

## EINSTEIGERLEITFADEN KUGELHAGEL

Da ich immer wieder gefragt werde: Wie viele Figuren brauche ich denn um ins historische Tabletop einzusteigen, das sind doch bestimmt Unmengen? Habe ich mich entschieden hier einen kleinen Leitfaden bereit zu stellen, um die Angst der Tabletopneulinge und Einsteiger etwas zu dämpfen. Denn für den Anfang braucht es gar nicht so viele.

Kugelhagel ist ein historisches Tabletopspiel, in dem man mit Regimentern/ Bataillonen in Brigaden spielt und somit eine Division darstellen kann, doch kann man auch mit viel weniger Truppen viel Spaß haben.

Für Einsteiger empfiehlt es sich, die Regimenter zuerst einmal kleiner zu machen, so dass man weniger Figuren anmalen muss, um losspielen zu können. Ein normales Standardinfanterie-

regiment besteht dann nur noch aus 12 Figuren und ein Scharfschützenregiment aus 6 Figuren Infanterie. Genauso verhält es sich bei der Kavallerie, dort besteht ein Standardkavallerieregiment dann aus 5-6 Figuren Kavallerie. Mit dieser Figurenzahl kann man immer noch alle Formationen ohne Probleme darstellen.

Obwohl Kugelhagel auf der Grundlage eines Spiels mit 28mm Figuren entwickelt wurde, kann man die Regeln ohne Reichweitenanpassungen auch mit 15, 18, 20 und 25 mm Figuren spielen. Trotzdem steht es den Spielern natürlich frei, Reichweiten anzupassen.

In der Folgenden Abbildung kann man eine Nordstaatenbrigade mit ihren Einheiten in den verschiedenen Formationen erkennen.



*Eine Brigade der Nordstaaten mit einem Standardkavallerieregiment und mit je einem Linieninfanterieregiment in Linien- und in Marschformation sowie einem Regiment Scharfschützen (PeM).*

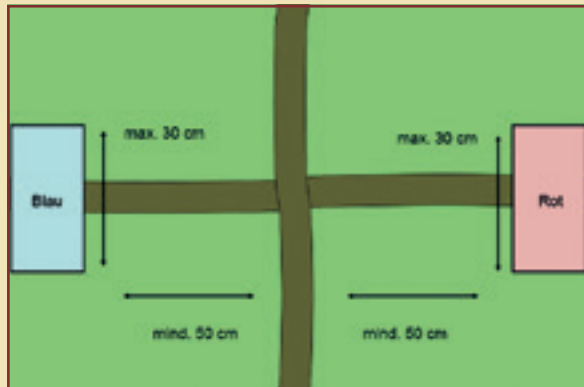
### Anmerkung zum Figurenkauf

Wenn man „optimal“ einkaufen möchte, bietet es sich an, zwei Boxen Perry Plastik ACW Infanterie und eine Box Perry Plastik ACW Kavallerie zu kaufen.

Daraus kann man nicht nur alle Regimenter Infanterie und Scharfschützen, sondern auch noch die abgessene Kavallerie und den Brigadekommandeur bauen.

Für ein kleines Einsteigerspiel reicht schon eine Brigade pro Seite. Um das zu verdeutlichen gibt es hier ein kleines Einsteigerszenario mit den dazugehörigen Armeelisten für den Amerikanischen Bürgerkrieg:

### Nehmt die Kreuzung



Zu Beginn des Amerikanischen Bürgerkriegs waren beide Seiten zwar sehr motiviert, aber größtenteils ohne Erfahrung und gute Führung. Dennoch wurde die strategische Bedeutung wichtiger Verkehrsknotenpunkte erkannt. Aus diesem Grund haben beide Seiten jeweils eine Brigade ausgesandt, um eine wichtige Kreuzung einzunehmen und zu halten bis Verstärkung eintrifft.

### Das Schlachtfeld

Das Schlachtfeld wird von zwei Straßen durchzogen. Eine verläuft in Nord-Süd-Richtung und eine in Ost-West-Richtung sie bilden in der Mitte des Tisches eine Kreuzung. Der Rest des Schlachtfeldes darf frei gestaltet werden.

### Armeeaufstellung

Beide Seiten beginnen das Spiel in Reserve. Sie dürfen ihre Truppen über ihre jeweilige Tischseite mit einer Aktivierung in Marschformation ins Spiel bringen. Dieses „Ins Spiel bringen“ ist kostenlos. Die so ins Spiel gebrachten Einheiten dürfen sich dann normal, dem Kartenwert entsprechend bewegen, bzw. ihre Formation ändern.

### Spielzüge

Das Spiel dauert sechs Spielzüge.

Es werden nur Karten aus einem Kartenspiel verwendet. Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus (rot bzw. schwarz), die 7, 8, 9, 10 und das As

beider Farben werden dann gemischt und bilden den Aktivierungsstapel. Die nicht verwendeten Karten werden aus dem Spiel entfernt.

Der Brigadekommandeur erhält einen Joker.

### Siegbedingungen

Das Spiel endet bei Ablauf der Spielzeit oder wenn eine Seite bricht.

Die Seite, die als erste mit einer Infanteriestandardeinheit die Kreuzung erreicht hat, erhält 300 Siegpunkte.

Die Seite, die bei Ablauf der Spielzeit die Kreuzung hält (keine gegnerischen Truppen in 20 cm Umkreis), erhält 500 Siegpunkte.

Ansonsten gelten die normalen Siegpunktbedingungen.

### Armeeaufstellung:

#### Nordstaaten

1 Brigadekommandeur	kostenlos
2 Linieninfanterieregimenter	zu je 150 Pkt
1 Freiwilligenregiment	zu 140 Pkt
1 Scharfschützenregiment	zu 155 Pkt
1 Kavallerieregiment	zu 185 Pkt
insgesamt 48 Figuren zu 780 Pkt	

Der Armeebruchpunkt liegt bei 3 Standardregimentern.

#### Südstaaten

1 Brigadekommandeur	kostenlos
2 Linieninfanterieregimenter	aufgewertet zu Veteranen
	zu je 195 Pkt
1 Scharfschützenregiment	zu 155 Pkt
1 Kavallerieregiment	zu 225 Pkt
insgesamt 36 Figuren zu 770 Pkt	

Der Armeebruchpunkt liegt bei 2 Standardregimentern.

### Verwendung von Formationen im Amerikanischen Bürgerkrieg

Im Amerikanischen Bürgerkrieg wurde die Linie neben der Marschkolonnie als Standardformation eingesetzt. Karrees gab es in der Gefechtsfeldtaktik nicht mehr.

Ebenso war die Angriffskolonnie, auch wenn sie manchmal noch vorkam, eher im Verschwinden begriffen.