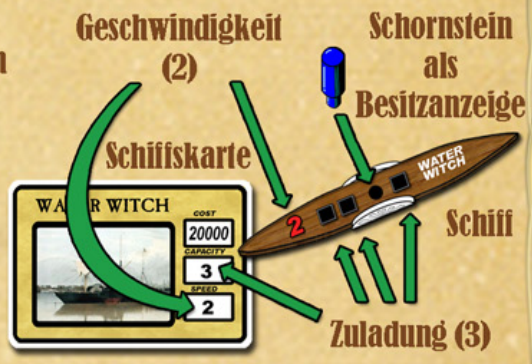
BLOCKADE BRECHER

Überblick: Es ist die Zeit des amerikanischen Bürgerkriegs. Die hochindustrialisierten Nordstaaten (Union) versuchen mit einer großangelegten Seeblockade die Südstaaten (Konföderierte) vom Nachschub kriegswichtiger Güter aus Europa abzuschneiden.
2-6 Spieler übernehmen die Rolle von Blockadebrechern, die entweder die Konföderierten unterstützen oder einfach nur vom Krieg profitieren wollen.
Rohstoffe und Verbrauchsgüter müssen beschafft und möglichst zu Höchstpreisen verkauft werden. Ein harter Wettbewerb entsteht. Rechtfertigt die Chance auf Profit das Risiko eines Schiffsverlustes? Oder ist vorsichtiges Taktieren besser?

Aufstellung: Die Warenfelder des Spielplans werden zu Beginn (jedes Jahres) mit den entsprechenden Gütern gefüllt: Baumwolle (weiß), Tabak (braun), Kriegsgüter (rot) und Schwarzmarktgüter (schwarz). Der Anzeiger auf der Zeitleiste wird auf 1861 gesetzt. In den Rohstofftabellen startet Tabak bei $16.000, Baumwolle bei $10.000 und Schwarzmarktgüter bei $20.000. Jeder Spieler wählt eine Farbe und kennzeichnet die von ihm kontrollierten Schiffe mit farbigen Schornsteinen. Die Zugreihenfolge wird mit farbigen Markern auf der *Reihenfolgeleiste* angezeigt. Abhängig von der Anzahl der Mitspieler bekommt man Geld, Aktionskarten und Schiffe mit den zugehörigen Schiffskarten:

ANZAHL DER SPIELER	$	Schiffe GESCHWINDIGKEIT/ZULADUNG	Karten
6	$ 5.000	2/2, 3/1	3
5	$ 6.000	2/2, 3/1	4
4	$ 8.000	2/2, 3/1, 2/1	4
3	$10.000	2/2, 3/1, 3/1, 2/1	5
2	$15.000	2/3, 2/2, 3/1, 3/1, 2/1	6



Nachdem ein Startspieler bestimmt worden ist, positionieren die Spieler im Uhrzeigersinn immer je ein Schiff in beliebigen Häfen, entweder in den Südstaaten oder in Übersee, bis alle Schiffe gesetzt sind. Für den ersten Zug wird die Union Aktion so gespielt, als ob im Vorjahr 10 Kriegsgüter geliefert worden wären (7 Karten, mit einem Hafenangriff). 1861 werden noch keine Städte im Inland erobert und es gibt noch kein Hochseegeschwader.

Blockadeanzeiger

Marker für eroberte Städte

Blockade Karten

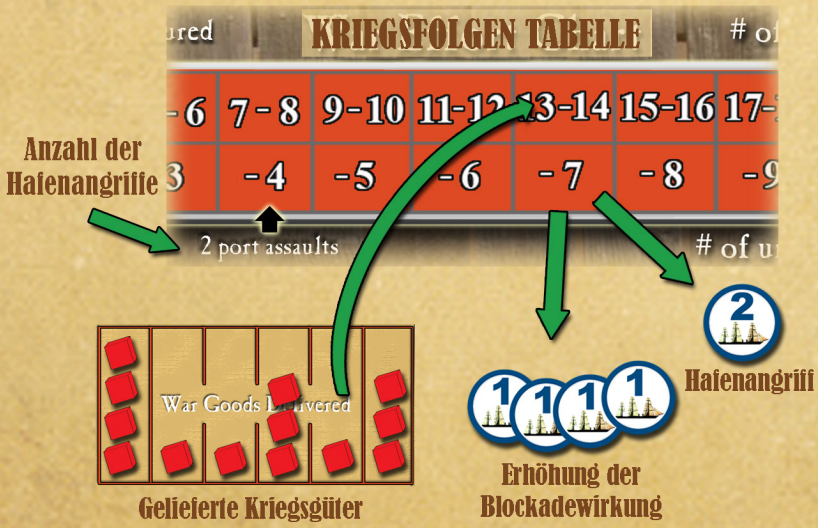
Spiel: Das Spiel besteht aus 5 Runden, die den Jahren 1861-1865 entsprechen. Jede Runde läuft folgendermaßen ab:

1. Aktionen der Union
2. Güter-Management
3. Bestimmung der Zugreihenfolge
4. Aktionen der Spieler

1) Aktionen der Union: Die Aktionen der Union haben vier Ziele: a) Blockade der Häfen, b) Anschläge auf Häfen mit dem Ziel der Eroberung, c) Besetzung von Städten im Inland und d) Einsatz des Hochseegeschwaders zur Jagd von Schiffen auf hoher See. Die Auswirkungen der Blockade, der Anschläge auf Häfen und der Eroberungen der Inlandstädte wird durch die Anzahl der im letzten Jahr gelieferten Kriegsgüter bestimmt. Je weniger Kriegsgüter die Südstaaten erreichen, desto härter sind die Folgen der Seeblockade.

a) Blockade: Man bestimmt die Gesamtzahl der gelieferten Kriegsgüter und sucht den Wert in der Tabelle der Kriegsfolgen. Der darunterstehende Minuswert wird von 12 abgezogen und ergibt die Anzahl der Stadtkarten, die man vom Stapel Unionsblockade zieht. Die letzten ein bis vier gezogenen Karten werden für den Hafenangriff beiseite gelegt (siehe Seite 3).

> ***BEISPIEL:*** *1864 liefern alle Spieler zusammen 13 Kriegsgüter. Der Effekt der Blockade in der Tabelle der Auswirkungen ist -7, also werden 5 Hafenkarten gezogen (12 - 7 = 5). Die Blockade der ersten 4 Häfen erhöht sich um 1. Der letzte Hafen wird angegriffen und dessen Blockade erhöht sich um 2.*



Für jede gezogene Stadt erhöht sich die Blockade der Union um 1. Hat eine Blockade schon den Wert 6, wird stattdessen die Hafenverteidigung um 1 reduziert, aber nicht unter den auf dem Spielplan aufgedruckten Wert.

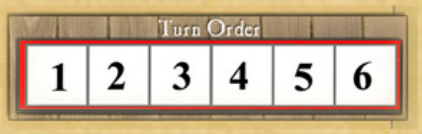
b) Hafenangriff: Die letzte(n) gezogene(n) Karte(n) bestimmen die Stadt/Städte, die einen Hafenangriff erleiden. Dort erhöht sich die Unionsbockade um 2. Ist der neue Wert höher oder gleich dem Verteidigungswert des Hafens, wird dieser geschlossen. Alle Schiffe im Hafen machen dann sofort eine Würfelprobe, um der Blockade zu entgehen (Siehe **Bewegung** auf Seite 5). Gelingt diese, darf das Schiff einen freien Zug mit normaler Geschwindigkeit machen. Haben mehrere Spieler Schiffe in der Seezone, wird die Probe entsprechend der Zugreihenfolge ausgeführt. Haben alle Schiffe das Seegebiet verlassen, wird die Stadt als erobert markiert. Noch vorhandene Waren, eventuelle Verstärkungen der konföderierten Verteidigung und die Blockadeanzeiger werden entfernt. Die Stadtkarte wird aus dem Deck der von der Union blockierten Städte entfernt. Waren dürfen nicht mehr mit der Bahn durch die Stadt transportiert werden. Schiffe können sich ab jetzt frei durch die Seezone bewegen, dürfen aber nicht stoppen. Gezogene Stadtkarten werden nach Abschluss der Unionsaktion wieder untergemischt. **Achtung:** Wurde in diesem Zug kein Hafen blockiert, so findet auch kein Hafenangriff statt.

Beispiel: *Auf die letzte Karte, die während der Blockadephase gezogen wurde, wird ein Hafenangriff ausgeführt, in diesem Fall Charleston. Dessen Blockade steht bereits auf 2 und die Verteidigungsanlagen des Hafens waren auf 4 ausgebaut worden. Der Hafenangriff erhöht die Wirkung der Blockade auf 4. Da der Blockadewert jetzt gleich dem Verteidigungswert ist, wird die Stadt erobert. Jedes Schiff im Hafen muss entsprechend der Zugreihenfolge sofort eine Würfelprobe ablegen, ob es der Blockade mit dem Wert 4 entkommt, wobei die Hafenverteidigung von 4 als Bonus wirkt (Siehe* ***Bewegung*** *auf Seite 5). Bei gelungener Probe darf das Schiff einen normalen Zug machen, auch andere belagerte Häfen anlaufen (wofür allerdings eine erneute Probe fällig wird). Dann werden die Blockademarker und noch vorhandene Waren entfernt und die Stadt als erobert gekennzeichnet.*

c) Eroberung von Städten im Inland: Der *Tabelle Kriegsfolgen* entnimmt man, ob eine oder zwei Städte erobert werden. Man würfelt mit beiden Würfeln und liest in der *Tabelle der eroberten Binnenstädte* das Ergebnis ab. Die Stadt wird als erobert gekennzeichnet und alle verbliebenen Waren entfernt. War die ausgewürfelte Stadt schon erobert, wird solange weiter gewürfelt, bis eine nicht eroberte Stadt bestimmt wird.

d) Hochseegeschwader: Ab 1862 würfelt man mit einem Würfel und setzt entsprechend der Tabelle Hochseegeschwader einen Blockadeanzeiger der Stärke 1 in die erwürfelte Seezone. Jedes Schiff, das im nächste Zug in diese Seezone hinein, hindurch oder heraus fährt, muss eine Probe bestehen, um dem Hochseegeschwader auszuweichen. Im nächsten Jahr wird der Marker entfernt und neu gewürfelt.

Gütermanagement: Zu Beginn jeder Runde werden alle leeren Warenfelder wieder aufgefüllt. Die Verkaufspreise aller Handelsgüter werden auf den jeweiligen Tabellen um eine Stufe erhöht. Wurde eine Warenart im letzten Jahr nicht geliefert, erhöht sich der Preis um 2 Stufen.



Bestimmen der Zugreihenfolge: Die Reihenfolge, in der die Spieler ziehen, wird mit Spielsteinen auf der Zugreihenfolgeleiste angezeigt. Beim ersten Zug wird gelost. Bei allen weiteren Zügen entscheidet der Frachtraum aller Schiffe. Der Spieler mit dem geringsten Frachtraum spielt zuerst, der Spieler mit dem größten Frachtraum zuletzt. Haben zwei Spieler die gleiche Kapazität, spielt der Spieler mit weniger Geld zuerst. Sonst entscheidet das Los.

Aktionen der Spieler: Während eines Spielzuges kann der Spieler vier (oder fünf, siehe Seite 5 oben) der folgenden Aktionen durchführen. Jede Aktion kann auch mehrfach ausgeführt werden und in beliebiger Reihenfolge. Haben alle Spieler ihre Aktionen abgeschlossen, wird der Zeitzeiger um ein Jahr vorgeschoben.

a) Laden: Wird diese Aktion gewählt, können alle Schiffe Ladung aufnehmen, also Baumwolle, Tabak, Kriegsgüter oder Schwarzmarktwaren. Baumwolle kostet je $1.000, Tabak je $4.000 und Schwarzmarktwaren $5.000 je Einheit. Kriegsgüter sind frei. Schiffe können nicht mehr Waren transportieren, als der Frachtraum gestattet.

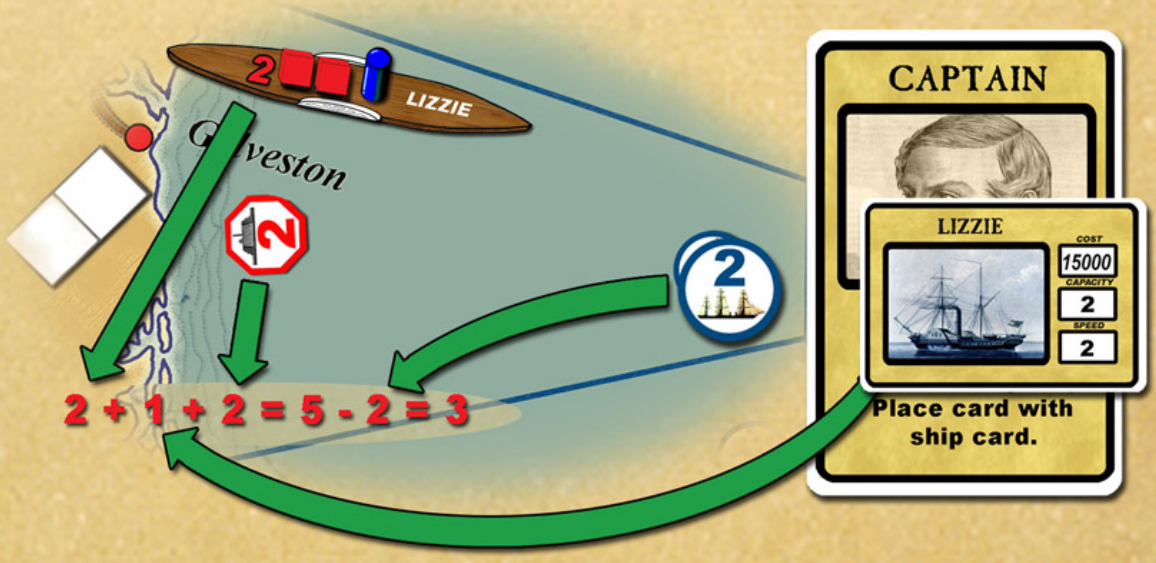
b) Entladen: Wenn diese Aktion gewählt wird, können alle Schiffe entladen werden. Schwarzmarkt- und Kriegsgüter können nur an konföderierten Festlandhäfen entladen werden, während Baumwolle und Tabak nur in den mit Ankern markierten Überseehäfen gelöscht werden dürfen. Verkaufte Waren werden in die Box "Verkaufte Waren" abgelegt. Jedes Mal, wenn alle Felder der Box gefüllt sind, wird sie geleert und der Preis der Waren fällt um $1000. Alle Waren gleichen Typs, die in derselben Runde entladen wurden, erzielen den gleichen Preis, der von der entsprechenden Tabelle vorgegeben wird.

Beispiel: *John's Schiff, die Robert E. Lee, läuft in Havana ein und bringt 1x Tabak und 2x Baumwolle. Die Box "Verkaufter Tabak" ist noch leer, der Preis steht bei 16.000$. Er verkauft einen Tabak für 16.000$ und stellt die Ware auf ein Feld in der "Tabak verkauft" Box . In der "Baumwolle verkauft" Box sind schon zwei der drei Felder belegt, der Preis steht bei 12.000$. John erzielt 24.000$ für die Baumwolle. Da die "Verkauft" Box voll ist, wird sie geleert. 3 Baumwolle kommen zu den Vorräten, die 4. Baumwolle bleibt in der Box "Verkaufte Baumwolle". Danach fällt der Preis für Baumwolle auf 10.000$.*

Kriegs- und Schwarzmarktgüter können in jedem Hafen des Südens entladen werden. Für gelieferte Kriegsgüter kassiert der Spieler je $1.000. Diese werden dann in der Kriegsgüter Box abgelegt. Der oder die Spieler, die am Ende des Zuges die meisten Kriegsgüter geliefert haben, erhalten im nächsten Zug eine Extraaktion. Liefert ein Schiff mehr Schwarzmarktgüter als Kriegsgüter, muss der Eigner für jede überzählige Ware $5.000 Bestechungsgeld an die Behörden der Südstaaten bezahlen.

c) Bewegung: Jedes Schiff zieht einzeln entsprechend seiner Geschwindigkeit. Diese erhöht sich bei leeren Schiffen um 1. Startet ein Schiff in einer Zone mit Unionsblockade, so muss eine Würfelprobe abgelegt werden, die entscheidet, ob das Schiff aufgebracht wird oder entkommt. Führt der Kurs durch weitere Seezonen mit Unionsblockade, muss für jede Zone eine weitere Probe abgelegt werden. Ankernde Schiffe brauchen keine Proben abzulegen.
Um zu bestimmen, ob eine Probe bestanden ist, bestimmt man den Gesamtwert des Schiffes: Geschwindigkeit plus Hafenverteidigung, plus eventuelle Bonuskarten. Ist das Schiff leer gibt es einen Bonus von +1. Von diesem Wert zieht man die Stärke der Unionsblockade ab.
Dann würfelt man mit 2 Würfeln. Sind beide Zahlen höher, als der errechnete Wert, wird das Schiff versenkt. Ladung und eventuell auf das Schiff gespielte Bonuskarten Kapitän oder Lotse sind verloren. Der Eigner eines beladenen Schiffes kann *vor* dem Wurf entscheiden, seine geladene Ware ins Meer zu werfen, um den Bonus +1 zu bekommen.

Beispiel: *Peter schickt die Lizzie nach Galveston. Sie hat zwei Kriegsgüter geladen und einen Kapitän an Bord. Die konföderierte Hafenverteidigung von Galveston steht auf dem Startwert von (2) und die Unionsblockade steht auch auf (2). Peter zieht den Wert seines Schiffs (2 plus 1 für den Kapitän) und die Konföderierte Verteidigung (2) zusammen, zieht die Bockade (2) ab und erhält den Wert 3. Er muss also darauf hoffen, dass einer der beiden Würfelzahlen 3 oder niedriger ist. Er würfelt eine 2 und eine 7 und atmet einmal tief durch.*



Alternative: *Spielt man die oben beschriebene Würfelprobe mit drei Würfeln, so werden deutlich weniger Schiffe versenkt und der Anteil des Würfelglücks verringert sich deutlich zu Gunsten der Spielstrategie.*

d) Ausspielen von Aktionskarten: Spielt man eine seiner Handkarten aus, wird diese sofort wirksam. und man zieht eine neue Karte vom Stapel nach. Pro ausgespielter Karte erhält der Fonds für die Hafenverteidigung $5.000. Der Spieler hat dann die Möglichkeit dieses Geld zu verwenden, um die Verteidigung von Häfen seiner Wahl um **eine** Stufe zu verbessern. Er darf dafür auch beliebig eigenes Geld einsetzen. Nicht verbrauchtes Geld des Fonds steht dem nächsten Spieler zur Verfügung, der eine Aktionskarte spielt. Überseehäfen können nicht verstärkt werden. Die Preise für die Aufrüstung von Verteidigungsanlagen steigen pro Stufe um $5000 und sind in der Leiste *Hafenverteidigungskosten* angegeben. Den gesteigerten Hafenverteidigungswert zeigt ein Marker an, der auf das Verteidigungssymbol des Hafens gelegt wird. Verteidigungsanlagen kann man nur bis zum Wert 6 erhöhen.

Beispiel: *Um die im letzten Beispiel beschriebene Fahrt der Lizzie etwas einfacher zu machen, spielt Peter eine seiner Aktionskarten "Panzerschiff", die die Blockade um eins verringert. Zusätzlich benutzt er die freien $5.000 der Karte plus $10.000 eigenes Geld und erhöht die Hafenverteidigung von Galveston auf 3.*

Man kann Aktionskarten auch spielen, ohne deren Aktion auszuführen. Dann wird der Fonds für die Hafenverteidigung um $10.000 aufgestockt.
Aktionskarten können unter den Mitspielern jederzeit eins zu eins getauscht werden.

Alternative: *Hat ein Spieler in seiner Runde nur vier Aktionen zur Verfügung, so kann er gegen Zahlung von $5.000 eine Aktionskarte spielen. Das Geld kommt in den Fonds zur Hafenverteidigung und steht dem* ***nächsten*** *Spieler zur Verfügung, der eine Karte als Aktion spielt. Die Zahlung aus der Bank entfällt.*

e) Schiffsversteigerung: Man wählt ein Schiff aus dem Stapel und eröffnet die Versteigerung mit dem aufgedruckten Startgebot. Dann bieten die Spieler im Uhrzeigersinn. Sobald ein Spieler passt, kann er auf auf dieses Schiff nicht mehr bieten. Wird ein Schiff ersteigert, muss es sofort in einen beliebigen Hafen eingesetzt werden. Hat der Startspieler die Auktion nicht gewonnen, kann er eine neue Versteigerung ansetzen, wobei nur die Spieler mitbieten dürfen, die diese Runde noch kein Schiff ersteigert haben. Die Auktionsrunde endet, wenn der Startspieler ein Schiff ersteigert hat, oder er sich dafür entscheidet die Versteigerung zu beenden.

Startgebot

f) Warentransport per Schiene: Ermöglicht die Anlieferung von Waren aus anderen Städten zu einem Schiff, kann aber nur in Kombination mit der Aktion Laden gespielt werden. Dieser Transport kostet zusätzlich zu den Kosten der Ware $1.000 für jede Stadt, die die Ware unterwegs passiert. Güter können dabei nicht durch Städte transportiert werden, die bereits von der Union besetzt sind.

Alternative: *Während der Ladeaktion kann man den Bahntransport für $2000 dazu kaufen. Für jede Stadt, die die Ware unterwegs passiert, zahlt man weitere $1.000. Bahntransport kann weiterhin auch als Aktion gespielt werden. Er ist dann kostenfrei.*

Spielende: Am Ende des letzten Zuges gewinnt der Spieler, der das meiste Geld besitzt. Dabei wird der aufgedruckte Wert seiner Schiffe mitgezählt. Haben zwei Spieler gleichviel Geld, wird als zweites Kriterium der Frachtraum herangezogen. Sollte das immer noch unentschieden sein, entscheidet die Geschwindigkeit der Schiffe (inclusive der Boni durch Kapitäne und Lotsen).

Einschränkungen: Die Spieler können untereinander Absprachen treffen, die dann eingehalten werden müssen. Absprachen können zum Beispiel darin bestehen, Aktionskarten zu tauschen. Mman kann das Ausspiel bestimmter Karten absprechen, oder regeln, wie das Geld aus dem Hafenverteidigungsfonds eingesetzt wird. Die Geldmenge, die ein Spieler besitzt, ist kein Geheimnis. Geld darf auf keine Weise zu einem Mitspieler transferiert werden.
Verliert ein Spieler alle seine Schiffe, erhält er $5.000 und das billigste verfügbare Schiff aus dem Stapel für einen Neubeginn.

Geschichtlicher Überblick

Der Amerikanische Bürgerkrieg war der erste “industriell” geführte Krieg, es wurden erstmals technische Innovationen wie Telegraphie, Maschinengewehre, Minenfelder und U-Boote eingesetzt ,die Eisenbahn diente zur Verlegung von Truppen und dem Transport von Nachschub. In der Seekriegführung vollzog sich der Wandel von hölzernen Kampfschiffen mit Segeln hin zu gepanzerten Kampfschiffen mit Dampfantrieb. Erstmals wurde ein Schiff durch ein getauchtes U-Boot versenkt.

Zunächst waren beide Seiten davon überzeugt, dass der Krieg nicht lange dauern würde, weshalb taktische Planungen zunächst ausblieben. Die Union der Nordstaaten wollte keinen Eroberungskrieg führen, sondern die abtrünnigen Südstaaten zurück in die Union zwingen. Schließlich wurde der Anacondaplan entwickelt, der eine Seeblockade der gesamten Südstaaten, sowie die Inbesitznahme des Mississippi vorsah, um die eher landwirschaftlich orientierten Südstaaten von ihren Handelsrouten abzuschneiden und den Import von kriegswichtigen Gütern zu unterbinden. Die Blockade sollte nicht nur direkten militärischen, sondern auch wirtschaftlichen und politischen Druck auf die Südstaaten ausüben.

Den Südstaaten kam die Tatsache zugute, dass „König Baumwolle“, aber auch Güter wie Indigo und Tabak in Europa sehr gefragt waren. Die Industrielle Revolution in Europa und vor allem in Großbritannien stützte sich auf große Importmengen an amerikanischer Baumwolle. Die Südstaaten hofften auf die Parteinahme Großbritanniens, um ihre Bezugsquellen an Baumwolle zu sichern. Aufgrund der erfolgreichen Diplomatie der Union und des generellen Unwillens der britischen Regierung an einer Kriegsbeteiligung kam es aber zu keiner direkten Unterstützung der Südstaaten durch Großbritannien. Zudem erschlossen sich die Briten schnell neue Bezugsquellen für Baumwolle in Ägypten und Indien, was bei den dortigen Pflanzern für erhebliche Gewinnzuwächse sorgte.

Die Seeblockade zeigte anfangs wenig Wirkung, zu groß waren die Lücken, die von den vorhandenen Schiffen der Union nicht geschlossen werden konnten. Die Marine der Union musste erst die notwendige Anzahl an Schiffen bauen, bzw. erwerben und das dazu nötige Personal ausbilden. Das Durchbrechen der Blockade wurde zunehmend schwieriger, war aber ein enorm profitables Geschäft für private Kaufleute und Reeder.

Die zu liefernden Waren wurden aus Europa zuerst zu Häfen in der Karibik gebracht und dort von den Blockadebrechern übernommen. Um einer Kaperung durch die Union zu entgehen, wurden neue Schiffstypen entwickelt, kleine schnelle Handelsschiffe, die hauptsächlich in Großbritannien gebaut wurden. Auf diesen Schiffen dienten vor allem englische Seeleute und Offiziere, da es den Südstaaten auch an ausgebildeten Seeleuten mangelte. Diese konnten bei erfolgreichem Durchbruch der Seeblockade ein Vermögen verdienen, ebenso wie die beteiligten Kaufleute. Die Preise selbst für alltägliche Gebrauchsgüter vervielfachten sich und sorgten so für enorme Gewinne. Beispielsweise warf der Verkauf einer Ladung des englischen Blockadebrechers Banshee für seine britischen Besitzer einen Reingewinn von über 700 Prozent ab.

Insgesamt wurden während des Krieges etwa 8.500 Fahrten erfolgreich durchgeführt, etwa 1.500 Schiffe wurden entweder gekapert oder versenkt. Trotzdem konnte auf Dauer nicht verhindert werden, dass die Südstaaten langsam aber sicher wirtschaftlich ausbluteten. Somit gilt die Seeblockade des Amerikanischen Bürgerkrieges als die effektivste in der gesamten Seefahrtsgeschichte

DESIGN BY:
PATRICK AND ALEX STEVENS
NUMBSKULL GAMES © 2010
all rights reserved
5900 MERIDIAN STREET
LOS ANGELES CA. 90042
WWW.NUMBSKULLGAMES.COM