

Kostentabelle für den britischen Spieler



Infanterie

Kosten: 6

Bewegung: 1

Kampfaktionen: 1

Angriffe: Feuern oder Sturmangriff

Besonderheit: Infanterie kann ein "Quadrat" formen, wenn sie von Kavallerie angegriffen wird, wodurch vom Angriffswurf der angreifenden Kavallerie 3 abgezogen wird.



Kavallerieeinheiten sitzen auf braunen Pferden

Kavallerie

Kosten: 10

Bewegung: 2

Kampfaktionen: 2

Angriffe: Nur Sturmangriff

Besonderheit: Wenn Infanterie auf die Kavallerie losstürmt, kann die Kavallerie „ausweichen“

Besonderheit: Wenn Kavallerie auf Infanterie einstürmt, kann die Kavallerie den Angriff „abbrechen“, falls die Infanterie ein „Quadrat“ bildet.



Artillerie

Kosten: 12

Bewegung: 1

Kampfaktionen: 1

Angriffe: Nur Feuern

Besonderheit: Kann nicht angegriffen werden, solange sie von eigener Infanterie oder Kavallerie in derselben Kampfzone geschützt wird.



Anführereinheiten sitzen auf grauen Pferden.

Anführer

Kosten: 12

Bewegung: 2

Kampfaktionen: 2

Angriffe: Keine

Besonderheit: Anführer, die während einer Schlacht in der Reservezone sind, können eine Kampfaktion dazu nutzen, Truppen aus der Rückzugszone zu sammeln.

Besonderheit: Anführer geben einen Bonus von +1 für alle Sturmangriffe solcher eigenen Einheiten, die in derselben Kampfzone sind wie der Anführer.

Besonderheit: Anführer können nicht direkt angegriffen werden. Bei einem gegnerischen Würfelergebnis von „11“ oder „12“ (ohne Modifikatoren) beim Angriff durch feuernde oder stürmende Truppen auf die Kampfzone, in der ein Anführer ist, werden sie jedoch eliminiert.

- 1) *Truppen sammeln: Auch tapfere und gut ausgebildete Truppen konnten irgendwann der Meinung sein, daß sie genug getan hatten, nachdem sie den*

ganzen Tag gekämpft hatten und zusehen mußten, wie ringsherum ihre Freunde starben. Eine örtlich begrenzte Niederlage konnte der Auslöser sein, daß sie ihr Heil in der Flucht suchten. Nur ein mutiger Anführer mit großer Ausstrahlung, den sie gut kannten und dem sie vertrauten, war dann in der Lage, sie zur Umkehr zu bewegen und sie erneut zu formieren und in die Schlacht zu führen. Oft war es die Armee mit dem größeren Durchhaltevermögen, die eine zähe Schlacht schließlich gewann, einfach weil sie das Schlachtfeld nicht verließ.

- 2) *Taktisches Geschick: Die Fähigkeit, eine erfolgreiche Kampfstrategie zu entwickeln, die die Handlungen des Gegners voraussah und die Stärke der eigenen Armee einsetzte, um gezielt die Schwächen des Gegners anzugreifen, war ein grundlegender Faktor eines tatkräftigen Generals.*
- 3) *Umsetzung: Die Fähigkeit einer Kommandostruktur, einen Plan in die Tat umzusetzen und die Bewegung und den Einsatz tausender Leute in einer Zeit ohne Funkgeräte effektiv zu steuern, war sogar noch wichtiger und unbedingte Voraussetzung für einen Sieg. Meist gewann die Seite, der die wenigsten Fehler unterliefen.*
- 4) *Koordination: Der richtige Einsatz des „Dreigestirns“ aus Infanterie, Kavallerie und Artillerie und deren korrektes Zusammenspiel war oft ausschlaggebend für den Sieg auf dem Schlachtfeld. Jeder Teil hatte seine eigenen Stärken und Schwächen, aber gemeinsam und mit perfekter Abstimmung aufeinander hatten sie verheerende Wirkung. Dazu bedurfte es erfahrener Truppen, die von einem erfahrenen Anführer entsprechend gut geleitet wurden.*
- 5) *Eingebung: Große Anführer waren auch in der Lage, selbst direkt auf dem Schlachtfeld an kritischen Punkten einzugreifen und ihre Leute zum Sieg zu führen.*



Eliteinfanterie

Kosten: 9

Bewegung: 1

Kampfaktionen: 1

Angriffe: Feuern oder Sturmangriff

Besonderheit: Verhält sich wie Infanterie mit folgenden Ausnahmen:

Besonderheit: +1 bei allen Würfelwürfen für Feuern oder Sturmangriff, außerdem bei allen Versuchen, sie zu sammeln (Erfolg bei 7+ anstatt erst bei 8)

Besonderheit: Wenn Eliteinfanterie bei einem Sturmangriff unterliegt, wird sie nur dann eliminiert, wenn die Würfel Differenz 4 oder mehr beträgt (sie ist schwerer zu eliminieren als normale Infanterie).

Besonderheit: Für jede produzierte Eliteinfanterie müssen die Spieler in derselben Produktionsphase jeweils zwei normale Infanterieeinheiten bauen.



Milizeinheiten werden durch normale Infanteriefiguren dargestellt, unter die ein „Miliz“ Marker gelegt wird.

Miliz

Kosten: 4

Bewegung: 1

Kampffaktionen: 1

Angriffe: Feuern oder Sturmangriff

Besonderheit: Verhält sich wie Infanterie mit folgenden Ausnahmen:

Besonderheit: -1 bei allen Würfelwürfen für Feuern oder Sturmangriff, außerdem bei allen Versuchen, sie zu sammeln (Erfolg erst bei 9+ anstatt schon bei 8)

Besonderheit: Bei Treffern durch Feuern werden sie nur in 66% der Fälle eliminiert (1, 2, 3, oder 4)

Besonderheit: Versagen in 50% der Fälle, wenn sie ein „Quadrat“ gegen Kavalleriesturm zu bilden versuchen.

Besonderheit: Können nicht verfolgt werden, außer durch Preußen nach 1809 und durch das Osmanische Reich.

Besonderheit: Können ihr Heimatland nicht verlassen, außer Preußen nach 1809 und das Osmanische Reich.



Irreguläre Kavallerieeinheiten werden durch normale Kavalleriefiguren dargestellt, unter die ein Marker „Irreguläre Kavallerie“ gelegt wird.

Irreguläre Kavallerie

Kosten: 7

Bewegung: 2

Kampffaktionen: 2

Angriffe: Sturmangriff

Besonderheit: Verhält sich wie Kavallerie mit folgenden Ausnahmen:

Besonderheit: -1 bei allen Würfelwürfen beim Angriff, außerdem bei allen Versuchen, sie zu sammeln (Erfolg erst bei 9+ anstatt schon bei 8)

Besonderheit: Nur die Russen und Osmanen können diese Einheiten bauen.

Schwere Kavallerie sitzt auf schwarzen Pferden.



Schwere Kavallerie

Kosten: 13

Bewegung: 2

Kampffaktionen: 2

Angriffe: Sturmangriff

Besonderheit: Verhält sich wie Kavallerie mit folgenden Ausnahmen:

Besonderheit: +1 bei allen Würfelwürfen beim Angriff.



Marinegeschwader

Kosten: 15

Bewegung: Unbegrenzt auf Seegebieten.

Politische Aktionspunkte:

Politische Aktionspunkte erhält man folgendermaßen:

- Vor jeder Produktionsrunde erhält jede Spielernation einen (1) PAP
- Wenn eine Spielernation eine Große Schlacht gewinnt, erhält sie einen (1) PAP.
- Wenn eine Spielernation einen Krieg gewinnt, erhält sie zwei oder einen (2 oder 1) PAP
 - Das gilt, wenn eine Nation besiegt wird. Die erste Nation, die mit der besiegten im Krieg war, erhält 2 PAP, die zweite Nation, die mit der besiegten im Krieg war, erhält 1 PAP. Alle anderen eventuell noch am Sieg beteiligten Nationen gehen leer aus.
- In seinem eigenen Produktionszug kann jeder Spieler PAP kaufen, und zwar bekommt er für jeweils 10 PP einen (1) PAP.

Besondere nationale Regeln

Einige Große Nationen haben besondere Vorteile oder Nachteile:

DIE BRITISCHE FLOTTE

Wenn mindestens die Hälfte der Marinegeschwader einer Seite britisch (rot) ist, erhält diese Seite einen Bonus von +1 beim Würfelwurf für die Seeschlacht. *Zu dieser Zeit hatten die Briten nicht nur die größte Flotte, sondern auch die am besten ausgebildeten und erfahrensten Mannschaften und Kapitäne. Wenn sie sich einigermaßen ausgeglichener Umständen gegenüber sahen, triumphierten meistens die britischen Geschwader.*

DIE BRITISCHE ARMEE

Der britische Spieler darf in einer Produktionsrunde nie mehr als 2 neue Landeinheiten (Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Anführer) bauen. *Weil die Briten so großen Wert auf ihre Flotte legten, erhielt diese normalerweise den Löwenanteil der Mittel. Das galt für Leute, Geld, und Bewaffnung – all das, was die britische Armee dringend benötigte und kaum bekam. Aus diesem Grund wuchs die britische Armee in jener Zeit auch nur sehr langsam.*

BRITISCHE PRODUKTIONSPUNKTE

Der britische Spieler kann einige oder alle seine Produktionspunkte an andere Spieler abgeben. *Wegen des Nachwuchsmangels für die Armee, der ziemlich großen Sicherheit vor einer Invasion und des Überflusses an Geld waren die Briten geneigt, anderen Nationen Geld und Waffen zu geben, damit diese für sie in den Kampf zogen. Die kontinentalen europäischen Mächte waren einerseits froh, Geld und Ausrüstung von den Briten zu erhalten, verachteten diese aber andererseits dafür.*

Wert PP der Hauptstadtregion London: 10