitgespeeld, zeg je aan welke eenheden je orders zal geven. Alleen die eenheden die orders zullen krijgen, mogen verplaatsen, aanvallen of een bijzondere actie uitvoeren. Je mag elke eenheid slechts maximum 1 order geven.

Opgelet : Ook al hebben ze geen orders ontvangen, toch kunnen generaals aan een gevecht deelnemen. Raadpleeg ook de paragraaf over "Generaals in gevecht" voor meer details.

3. VERPLAATS EENHEDEN

Je kan de aangeduide eenheden verplaatsen in een willekeurige volgorde. Echter, elke begonnen verplaatsing moet voltooid zijn voor een nieuwe verplaatsing wordt ingezet. Elke eenheid mag slechts één maal bewegen. Alle verplaatsingen van een beurt moeten voltooid zijn voor er kan worden aangevallen. Meer uitleg hierover volgt in de volgende paragraaf van deze handleiding.





BATTLE CRY Pagina 11



- Infanterie : Een eenheid infanterie mag na bevel 1 vakje verplaatst worden én mag een aanval uitvoeren.
- Cavalerie : Een eenheid cavalerie mag na bevel maximum 3 vakjes verplaatst worden én mag een aanval uitvoeren.
- Artillerie : Een eenheid artillerie mag na bevel 1 vakje verplaatst worden **of** mag een aanval uitvoeren. Artillerie mag niet bewegen én aanvallen.
- Generaal : Een generaal mag na bevel maximum 3 vakjes verplaatst worden. Generaals mogen aan gevechten deelnemen, ook al hebben ze hiertoe geen bevel gekregen. Raadpleeg ook de paragraaf “Generaals in gevecht” voor meer details.

HOE EENHEDEN VERPLAATSEN ?

- Wanneer eenheden worden verplaatst, mogen ze *niet* naar of doorheen een vakje bewegen dat wordt bezet door een bevriende eenheid, een vijandelijke eenheid of een vijandelijke generaal. Wél mag je een eenheid naar een vakje verplaatsen dat door één van je generaals wordt bezet indien deze generaal alleen staat op dit vakje.
- Een eenheid mag nooit gesplitst worden. De individuele stukken van een eenheid moeten samen blijven en moeten steeds als een groep verplaatst worden. Eenheden die verliezen hebben geleden ten gevolge van de gevechten, mogen niet gecombineerd worden met andere eenheden. Generaals vallen niet onder deze regel (zie verder).
- Sommige terreinkenmerken hebben een invloed op het verplaatsen van eenheden. Ze kunnen er voor zorgen dat een eenheid geen volledige verplaatsing kan maken of niet kan aanvallen. Raadpleeg de paragraaf over “Terrein” in deze handleiding.

Nota : het “*terugtrekken*” is een afwijkende vorm van een verplaatsing waarvoor enkele aangepaste regels van kracht zijn. Raadpleeg de paragraaf over “Terugtrekken” in deze handleiding.





BATTLE CRY Pagina 12



HOE GENERAALS VERPLAATSEN ?

- Je mag een generaal naar een vakje verplaatsen waar al een bevriende eenheid staat, zo lang er geen andere generaal op dit vakje staat. Indien een generaal een vakje betreedt waarop al een bevriende eenheid staat, is zijn verplaatsing tijdens deze beurt meteen ten einde.
- Een generaal mag nooit naar of doorheen een vakje verplaatsen dat wordt bezet door een vijandelijke eenheid en/of door een vijandelijke generaal.

TOEGEVOEGDE GENERAALS

- Een generaal die op hetzelfde vakje staat als een bevriende eenheid wordt beschouwd als zijnde *toegevoegd* aan deze eenheid. Er mag niet meer dan 1 generaal aan een eenheid worden toegevoegd.
- Een toegevoegde generaal die hiertoe het bevel gegeven wordt, mag zich verwijderen van de eenheid waaraan hij was toegevoegd. Ook mag een generaal mag zich van een eenheid losmaken en zich aan een nieuwe eenheid toevoegen.
- Indien er een bevel wordt gegeven aan een eenheid waaraan een generaal is toegevoegd, dan mag de generaal zich samen met deze eenheid verplaatsen of de generaal mag blijven staan. Dit geldt dan als 1 order. Een generaal die samen met de eenheid verplaatst wordt, moet meebewegen naar hetzelfde vakje.
Uitzondering : een toegevoegde generaal die al een verplaatsing heeft uitgevoerd, mag niet meer mee verplaatst worden met zijn eenheid.





BATTLE CRY Pagina 13



4. VOER AANVAL UIT

Wanneer alle verplaatsingen uitgevoerd zijn, kunnen er aanvallen uitgevoerd worden. Echter, de eenheid/eenheden die het bevel krijgt/krijgen om aan te vallen, moeten kort genoeg bij de vijand staan en moeten zodanig opgesteld staan dat ze de vijand kunnen “zien”. Raadpleeg ook de paragrafen over “Afstandsbepaling” en “Gezichtslijn” in deze handleiding.

Elk gevecht moet worden voltooid voor een nieuw gevecht kan beginnen. Een eenheid kan slechts 1 maal per beurt een gevecht leveren met een vijandelijke eenheid. Een eenheid kan de gevechtsdobbelstenen niet “opsplitsen” tussen verschillende vijandelijke doelwitten. Om een gevecht aan te gaan, doe je het volgende :

- Bepaal de afstand tot het vijandige doelwit
- Bepaal het gezichtslijn
- Bepaal het terrein in het gezichtsveld
- Gooi met de gevechtsdobbelstenen. Het type van eenheid, het terrein en de afstand tot het vijandelijke doelwit bepalen met hoeveel dobbelstenen er mag gegooid worden.

Raadpleeg de paragrafen op de volgende pagina 's voor meer details.

Nota : In een gevecht zullen generaals zich niet op dezelfde manier gedragen als andere eenheden. Raadpleeg hiervoor de paragraaf “Generaals in gevecht” verder in deze handleiding.

AFSTANDBEPALING

* Infanterie –reikwijdte = maximum 4 vakjes

Een eenheid infanterie die hiertoe het bevel krijgt, kan een vijandelijk doel aanvallen dat maximum 4 vakjes verwijderd is in om het even welke richting. Een eenheid infanterie gooit met 4 gevechtsdobbelstenen wanneer het doelwit in een aangrenzend vakje staat. Per vakje dat het doelwit verder van de aanvallende eenheid infanterie verwijderd is, mag er met 1 dobbelsteen minder gegooid worden. Vb. : Wanneer een vijand wordt aangevallen die op een afstand van 4 vakjes staat op vlak terrein; mag een eenheid infanterie met 1 gevechtsdobbelsteen gooien. Zie figuur 9 op p. 7 van de Engelstalige handleiding.





BATTLE CRY Pagina 14



* Artillerie –reikwijdte = maximum 5 vakjes

Een eenheid artillerie die hiertoe het bevel krijgt, kan een vijandelijk doel aanvallen dat maximum 5 vakjes verwijderd is in om het even welke richting. Een eenheid infanterie gooit met 5 gevechtsdobbelstenen wanneer het doelwit in een aangrenzend vakje staat. Per vakje dat het doelwit verder van de aanvallende eenheid infanterie verwijderd is, mag er met 1 dobbelsteen minder gegooid worden. Vb. : Wanneer een vijand wordt aangevallen die op een afstand van 5 vakjes staat op vlak terrein; mag een eenheid infanterie met 1 gevechtsdobbelsteen gooien. Zie figuur 9 op p. 7 van de Engelstalige handleiding.

* Cavalerie –reikwijdte = 1 vakje

Een eenheid cavalerie die hiertoe het bevel krijgt, gooit met 3 gevechtsdobbelstenen. Echter, het doelwit moet zich in een aangrenzend vakje bevinden! Zie figuur 9 op p. 7 van de Engelstalige handleiding.

* Generaal – geen reikwijdte

Raadpleeg de paragraaf “Generaals in gevecht” voor meer details.

Belangrijk : Het aantal stukken in een eenheid heeft geen impact op het aantal gevechtsdobbelstenen waarmee mag gegooid worden. Ook verliezen binnen een eenheid hebben geen impact op het aantal gevechtsdobbelstenen waarmee mag gegooid worden. Zolang er minimum 1 stuk overblijft, kan een eenheid op volle sterkte aanvallen uitvoeren.

GENERAALS IN GEVECHT

- Een generaal die aan een eenheid is toegevoegd, mag steeds aan de aanval deelnemen die wordt uitgevoerd door de eenheid waaraan hij is toegevoegd.
- Een eenheid **infanterie** of **cavalerie** waaraan een generaal is toegevoegd, mag bij een aanval met 1 extra gevechtsdobbelsteen gooien. Dit voordeel is *niet* van kracht wanneer een generaal is toegevoegd aan een eenheid artillerie.
- De reikwijdte van een eenheid wordt niet groter wanneer een toegevoegde generaal deelneemt aan een aanval. De reikwijdte van een infanterie blijft maximum 4 vakjes, terwijl cavalerie alleen doelwitten in aangrenzende vakjes kan aanvallen.





BATTLE CRY Pagina 15



- Een generaal die alleen op een vakje staat, mag geen aanvallen uitvoeren.

Nota : Raadpleeg de paragraaf "Bepaal het resultaat" voor meer informatie over generaals.

GEZICHTSLIJN

Een eenheid moet het vijandelijke doelwit kunnen "zien" om het te kunnen aanvallen. Indien dit het geval is, staat de "*vijand in de gezichtslijn*".

Trek een denkbeeldige lijn vanuit het middelpunt van het vakje waarin de aanvallende eenheid staat, naar het middelpunt van het vakje waarin het doelwit staat. Deze gezichtslijn wordt alleen onderbroken indien een vakje (of een deel van een vakje) *tussen* de aanvallende eenheid en het doelwit een hindernis bevat. Hindernissen zijn : eenheden en/of generaals (onafgezien of het om bevriende en/of vijandelijke eenheden gaat), bossen, heuvels, velden of gebouwen. Het terrein van het doelvakje zelf vormt *geen* hindernis voor de gezichtslijn.

Indien de denkbeeldige lijn langs de rand loopt van 1 of meer vakjes met hindernissen, wordt de gezichtslijn niet verhinderd ***tenzij de hindernissen zich langs beide randen van de gezichtslijn bevinden.***

Voorbeeld : zie figuur 10 op p. 8 van de Engelstalige handleiding.

Zoals duidelijk geïllustreerd op deze figuur, kan A een aanval uitvoeren op B, zelfs wanneer de denkbeeldige lijn tussen het middelpunt van beide vakjes langs de rand loopt van 2 vakjes met bossen. Immers, deze hinderen slechts de gezichtslijn op de helft van het vijandelijke doelvakje.

A kan C *niét* aanvallen omdat de bosvakjes zich aan *beide* kanten van de denkbeeldige lijn bevinden. Dit maakt dat het vijandelijke doelvakje volledig onzichtbaar is voor A.

A kan D *niét* aanvallen omdat het bosvakje volledig het zicht op het doelvakje verhindert.

A kan E *niét* aanvallen omdat de denkbeeldige lijn doorheen een gedeelte van het bosvakje loopt zodat het zicht op het doelvakje wordt verhinderd. Indien E 1 vakje voorwaarts zou bewegen, zou A wel een vrije gezichtslijn krijgen.





BATTLE CRY Pagina 16



TERREIN

Hieronder worden de verschillende terreintegels besproken. De terreintegels worden volgens de scenariokaart op het speelbord geplaatst. Ze zullen het hele spel op dezelfde plaats blijven liggen.

* Vakje met bos

Verplaatsing : Een eenheid die een bos betreedt, moet meteen halt houden en mag die beurt niet verder bewegen.

Gevecht : Een eenheid mag geen aanval uitvoeren tijdens de beurt waarin ze in een bos terechtkomt. Deze regel is niet van kracht voor een *generaal* die wordt toegevoegd aan een eenheid die zich al in een bos bevindt.

Wanneer een aanval wordt uitgevoerd op een eenheid die zich in een bos bevindt, moet er met 1 dobbelsteen minder gegooid worden.

Gezichtslijn : Een bos is een hindernis voor de gezichtslijn.

* Vakje met boomgaard

Verplaatsing : Geen hindernis voor bewegende eenheden.

Gevecht : Geen beperking voor aanvallende eenheden.

Wanneer een aanval wordt uitgevoerd op een eenheid die zich in een boomgaard bevindt, moet er met 1 dobbelsteen minder gegooid worden.

Gezichtslijn : Geen hindernis voor de gezichtslijn.





BATTLE CRY Pagina 17



* Vakje met heuvel

Verplaatsing : Geen hindernis voor bewegende eenheden.

Gevecht : Wanneer een aanval wordt uitgevoerd op een eenheid die zich op een heuvel bevindt, moet er met 1 dobbelsteen minder gegooid worden.

Deze beperking is steeds van kracht, zelfs indien de aanvallende eenheid zich op een aangrenzende heuvel bevindt.

Wanneer artillerie op een heuvel staat opgesteld, wordt haar reikwijdte vergroot tot maximum 6 vakjes. Wanneer er vanop een heuvel wordt geschoten, verloopt het gebruik van de gevechtsdobbelstenen normaal voor afstanden van 1 tot 5 vakjes. Indien de afstand 6 vakjes bedraagt, mag er met 1 dobbelsteen gegooid worden.

Wanneer artillerie op een heuvel staat opgesteld, wordt haar gezichtslijn niét gehinderd door bevriende eenheden en/of generaals die zich op een aangrenzend vakje bevinden *indien dit vakje geen andere terreineigenschappen heeft die de gezichtslijn hinderen.*

Gezichtslijn : Een heuvel is een hindernis voor de gezichtslijn.

* Vakje met gebouwen

Verplaatsing : Een eenheid die een vakje met een gebouw betreedt, moet meteen halt houden en mag die beurt niet verder bewegen.

Gevecht : Een eenheid mag geen aanval uitvoeren tijdens de beurt waarin ze in een gebouw terechtkomt.

Wanneer een aanval wordt uitgevoerd op een eenheid die zich in een gebouw bevindt, moet er met 2 dobbelstenen minder gegooid worden.

Gezichtslijn : Een gebouw is een hindernis voor de gezichtslijn.





BATTLE CRY Pagina 18



* Vakje met waterloop

Verplaatsing : Een eenheid die een vakje met een waterloop betreedt, moet meteen halt houden.

Gevecht : Een eenheid die aan een waterloop staat en een aanval uitvoert, moet 1 dobbelsteen minder gooien.

Gezichtslijn : Een waterloop is geen hindernis voor de gezichtslijn.

* Vakje met waterloop en brug

Verplaatsing : Een waterloop met een brug heeft géén beperkingen voor bewegende eenheden. Het mag in dit opzicht worden beschouwd als vlak terrein.

Gevecht : Een waterloop met een brug heeft géén beperkingen voor aanvallende eenheden. Het mag in dit opzicht worden beschouwd als vlak terrein.

Gezichtslijn : Een waterloop met een brug is geen hindernis voor de gezichtslijn.

* Vakje met veld

Verplaatsing : Geen hindernis voor bewegende eenheden.

Gevecht : Wanneer een aanval wordt uitgevoerd op een eenheid die zich in een veld bevindt, moet er met 1 dobbelsteen minder gegooid worden.

Gezichtslijn : Een veld heeft hoge gewassen en vormt dus een hindernis voor de gezichtslijn.

* Vakje met ruw terrein

Verplaatsing : Vakjes met ruw terrein *kunnen niet betreden worden*.

Gevecht : Geen beperking voor aanvallende eenheden.

Gezichtslijn : Vakjes met ruw terrein vormen geen hindernis voor de gezichtslijn.





BATTLE CRY Pagina 19



* Vakje met hek

Verplaatsing : Geen hindernis voor bewegende eenheden.

Gevecht : Wanneer een aanval wordt uitgevoerd op een eenheid die zich op een vakje met een hek bevindt, moet er met 1 dobbelsteen minder gegooid worden, **tenzij de aanvallende eenheid zich achter de schutlijn van het hek bevindt**, dwz. dat de denkbeeldige lijn tussen het middelpunt van het vakje van de aanvaller en dat van het doelwit niét door het hek zelf loopt. Indien deze denkbeeldige lijn wél door het hek zelf loopt, moet er dus met 1 dobbelsteen minder gegooid worden.

Gezichtslijn : Hekken vormen geen hindernis voor de gezichtslijn.

(Zie tekening 11 op p. 10 van de Engelstalige handleiding) Er zijn één-, twee- en driezijdige hekken. De grijze vakjes op tekening 11 liggen voor de schutlijn van de hekken. Een eenheid die zich *voor de schutlijn van een hek bevindt* en een aanval uitvoert op een eenheid die achter een hek staat opgesteld, zal met 1 dobbelsteen minder moeten gooien. De witte vakjes liggen achter het hek. Een eenheid die zich *achter de schutlijn van een hek bevindt* en een aanval uitvoert, zal nu met het normale aantal dobbelstenen mogen gooien.

* Teken met borstwering

Tekens met borstweringen mogen bovenop om het even welke andere terreintegels geplaatst worden, behalve bovenop terreintegels met waterlopen.

Verplaatsing : Geen hindernis voor bewegende eenheden.

Echter, alle beperkingen die gelden voor de terreintegel waarop de borstwering geplaatst is, blijven van kracht.





BATTLE CRY Pagina 20



Gevecht : Wanneer een aanval wordt uitgevoerd op een eenheid die zich achter een borstwering bevindt, moet er met 2 dobbelstenen minder gegooid worden, **tenzij de aanvallende eenheid zich achter de schutlijn van de borstwering bevindt** (zie tekening 12 op p. 10 van de Engelstalige handleiding), dwz. dat de denkbeeldige lijn tussen het middelpunt van het vakje van de aanvaller en dat van het doelwit niét door de borstwering loopt. Indien deze denkbeeldige lijn wél door de borstwering loopt, moet er dus met 2 dobbelstenen minder gegooid worden. Negeer verder alle overige beperkingen op het gebruik van de dobbelstenen die samenhangen met de terreintegel waarop de borstwering ligt. Vb. : een borstwering die in een bos ligt, zal de slagkracht van een aanvaller met 2 dobbelstenen verminderen, en niet met slechts 1 dobbelsteen.

(Zie tekening 12 op p. 10 van de Engelstalige handleiding) De grijze vakjes op tekening 12 liggen voor de schutlijn van de borstwering. Een eenheid die zich *voor de schutlijn van een borstwering bevindt* en een aanval uitvoert op een eenheid die achter deze borstwering staat opgesteld, zal met 2 dobbelstenen minder moeten gooien. De witte vakjes liggen achter de schutlijn van de borstwering. Indien een eenheid zich *achter de schutlijn van een borstwering bevindt* en een aanval uitvoert, zal haar slagkracht niet verminderd worden *door de borstwering* (maar evt. wél door de terreintegel waarop ze geplaatst werd).

Gezichtslijn : Op zichzelf is een borstwering geen hindernis voor de gezichtslijn. Echter, indien de borstwering werd opgesteld op een terreintegel die de gezichtslijn wél belemmert, dan blijft deze belemmering bestaan.

GOOI MET DE GEVECHTSDOBDELSTENEN

Van zodra duidelijk is hoeveel gevechtsdobbelstenen er mogen gebruikt worden, mag er met de dobbelstenen gegooid worden. Elke dobbelsteen zal een treffer, een misser of een terugtrekking als resultaat hebben. Let op : een aanvallende eenheid mag haar dobbelstenen niet “*opsplitsen*” tussen verschillende doelwitten.





BATTLE CRY Pagina 21



5. BEPAAL HET RESULTAAT

Eerst worden de treffers bepaald, vervolgens de terugtrekkingen.

TREFFER

De aanvaller scoort een treffer voor elke dobbelsteen die als resultaat een afbeelding geeft van het uitgekozen doelwit (zie figuur 13 op p. 10 van de Engelstalige handleiding). Vb. : wanneer het doelwit een vijandelijke eenheid infanterie is, zal deze 1 treffer ondergaan voor elk infanteriesymbool dat door de dobbelstenen wordt afgebeeld. Ook zal er steeds een treffer gescoord worden voor elk dobbelsteensymbool met gekruiste sabels., onafgezien van het soort eenheid dat werd aangevallen. M.a.w., de gekruiste sabels gelden als treffers voor elke eenheid.

Voor elke geïncasseerde treffer wordt er 1 stuk uit het getroffen eenheid verwijderd. Het vlaggestuk van een eenheid is steeds het laatste stuk dat wordt verwijderd. Van zodra een vlaggestuk van het bord verdwijnt, zal de aanvaller dit naast het speelbord bij zijn reeds verworven voorraad geëlimineerde vlaggestukken plaatsen.

Indien een aanvaller meer treffers scoort dan kunnen worden geïncasseerd door het doelwit, zal het doelwit vernietigd worden en gaan de overige treffers verloren.

TREFFER OP EEN GENERAAL

Wanneer een generaal wordt aangevallen, wordt het totaal aantal te gooien dobbelstenen berekend zoals gewoonlijk. Vervolgens moet de aanvaller een symbool met gekruiste sabels gooien om de generaal te kunnen treffen. Indien dit lukt, sneuvelt de generaal en wordt hij toegevoegd aan de reeds verworven voorraad geëlimineerde vlaggestukken van de aanvaller. Het uitschakelen van een generaal heeft geen andere gevolgen voor het spelverloop. Indien de aanvaller geen gekruiste sabels gooit, kan de generaal ontsnappen.

Een generaal kan alleen worden aangevallen indien hij alleen op een vakje staat. Indien een generaal is toegevoegd aan een eenheid die zonet volledig werd geëlimineerd en indien de aanvaller nog steeds 1 of meer extra gekruiste sabels "over" heeft, zullen deze treffers niettemin verloren gaan !





BATTLE CRY Pagina 22



Om een toegevoegde generaal in éénzelfde beurt te treffen en te elimineren, moet je het volgende doen :

1. Speel een orderkaart uit waarmee minimum 2 eenheden tot een aanval kunnen overgaan. Deze beide eenheden moeten zowel binnen het bereik zijn als in de gezichtslijn van de eenheid waaraan de generaal is toegevoegd.
2. Gooi met het juiste aantal gevechtdobbelstenen en elimineer eerst volledig de eenheid waartoe de generaal behoort.
3. Vervolgens moet de tweede eenheid een aanval uitvoeren op de nu eenzame generaal een een treffer scoren.

TERUGTREKKING

Wanneer alle treffers bepaald zijn en de verliezen overeenkomstig behandeld werden, komen de terugtrekkingen aan bod. Voor elk vlaggesymbool dat als resultaat van een aanval gegooid wordt, moet het doelwit zich 1 vakje terugtrekken naar de eigen kant van het slagveld. De eigenschappen van de terreintegels hebben géén invloed op terugtrekkingen. De aangevallen speler beslist zelf waarheen hij zijn getroffen eenheid laat terugtrekken, hierbij rekening houdend met de volgende regels :

- Een eenheid mag zich niet naar of doorheen een vakje terugtrekken waarop reeds een andere eenheid staat.

Uitzondering 1 : Een eenheid zonder toegevoegde generaal mag terugtrekken naar een vakje waar een bevriende generaal staat, zolang deze generaal al niet toegevoegd is aan een andere eenheid. De generaal wordt dan aan deze eenheid toegevoegd en de eenheid moet zich geen verdere vakjes meer terugtrekken, ook al werd de volledige terugtrekking nog niet uitgevoerd.

Uitzondering 2 : Een generaal mag naar of doorheen een vakje terugtrekken waar een bevriende eenheid staat, zolang er aan deze eenheid nog geen generaal was toegevoegd. Wanneer een generaal zijn volledige terugtrekking heeft uitgevoerd en hij uiteindelijk op een vakje belandt waar al een bevriende eenheid staat, wordt hij aan deze eenheid toegevoegd. Eenheden die op vakjes staan door dewelke een generaal terugtrekt, worden niet beïnvloed.





BATTLE CRY Pagina 23



- Een terugtrekkende eenheid met een toegevoegde generaal mag niet naar een vakje gaan waar reeds een andere generaal staat.
- Een toegevoegde generaal moet zich samen met zijn eenheid naar hetzelfde vakje terugtrekken. Indien deze eenheid tijdens de aanval werd vernietigd, zal de generaal toch nog een eventuele terugtrekking volledig moeten uitvoeren.
- Indien een eenheid zich onmogelijk kan terugtrekken, moet deze eenheid 1 stuk verwijderen per vakje dat niet kan worden teruggetrokken. Deze verliezen kunnen evt. ook tot een toegevoegde generaal worden uitgebreid indien er geen andere stukken meer beschikbaar zijn om de verliezen op te vangen.
- Indien een eenheid (en/of een generaal) gedwongen worden zich terug te trekken buiten de grenzen van het slagveld, wordt deze eenheid (en/of generaal) volledig geëlimineerd.

MISSER

Indien de gevechtsdobbelstenen geen enkel symbool, overeenkomstig het doelwit, afbeelden en er geen terugtrekking van het doelwit wordt afgedwongen, is het resultaat van de aanval een misser.

6. TREK NIEUWE INSTRUCTIEKAART

Wanneer alle treffers en terugtrekkingen zijn afgehandeld, wordt de uitgespeelde instructiekaart afgelegd en mag een nieuwe instructiekaart van de trekstapel genomen worden. Je beurt is nu voorbij.

WIN HET SPEL

Wie als eerst 6 vlaggestukken van de tegenspeler kan uitschakelen, wint het spel.





BATTLE CRY Pagina 24



VELDTOCHTEN

Eenmaal je verschillende individuele scenario 's hebt gespeeld, kan je er voor kiezen om een aantal scenario 's te groeperen in 1 grote veldtocht. Een veldtocht omvat minstens 3 veldslagen. Zo zou je er voor kunnen opteren om eerst het "Pea Ridge"-scenario te spelen, gevolgd door alle andere gevechtsscenario 's van 1862. Dit zou betekenen dat er 7 veldslagen zouden worden gespeeld waarbij Fredericksburg het laatste scenario van de veldtocht zou zijn.

DOEL VAN EEN VELDTOCHT

Het is de bedoeling om aan het eind van de veldtocht de meeste vijandelijke vlaggetekens te hebben buitgemaakt. Zie figuur 14 op p. 12 van de Engelstalige handleiding.

EEN VELDTOCHT SPELEN

Na afloop van elke afzonderlijke veldslag, neemt de winnaar 1 vlaggeteken voor elk van de vijandige vlaggestukken die hij méér heeft vernietigd dan de verliezer vlaggestukken van hemzelf heeft weten te elimineren. Vb. : wanneer de Noordelijke speler 6 vlaggestukken elimineert en de Zuidelijke speler slechts 2, dan mag de Noordelijke speler 4 Zuidelijke vlaggetekens nemen en deze met de vlag naar boven voor zich uit leggen. Wanneer alle vlaggetekens op zijn voor de veldtocht ten einde is, zullen beide spelers evenveel vlaggetekens aangeven zodat een nieuwe voorraad vlaggetekens kan worden aangelegd.

EEN VELDTOCHT WINNEN

Wie op het einde van een veldtocht de meeste vijandelijke vlaggetekens heeft buitgemaakt, wint de veldtocht.





BATTLE CRY Pagina 25



WEDSTRIJDEN

Sommige scenario 's kunnen een bepaalde kamp bevoordelen. Daarom moet je na afloop van een veldslag van kamp wisselen wanneer je een wedstrijd speelt. De uiteindelijke winnaar van de veldslag is dan de speler die na afloop van *beide spelen* de meeste vlaggetekens weet te bemachtigen.

SPELVOORBEELD

Hieronder volgt een kort voorbeeld van een spelverloop. De resultaten van de mogelijke dobbelsteenworpen worden dan toegelicht in de paragrafen A tot C die volgen op het voorbeeld.

Zie figuur 15 op p. 12 van de Engelstalige handleiding.

1. Je speelt een "Probe"-instructiekaart uit waardoor je bevelen kan geven aan 2 eenheden of generaals (of een combinatie) op je linkerflank. Kies vervolgens de eenheden die je bevelen wil geven.
2. Je kiest voor de eenheid infanterie B en voor generaal A. Het vakje waarop de generaal zich bevindt, maakt zowel deel uit van je linkerflank als van je centrale sector.
3. Vervolgens mag je je infanterie en je generaal verplaatsen. Echter, je beslist om alleen je generaal 3 vakjes te verplaatsen en hem aan de eenheid infanterie toe te voegen.
4. Nu alle verplaatsingen zijn voltooid, mag je aanvallen. Je beslist om met je infanterie een aanval uit te voeren.
5. Als doelwit kies je de vijandelijke eenheid infanterie D uit. Deze bevindt zich in een bos. Volgens de afstand tot het doelwit mag je met 3 dobbelstenen gooien, maar hier moet je er 1 van aftrekken omdat het doel zich in een bos bevindt. Echter, omdat je infanterie over een toegevoegde generaal beschikt, mag je met 1 extra dobbelsteen gooien zodat het definitieve totaal op 3 dobbelstenen komt.





BATTLE CRY Pagina 26



Nu worden enkele mogelijke resultaten van de worp met de gevechtsdobbelstenen besproken :

A. Je gooit 2 infanteriesymbolen en 1 symbool met gekruiste sabels :

De 2 vijandelijke infanteriestukken worden verwijderd zodat de eenheid vernietigd is. De vijandelijke generaal blijft onaangeroerd en ook de gekruiste sabels hebben op geen effect op hem. Reden : een generaal kan alleen maar getroffen worden als hij alleen op een vakje staat bij aanvang van de aanval.

B. Je gooit 2 infanteriesymbolen en 1 vlaggesymbool :

Eerst worden de 2 treffers afgehandeld. De 2 vijandelijke infanteriestukken worden verwijderd zodat de eenheid vernietigd is. Omdat er een vlaggesymbool werd gegooid, moet de vijandelijke generaal zich 1 vakje terugtrekken. Hij mag niet naar het vakje waar generaal E staat, maar mag zich wel terugtrekken naar het vakje waar de bevriende eenheid C staat.

C. Je gooit 1 infanteriesymbool en 2 vlaggesymbolen :

Eerst wordt de treffer afgehandeld. Eén vijandelijk infanteriestuk wordt. Omdat er 2 vlaggesymbolen werden gegooid, moeten de vijandige eenheid infanterie zich samen met haar toegevoegde generaal 2 vakjes terugtrekken. Echter, ze kunnen zich niet terugtrekken naar het vakje waar al een andere eenheid staat omdat er op elk vakje slechts maximum 1 eenheid mag staan. Ook mogen ze zich niet terugtrekken naar een vakje waar al een generaal staat omdat er op elk vakje slechts maximum 1 generaal mag staan. De vijand moet bijgevolg haar overblijvende infanteriestuk wegnemen omdat het zich niet kan terugtrekken. De vijandelijke generaal wordt niét geëlimineerd daar deze zich nu alleen op het vakje bevindt en zich kan terugtrekken naar het vakje met de bevriende eenheid infanterie.

6. Leg de uitgespeelde "Probe"-kaart zichtbaar op de aflegstapel en neem een nieuwe kaart van de trekstapel. Je beurt is hiermee ten einde.

Nota : In het voorbeeld hierboven had je de eenheid infanterie eerst naar het vakje vlak naast de vijand kunnen verplaatsen. Vervolgens had je dan de generaal kunnen verplaatsen en deze aan de infanterie kunnen toevoegen. Hierdoor had je dan met 4 dobbelstenen kunnen gooien i.p.v. met 3, maar dit had je infanterie en haar toegevoegde generaal ongedekt gelaten.





HET DOEL VAN EN DE STRATEGIE TIJDENS DE BURGEROORLOG

Toen de vijandelijkheden uitbarstten, was geen van beide kampen op een oorlog voorbereid. De weken na Fort Sumter waren zowel het Noorden als het Zuiden enthousiast voor een oorlog waarvan de meesten nogal optimistisch dachten dat hij snel zou afgelopen zijn. Het Noordelijke beroepsleger bestond uit slechts 16.000 manschappen en velen waren dan nog gestationeerd in grensposten in het Westen. Naast het leger kon Lincoln ook nog beroep doen op de burgerwacht. In april 1861 riep Lincoln 75.000 vrijwilligers op om 3 maanden militaire dienst te vervullen. In juli riep hij er nog eens 400.000 extra op, ditmaal voor een periode van 3 jaar. De Zuidelijken moesten hun leger nagenoeg vanuit het niets opbouwen hoewel de Zuidelijke burgerwacht over het algemeen beter voorbereid was dan haar Noordelijke tegenhanger. Het Zuidelijke congres gaf president Davis de volmacht om in februari 1861 100.000 vrijwilligers op te roepen voor maximaal 12 maanden. In augustus was dit al opgelopen tot 400.000 vrijwilligers voor een periode van 3 jaar. Opperbevelhebber Winfield Scott spoorde Lincoln er toe aan om aan Robert E. Lee het bevel over het Noordelijke leger te overhandigen. Lee sloeg het offer af en nam ontslag uit het leger. Nog geen 4 weken later nam Lee het bevel over van strijdkrachten van Virginia als majoor-generaal in het Zuidelijke leger.

Door een nederlaag te vermijden, hoopte het Zuiden de oorlog zo duur te maken dat de publieke steun voor de oorlog in het Noorden uiteindelijk zou wegvallen. President Davis gaf er de voorkeur aan een defensieve oorlog te voeren en terrein voor tijd te ruilen. Echter, hij kon het zich nauwelijks permitteren om veel grondgebied te verliezen. Immers, zo zouden de toch al beperkte voorraden van het Zuiden nog meer belast worden en zou de moraal in het Zuiden fel verzwakken. Zo ontwikkelde het Zuidelijke leger een strategie die bekend werd als "offensief – defensief". Terwijl ze een kordon verdediging opzette, zou het Zuidelijke leger eventuele kansen aangrijpen om tegenaanvallen en raids uit te voeren. Haar doel was om de plannen van het Noorden te dwarsbomen en de moraal te kelderen.

In schril contrast met de Zuidelijke strategie, moest het Noorden de oorlog winnen. Generaal Scott legde het "Anaconda Plan" voor : het Noorden zou een scheepsblokkade rond het Zuiden optrekken en de controle over de Mississippi-rivier overnemen. Dit zou het Zuiden van haar militaire reserves beroven en haar strijdkrachten in tweeën opsplitsen. Scott was er van overtuigd dat zijn plan het Zuiden zou doen capituleren met minder bloedvergieten dan eender welk ander plan. Het nadeel was dat zijn methode tijd zou kosten en hij vreesde, terecht, voor "het ongeduld van onze vaderlandslievende en trouwe Noordelijke vrienden. Zij zullen onmiddellijke en harde actie eisen, en ik vrees dat ze hierbij geen rekening zullen houden met de eventuele gevolgen." Scott kreeg gelijk. Met de Zuidelijke hoofdstad slechts een 200 kilometer verderop, blokletterden de krantenkoppen in de Noordelijke pers : "Op naar Richmond !" Hoewel zijn plan deel ging uitmaken van de Noordelijke strategie, werd de overwinning uiteindelijk maar behaald door de Zuidelijke strijdkrachten op het terrein te verslaan.





DE VELDSLAGEN VAN DE BURGEROORLOG IN DIT SPEL

Begin juli 1861 bevonden de Zuidelijke troepen zich op een dag lopen van Washington. Met het oog op de publieke opinie en het feit dat de aanvankelijke diensttijd van 3 maanden ten einde liep, spoorde Lincoln generaal Irvin McDowell tot actie aan. McDowell drukte zijn bezorgdheid uit over het feit dat zijn troepen nog niet gevechtssklaar waren. Maar Lincoln was onvermurwbaar : “Het klopt dat ze nog groen zijn, maar zij (de vijand) zijn ook groen en jullie zijn allemaal samen groen.” McDowell stelde een plan op om een aanval te lanceren op de Zuidelijke hoofdmacht die onder leiding stond van generaal Beauregard. Zijn aanvalsplan bestond er uit om met een troepenmacht van 35.000 op te rukken in de richting van Fairfax Courthouse en Centreville waar zich de Zuidelijke troepen ophielden. Vervolgens zou het Noordelijke leger dan oprukken naar de hoofdmacht van het Zuiden, een 20.000 manschappen onder het bevel van Pierre G. T. Beauregard waarvan men dacht die zich ophielden in de buurt van Manassas Junction.

Het plan ging er van uit dat de 15.000 manschappen van generaal Patterson nabij Harper 's Ferry zouden kunnen voorkomen dat de 11.000 Zuidelijken van Joseph E. Johnston in de Shenandoah vallei zich zouden kunnen aansluiten bij Beauregard. Echter, de troepen van McDowell vorderden slechts traag. Ze hadden twee en een halve dag nodig om 40 kilometer af te leggen, een afstand die ervaren troepen later in de oorlog in minder dan de helft zouden afleggen. Belangrijker was nog dat Patterson er niet in geslaagd was om Johnston af te stoppen. Johnston slaagde er in om zijn manschappen via Winchester naar Piedmont te loodsen waar ze per trein naar Manassas Junction konden getransporteerd worden. Toen McDowell zijn aanval begon, hadden drie brigades van Johnston zich al kunnen aansluiten bij Beauregard terwijl de vierde nog onderweg was. Net deze drie brigades - de eerste brigade van Jackson, de tweede brigade van Bartow en de derde brigade van Bee – zouden van vitaal belang blijken tijdens de komende veldslagen.





BATTLE CRY Pagina 29



GEVECHTSSCENARIO 'S

De volgende 15 scenario 's zijn gebaseerd op waar gebeurde veldslagen uit de Burgeroorlog. Getracht werd deze zo waarheidsgetrouw mogelijk na te bootsen. Denk er wel aan dat "geschiedenis" per definitie een interpretatie is. De "feiten" spreken elkaar dikwijls tegen. Noch de pers, noch de overheidsrapporten zijn altijd even accuraat. Ook geschiedkundigen zijn niet altijd dezelfde mening toegedaan. Getuigen worden verkeerd geciteerd. Verfraaiing van de feiten, fouten, verkeerde herinneringen en tegenstrijdige verslagen spelen evenzeer een rol.

In een oorlog zijn er geen zekerheden.





BATTLE CRY Pagina 30



FIRST BULL RUN 21 JULI 1861

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 15 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

Irving McDowell
Neem 4 instructiekaarten
Begin als eerste

Zuidelijke speler :

Pierre G. T. Beauregard
Neem 5 instructiekaarten

De Zuidelijke troepen waren defensief opgesteld langsheen de zuidelijke oever van een kronkelende rivier, genaamd Bull Run. Beauregard had het grootste deel van zijn strijdmacht op de rechterflank geposteerd waar hij de Noordelijke aanval verwachtte. Hij was van plan de Noordelijke linkerflank aan te vallen in de ochtend van de 21^e juli. Echter, iets na zonsopgang hoorde men vanuit het noorden artillerie-salvo 's. McDowell was als eerste tot de aanval overgegaan.





BATTLE CRY Pagina 31



McDowell stuurde 3 divisies naar het noorden die de Bull Run overstaken nabij Sudley Ford. Een vierde divisie voerde een afleidingsaanval uit op de Zuidelijke troepen die de Stone Bridge verdedigden. De Zuidelijke brigade op de linkerflank was slechts 2 regimenten sterk, maar slaagde er desondanks in om de Noordelijke troepen op te houden tot de 2 brigades van Bee en Bartow konden te hulp komen. Nog een andere brigade, onder het bevel van generaal Jackson, kwam allerijl aangespoed om de frontlijn nog meer te versterken.

Tegen 14.00 u werden de Zuidelijke troepen eindelijk teruggedrongen door de numeriek veel sterkere Noordelijken. Jackson had zijn mannen uit het zicht van de Noordelijke troepen klaarstaan langs de achterkant van Henry House Hill. Hij droeg een van zijn adjudanten op : "Zeg de kolonel van deze brigade dat de vijand oprukt: zodra hun hoofden boven deze heuvel uitkomen, moet onze gevechtlijn zich oprichten, luid roepend naar voren stormen en de bajonetten laten spreken. Ik ben dit lange-afstands werk beu." Enkele ogenblikken later moest Bee 's brigade zich laten terugzakken tot over de heuveltop. Bee riep Jackson toe : "Generaal, we worden teruggeslagen !" Jackson antwoordde hierop : "Dan zullen we hen laten kennismaken met onze bajonetten !" Hierop keerde Bee terug naar zijn eigen troepen en, gesterkt door Jackson, riep hij zijn mannen toe : "Kijk ! Daar is Jackson, sterk als een stenen muur ! Schaar je achter de troepen van Virginië !" Voortaan zou Jackson bekend staan als "Stonewall Jackson" (Jackson de Stenen Muur) en zijn troepen als de "Stonewall Brigade".

De Noordelijke aanval werd afgestopt en er volgde een bittere schermutseling. Tegen 15.30 u kwamen nieuwe Zuidelijke troepen toe in de onbeschermdde Noordelijke rechterflank. De Zuidelijken heroverden langzaam aan het overwicht en trokken voorwaarts. Eerst trokken de Noordelijken nog ordelijk terug maar al spoedig vluchtten ze hals over kop. Zo wonnen de Zuidelijken de eerste grote confrontatie van de Amerikaanse Burgeroorlog.

Zal Jackson de opmars van de Noordelijken stuiten ? Of zal de flankaanval van McDowell doorstoten naar de overwinning ?

Alles is zoals het toen was, maar dit keer voer JIJ het bevel !





BATTLE CRY
Pagina 32



PEA RIDGE
1 MAART 1862

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 16 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

Samuel R. Curtis
Neem 5 instructiekaarten

Zuidelijke speler :

Earl Van Dorn
Neem 5 instructiekaarten
Begin als eerste





BATTLE CRY
Pagina 33



KERNSTOWN
23 MAART 1862

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 17 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

James Shields

Neem 5 instructiekaarten

Zuidelijke speler :

Thomas J. "Stonewall" Jackson

Neem 5 instructiekaarten

Begin als eerste





BATTLE CRY
Pagina 34



SHILOH
Eerste dag van de veldslag
6 EN 7 APRIL 1862

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 18 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

Ulysses S. Grant
Neem 4 instructiekaarten
Begin als eerste

Zuidelijke speler :

Albert Sidney Johnston
Neem 4 instructiekaarten

Speciale regel :

Elke Zuidelijke eenheid die, zoals afgebeeld op de kaart op p. 18 van de Engelstalige handleiding, een van de grijze vakjes aan de Noordelijke beginlijn kan bezetten, telt als een verloren Noordelijke vlaggestuk. Zo lang een eenheid een dergelijk vakje kan bezet houden, blijft het als een overwinningpunt tellen maar zodra de eenheid van zulk een vakje weggaat of wordt geëlimineerd, telt het niet langer mee als overwinningpunt.





BATTLE CRY
Pagina 35



GAINES MILL
27 JUNI 1862

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 19 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

George B. McClellan
Neem 4 instructiekaarten

Zuidelijke speler :

Robert E. Lee
Neem 5 instructiekaarten
Begin als eerste





BATTLE CRY
Pagina 36



BRAWNER 'S FARM
28 AUGUSTUS 1862

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 20 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

John Pope

Neem 5 instructiekaarten

Zuidelijke speler :

Thomas J. "Stonewall" Jackson

Neem 5 instructiekaarten

Begin als eerste





BATTLE CRY
Pagina 37



ANTIETAM
17 SEPTEMBER 1862

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 21 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

George B. McClellan
Neem 3 instructiekaarten
Begin als eerste

Zuidelijke speler :

Robert E. Lee
Neem 5 instructiekaarten

Speciale regel :

De 3 terreintegels met hekken vertegenwoordigen de verzonken weg. Tegen een eenheid die zich op één van deze vakjes bevindt, zal de vijand 2 dobbelstenen minder mogen inzetten i.p.v. slechts 1 minder.

Antietam Creek kan alleen overgestoken worden via de brug. Geen enkele eenheid mag een vakje met een waterloop betreden of er zich op/over terugtrekken. Wanneer een eenheid zich niet kan terugtrekken omdat ze door de rivier is afgesneden, wordt deze eenheid geëlimineerd.





BATTLE CRY Pagina 38



FREDERICKSBURG 17 SEPTEMBER 1862

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 22 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

Ambrose Burnside
Neem 3 instructiekaarten
Begin als eerste

Zuidelijke speler :

Robert E. Lee
Neem 5 instructiekaarten

Speciale regel :

Jacksons artillerie op de Zuidelijke rechterflank bestaat uit kanonnen, getrokken door paarden. Wanneer ze hiertoe het bevel krijgen, mogen ze zich ofwel 2 vakjes verplaatsen, ofwel 1 vakje verplaatsen én aanvallen. Deze artilleriestukken hebben een maximum draagwijdte van slechts 4 vakjes. Wanneer een "Bombard"-kaart wordt uitgespeeld, mogen deze eenheden artillerie ofwel 2 verplaatsingen uitvoeren (= totaal 4 vakjes) ofwel 2 maal vuren.





BATTLE CRY
Pagina 39



MURFREESBORO
31 DECEMBER 1862

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 23 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

William S. Rosecrans
Neem 4 instructiekaarten

Zuidelijke speler :

Braxton Bragg
Neem 4 instructiekaarten
Begin als eerste





BATTLE CRY
Pagina 40



CHANCELLORSVILLE
Derde dag van de veldslag
1 MEI TOT 3 MEI 1863

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 24 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

Joseph Hooker
Neem 3 instructiekaarten

Zuidelijke speler :

Robert E. Lee
Neem 5 instructiekaarten
Begin als eerste





GETTYSBURG – HET DUIVELSHOL EN HET KORENVELD

Tweede dag van de veldslag

1 TOT 3 JULI 1863

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 25 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

George G. Meade
Neem 4 instructiekaarten
Begin als eerste

Zuidelijke speler :

Robert E. Lee
Neem 4 instructiekaarten

Speciale regel :

Het Duivelshol : Dit vakje mag betreden worden maar wanneer een eenheid het Duivelshol betreedt, moet ze meteen stoppen en mag ze deze beurt niet aanvallen. Wanneer een eenheid die op het Duivelshol staat, wordt aangevallen, moet de aanvaller met 2 dobbelstenen minder gooien. Het Duivelshol is een hindernis voor de gezichtslijn.

Het korenveld : Het korenveld is geen hindernis voor de gezichtslijn maar alle andere regels voor een vakje met een veld zijn wél van kracht.





BATTLE CRY
Pagina 42



GETTYSBURG – DE STORMLOOP VAN PICKETT

Derde dag van de veldslag

1 TOT 3 JULI 1863

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 26 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

George G. Meade

Neem 4 instructiekaarten

Zuidelijke speler :

Robert E. Lee

Neem 4 instructiekaarten

Begin als eerste

Speciale regel :

Verwijder voor deze veldslag de instructiekaart "Construct Field Works" uit de stapel.

Om de verliezen uit het begin van deze veldslag te simuleren, beginnen de 3 eenheden infanterie van Pettigrew op de Zuidelijke linkerflank elk met 1 infanteriestuk minder.





BATTLE CRY
Pagina 43



CHICKAMUNGA
Tweede dag van de veldslag
19 TOT 20 SEPTEMBER 1863

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 27 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

William S. Rosecrans
Neem 4 instructiekaarten

Zuidelijke speler :

Braxton Bragg
Neem 4 instructiekaarten
Begin als eerste





BATTLE CRY Pagina 44



NEW MARKET 15 MEI 1864

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 28 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

Franz Sigel
Neem 4 instructiekaarten

Zuidelijke speler :

John C. Breckinridge
Neem 6 instructiekaarten
Begin als eerste

Speciale regel :

De Zuidelijke artillerie (op de Zuidelijke rechterflank) bestaat uit kanonnen, getrokken door paarden. Wanneer ze hiertoe het bevel krijgen, mogen ze zich ofwel 2 vakjes verplaatsen, ofwel 1 vakje verplaatsen én aanvallen. Deze artilleriestukken hebben een maximum draagwijdte van slechts 4 vakjes. Wanneer een "Bombard"-kaart wordt uitgespeeld, mag deze eenheid artillerie ofwel 2 verplaatsingen uitvoeren (= totaal 4 vakjes) ofwel 2 maal vuren.

Het cadettencorps van de Militaire School van Virginia (VMI) beginnen met elk slechts 3 infanteriestukken en hebben een aanvalsbereik van slechts 3 vakjes i.p.v. de normale 4 vakjes. Plaats een vlaggeteken voor veldtochten in hetzelfde vakje om deze eenheden te onderscheiden van de andere eenheden.





BATTLE CRY
Pagina 45



NEW HOPE CHURCH
25 MEI 1864

Zie opstelling en terreineigenschappen op p. 29 van de Engelstalige handleiding.

STAFNOTA 'S

Noordelijke speler :

William T. Sherman
Neem 4 instructiekaarten
Begin als eerste

Zuidelijke speler :

Joseph E. Johnston
Neem 4 instructiekaarten

Speciale regel :

Verwijder voor deze veldslag de instructiekaart "Construct Field Works" uit de stapel.





BATTLE CRY Pagina 46



DE INSTRUCTIEKAARTEN

ORDERKAARTEN

- Skirmish : Geef een bevel aan 1 eenheid of generaal in de sector die op de orderkaart staat afgebeeld.
- Probe : Geef een bevel aan 2 eenheden of generaals (of een combinatie van beide) in de sector die op de orderkaart staat afgebeeld.
- Attack : Geef een bevel aan 3 eenheden of generaals (of een combinatie) in de sector die op de orderkaart staat afgebeeld.
- Assault : Geef een bevel aan al je eenheden of generaals (of een combinatie) in de sector die op de orderkaart staat afgebeeld.
- Coordinated Attack : Geef een bevel aan 1 eenheid of generaal (of een combinatie) in elke sector (linkse flank, rechtse flank en centrale sector).





BATTLE CRY Pagina 47



SPECIALE ORDERKAARTEN

- Hit and run : Geef een bevel aan al je eenheden cavalerie. Al je cavalerie-eenheden mogen een beweging uitvoeren, mogen daarna een aanval uitvoeren en mogen tot slot nogmaals een beweging uitvoeren.
- Force march : Geef een bevel aan al je eenheden infanterie in één sector van het slagveld. Al die infanterie-eenheden mogen zich 2 vakjes verplaatsen en mogen daarna nog een aanval uitvoeren. Alle terreineigenschappen blijven hierbij echter van kracht.
- Bombard : Geef een bevel aan al je eenheden artillerie. Al deze artillerie-eenheden mogen elk twee beweging uitvoeren of ze mogen tweemaal een aanval uitvoeren. Ze mogen niet 1 maal bewegen en 1 aanval uitvoeren.
- Leadership : Geef een bevel aan al je *toegevoegde* generaals op het slagveld. Een toegevoegde generaal mag zich met zijn eenheid verplaatsen én aanvallen. Alle eenheden die met een toegevoegde generaal een aanval zullen uitvoeren (geldt ook voor artillerie-eenheden), mogen met 2 extra dobbelstenen gooien i.p.v. met 1 extra dobbelsteen voor de toegevoegde generaal.
- Short of supplies : Speel deze kaart uit tegen 1 van je eigen eenheden of tegen 1 van de vijandelijke eenheden van je eigen keuze.
De aangeduide eenheid (en de eventuele toegevoegde generaal) hebben onvoldoende voorraden en moeten zich terugtrekken naar een vrij vakje aan de eigen rand van het slagveld binnen dezelfde sector. De commandant van de eenheid beslist zelf waarheen hij deze eenheid verplaatst. De eenheid in kwestie mag deze beurt niet aanvallen.
- Sharp shooter : Kies een vijandelijke generaal uit, onafgezien of deze alleen op een vakje staat, dan wel is toegevoegd aan een eenheid. Gooi met 1 gevechtdobbelsteen. Indien je de gekruiste sabels als resultaat krijgt, is de generaal getroffen en wordt hij van het slagveld verwijderd.





BATTLE CRY Pagina 48



Fire and hold position : Geef een bevel aan al je eenheden infanterie én artillerie in één sector van het slagveld. Al die eenheden mogen een aanval uitvoeren maar mogen zich niét verplaatsen.

Counter-attack : Speel deze kaart tegen je tegenstander uit en voer precies dezelfde actie uit als je tegenstander zonet heeft uitgevoerd. Opgelet : alle instructies blijven dezelfde, maar de linkerflank wordt nu rechterflank en de rechterflank wordt nu linkerflank.

Rally : Duid 1 van je eenheden aan die reeds stukken heeft verloren tijdens de veldslag. Gooi met 1 dobbelsteen voor elke instructiekaart die je in je handen hebt, inclusief deze kaart. Voor elk geworpen symbool dat overeenstemt met het type van de aangeduide eenheid, mag je deze eenheid aanvullen met een nieuw stuk.
Opgelet : de eenheid in kwestie mag nooit méér stukken bevatten dan waarmee ze aan de veldslag is begonnen. De eenheid mag deze beurt nog wel een aanval uitvoeren, maar mag zich niet verplaatsen.

Construct fieldworks : Geef een bevel aan 2 infanterie- of artillerie-eenheden (of een combinatie van beide). Deze mogen op hun vakje (indien toegestaan) elk een borstwering plaatsen.
Geen van deze beide eenheden mag deze beurt bewegen of aanvallen.





BATTLE CRY Pagina 49



Call for reinforcements :

Roep versterkingen op. Alleen eenheden die niet aan de veldslag begonnen zijn, kunnen als versterkingen worden opgeroepen. De versterkingen zijn steeds eenheden op volledige sterkte.

Gooi met 1 dobbelsteen.

Indien het resultaat een infanteriesymbool is, kan je een volledige nieuwe eenheid infanterie opstellen.

Indien het resultaat een cavaleriesymbool is, kan je een volledige nieuwe eenheid cavalerie opstellen.

Indien het resultaat een artilleriesymbool is, kan je een volledige nieuwe eenheid artillerie opstellen.

Indien het resultaat een vlag is, kan je een volledige nieuwe eenheid naar keuze opstellen.

Indien het resultaat het symbool met de gekruiste sabels is, mag je géén nieuwe eenheid opstellen.

De versterking mag op om het even welk vakje geplaatst worden met een niet-toegevoegde generaal, op om het even welk vrij vakje naast een generaal of op om het even welk vrij vakje aan jouw rand van het slagveld. De nieuwe eenheid mag deze beurt ook nog aanvallen maar mag zich deze beurt niet meer verplaatsen.

All-out offensive :

Geef een bevel aan al je eenheden én generaals.

Na het uitspelen van deze kaart, worden alle overblijvende kaarten van de trekstapel, alsook alle kaarten van de aflegstapel samen mét deze kaart herschud voor je een nieuwe instructiekaart trekt.

