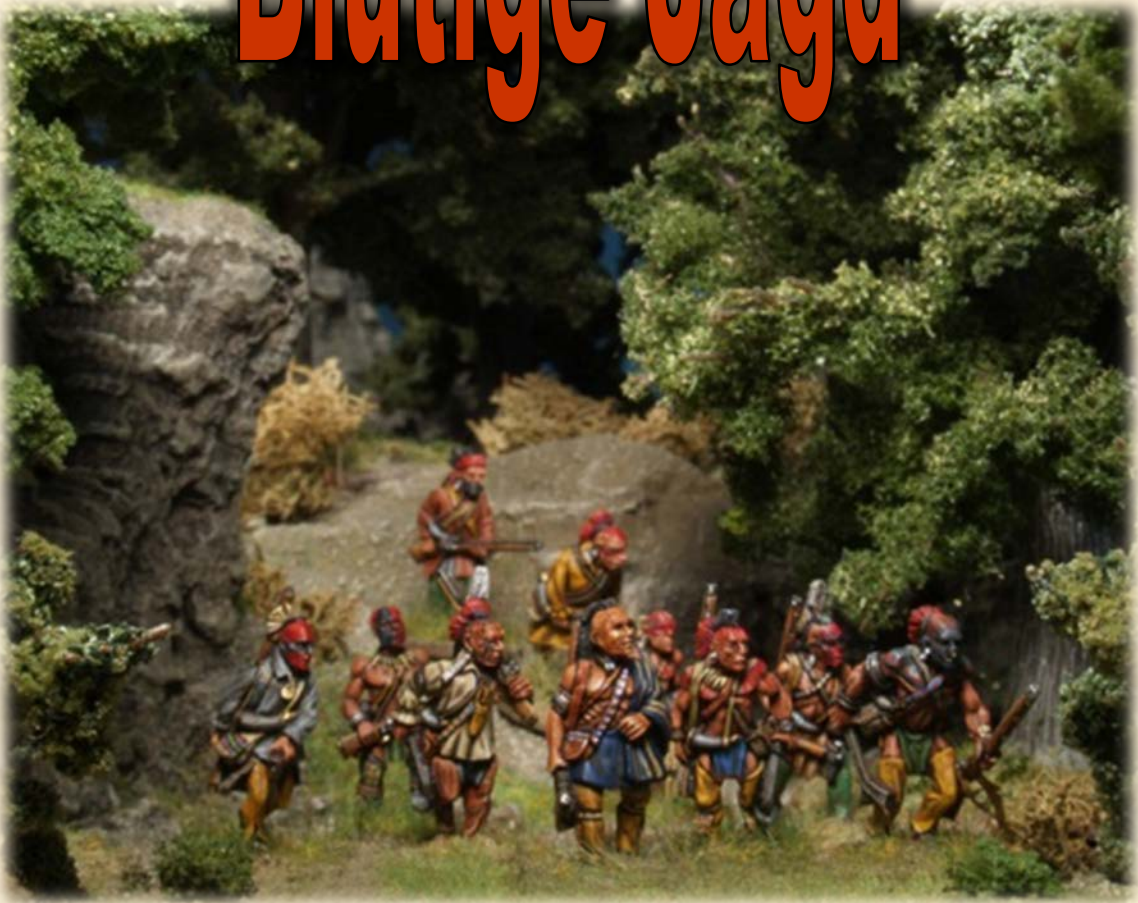


# Blutige Jagd



Aus dem Tagebuch des Major London (18. August 1754)...

*...die Übergriffe dieser niederträchtigen Shawnee auf unsere Siedler im friedlichen Ohio-Tal reißen einfach nicht ab. Erst vor zwei Tagen mussten wir die Familie Robinson in den noch rauchenden Trümmern ihrer Blockhütte zu ewiger Ruhe betten. Es wird Zeit diesen Wilden zu zeigen, dass sie sich nicht ungestraft gegen Untertanen ihrer Majestät vergreifen können. Ich habe aus diesem Grunde Truppen aus dem Osten angefordert und diese, zusammen mit unseren formidablen Milizen und Ranger, zu kleinen Einheiten formiert. Schon morgen rücken wir aus und werden schonungslos gegen dieses Shawnee-Gesindel vorgehen. Mögen sie unserer gerechten Strafe nicht entgehen...*

*London* 

## Gelände

Die Geländeplatte hat eine Größe von 1,20 x 1,20 m. Ein Drittel des Spielfeldes wird von einem kleinen Bach, der in einen See mündet begrenzt. In diesem Drittel (rechte Seite) befindet sich auch ein kleines indianisches Hüttendorf aus 3 Gebäuden. Der Fluss kann bequem durch eine Furt und einen umgestürzten Baum überquert werden, hat aber ansonsten steile Uferböschungen. Das restliche Gelände besteht aus einer Mischung von Wald und Wiesen, die von einem breiten Weg und einigen Pfaden durchzogen werden. Am linken Spielfeldrand befindet sich ein langer Hügelzug.

## Truppen

	M	V	C
<b>Britische Truppen</b>			
- Offizier (Pistole, Schwert)	5	5	10
- 9 Reguläre Infanterie (Muskete, Bajonett, Fackeln)	5	5	8
- Ranger NCO (Büchse, Beil)	6	5	9
- 5 Ranger (Büchse, Beil, Fackeln)	6	5	7
- Hund „Seargeant Beaubien“	0	6	0
- Miliz NCO (Muskete)	5	5	7
- 5 Miliz (Muskete, Fackeln)	5	5	6
<b>Indianische Truppen</b>			
- War Leader (Muskete, Beil)	4	7	8
-9 Krieger (Muskete, Beil)	4	6	5
- Sachem (Muskete, Beil)	4	7	7
-9 Krieger (Muskete, Beil)	4	6	5
- Sachem (Muskete, Beil)	4	7	7
-9 Krieger (Muskete, Beil)	4	6	5

## Aufbau

Die Indianer werden vom Angriff zwar überrascht, aber zwei Gruppen befinden sich gerade auf der Jagd und treffen somit zufällig auf die vorrückenden Engländer. Der Spieler, der die jagenden Indianer führt, zeichnet vor Spielbeginn auf der Karte ein, wo sich eine der beiden Gruppe befindet. Die andere jagende Gruppe wird auf der großen Wiese, zwischen Hügel und Fluss platziert. Die dritte Gruppe der Shawnee und der War Leader halten sich im Dorf auf.



Die Britische Infanterie und der Offizier rücken über den Hauptweg vor und beginnen am äußersten Rand, unten auf der linken Seite. Die Ranger kommen über den Hügel am oberen Spielfeldrand und haben sich bei Spielbeginn bereits bis zum umgestürzten Baumstamm vorgearbeitet. Die Miliz erscheint in einem Boot am unteren Spielfeldrand (gilt dann schon als bewegt, d.h. nur schießen ist noch möglich).

## **Sonderregeln**

### **- Hütten verbrennen**

Jede Figur mit einer Fackel und im direkten Kontakt mit einer Hütte, kann versuchen diese in Brand zu setzen. Figuren, die das versuchen, müssen eine 1, 2 oder 3 würfeln und verursachen dadurch einen Schadenspunkt. Für jeden weiteren Versuch erhält die Figur einen Bonus von 1. Die Hütte hat insgesamt 3 Schadenspunkte. Die Einheit, die eine Hütte in Brand setzen will, kann dies nur während ihrer Aktivierung tun und muss in dieser Runde auf Beschuss und Nahkämpfe verzichten.

### **- Boot**

Das Boot mit der Miliz kann sich auf Grund der starken Strömung nur mit 4 Zoll pro Aktivierung fortbewegen. Das aus- und einsteigen kostet jeweils eine volle Bewegung. Das Boot bietet eine Deckung von – 1 bzw. Moral + 1. Schiessen vom Boot aus ist nur mit einem Malus von – 3 möglich.

## **Ziele**










Die Britischen Truppen müssen versuchen die Hütten der Indianer in Brand zu setzen und dabei möglichst geringe Verluste erleiden. Die Indianer müssen 7 Runden verhindern, dass die Hütten in Brand gesteckt werden.

Jeder tote Engländer	1 Punkt
Jeder tote Sachem oder War Leader	2 Punkte
Je 3 Tote Indianer	1 Punkt
Jede verbrannte Hütte	6 Punkte



# Blutige Jagd



	Wald und Hügel	- 3
	Lichter Wald	- 2
	Wiese	- 1
	Offenes Gelände	+ 1
	Weg	+ 3
	Pfad	+ 2
	Hütten / Dorf	- 1
	Wasserlauf	oberhalb der Furt: unpassierbar / unterhalb nur mit Boot – 4 Zoll
	Furt / Brücke	- 1