

Napoleon in Europa

Von Glenn Drover

Einleitung

Warnung!

„Soldaten, aufgepasst! Wir gehen in die Schlacht, aber habt keine Angst vor diesem Regelheft! Es ist nicht so umfangreich wie es aussieht! Es enthält drei verschiedene Regeln, so daß es von frischen Rekruten, gereiften Veteranen und ausgefuchsten alten Haudegen gespielt werden kann. Außerdem gibt's jede Menge Grafik und Zusatzinformationen, so daß alles leicht zu verfolgen ist. Es dauert nicht sehr lange, die Regeln selbst zu lesen. Also, nehmt Euch eine der Regeln vor (Grundregel oder Standardregel) und laßt uns anfangen. Vorwärts Marsch!“

Das Regelkonzept

Die Regeln für Napoleon in Europa sind, wie alle anderen Spiele von Eagle Games aus dieser Serie, dreigeteilt.

- 1.) Die Grundregeln: Diese Regeln sind sehr leicht und einfach zu verstehen. Jeder ist in der Lage, das Spiel zu nehmen und nach zehn Minuten anzufangen zu spielen. Das ist ein guter Beginn für jemanden, der solche Art von Spielen noch nicht kennt oder wenn man nur ein lockeres, einfaches Spiel spielen möchte.
- 2.) Die Standardregeln: Die Standardregeln bieten viel größeren Detailreichtum. Sie sind deutlich realistischer, aber auch noch leicht spielbar. Ein guter Einstieg für erfahrene Spielveteranen.
- 3.) Die Fortgeschrittenenregeln: Diese Regeln bauen auf den Standardregeln auf und bieten das größtmögliche Maß an Realität. Sie machen das Spiel langsamer und

wahrscheinlich auch länger, sind aber bestens geeignet für solche Spieler, die große Spieltiefe bevorzugen. Alle Fortgeschrittenenregeln sind optional und können einzeln oder gesamt benutzt werden, je nach Übereinkunft der Spieler zu Spielbeginn. So können die Spieler bestimmte Regeln, die ihnen besonders gut gefallen, hinzufügen, ohne alle benutzen zu müssen.

Das Spiel

Napoleon in Europa ist ein Spiel großer Strategie und taktischer Schlachten, in den Jahren zwischen 1796 und 1815 angesiedelt, eine Ära, die durch das militärische Genie Napoleon Bonapartes dominiert wurde. Die Spielfiguren stellen Infanterie-, Kavallerie- und Artilleriearmeen dar und auch bestimmte einzelne berühmte Anführer, deren Fähigkeiten für die Ergebnisse der Schlachten ausschlaggebend waren. Die Spielstrategien und -taktiken basieren auf denen dieser Ära, sind dabei aber gleichzeitig gut und schnell spielbar. Die Spieler müssen Armeen aufstellen und Bündnisse schmieden, während sie über eine Karte Europas manövrieren, um Vorteile für die Schlachten zu gewinnen. Stoßen die Armeen erst einmal aufeinander und eine Schlacht ist entbrannt, müssen die Spieler napoleonische Taktiken anwenden, um den Gegner zu schlagen. Mit Artilleriebombardement, Infanteriefeuer und donnernden Sturmangriffen

der Kavallerie muß versucht werden, die feindlichen Linien zu durchbrechen.

Spielübersicht

Napoleon in Europa ist sehr leicht zu spielen. Die Spielfiguren (Infanterie-, Kavallerie- und Artilleriearmeen und Anführer) besetzen die Regionen des Spielplans und können sich von einer Region in eine benachbarte Region bewegen. Sobald zwei feindliche Armeen in einer Region aufeinander treffen, kommt es zum Kampf. Beide Armeen werden vom Spielplan genommen und gegenüber aufgestellt, in Kampflinien geordnet. Abwechselnd greifen die beiden Kontrahenten sich an, bis ein Sieger feststeht. Werde zur größten und mächtigsten Nation in Europa und damit Spielsieger!

Spielmaterial

Dieses Spiel enthält

- 1 Spielplan (in 3 Teilen), der Europa zur Zeit Napoleons zeigt
- 1 Regelheft (mit 3 Regeln: Grundregeln, Standardregeln, Fortgeschrittenenregeln)
- 2 Counterbögen (mit 180 runden Pappcountern)
- 4 Würfel
- 1 Kartensatz mit 90 Karten (Ereignisse, Effekte, Innovationen und 4 Blankokarten)
- 1 Kampfspielplan (für taktische Schlachten der Standard- und Fortgeschrittenenregeln)

- 2 Übersichtsblätter mit Tabellen und Spielübersichten
- 16 Plastikrahmen mit Figuren (die Kanonen müssen noch zusammengesetzt werden):
 - 4 x Pferde (2 Braun, 1 Schwarz und 1 Grau)
 - 12 x Truppen (3 Blau, 2 Grün, 2 Grau, 1 Rot, 1 Lila, 1 Gelb, 1 Beige und 1 Hellblau)

Klarstellungen zum Spielplan

Hauptstadtsymbole

Diese runden Symbole sind nicht etwa gesonderte Regionen, sondern kennzeichnen ihre Regionen als Hauptstadtregionen.

Landbewegung

- Finnland grenzt sowohl an St. Petersburg als auch an Schweden
- Kaukasus grenzt an Armenien
- Tripolitanien grenzt an Tunesien
- Dänemark grenzt an Schweden
- Konstantinopel grenzt an Anatolien
- Sizilien grenzt NICHT an Neapel
- Gibraltar grenzt NICHT an Marokko
- London grenzt NICHT an die Picardy
- Ägypten ist nicht in zwei Regionen aufgeteilt

Seebewegung

- Die Nordsee grenzt an die Baltische See
- Der Mittelatlantik grenzt an die Barbarenküste
- Das Schwarze Meer grenzt an die Ägäische See (jedoch kann sich ein Spieler zwischen diesen Seegebieten nur mit Erlaubnis des Spielers

bewegen, der sowohl Konstantinopel als auch Anatolien beherrscht - das ist normalerweise der osmanische Spieler)

- Alle Inseln der Spielplans ohne Namen können von Landstreitkräften besetzt sein, zählen aber nicht für Produktion, Karten oder zur Gesamtsumme der Regionen eines Spielers.

Grundregeln

Der Spielplan

Der größte Teil des Spielplans zeigt eine Karte Europas, aufgeteilt in **Regionen** (Land) und **Seegebiete** (Wasser). Die Spielfiguren dürfen sich nicht in Seegebiete hinein bewegen.

Jede Landregion funktioniert wie ein Feld eines Schachbrettes. Sie sind die „Felder“, die Grundlage der Bewegung sind. Die Spieler können ihre Figuren von einer Region in jede benachbarte Region ziehen (das sind Regionen, die eine gemeinsame Grenze haben). Anders als beim Schach können hier allerdings beliebig viele Figuren eines Spielers auf einem Feld sein. Falls eine Region zu unübersichtlich wird, werden einfach alle dort befindlichen Figuren durch einen FAHNENTRÄGER ersetzt, und die gesamte Armee wird neben den Spielplan gestellt. Diese Armee kann als Einheit bewegt werden, um die Bewegung zu vereinfachen. Einzelne Figuren können diese Armee ganz nach Belieben des Spielers verlassen oder ihr beitreten, unter

Berücksichtigung der jeweiligen spezifischen Bewegungspunkte der entsprechenden Spielrunde.

Einige Regionen sind durch eine farbige Grenze umfaßt. Diese Regionen sind „Heimatländer“ der Großen Nationen des Spiels. Diese Regionen gehören zu Spielbeginn jeweils dem Spieler, der die entsprechende Nation kontrolliert, deren Spielfiguren die gleiche Farbe wie die Grenzlinie des Heimatlandes haben.

(Beispielsweise gehören zu Spielbeginn dem Frankreich-Spieler alle blau umgrenzten Regionen und er kontrolliert alle blauen Spielfiguren.) Regionen, die nicht zu irgendeinem Heimatland gehören, werden Kleine Nationen genannt. Sie haben keine spezielle Farbe, sondern sind ganz einfach braun und haben keine farbigen Grenzen.

Besitz der Regionen

- Die „Heimatlandregionen“ eines Spielers gehören ihm so lange, bis ein gegnerischer Spieler eine oder mehrere Infanteriefiguren in einer Region plziert hat (und sie damit besetzt).
- Die Nicht-Heimatland-Regionen, also die Kleinen Nationen, gehören jeweils dem Spieler, der als letzter eine Infanterie in diese Region gezogen hat. Um deutlich zu machen, welche Kleine Nation welchem Spieler gehört, legt der entsprechende Spieler einen Kontrollmarker seiner Nation dorthin (die Kontrollmarker haben dasselbe Symbol wie die Hauptstadt der Nation - s. u.). Anders als bei gegnerischen Heimatlandregionen muß die Infanteriefigur nicht in dieser Region

bleiben, um den Besitzanspruch aufrecht zu erhalten.

- Ein Spieler kontrolliert eine gegnerische Heimatlandregion nur so lange, wie er dort mindestens eine Infanteriefigur stationiert hat (und damit die Region besetzt hält).
- Das Eigentumsverhältnis einer Region (d. h. die Kontrolle) kann nur durch Infanteriefiguren geändert werden.

Die Großen Nationen

Es gibt insgesamt sieben Große Nationen, die von den Spielern kontrolliert werden können. Jede dieser Nationen hat eine bestimmte Farbe, in dieser Farbe sind auch die Grenzen des Heimatlandes und die zugehörigen Spielfiguren.

Nation	Hauptstadt	Hauptstadt Symbol
Frankreich	Paris	
Britannien	London	
Preußen	Berlin	
Russland	Moskau	
Osmanisches Reich	Konstantinopel	
Österreich	Wien	
Spanien	Madrid	

Nation	Farbe
Frankreich	blau 
Großbritannien	rot 
Preußen	lila 
Russland	grün 
Osmanisches Reich	beige 
Österreich	grau 
Spanien	gelb 
Seeregion	hellgrün 
Neutral	dunkelbraun 

Die Spielfiguren

Die Spielfiguren stellen die Armeen aus Infanterie (Fußsoldaten mit Musketen und Bajonetten), Kavallerie (berittene Soldaten) und Artillerie (Kanonen) dar, außerdem gibt es noch Anführer (Generäle, die die Soldaten befehligen). Infanterie, Kavallerie und Artillerie werden auch zusammenfassend mit dem Begriff „Armee“ bezeichnet. Die Figuren werden über das Spielbrett bewegt, um gegnerische Armeen anzugreifen und Regionen zu erobern.

Die folgende Auflistung nennt alle nötigen Details der einzelnen Figuren:



Infanterie

Bewegung: 1

Angriffswürfel: 1



Kavallerie

Bewegung: 2

Angriffswürfel: 3

Die Kavalleriefiguren sitzen auf einem braunen Pferd.



Artillerie

Bewegung: 1

Angriffswürfel: 4 (in vorderer Reihe)
oder 2 (in hinterer Reihe)

Besonderheit: Kann aus hinterer Reihe angreifen.



Anführer

Bewegung: 2

Angriffswürfel: 3 (in vorderer Reihe)

Besonderheit: Anführer können nicht angegriffen werden.

Besonderheit: Anführer in der hinteren Reihe haben zwei Truppensammelversuche (s. u.)

Die Anführerfiguren sitzen auf einem grauen Pferd.



Flaggenträger

Der Flaggenträger hat keine direkte Spielfunktion, außer den Platz sehr großer Armeen zu markieren, die dann zwecks besserer Übersicht neben das Spielbrett gestellt werden können.

So wird das eigentliche Spielfeld nicht „übervölkert“ und die Figuren können nicht so leicht durcheinander geraten.

Spielsieg

Wenn Napoleon in Europa mit den Grundregeln gespielt wird, gibt es zwei Möglichkeiten, das

Spiel zu gewinnen. Vor Spielbeginn sollten die Spieler sich einigen, welche Variante gespielt wird.

- 1) **Gesamtsieg:** In Spielen nach dem Motto Gesamtsieg werden Spieler eliminiert, sobald alle Regionen ihres Heimatlandes gleichzeitig durch gegnerische Infanterie besetzt sind. Sobald das der Fall ist, werden alle Spielfiguren des entsprechenden Spielers aus dem Spiel entfernt, und der Spieler muß aus dem Spiel ausscheiden. Bei dieser Spielvariante ist derjenige Spielsieger, der als letzter überlebt.
- 2) **Begrenzter Krieg:** In Spielen nach diesem Motto endet das Spiel nach einer vorher bestimmten Rundenzahl (12 Runden für ein kurzes Spiel, 18 für ein mittellanges, 24 für ein langes). Zum Spielende ermitteln alle Spieler die Gesamtzahl der von ihnen jeweils kontrollierten Regionen und ziehen davon die Anzahl der Regionen (Heimatlandregionen) ab, die sie zu Spielbeginn besaßen – so wird deutlich, wer sein Reich am meisten ausdehnen konnte. Falls ein Spieler zu Spielbeginn mehr als eine Nation kontrolliert, muß er alle durch seine Nationen hinzugewonnenen Regionen addieren und diese Summe durch die Anzahl der Nationen teilen, die er zu Spielbeginn besaß. Niemand muß ausscheiden, wenn alle seine Heimatregionen fremdbesetzt sind, aber man muß mindestens eine eigene

Heimatregion kontrollieren, um neue Einheiten bauen zu können.

Die Kriege der Napoleonischen Zeit waren begrenzte Kriege mit begrenzten Zielen. Die gerade regierenden Monarchen kämpften für Land- und Machtgewinn. Die völlige Eroberung einer anderen großen Nation und damit die Auslöschung einer fremden Dynastie war äußerst selten. Damit wäre ein gefährliches Beispiel statuiert und das empfindliche Gleichgewicht der Kräfte in Europa ins Schwanken gebracht worden. Die übrigen großen Nationen würden so etwas nicht zulassen und den Übeltäter gemeinsam bestrafen.

Spielaufbau

Vor Spielbeginn müssen die Spieler entscheiden, welche Variante (Gesamtsieg oder begrenzter Krieg) sie spielen möchten, und müssen auch die Art des Aufbaus wählen. Für ein Spiel nach den Grundregeln empfehlen wir drei Arten des Aufbaus (aber jeder kann sich natürlich auch seine eigene Art und Weise ausdenken oder eines der historischen Szenarien benutzen, die im Anhang dieses Regelheftes aufgeführt sind).

Wie viele Spieler?

Die Spieler übernehmen die Kontrolle verschiedener Nationen, je nachdem wie viele Spieler teilnehmen. Die Details sind nach der jeweiligen Aufbaubeschreibung genannt. Spieler, die mehr als eine Nation kontrollieren, müssen diese hinsichtlich Karten, Produktion neuer Einheiten und Siegbedingung getrennt führen. Diese Nationen sind zu Spielbeginn allerdings „alliiert“ und können gemeinsam kämpfen und sich bewegen (s. u.).

I. GLEICHES RECHT FÜR ALLE

Jede Nation erhält zu Spielbeginn die gleichen Figuren und kann diese nach Belieben irgendwo innerhalb der Grenzen des eigenen Heimatlandes aufstellen. Alle Spieler erhalten 8 Infanterie, 5 Kavallerie, 3 Artillerie und 1 Anführer pro Nation, die sie kontrollieren.

SPIELERANZAHL:

HINWEIS: Bei der Nationenzuteilung können die Spieler diese entweder auswählen oder zufällig ziehen. Bei der Zufallswahl legt man eine Figur jeder Nation in einen Behälter, z. B. den Schachteldeckel, und zieht nacheinander je eine Figur.

Zwei Spieler: Beide Spieler nehmen abwechselnd je eine Nation, bis beide drei haben. Die übrig gebliebene Nation ist neutral und hat keine Spielfiguren.

Drei Spieler: Alle Spieler nehmen reihum je eine Nation, bis alle zwei haben. Die übrig gebliebene Nation ist neutral und hat keine Spielfiguren.

Vier Spieler: Alle Spieler nehmen reihum je eine Nation. Die übrigen drei Nationen sind neutral und haben keine Spielfiguren.

Fünf Spieler: Alle Spieler nehmen reihum je eine Nation. Die übrigen zwei Nationen sind neutral und haben keine Spielfiguren.

Sechs Spieler: Alle Spieler nehmen reihum je eine Nation. Die übrig gebliebene Nation ist neutral und hat keine Spielfiguren.

Sieben Spieler: Alle Spieler nehmen reihum je eine Nation.

II. DIE MITTELMÄCHTE

Alle Spieler erhalten unterschiedliche Startfiguren und dürfen diese beliebig innerhalb der Grenzen ihres/r Heimatlandes/länder aufstellen. Die Startfiguren der von Spielern geführten Nationen sind:

Frankreich: 10 Infanterie, 5 Kavallerie, 3 Artillerie, 1 Anführer

Großbritannien: 6 Infanterie, 3 Kavallerie, 1 Artillerie, 1 Anführer

Preußen: 10 Infanterie, 5 Kavallerie, 3 Artillerie, 1 Anführer

(Der Preußenspieler sollte bei diesem Szenario die hellblauen Figuren benutzen.)

Russland: 8 Infanterie, 4 Kavallerie, 2 Artillerie, 1 Anführer

Osmanisches Reich: 7 Infanterie, 3 Kavallerie, 1 Artillerie, 1 Anführer

Österreich: 12 Infanterie, 6 Kavallerie, 4 Artillerie, 1 Anführer

Spanien: 7 Infanterie, 3 Kavallerie, 1 Artillerie, 1 Anführer

SPIELERANZAHL:

HINWEIS: Bei der Nationenzuteilung können die Spieler diese entweder auswählen oder zufällig ziehen. Bei der Zufallswahl legt man eine Figur jeder Nation in einen Behälter, z. B. den Schachteldeckel, und zieht nacheinander je eine Figur.

Zwei Spieler: Beide Spieler nehmen abwechselnd je eine Nation, bis beide drei haben. Die übrig gebliebene Nation ist neutral und hat keine Spielfiguren.

Drei Spieler: Alle Spieler nehmen reihum je eine Nation, bis alle zwei haben. Die übrig gebliebene Nation ist neutral und hat keine Spielfiguren.

Vier Spieler: Alle Spieler nehmen reihum je eine Nation. Die übrigen drei Nationen sind neutral und haben keine Spielfiguren.

Fünf Spieler: Alle Spieler nehmen reihum je eine Nation. Die übrigen zwei Nationen sind neutral und haben keine Spielfiguren.

Sechs Spieler: Alle Spieler nehmen reihum je eine Nation. Die übrig gebliebene Nation ist neutral und hat keine Spielfiguren.

Sieben Spieler: Alle Spieler nehmen reihum je eine Nation.

III. EINHALT DEN FRANZOSEN!

Frankreich gegen alle! Ein Spieler kontrolliert Frankreich und ist fast so mächtig wie alle anderen Spieler zusammen. Diese müssen zusammenarbeiten, um dem mächtigen Frankreich Paroli bieten zu können. Der Frankreichspieler erhält 5 Infanterie, 2 Kavallerie, 1 Artillerie und 1 Anführer für jede Nation, die ihm zu Spielbeginn gegenüber steht. Diese Spielfiguren müssen alle innerhalb des französischen Heimatlandes (blau) aufgestellt werden. Jede andere am Spiel beteiligte Nation erhält 6 Infanterie, 3 Kavallerie, 2 Artillerie und 1 Anführer, die irgendwo innerhalb der Grenzen des jeweiligen Heimatlandes aufgestellt werden. Alle Spieler außer Frankreich sind zu Spielbeginn alliiert, müssen dies jedoch nicht bleiben. Um zu gewinnen, kann ein Spieler das Bündnis brechen und einen anderen Gegenspieler Frankreichs angreifen. Er kann sogar auch Frankreich helfen oder sich damit verbünden, um selbst der mächtigste Spieler zu werden.

SPIELERANZAHL:

Der erste Spieler kontrolliert Frankreich. Alle anderen wählen aus den verbliebenen Nationen aus, welche sie kontrollieren. Dieses Spiel funktioniert am besten, wenn mindestens vier Große Nationen aktiv beteiligt sind.

Vorgeschlagene Verteilung:

Zwei Spieler: Ein Spieler kontrolliert Frankreich, der andere nimmt Großbritannien, Österreich und Russland.

Drei Spieler: Die beiden nicht französischen Spieler nehmen Großbritannien/Spanien und Österreich/Russland.

Vier Spieler: Die nicht französischen Spieler nehmen Großbritannien/Österreich, Russland/Spanien und Preußen/Osmanisches Reich.

Fünf Spieler: Die nicht französischen Spieler nehmen Großbritannien, Russland, Österreich und Preußen.

Sechs Spieler: Die nicht französischen Spieler nehmen Großbritannien, Russland, Österreich, Preußen und Spanien.

Sieben Spieler: Alle Nationen sind beteiligt.

Reihenfolge und Rundenablauf

Wer fängt an?

Der Startspieler kann durch Würfelwurf bestimmt werden. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis fängt an, die anderen Spieler folgen dann nacheinander und reihum im Uhrzeigersinn. Diese Reihenfolge gilt für das gesamte Spiel. In den im Regelanhang aufgeführten historischen Szenarien wird der jeweilige Startspieler benannt.

Eine Spielrunde

Jeder Spieler führt seinen Spielzug in gegebener Reihenfolge aus. Nachdem alle Spieler an der Reihe waren, ist eine Spielrunde beendet. Es werden so lange aufeinander folgende Spielrunden gespielt, bis das Spiel beendet ist.

Ablauf eines Spielerzuges

Der Spielzug eines jeden Spielers besteht aus folgenden vier Phasen:

- **Bewegung:** Der Spieler bewegt einige oder alle seiner Spielfiguren.

- Schlachten: Der Spieler führt alle Schlachten aus, in beliebiger Reihenfolge nach seiner Wahl.
 - Der Sieger jeder Großen Schlacht (s. Schlachten) zieht eine Karte.
- Karten ziehen: Der Spieler zieht eine Karte für jede Hauptstadtregion und 1 Karte für je 10 Regionen unter seiner Kontrolle (s. Karten).
- Produktion (Neue Figuren bauen): Der Spieler kann nach Belieben solche Kartenkombinationen eintauschen, die ihm neue Spielfiguren geben und diese in seinen Heimatregionen aufstellen.

Bewegung

Landbewegung

In seinem Spielzug kann ein Spieler nach Belieben einige, alle oder auch keine seiner Spielfiguren bewegen. Infanterie und Artillerie können in einem Spielzug eine Region weit ziehen (sie haben je einen Bewegungspunkt), Kavallerie und Anführer können eine oder zwei Regionen weit ziehen (sie haben je 2 Bewegungspunkte). Sobald eine Spielfigur in eine Region mit gegnerischer/n Figur/en zieht, muß sie auf jeden Fall stoppen und es folgt eine Schlacht. Die Figur kann in dieser Spielrunde auf keinen Fall mehr weiter ziehen. Die Schlachten werden erst

ausgetragen, nachdem der Spieler alle seine gewünschten Figuren bewegt hat. Die Spielfiguren dürfen in oder durch unbesetzte Regionen gezogen werden oder auch in oder durch Regionen, in denen eigene oder verbündete Einheiten stehen.

Bewegung zu Wasser und zu Land (Amphibische Bewegung)

Alle Spieler können ihre Figuren von jeder Region mit einem Ankersymbol aus zu einer beliebigen anderen Region mit Ankersymbol bewegen. Diese Bewegung beansprucht die gesamte Bewegung der jeweiligen Figur/en für diese Runde (die Figur beginnt ihre Bewegung in der ersten Hafenregion und beendet sie in der zweiten Hafenregion).

Es gibt jedoch vier Einschränkungen für diese amphibische Bewegung:

- 1) In einem Spielzug kann ein Spieler auf diese Weise immer nur vier Figuren pro Hauptstadtregion in seinem Besitz bewegen.
 - Die Hauptstädte verbündeter Nationen zählen hierfür nicht.
 - Hauptstädte Großer Nationen, die das Spiel als neutrale Nation beginnen, zählen hierfür nicht.
 - Der britische Spieler darf pro Spielzug sechs Figuren pro Hauptstadtregion bewegen.

DIE BRITISCHE FLOTTE:

Während der napoleonischen Ära war die britische Flotte die mächtigste der Welt und beherrschte die Ozeane um Europa.

- St. Petersburg gilt im Grundspiel nicht als Hauptstadt (Russland hat nur eine Hauptstadt - Moskau).

- 2) Alle in einer Runde amphibisch bewegten Figuren müssen in derselben Region starten und ihre Bewegung in derselben Zielregion beenden.
- 3) Wenn ein Spieler Figuren amphibisch in eine Region bewegt, die weder ihm noch einem Alliierten gehört (d. h. die Zielregion ist neutral oder feindlich), muß er für jede so bewegte Figur würfeln. Bei einer „1“ wird die entsprechende Figur sofort eliminiert, noch bevor sie bewegt werden kann.
 - Figuren, die auf diese Weise in Britannien (rote Grenzlinie) zu landen versuchen, werden sowohl bei einer „1“ als auch bei einer „2“ eliminiert.
- 4) Falls ein Spieler auch nur eine Figur amphibisch in eine Region bewegt hat, in der er in eine Schlacht verwickelt wird, erhält der Gegner in dieser Schlacht einen Bonus von +1 beim Trefferwurf (d. h. der Gegner trifft bereits bei 5 oder 6 anstatt nur bei 6).

Alliierte Nationen

Alliierte Nationen sind solche Nationen, die auf derselben Seite gegen einen gemeinsamen Feind kämpfen. Alliierte Nationen können andere

Spieler sein, mit denen man eine Allianz geschlossen hat, oder mehrere Nationen, die von nur einem Spieler kontrolliert werden (je nach Aufbau oder Vorgaben in historischen Szenarien. In den Grundregeln können die Spieler einfach erklären, daß sie „Verbündete“ (= Alliierte) sind. Wenn beide beteiligten Spieler einverstanden sind, sind sie nun alliiert, bis einer von beiden den Bruch des Bündnisses erklärt.

Solche Bündnisse haben zwei Vorteile:

- 1) Alliierte Spieler können ihre Spielzüge gemeinsam ausführen. Sie können sich zusammen im Spielzug eines der Partner bewegen, Schlachten führen, Karten ziehen und neue Figuren bauen, aber in einer Spielrunde nicht in beiden Spielzügen (sie müssen sich schon für einen entscheiden).
- 2) Alliierte Spieler können ihre Figuren in dieselbe Region ziehen, ohne gegeneinander zu kämpfen.

Jeder der beteiligten Spieler kann das Ende des Bündnisses zu Beginn seines eigenen Spielzuges erklären (noch bevor er irgendwelche eigenen Figuren bewegt). Falls das passiert, müssen Figuren dieses Spielers, die zum Ende seines Spielzuges im einem Gebiet mit anderen Figuren auch seines früheren Partners sind, eine Schlacht führen wie üblich.

Diplomatie

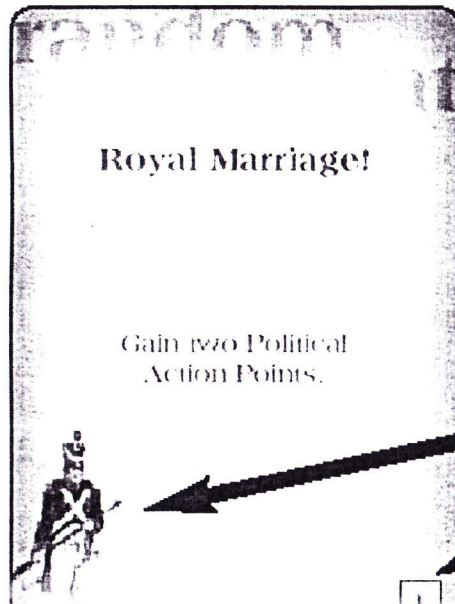
Obwohl die Grundregeln keine „offiziellen“ Diplomatieregeln enthalten, empfehlen wir den Spielern, zwischen den Spielrunden miteinander zu reden und Abmachungen zu treffen. So können sie beispielsweise

beschließen, Allianzen einzugehen, Karten zu tauschen, abzusprechen wer welche Region bekommt usw. – alles ist erlaubt, sofern es nicht durch die Regeln ausdrücklich verboten ist.

Neutrale Große Nationen

Alle Großen Nationen, die zu Spielbeginn nicht von einem der Spieler kontrolliert werden, sind neutral. Alle neutralen Großen Nationen haben keine eigenen Spielfiguren und ihre Heimatlandregionen werden genau wie die der Kleinen Nationen behandelt. Sie können ganz normal besetzt und durch sie kann hindurch gezogen werden. Ihre Hauptstädte zählen nicht für extra Karten oder hinsichtlich der Anzahl der Figuren, die amphibisch bewegt werden können. Die Spielfiguren neutraler Großer Nationen können notfalls von solchen Spielern benutzt werden, die nicht mehr genügend eigenen Figuren zur Verfügung haben.

Karten



In den Grundregeln werden die Karten nur dazu benutzt, um zu bestimmen, wie viele Figuren die Spieler in ihren jeweiligen Heimatländern bauen und aufstellen dürfen. Daher sind in den



Grundregeln auch lediglich die graphischen Symbole am unteren Rand der

Karten von Bedeutung, und nicht die Texte in der oberen Hälfte.

I Infanterie (Infantry)

C Kavallerie (Cavalry)

A Artillerie (Artillery)

L Anführer (Leader)

N Napoleon

Bild eines Infanteristen

Spanische Infanterie (gelb)
(Quadrat, mit Buchstabe „I“)

Karten ziehen

Die Spieler ziehen Karten jeweils nach ihrer Bewegungs- und Schlachtenphase.

- Für den Sieg in einer großen Schlacht (sofort nach der Schlacht):
1 Karte
- Für jede Hauptstadtregion im Besitz des Spielers: 1 Karte
- Achtung: Obwohl Russland das Spiel mit zwei Hauptstadtregionen beginnt, zählt in den Grundregeln nur Moskau als Hauptstadt.

- Für jeweils 10 Regionen im Besitz des Spielers (abgerundet, Hauptstadtregionen werden hierbei nochmals mitgezählt, abgesehen davon, daß es für sie bereits extra Karten gab): 1 Karte

Beispiel: Der französische Spieler gewinnt in seinem Spielzug eine große Schlacht, besitzt Paris und Madrid und insgesamt (Paris und Madrid mitgezählt) 12 Regionen. Er zieht also 4 Karten: eine für den Sieg in der Schlacht, zwei für die beiden Hauptstadtregionen und 1 für den Besitz von 12 Regionen (hätte er z. B. nur insgesamt 9 Regionen, würde er keine Karte für seine Regionen bekommen).

Karten spielen

Die Karten können in verschiedenen Kombinationen gespielt („eingetauscht“) werden, um neue Figuren zu erhalten. Dafür nennt der Spieler seine Kombinationen, zeigt diese Karten vor und erhält die entsprechenden Figuren. Die gespielten Karten kommen zum Stapel zurück und dieser wird gemischt.

Die möglichen Kartenkombinationen und ihre Werte sind:

- **REGIMENT:** 2 desselben Typs (beliebige Farbe):
 - 2 Infanteriekarten = 1 Infanteriefigur
 - 2 Kavalleriekarten = 1 Kavalleriefigur
 - 2 Artilleriekarten = 1 Artilleriefigur
 - 2 Anführerkarten = 1 Anführerfigur
- **BRIGADE:** 3 desselben Typs (beliebige Farbe):
 - 3 Infanteriekarten = 3 Infanteriefiguren
 - 3 Kavalleriekarten = 2 Kavalleriefiguren
 - 3 Artilleriekarten = 2 Artilleriefiguren

- 3 Anführerkarten = 2 Anführerfiguren

- **DIVISION:** 4 desselben Typs (beliebige Farbe):
 - 4 Infanteriekarten = 6 Infanteriefiguren
 - 4 Kavalleriekarten = 4 Kavalleriefiguren
 - 4 Artilleriekarten = 3 Artilleriefiguren
 - 4 Anführerkarten = 3 Anführerfiguren

- **CORPS:** Eine jedes Typs (Inf, Kav, Art, Anf) (beliebige Farbe):
1 Infanterie UND 1 Kavallerie UND 1 Artillerie UND 1 Anführer

AUßERDEM:

- Für jede Karte, die ein Symbol in der Farbe der Nation des Spielers hat, erhält er eine zusätzliche Figur des Typs dieser Karte.
(*Beispiel:* Der französische Spieler tauscht eine Kombination aus vier Karten, eine jedes Typs [ein Corps], ein. Eine der Karten weist ein blaues Dreieck [Kavallerie] auf. Er erhält nicht nur je eine Figur jedes Typs, sondern zusätzlich noch eine Kavallerie.)
- Das Napoleon Symbol gilt als „Joker“ und kann als ein beliebiges der vier Symbole dienen, um eine Kombination zu erfüllen. Man kann aber nicht eine Farbe für das Symbol wählen, um eine zusätzliche Figur zu erhalten.
- Auf manchen Karten ist weder ein Symbol noch eine Figur abgebildet. Diese Karten sind wertlos und können zurück auf den Stapel gelegt oder mit anderen Spielern gehandelt werden.
(s. Kartenhandel).

Kartenhandel

Jederzeit während seines Spielzuges kann ein Spieler Karten mit jedem anderen Spieler handeln.

Die Anzahl gehandelter Karten ist völlig beliebig (es müssen auch gegenseitig nicht gleich viele Karten gehandelt werden). Die handelnden Spieler dürfen sich weder vor noch während des Handels ihre Karten zeigen. Erst nach abgewickeltem Handel stellt sich der Wahrheitsgehalt der Angaben heraus, die die Spieler über ihre Karten gemacht haben.

Produktionsphase

Nachdem der Spieler so viele Karten gezogen hat, wie ihm zustehen, kann er beliebige Kombinationen spielen, um diese gegen entsprechende neue Spielfiguren einzutauschen (s. Karten). Diese neue Figuren werden dann sofort in beliebige Regionen des eigenen Heimalandes gestellt, die nicht von gegnerischen Einheiten besetzt sind. Falls alle seine Heimatlandregionen feindlich besetzt sind, kann der Spieler in dieser Runde keine neuen Einheiten bekommen.

Taktische Schlachten

Immer wenn zwei gegnerische Armeen in derselben Region sind, kommt es zu einer taktischen Schlacht. Derjenige Spieler, der seine Figuren in das Schlachtgebiet hinein gezogen hat, ist für diese Schlacht der „Angreifer“, derjenige, dessen Truppen bereits dort waren, der „Verteidiger“.

„Große Schlachten“ finden statt, wenn beide Seiten 6 oder mehr Figuren (Anführer nicht

mitgezählt) in den Kampf führen. Falls auch nur einer der beiden Spieler nur 5 oder weniger Figuren dort hat, wird der Kampf „Gefecht“ genannt. Die tatsächliche Durchführung ist in der Grundregel zwar in beiden Fällen gleich, der Sieger einer großen Schlacht darf jedoch eine Karte ziehen (s. Karten).

Schlachtvorbereitung

Vor Kampfbeginn wird ein Sichtschutz zwischen die beiden Spieler gebracht (z. B. der Schachteldeckel oder ein Tabellenblatt). Dann stellen beide Spieler ihre Figuren in zwei Schlachtreihen auf. Dabei muß jeder zu Kampfbeginn mindestens eine Nicht-Anführer-Figur in die erste Reihe stellen, aber niemand ist gezwungen, überhaupt eine zweite Reihe aufzustellen.

Kampfablauf

Wenn beide Spieler ihre Truppen fertig aufgestellt haben, wird der Sichtschutz entfernt. Der Kampf läuft nun folgendermaßen ab:

BEWEGEN: Der Verteidiger kann beliebige seiner Figuren bewegen.

FEUERN: Der Verteidiger „feuert“ mit einigen oder allen seinen Figuren, die dazu in der Lage sind.

TRUPPEN SAMMELN: Die Anführer des Verteidigers können versuchen, Ersatztruppen für in diesem Kampf eventuell eliminierte Figuren zu „sammeln“.

BEWEGEN: Der Angreifer kann beliebige seiner Figuren bewegen.

FEUERN: Der Angreifer „feuert“ mit einigen oder allen seinen Figuren, die dazu in der Lage sind.

TRUPPEN SAMMELN: Die Anführer des Angreifers können versuchen, Ersatztruppen für in diesem Kampf eventuell eliminierte Figuren zu „sammeln“.

Dieser Ablauf wird so lange wiederholt, bis eine Seite gewinnt und der Verlierer sich zurückzieht.

Bewegen

In der eigenen Bewegungsphase eines Kampfes kann der Spieler beliebige Figuren aus der ersten Reihe in die zweite ziehen und umgekehrt. Es gibt keinerlei Vorschriften, wie viele oder welche Figuren man auf diese Weise bewegen darf, außer daß in der ersten Reihe immer mindestens eine Nicht-Anführer-Figur sein muß, um nicht direkt eine Niederlage zu erleiden (s. Kampfende).

Feuern

In der eigenen Feuerphase muß jede Figur in der ersten Reihe auf die Figuren der ersten feindlichen Reihe feuern. Das geschieht, indem der Spieler mit einer bestimmten Würfelmenge für jede seiner Figuren würfelt (1 für Infanterie, 3 für Kavallerie, 3 für Anführer und 4 für Artillerie). Jede gewürfelte „6“ gilt als

Treffer und für jeden Treffer wird eine Figur aus der ersten feindlichen Reihe entfernt. Dabei kann der feuernde Spieler jede Figur auswählen, außer Anführern. Im gesamten Kampf kann immer nur auf die Figuren der ersten (vorderen) Reihe des Gegners gefeuert werden.

Artilleriefeuer

Die Ausnahme der Regel, daß nur die Figuren der ersten Reihe feuern dürfen, bildet die Artillerie, sie darf auch aus der hinteren (zweiten) Reihe feuern. Wenn eine Artillerie aus der hinteren Reihe feuert, würfelt sie nur mit 2 Würfeln (statt mit 4, wenn sie aus der ersten Reihe feuert).

Anführer

Anführer in der ersten Reihe können feuern, und zwar mit 3 Würfeln. Anführer in der zweiten Reihe können nicht feuern, dafür aber Truppen sammeln (s. u.).

Anführer können nicht im Kampf getötet werden, wohl aber durch Verfolgung nach einer Schlacht (s. u.).

Figuren eliminieren und Truppen sammeln

Eliminierte Figuren werden neben das „Schlachtfeld“ gestellt, da sie erneut „gesammelt“ und zurück in die Schlacht geführt werden können. Anführer in der zweiten Reihe (und nur solche) können versuchen, Truppen neu zu sammeln, die in der Schlacht vernichtet wurden (sozusagen Ersatztruppen). In jeder Truppensammelungsphase eines Spielers würfelt jeder Anführer in der eigenen zweiten Reihe mit

zwei Würfeln. Für jede gewürfelte „5“ oder „6“ wird eine eliminierte Figur zurück in die zweite Reihe gebracht. Der Spieler wählt selbst aus, welche seiner eliminierten Figuren er zurück bringt.

Kampfende und Verfolgung

Sobald ein Spieler keine Armeen (Nicht-Anführer-Figuren) mehr in seiner Frontreihe (erste Reihe) hat, verliert er die Schlacht bzw. das Gefecht. Der andere Spieler (der Sieger) erhält nun noch einmal eine extra Feuerphase, „Verfolgung“ genannt. In der Verfolgung feuert der Sieger mit den Figuren, die auch in einer normalen Feuerphase feuern könnten und mit derselben Würfelmenge wie während eines normalen Kampfes, darf jetzt aber beliebige feindliche Figuren eliminieren, d. h. auch Anführer und solche in der zweiten Reihe.

Ein Spieler kann freiwillig eine Schlacht bzw. ein Gefecht verlieren, indem er in seiner Kampf-Bewegungsphase alle seine Figuren aus der ersten Reihe zurückzieht.

Rückzug vom Kampf

Nach dem „Verfolgungsfeuer“ müssen sich alle überlebenden Figuren des Verlierers aus der umkämpften Region zurückziehen. Die Truppen des Siegers verbleiben in dieser Region.

Rückzug wohin?

Der Verteidiger darf seine überlebenden Figuren in jede zur umkämpften Region benachbarte Region zurückziehen, außer:

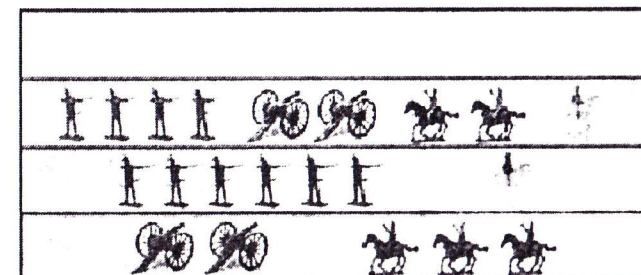
- In eine Region mit gegnerischen Figuren

- In eine Region, aus der Figuren des Angreifers in den Kampf gezogen sind.

Der Angreifer kann sich nur in solche benachbarten Regionen zurückziehen, aus der seine angreifenden Truppen gekommen sind.

Achtung: Ein Rückzug kann nicht auf amphibische Weise geschehen (falls das die einzige Möglichkeit wäre, werden die Truppen dann eliminiert).

Beispiel einer taktischen Schlacht



Britische hintere Reihe
 Britische vordere Reihe
 Französische vordere Reihe
 Französische

hintere Reihe

Vorbereitung

Der französische Spieler zieht Figuren aus Holland nach Hannover, wo der britische Spieler bereits Truppen hat. Der französische Spieler holt auch noch eine Kavallerie aus Holland und bringt diese über Westfalen nach Hannover, um dort mitzukämpfen.

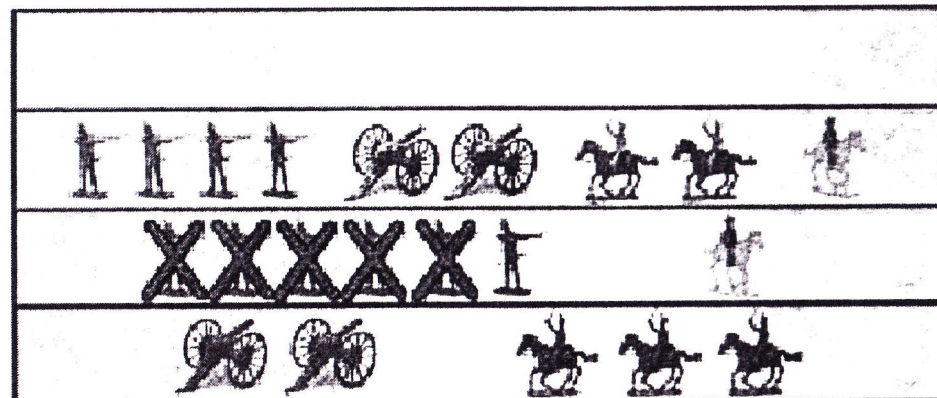
Die gesamten französischen Truppen sind: 6 Infanterie, 3 Kavallerie, 2 Artillerie und 1 Anführer.

Die gesamten britischen Truppen sind: 4 Infanterie, 2 Kavallerie, 2 Artillerie und 1 Anführer.

Der französische Spieler plaziert alle 6 Infanteristen und den Anführer in die erste Reihe, alle übrigen in die zweite Reihe.

Der britische Spieler setzt alle seine Figuren in die erste Reihe, in der Hoffnung, den Franzosen schnell zu überwältigen.

KAMPERUNDE 1



BRITISCHER ZUG 1

Bewegungsphase des (britischen) Verteidigers

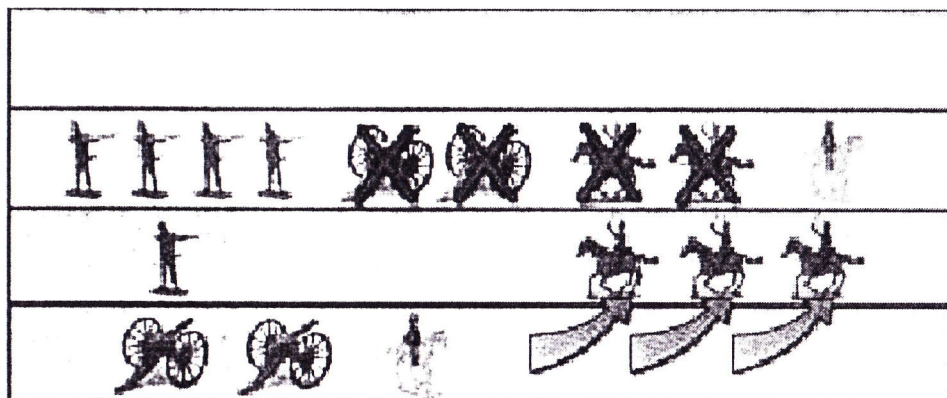
Der britische Spieler möchte keine seiner Figuren bewegen.

Feuerphase des (britischen) Verteidigers

Der britische Spieler würfelt mit 21 Würfeln (ZUSAMMENFASSUNG: Infanterie = 4 Figuren x 1 Würfel, Kavallerie = 2 Figuren x 3 Würfel, Artillerie = 2 Figuren x 4 Würfel [erste Reihe], Anführer = 1 Figur x 3 Würfel [erste Reihe]). Er würfelt insgesamt fünfmal die „6“ und gewinnt die Schlacht schon fast im ersten Anlauf. 5 französische Infanterieeinheiten werden eliminiert.

Truppensammelphase des (britischen) Verteidigers

Der britische Spieler hat keine Figuren verloren, außerdem hat er keinen Anführer in der zweiten Reihe. Also paßt er in dieser Phase.



FRANZÖSISCHER ZUG 1

Bewegungsphase des (französischen) Angreifers

Der französische Spieler zieht seine 3 Kavalleristen in die erste Reihe und seinen Anführer in die zweite Reihe.

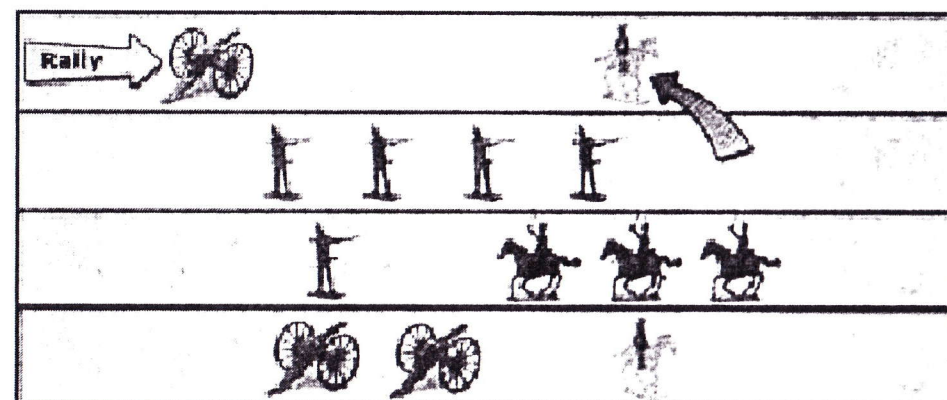
Feuerphase des (französischen) Angreifers

Der französische Spieler würfelt mit 14 Würfeln (ZUSAMMENFASSUNG: Infanterie = 1 x 1, Kavallerie = 3 x 3 Würfel, Artillerie = 2 x 2 Würfel [hintere Reihe], Anführer = 0 [hintere Reihe]). Er würfelt insgesamt viermal die „6“ und beschließt, 2 Kavallerie und 2 Artillerie zu eliminieren.

Truppensammelphase des (französischen) Angreifers

Der Anführer des französischen Spielers wirft zwei Würfel und erzielt eine „1“ und eine „3“, kann also keine Figuren zurück gewinnen.

KAMPFRUNDE 2



BRITISCHER ZUG 2

Bewegungsphase des Verteidigers

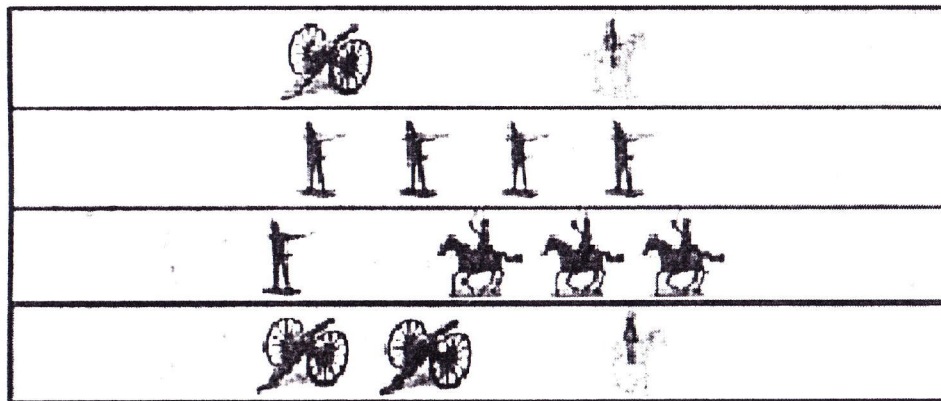
Der britische Spieler zieht seinen Anführer in die hintere Reihe.

Feuerphase des Verteidigers

Der britische Spieler würfelt mit 4 Würfeln (je einer für jeden Infanteristen). Unglücklicherweise wirft er keine einzige „6“ und erzielt keinen Treffer.

Truppensammelphase des Verteidigers

Der britische Spieler wirft zwei Würfel und erzielt eine „6“ und eine „1“. Er wählt eine seiner zuvor eliminierten Artilleriefiguren und setzt sie in seine hintere Reihe.



FRANZÖSISCHER ZUG 2

Bewegungsphase des Angreifers

Der französische Spieler bewegt seine Figuren nicht.

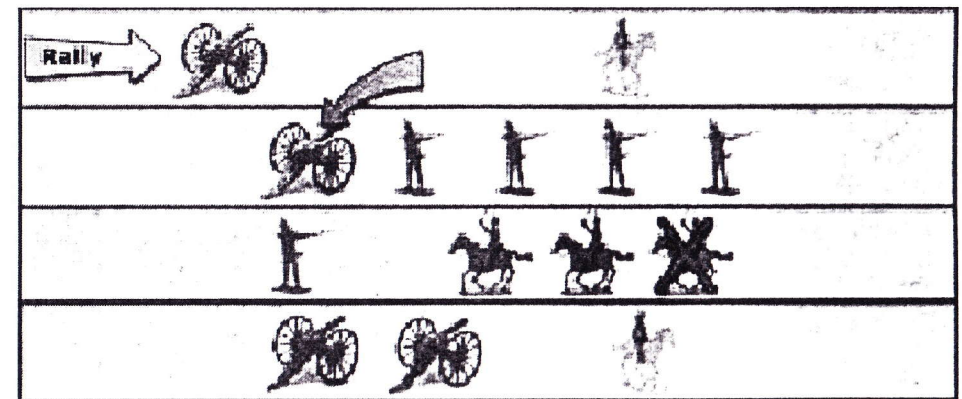
Feuerphase des Angreifers

Der französische Spieler würfelt mit 14 Würfeln und erzielt nicht eine einzige „6“!

Truppensammelphase des Angreifers

Der französische Spieler würfelt mit zwei Würfeln und bekommt eine „4“ und eine „3“. Also kann er keine neuen Truppen ausheben.

KAMPFRUNDE 3



BRITISCHER ZUG 3

Bewegungsphase des Verteidigers

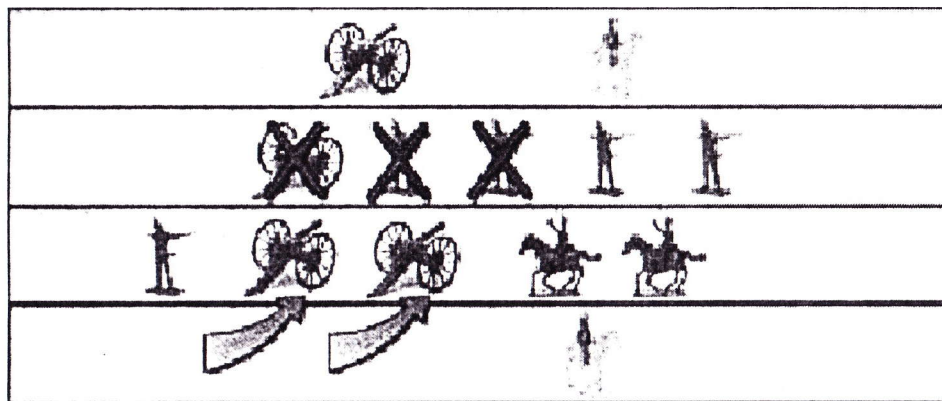
Der britische Spieler zieht seine Artillerie in die vordere Reihe.

Feuerphase des Verteidigers

Der britische Spieler würfelt mit 8 Würfeln und erzielt eine „6“. Er beschließt, eine französische Kavallerie zu eliminieren.

Truppensammelphase des Verteidigers

Der britische Spieler würfelt eine „4“ und eine „5“, bekommt also eine Figur zurück. Er entscheidet sich für eine Artillerie und setzt sie in die hintere Reihe.



FRANZÖSISCHER ZUG 3

Bewegungsphase des Angreifers

Der französische Spieler zieht seine Artillerie in die erste Reihe.

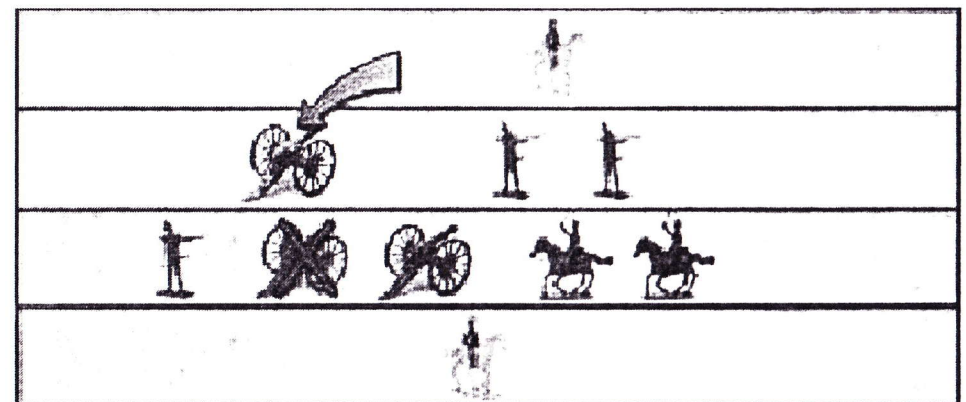
Feuerphase des Angreifers

Der französische Spieler wirft 15 Würfel (Infanterie = 1 x 1, Kavallerie = 2 x 3, Artillerie = 2 x 4) und hat drei Mal eine „6“. Er eliminiert eine britische Artillerie und zwei Infanterie.

Truppensammelphase des Angreifers

Der französische Spieler würfelt eine „3“ und eine „1“, es scheint, daß er keine Truppen zurück gewinnen kann.

KAMPFRUNDE 4



BRITISCHER ZUG 4

Bewegungsphase des Verteidigers

Der britische Spieler zieht seine Artillerie in die vordere Reihe.

Feuerphase des Verteidigers

Der britische Spieler würfelt mit 6 Würfeln und erzielt eine „6“. Er beschließt, eine französische Kavallerie zu eliminieren.

Truppensammelphase des Verteidigers

Der britische Spieler würfelt eine „2“ und eine „1“, bekommt also keine Figur zurück.

FRANZÖSISCHER ZUG 4

Bewegungsphase des Angreifers

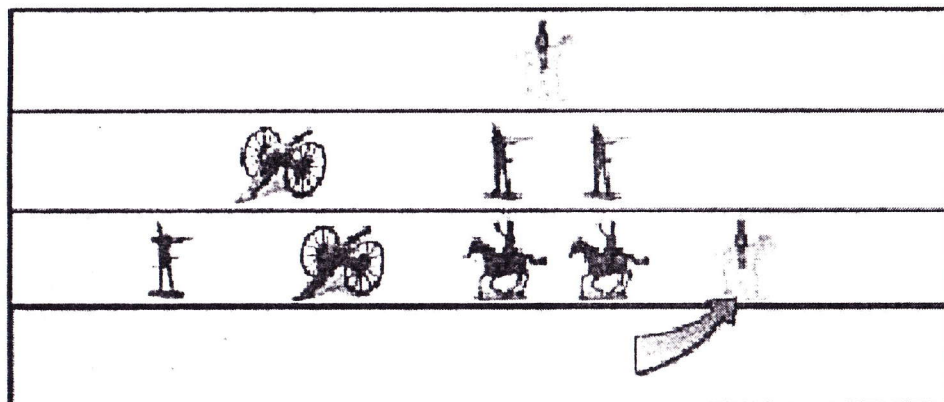
Der französische Spieler setzt alles auf eine Karte und zieht seinen Anführer in die erste Reihe.

Feuerphase des Angreifers

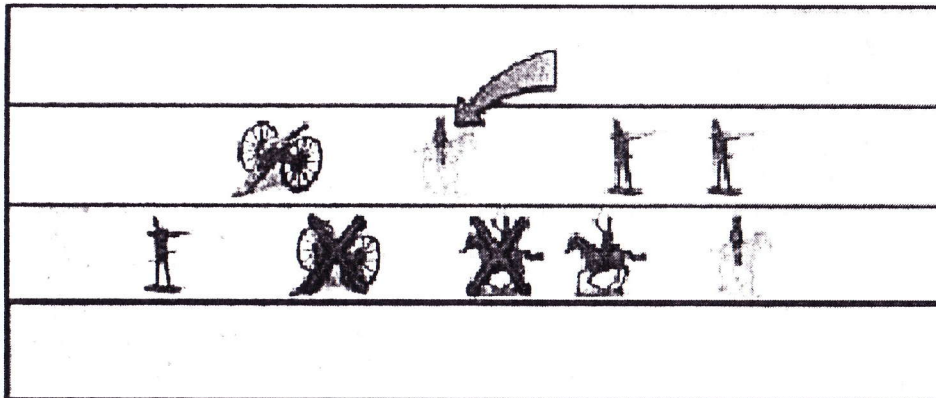
Der französische Spieler würfelt mit 14 Würfeln und erzielt nicht eine einzige „6“!

Truppensammelphase des Angreifers

Der französische Spieler kann keinen Truppensammelversuch unternehmen, da er keinen Anführer in der hinteren Reihe hat.



KAMPFRUNDE 5



BRITISCHER ZUG 5

Bewegungsphase des Verteidigers

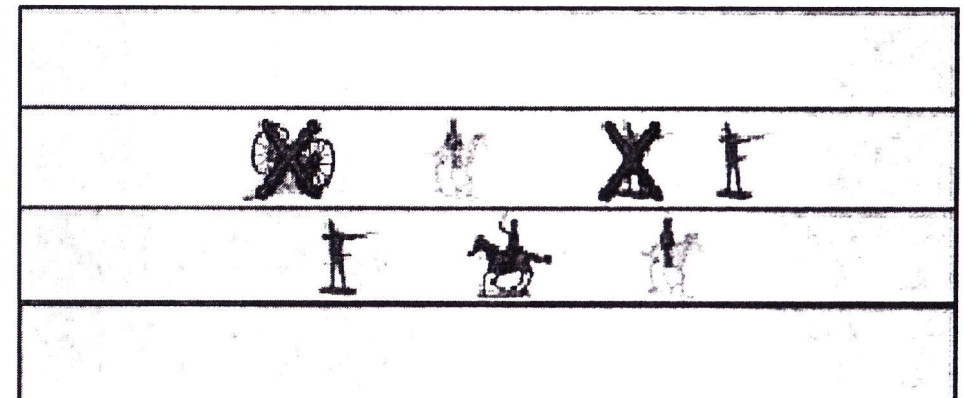
Der britische Spieler zieht seinen Anführer in die vordere Reihe.

Feuerphase des Verteidigers

Der britische Spieler würfelt mit 9 Würfeln und erzielt zwei Mal eine „6“. Er beschließt, eine französische Artillerie und eine Kavallerie zu eliminieren.

Truppensammelphase des Verteidigers

Der britische Spieler hat keinen Anführer in der hinteren Reihe.



FRANZÖSISCHER ZUG 5

Bewegungsphase des Angreifers

Keine Bewegung.

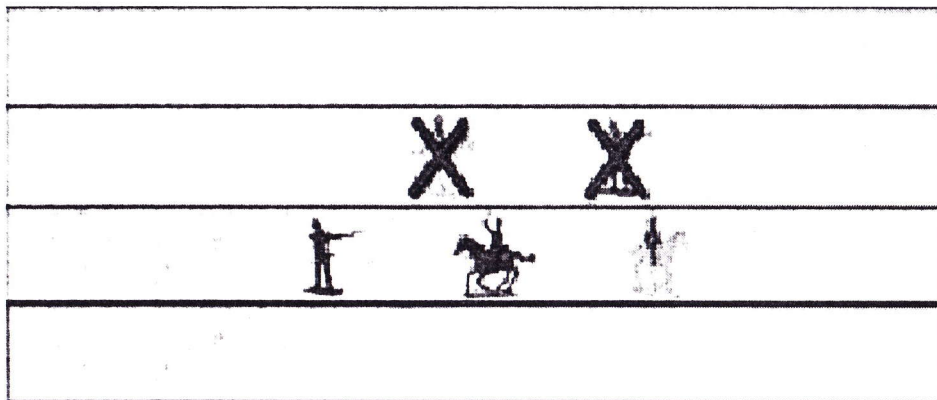
Feuerphase des Angreifers

Der französische Spieler würfelt mit 7 Würfeln und erzielt zwei Mal eine „6“. Er beschließt, eine Artillerie und eine Infanterie zu eliminieren.

Truppensammelphase des Angreifers

Findet nicht statt.

KAMPFRUNDE 6



Bewegungsphase des Verteidigers

Der britische Spieler sieht ein, daß er den Kampf wohl nicht gewinnen wird. Er beschließt daher, sich zurück zu ziehen.

Verfolgungsphase des (französischen) Siegers

Der französische Spieler würfelt mit 7 Würfeln und erzielt drei Mal (!) eine „6“. Die beiden restlichen britischen Einheiten werden eliminiert.

Rückzug

Es gibt keine britischen Einheiten mehr, die sich zurückziehen könnten. Falls das aber der Fall wäre, könnten sie sich nach Dänemark, Mecklenburg oder Berlin zurückziehen. Sie könnten nicht nach Holland oder Westfalen, da von dort her französische Einheiten in diese Schlacht gezogen waren.

Optionale Anführerregel

Wenn sich ein Anführer in der ersten Reihe befindet, kann jede Figur, die feuert, mit einem zusätzlichen Würfel würfeln. Es hat keine weitere Bedeutung, falls mehr als ein Anführer in der ersten Reihe sind. Wenn diese Regel benutzt wird, haben Anführer in der ersten Reihe keinen eigenen Würfelwurf.

STOP

Dies ist das Ende der Grundregeln.

Ihr wißt jetzt genug, um das Grundspiel zu spielen.