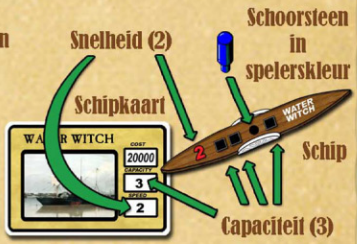
BLOCKADE RUNNER

Overzicht: Spelers proberen zoveel mogelijk geld te verdienen door cargo in en uit het zuiden te transporteren tijdens de burgeroorlog. Ze strijden tegen elkaar voor goederen, de beste marktprijzen en nieuw gebouwde schepen. Spelers beslissen onder andere of ze op veilig spelen door schepen te water te laten of ze zo groot mogelijke winsten wensen op te strijken.

Voorbereiding: Leg de goederen in de overeenkomstige vakken op het speelbord: katoen (wit), tabak (bruin), oorlogsgoederen (rood) en goederen voor de zwarte markt (zwart). Plaats een markeerschijf op het vakje '1861' van het tijdspoor (Time Track). Plaats de prijsmarkeerschijven als volgt op de tabel: katoen op 10, tabak op 16 en zwarte markt op 20. Elke speler krijgt een kleur. Alle schepen van een speler krijgen een schoorsteen in hun kleur. De beurtvolgorde wordt aangegeven met een markeerschijf in de kleur van de speler. Elke speler ontvangt cash, schepen en actiekaarten volgens het aantal spelers:

Aantal spelers	$	Schepen snelheid / capaciteit	Kaarten
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



Spelers plaatsen kloksgewijs en om beurten één schip, te beginnen met een willekeurige speler. Schepen kunnen in om het even welke haven op het bord worden geplaatst, ofwel op het vasteland in het territorium van de Confederatie of in een Offshore haven. Hiermee is de opstelling compleet.
Voer tijdens de eerste beurt de Union actie uit alsof 10 oorlogsgoederen werden geleverd bij de vorige beurt (7 kaarten waarvan 1 aanval op haven). In 1861 worden geen binnenlandse steden veroverd en is er geen High Seas Squadron.

Blokkadefiche

Fiche voor verovering stad

Blokkade Kaarten

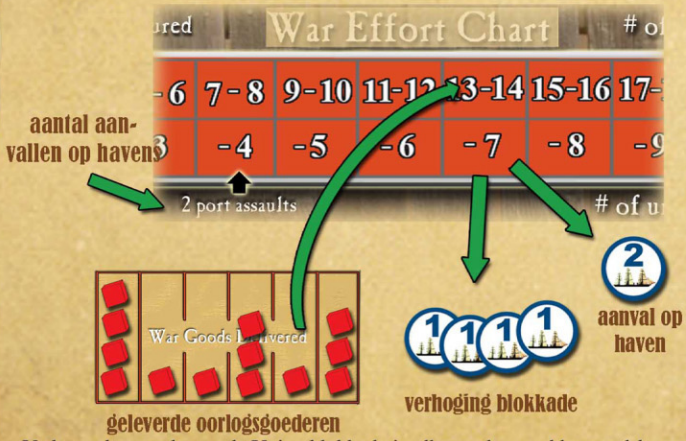
Spel: Het spel bestaat uit 5 ronden die zich in de jaren 1861-1865 afspelen
Elke ronde bestaat uit 4 fasen:

1. Union actie
2. Goederenbeheer
3. Beurtvolgorde bepalen
4. Spelersacties

1. Union actie: De Union actie bestaat uit 4 fasen: blokkade, aanval op haven, verovering landinwaartse steden en High Sea Squadron. De intensiteit van de blokkade, aanval op haven, verovering landinwaartse steden en High Sea Squadron wordt bepaald door het aantal oorlogsgoederen die spelers bij de vorige beurt leverden. Hoe meer oorlogsgoederen geleverd worden, hoe minder intens de daaropvolgende Union actie is.

1.1 Blokkade: Kijk naar het totaal aantal geleverde oorlogsgoederen en raadpleeg de War Effort tabel op het bord. Er worden standaard 12 kaarten (of het aantal overblijvende kaarten indien er minder dan 12 zijn) van de Union blokkade stapel getrokken min het overeenkomstige getal op de War Effort tabel. De laatste kaart(en) die voor de blokkade worden getrokken, worden op kant gehouden voor de aanval op haven (zie aanval op haven op pagina 3).

> ***Voorbeeld:*** *In 1864 leverden alle spelers samen 13 oorlogsgoederen. De overeenkomstige blokkade op de War Effort tabel is -7, dus 5 Blockade kaarten worden getrokken (12 – 7 = 5). De blokkade bij elk van de eerste 4 havens worden met één verhoogd. De laatste kaart wordt op kant gelegd voor een latere aanval op haven.*



Verhoog de waarde van de Union blokkade in elk van de getrokken stadskaarten met 1 (behalve voor kaarten die apart gehouden werden voor aanval op haven). Indien een blokkade reeds op 6 staat, verminder dan de Confederatie haven verdediging met 1, maar niet onder de waarde die voorgedrukt staat.

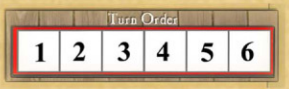
1.2 Aanval op haven: Verhoog de Union blokkade met 2 bij de steden die aangegeven werden door de laatst getrokken kaarten (volgens de War Effort tabel). Als de nieuwe waarde gelijk of hoger is dan de verdedigingswaarde van de haven van de Confederatie, dan wordt de haven gesloten. Als er geen havens geblokkeerd worden tijdens deze beurt, worden er geen havens aangevallen. In het andere geval wordt minstens één haven aangevallen. Alle aanwezige schepen in de haven moeten onmiddellijk dobbelen om de blokkade te ontwijken (zie bewegen op pagina 5), vervolgens bewegen ze één maal tegen hun normale snelheid. Als meerdere spelers schepen op zee hebben, vertrekken ze in beurtvolgorde. Nadat alle schepen zijn weggetrokken uit de zee, wordt de blokkadefiche door een fiche voor verovering stad vervangen en wordt deze op de stad gelegd, verwijder overblijvende goederen uit de stad alsook elke verbetering van de verdediging van de Confederatie. Verwijder de kaart van de stad uit de Union blokkade stapel. Er mogen geen goederen via spoorwegen door de stad worden vervoerd. Vanaf dan mogen schepen vrij bewegen door de zee zone, ze mogen er echter niet stoppen.

Voorbeeld: *Een kaart (opzij gelegd tijdens een vorige blokkade fase) geeft aan dat er een aanval op een haven plaatsvindt, in dit geval, Charleston. De blokkade bedraagt al 2 en de verdedigingswaarde is opgebouwd naar 4. De actie 'aanval op haven' verhoogt deze blokkade tot 4. Omdat de blokkade gelijk is aan de verdediging wordt deze haven gesloten. Alle spelers met schepen dobbelen onmiddellijk om de blokkade met waarde 4 (geholpen met zijn verdegingshaven van waarde 4) te ontwijken. De spelers gooien met de dobbelstenen en beslissen, in beurtvolgorde, waar ze hun schepen naartoe zenden.*
Al hun schepen kunnen een normale, volledige beweging doen, zelfs als ze andere blokkades doen, als deze spelers daarvoor kiezen. Verwijder vervolgens de blokkadefiche met waarde 4 en plaats een een fiche voor verovering stad op Charleston en verwijder overgebleven goederen. Merk op: in dit geval, de Advance, een leeg schip, gooit 1 hoger dan de aangegeven snelheid (zie Bewegen op pagina 5).

1.3 Veroveren landinwaartse steden: Raadpleeg de War Effort tabel als één of twee steden zijn veroverd. Gooi voor elke stad 2 dobbelstenen en controleer het gevolg op de Inland City Capture tabel. Plaats een fiche voor verovering stad op de aangegeven steden en verwijder alle goederen in die steden. Er mogen geen goederen via spoorwegen door de stad heen reizen. Elke worp zorgt voor de sluiting van een stad: als een stad wordt gegooid die reeds dicht is, dan wordt opnieuw gegooid.

1.4 High Seas Squadron: Gooi 1 dobbelsteen en zet een High Seas Squadron (een blokkadefiche van 1 sterk) naar de door de High Seas Squadron tabel aangewezen zone. Gooi ook 1 keer voor elk schip dat bij een volgende beurt in, uit of door deze zone vaart om deze te ontwijken.

2 Goederenbeheer: Verhoog de prijs van de goederen op de zwarte markt, tabak en katoen met 1 vak op elk spoor, behalve bij de allereerste beurt. Indien tijdens de vorige beurt geen enkel goed van een soort werd geleverd, verhoog dan de prijs van dat goed met 2 vakken. Vul alle goederenvakken opnieuw aan behalve deze in bezette steden.



3 Bepaal de beurtvolgorde: De beurtvolgorde wordt aangegeven op het spelersvolgordespoor op het speelbord met een overeenkomstig gekleurde markeerschijf. Spelers worden van laagste naar hoogste gerangschikt op gebied van capaciteit waarbij de laagste eerst mag. Bij gelijke capaciteit bepaalt het geld wie eerst mag. De speler met het minste geld mag in dit geval eerst. Is er nog steeds een gelijkstand dan beslist het lot wie eerst mag (wat gewoonlijk het geval is bij de eerste beurt als geen enkele speler een schip verloor tijdens de Union actie).

4 Spelersacties: Een speler kan tijdens zijn beurt 4 acties uitvoeren (of 5 indien hij de meeste oorlogsgoederen leverde tijdens de vorige beurt, zie pagina 5 bovenaan). Dezelfde actie mag meermaals uitgevoerd worden. Ook de volgorde van de acties mag een speler vrij kiezen. Als alle spelers aan beurt zijn geweest, schuift de markeersteen 1 jaar verder op het tijdspoor.

4.1 Laden: Alle schepen van de actieve speler kunnen goederen laden wanneer deze actie wordt gekozen. Bij het laden van goederen betalen spelers $1000 per eenheid katoen, $4000 per eenheid tabak en $5000 voor elk goed op de zwarte markt. Oorlogsgoederen zijn gratis. Schepen kunnen niet meer goederen bevatten dan hun capaciteit aangeeft. Goederen die zich verder landinwaarts bevinden kunnen worden opgeladen met een extra spoorwegactie (zie Spoorwegtransport op pagina 7).

4.2 Lossen: Alle schepen kunnen goederen lossen als deze actie wordt gekozen. Katoen en tabak kunnen worden gelost in elke offshore haven (haven aangeduid met een anker). Goederen van de zwarte markt en oorlogsgoederen kunnen worden gelost in elke Confederatie haven op het vasteland. Verkochte goederen van de zwarte markt, katoen en tabak worden in de Commodities Sold vakken gelegd. Telkens alle vakken van een goed volledig vol zijn, worden deze leeggemaakt en zakt de prijs van dat goed 1 vak. Bij het kiezen van deze actie verkopen spelers al hun goederen van hetzelfde type aan dezelfde prijs. Alle waarden op de goederentabellen zijn veelvouden van $1000.

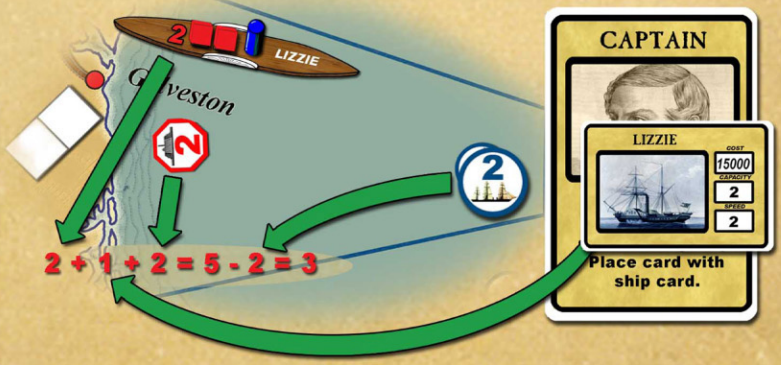
Voorbeeld: *Het schip van John, de Robert E. Lee, meert aan in Havana met 1 tabak en 2 eenheden katoen. De Tobacco Sold vakken zijn leeg en de prijs bedraagt $16. Hij verkoopt 1 tabak voor $16. Vervolgens plaatst hij de tabak in 1 van de Tobacco Sold vakken. Twee Cotton Sold vakken zijn vol en de prijs bedraagt $12. Hij ontvangt $24, legt 3 eenheden katoen terug in de voorraad en 1 katoen op één van de Cotton Sold vakken blijft liggen. De prijs van katoen zakt naar $10.*

Oorlogsgoederen plaatst men in het War Goods Delivered vak naast spelersvolgordespoor. Spelers ontvangen $1000 voor elk gelost oorlogsgoed. De speler die op het einde van de beurt de meeste oorlogsgoederen heeft gelost, krijgt de volgende beurt 1 extra actie. Als spelers evenveel oorlogsgoederen hebben gelost, krijgen deze spelers elk de extra actie. Indien een schip meer goederen van de zwarte markt heeft dan oorlogsgoederen, dan moeten steekpenningen aan de Confederatie autoriteiten worden betaald. Goederen van de zwarte markt op het betreffende schip worden bovendien verkocht aan $5000 minder de huidige marktprijs.

4.3 Bewegen: Beweeg elk schip één voor één zover als hun weergegeven snelheid. Indien een schip start in een zone met een Union blokkade, gooi de dobbelsteen om deze te ontwijken. Beweegt tijdens een beurt een schip in zones met Union blokkades, gooi de dobbelsteen voor elke zone die het schip binnenvaart. Elk schip dat geen cargo heeft, krijgt 1 extra snelheid zowel voor beweging als ontwijking van een blokkade. Voor schepen die niet bewegen moet geen dobbelsteen worden gegooid om blokkades te ontwijken.

Bij het gooien om een blokkade te ontwijken, tel de totale waarde van het schip. Tel de snelheid van het schip, de waarde van de verdediging van de Confederatie haven, elke kaart die invloed heeft op de beweging alsook de + 1 indien het schip leeg is. Trek daarvan de sterkte van de Union blokkade en gooi vervolgens 2 dobbelstenen. Indien de waarde van beide dobbelstenen hoger is dan de totale waarde, dan is het schip, inclusief de cargo, overmeesterd en vernietigd. Elke kapitein of bestuurder gebonden aan dit schip is ook verloren. Bij de beweging van een schip kan een speler ervoor kiezen om cargo te dumpen om 1 extra snelheid te krijgen. Dit moet wel voor de dobbelsteenworp gebeuren.

Voorbeeld: *John wil de Lizzie bewegen naar Galveston. De Lizzie heeft een lading van twee oorlogsgoederen en een kapitein aan boord. De verdediging van de Confederatie haven in Galveston staat op de beginwaarde van 2, net als de waarde van de Union blokkade die ook 2 bedraagt. John telt de snelheid van zijn schip (2 plus 1 voor de kapitein) en de verdediging van de Confederatie (2) samen. Vervolgens trekt hij daar de blokkade (2) van af voor een totaal van 3. Hij gooit 2 dobbelstenen en hoopt dat minstens één dobblsteen 3 of minder zal zijn. Hij gooit 2 en 7 en haalt opgelucht adem.*



4.4 Actiekaarten uitspelen: Speel een actiekaart en voer deze uit. Trek vervolgens een nieuwe kaart. Nadat een kaart is gespeeld, leg $5000 van de bank op het Port Defense Fund vak op het speelbord. Na het uitspelen van een kaart, heeft de speler de mogelijk om eigen geld te leggen op het Port Defense Fund vak om vervolgens met dit geld de verdediging van de havens te verbeteren. Prijzen voor dit alles staan op het speelbord aangeduid in het Port Defense Cost vak, in waarden van $1000. Verdediging van havens mogen slechs per één niveau worden verbeterd. Geld dat eventueel overblijft op het Port Defense Fund vak is beschikbaar voor de volgende speler die een kaart uitspeelt. Plaats een verdedigingsfiche voor een haven met de nieuwe waarde op het aangegeven icoon op het speelbord. Dit om de verhoogde verdedigingswaarde aan te geven, enerzijds door Port Defense Fund ontwikkelingen of actiekaarten. De verdedigingswaarde van een haven kan nooit hoger zijn dan 6. Verdediging van havens mag nooit worden opgetrokken bij de offshore havens.

Voorbeeld: *Om de vorige beweging van de Lizzie gemakkelijker te maken, gebruikt John een actie om de Ironclad kaart te spelen en verlaagt vervolgens de blokkade met 1. Daarbovenop gebruikt hij de gratis $5000 van de kaart plus $10 000 van zijn eigen geld om de verdediging van de Galveston haven op te trekken naar 3.*

Men mag om het even welke kaart spelen om $5000 aan de Port Defense Fund toe te voegen in plaats van de tekst op de kaart uit te voeren. Dit telt op bij de normale $5000 voor een totaal van $10 000.
Kaarten mogen op elk moment onderling tussen de spelers geruild worden, maar wel telkens een kaart voor een kaart. Spelers hebben altijd een gelijk aantal kaarten op hand.

4.6 Bieden op schepen: Kies een schip en start een veiling met een eerste bod dat net zo hoog is als de voorgedrukte waarde, andere spelers volgen kloksgewijs. Indien een speler past, mag deze niet meer op dat schip bieden. Wanneer een schip geveild is, zet de betreffende speler dit schip onmiddellijk op het speelbord in om het even welke haven. Indien de speler die de veiling startte niet won, kiest hij een nieuw schip om te veilen. De veilingsronde eindigt wanneer de speler die een schip veilt, een schip wint of ervoor kiest om geen nieuwe veiling te starten. Een speler kan niet meer bieden eens hij een schip won tijdens een veiling.

minimumbod

4.7 Spoorwegtransport: deze actie is een laden-actie die tevens toelaat om goederen in steden te verplaatsen via het spoor. De goederen mogen niet door steden worden getransporteerd die bezet zijn door de Union. Wanneer je goederen laadt met spoorwegstransport, betaal de prijs van het goed en $1000 voor elk spoorweggedeelte tussen de verschillende steden die men gebruikt en plaats vervolgens het goed rechtstreeks op het schip.

Eindtelling: De speler die op het einde van de laatste ronde het het hoogste totale bedrag heeft, wint het spel. Het totale bedrag is de som van het geld op handen en de aangegeven waarde op alle eigen schepen. Bij gelijkstand wint de speler met de hoogste capaciteit. Indien er dan nog een gelijkstand is wint de speler met de grootste snelheid (inclusief kapiteins en piloten). Is er dan nog steeds een gelijkstand, dan delen de spelers de overwinning.

Regels en beperkingen: Spelers mogen deals sluiten met elkaar, maar mogen in geen geval cash geld uitwisselen. Men moet zich aan deals houden. Een deal bestaat gewoonlijk uit het wisselen van kaarten, de afspraak om bepaalde kaarten te spelen of het gebruik van het Port Defense fonds op een manier die voordelig is voor andere spelers. Geld is steeds zichtbaar voor alle spelers. Bij verlies van al zijn schepen krijgt een speler het goedkoopste beschikbare schip en $5000.

Medewerkers:

Jessie Norden
Orlando Villagran
Nick Bonamy
Andrew Post
Jacob Simon
Timmy Wong
Cory O'Brien
Nico Delobelle
Fré Vekeman

Gebruikte bibliografie:

Knox, Dudley - *A History of the United States Navy*
Time-Life Books - *The Blockade Runners and Raiders*
Gragg, Rod - *Confederate Goliath*
Bergeron, Arthur W. Jr. - *Confederate Mobile*
Eisenschiml & Newman - *The Civil War an American Iliad*
Detzer, David - *Allegiance*
McPherson, James - *Battle Cry of Freedom*

Historiek

De burgeroorlog was de eerste industriële oorlog met vele nieuwigheden waaronder het eerste gebruik van spoorwegen voor militaire doeleinden, mijnenvelden, de telegraaf, 'rifled' kanonnen en metalen patronen. De scheepvaart zag een complete overgang van zeilen naar stoommotoren, het allereerste wijdverspreide gebruik van 'ironclads' (metalen oorlogsschepen) en het eerste schip dat tot zinken werd gebracht door een onderzeeër (de U.S. Housatanic door de C.S.S. Hunley).
Het Anaconda Plan werd bedacht om de Confederatie omver te werpen door middel van een maritieme blokkade gepaard met een legermacht op het land. De nood om een kustlijn van 3500 mijl te bewaken alsook 10 belangrijke havens, 180 inhammen en baaien, vereiste ongelofelijke inspanningen van mankracht en materiaal in dat deel van het zuiden. Dit had tevens een direct, uitputtend effect op de oprukkende rebellenlegers. Hoewel de blokkade nooit volledig runners stopte, sloot deze in januari 1865 de laatste belangrijke haven in het Zuiden met de tweede aanval op Fort Fisher in Wilmington, North Carolina.
De agrarische aard van de zuidelijke economie zorgde ervoor dat de middelen, die nodig waren om oorlog te voeren, moesten geïmporteerd worden uit Europa.
De belangrijkste impact van de blokkade was niet alleen het teniet doen van vitale oorlogsgoederen, maar ook de grote politieke, sociale en economische verwoesting (100% inflatie aan het einde van de oorlog).
De blokkade was echter niet enkel offensief, de verwoesting van enkele Confederatie cruisers (totale buit van 257 schepen of 5% van de totale Union hanselskoopvaardij) zorgde namelijk voor verdeelde angst tussen de Union shipping maatschappijen, waardoor verzekeringstarieven recordhoogtes bereikten. Dit had als gevolg dat vele schepen verkocht werden aan Britse en andere Europese handelaren waardoor de Verenigde Staten kampte met een groot tekort in de scheepvaart ten opzichte van het bruto nationaal product. Vele dollars van de scheepvaart gingen op die manier direct naar concurrerende naties, een onevenwicht dat niet hersteld werd tot wereldoorlog 2.
De Confederaties richtten hun hoop op "Koning Katoen", maar in Europa rees ook de vraag naar terpentijn en tabak. De grootste drijvende kracht achter de industriële revolutie was de Engelse textielindustrie, die vooral teerde op katoen van het Zuiden. De hoop voor het Zuiden lag grotendeels bij een tussenkomst van Groot-Brittanië die, voor eigen belang, hun katoen zou veilig stellen of toch op z'n minst de handel zou stoppen met de Union. Desondanks kregen diplomatieke inspanningen van de Union, de bovenhand en directe ondersteuning werd zo afgewend. Omdat Groot-Brittanië de strijd niet aanbond, moest de natie noodgedwongen op zoek naar andere bronnen, iets wat Egyptische en Indiase boeren in dank aanvaardden.
Op militair vlak, moest het Zuiden vindingrijk zijn bij de constructie van hun vloot, waartoe meer dan 20 ironclads en 2 onderzeeërs behoorden. Het beroemde gevecht tussen Virginia en Monitor werd voorafgegaan door het verlies van Virginia's Cumberland en de Congress samen met 3 Amerikaanse fregatten. Dit gold als ergste ramp in de zeevaartgeschiedenis tot Pearl Harbor.
Dapperheid en een hard plichtsbesef waren de belangrijkste pijlers aan beide kanten gedurende de vijf lange jaren van oorlog. Maar uiteindelijk resulteerde het overwicht van het Noorden in een overwinning. Het Zuiden tekende een verlies op van 1500 blokkade runners (hoewel deze cijfers komen van kustvaartuigen die vaarden tussen de havens van het Zuiden). Toch werden ongeveer 8500 succesvolle runs volbracht. De vaardigheid en het lef van deze runners leverde veel fysiek materiaal op, maar nog belangrijker was het effect op het moraal van het Zuiden. Hun succes tegen 's werelds sterkste blokkade was het symbool van het verzet van het Zuiden tegen de militaire superioriteit van de Union.
Respect gaat ook uit naar de Amerikaanse marine die de meest gruwelijke hitte, koude en stormen verdroeg, wachtend op de adrenaline van de achtervolging, wachtend op een blokkade runner die verschijnt vanuit de mist tijdens een maanloze nacht…

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