

Meeting at the Blue Ridge Farm

Am Morgen des 4. Aprils 1781 gerät die kleine Farm "Blue Ridge" am Fuß der Appalachen zwischen die Fronten des Unabhängigkeitskrieges. Auf der Farm von William Dawson werden nicht nur Schafe gezüchtet, sondern auch Waffen für die Rebellen versteckt. Ein Trupp Briten will die kleine Farm überfallen, um den Rebellenwiderstand im Hinterland zu brechen. Frühzeitig haben die Revolutionäre davon Wind bekommen und einen Trupp Kontinentaler Soldaten los geschickt, um die Bewohner der Farm in Sicherheit zu bringen. Unerwartet geraten dabei Cherokee-Indianer zwischen die Fronten, welche von ihrem Stamm los geschickt wurden, um Waffen von der Farm zu stehlen und den Bewohnern der Farm eine Lektion zu erteilen, für ihr ständiges Eindringen in das Stammesgebietes.



Aufstellung

Der Tisch: in der Mitte werden zwei Gebäude platziert. Der Indianer-Spieler platziert die zwei Waffenkisten im maximalen Abstand von 4 Zoll zu einem der Gebäude. Die Zivilisten werden am Ende der Truppenaufstellung aller Spieler vom Kontinental-Spieler im maximalen Abstand von 1 Zoll zu den Gebäuden platziert.

Aufstellung: Zuerst wählt der Indianer-Spieler seine Aufstellungsseite, als zweites wählt der Briten-Spieler eine der drei verbliebenen Seiten aus und zuletzt wählt der Kontinental-Spieler eine der zwei verbliebenen Seiten aus. Der Briten-Spieler stellt zuerst auf, darauf folgt der Kontinental-Spieler und zuletzt stellt der Indianer-Spieler auf. Die gegnerischen Einheiten dürfen bei der Aufstellung nicht näher als 14 Zoll zueinander stehen. Die Aufstellung erfolgt innerhalb von 4 Zoll von der Spielfeldkante.

Ziele

Briten

Primäres Ziel: Niederbrennen eines der zwei Gebäude (siehe M&T-Regeln).

Jedes der Gebäude hat 6 Strukturpunkte – 2 Siegpunkte.

Sekundäres Ziel: verhindern, dass die Waffen gestohlen werden – 1 Siegpunkt.

Kontinentale

Primäres Ziel: Schützen der Zivilisten (siehe M&T-Regeln) – 2 Siegpunkte.

Sekundäres Ziel: verhindern, dass die Häuser niedergebrannt werden – 1 Siegpunkt.

Indianer

Primäres Ziel: Stehlen der Waffen – mindestens eine Waffenkiste muss über die eigene Spielfeldkante getragen werden. Hierbei muss mindestens eine Figur einer Einheit im Base-to-Base-Kontakt mit der Waffenkiste stehen und eine Aktion aufwenden, um die Kiste aufzunehmen. Dann wird die Einheit als Träger markiert. Die Waffenkiste wird fallen gelassen, wenn die Einheit flieht, vernichtet wird oder der Spieler es wünscht. Die Kiste kann erneut wieder aufgenommen werden – 2 Siegpunkt.

Sekundäres Ziel: verhindern, dass die Zivilisten geschützt werden können – 1 Siegpunkt.

Jeder Spieler erhält einen zusätzlichen Siegpunkt durch Erfüllung des zufällig ausgewürfelten Nebenplots.

Spielende

Am Ende der dritten Runde wird ein W6 gewürfelt. Bei einer 1 endet das Spiel. Am Ende jeder weiteren Runde wird ein W6 gewürfelt. Am Ende von Runde 4 endet das Spiel bei 1-2, am Ende von Runde 5 bei 1-3 und so weiter. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Siegpunkte hat.

Das Szenario ist für ein 200 Punkte-Spiel auf einem 48x48 Zoll-Feld konzipiert.

