

Standardregeln

Einführung

Die Standardregeln unterscheiden sich in mancher Weise von den Grundregeln. Sie bieten mehr Einzelheiten und geben daher den Geist der Napoleonischen Zeit besser wider. Die wichtigsten Unterschiede sind:

- Ein verfeinertes System für die taktischen Schlachten.
- Ein anderer Spielablauf.
- Neue Einheiten (Eliteinfanterie, Miliz, Irreguläre Kavallerie und Schwere Kavallerie).
- Sehr viel detailliertere Spielaufbaumöglichkeiten („Szenarien“ genannt, diese sind im hinteren Teil dieses Regelheftes aufgeführt)
- Anderes System der Produktion und des Erwerbs neuer Einheiten.
- Ein verfeinertes diplomatisches und politisches System.

Definitionen

- Einheit: Jede Plastikfigur, die eine militärische Macht darstellt (Infanterie, Kavallerie, Artillerie oder Anführer)
- Region: Ein Landgebiet, das von nur einer Grenze und/oder Küstenlinie umschlossen ist. Die Regionen regeln Besitztum, Bewegung und Produktion.
- Seegebiet: Ein Wassergebiet, umschlossen von Küstenlinie und Seegrenzen. Die Seegebiete regeln See- und amphibische Bewegung.
- Armee: Hiermit sind alle militärischen Landeinheiten von bestimmter Größe gemeint. Das sind alle Typen Infanterie, Kavallerie und Artillerie, aber nicht die Anführer. Der Begriff „Truppen“ wird auch hierfür verwendet. Auch eine Gruppe mehrerer Einheiten wird so bezeichnet, eine Armee kann zwecks

besserer Übersicht durch einen Flaggenträger repräsentiert werden.

- Große Nation: Frankreich, Großbritannien, Preußen, Russland, das Osmanische Reich, Österreich und Spanien sind die sieben Großen Nationen dieses Spiels. Sie können entweder von einem Spieler geführt werden oder neutral sein.
- Heimatland: Die Regionen, die zusammen eine Große Nation bilden. Das Heimatland einer Nation ist durch eine Grenze in der Farbe der Nation umschlossen. (Frankreich: Blau, Großbritannien: Rot, Preußen: Lila, Russland: Grün, Osmanisches Reich: Beige, Österreich: Grau, Spanien: Gelb)
- Spielernation: Diejenige Große Nation, die von einem Spieler zu Spielbeginn kontrolliert (geführt) wird.
- Neutrale Große Nationen: Jede Große Nation, die zu Spielbeginn nicht von einem Spieler kontrolliert wird, gilt als „Neutrale Große Nation“.
- Kleine Nation: Jede Region, die nicht Bestandteil des Heimatlandes einer Großen Nation ist. Wird auch als Nicht-Heimatland-Region bezeichnet.
- Besitz (oder Eigentum): Bedeutet, welche Nation gerade eine Region „besitzt“. Der Eigentumsstatus einer Region kann nur als Folge einer „Politischen Aktion“ geändert werden. Der Besitz wird durch den runden Kontrollmarker der Nation (Nationalflagge) angezeigt, in deren Eigentum die Region gerade ist. Die Heimatlandregionen werden erst dann durch Kontrollmarker markiert, wenn sie im Besitz einer fremden Nation sind.
- Besetzung: Wenn eine Nation militärische Einheiten (Armeen) in einer Region hat, hat sie diese „besetzt“. Das heißt nicht unbedingt, daß ihr die Region gehört, aber es kann verhindern, daß andere Spieler Produktionspunkte für diese Region erhalten.

Spielablauf

Jeder Spieler macht seinen Spielzug, indem er beliebig viele seiner Figuren bewegt und eventuell daraus resultierende Schlachten führt. Eine Spielrunde ist beendet, wenn alle Spieler einmal an der Reihe waren, dann wird der Datumsmarker (auf der Anzeigetafel) um einen Monat vorgesetzt und die nächste Spielrunde beginnt. Nach jeweils 3 Monaten (nach der März-, Juni-, September- und Dezember-Runde) gibt es eine Produktionsrunde (s. Produktion).

1. SPIELERZÜGE (Ein Monat)
Bewegung
Schlachten
2. SPIELERZÜGE (Ein Monat)
Bewegung
Schlachten
3. SPIELERZÜGE (Ein Monat)
Bewegung
Schlachten
4. SPIELERPRODUKTIONSRUNDEN

Das Spiel endet nach der letzten Runde (Unhistorisch) oder nachdem alle Gegner besiegt sind (historisch)

Reihenfolge

Jedes Szenario gibt an, welche Nation beginnt. Für alle Spielerzüge und die Produktionsrunde gilt: nach der Startnation sind die anderen reihum im Uhrzeigersinn wie auf dem Spielplan an der Reihe. Mit Frankreich beginnend ist das: Frankreich, Großbritannien, Preußen, Russland, Osmanisches Reich, Österreich, Spanien.

Aufbau und Spiel (Szenarien)

Im hinteren Teil dieses Regelheftes sind 10 Szenarien aufgeführt, die die jeweilige politische Situation und Truppenverteilung zu dem entsprechenden Zeitpunkt widerspiegeln. Jedes Szenario kann historisch oder unhistorisch gespielt werden.

Wer gewinnt? (Siegbedingungen)

Napoleon in Europa kann auf zwei Arten gespielt werden: Historisch und unhistorisch.

Historisch: Historische Spiele gestatten es, die tatsächlich geführten Feldzüge der napoleonischen Zeit erneut zu führen. Je nach den Entscheidungen der Spieler und den daraus resultierenden Ergebnissen wird das Spiel natürlich vom tatsächlichen historischen Verlauf abweichen. Historische Spiele sind zweiseitige Angelegenheiten: die Französische Allianz gegen die Anti-französische Allianz. Die Spieler gewinnen einfach dadurch, daß sie die jeweils gegnerischen Nationen besiegen. Wenn Frankreich unterliegt (d. h. gezwungen wird, um „Frieden zu bitten“), gewinnen/gewinnt die/der Gegenspieler der Franzosen, und falls alle Nationen der Anti-Frankreich-Allianz besiegt sind (d. h. wenn sie „um Frieden bitten“), gewinnt/gewinnen der/die Frankreich-Spieler.

Unhistorisch: In unhistorischen Spielen können die Spieler versuchen, mit ihrer Nation Europa zu beherrschen. Sie versuchen, die Stellung ihrer eigenen Nation zu verbessern anstatt nur einen Krieg zu gewinnen. Besonders mit 4-7 Spielern machen unhistorische Spiele großen Spaß. Anders als in historischen Spielen, bei denen die Spieler entweder gewinnen oder verlieren können, gibt es hierbei verschiedene Siegeslevel für jeden Spieler, je nachdem wie stark seine Nation am Spielende ist. Nach der letzten Runde wird das Siegeslevel für jeden Spieler bestimmt. Mögliche Siegeslevel sind:

1) Totaler Sieg (Sehr selten, dieser Spieler muß ein sehr begabter Kriegsherr sein. Seine Nation ist auserkoren, die Welt zu beherrschen)

Alle Nationen außer Großbritannien:

- Besitz von mehr Regionen als die zwei nächst größeren Nationen zusammen, UND
- Besitz aller eigenen Heimatlandregionen

Großbritannien:

- Besitz von mehr Regionen als jede andere einzelne Nation UND
- Besitz einer Flotte mit mehr Schwadronen als die beiden nächst größeren Flotten zusammen UND
- Besitz aller eigenen Heimatlandregionen

2) Großer Sieg (Dieser Spieler hat seine Nation zu einer dominanten Macht in Europa geführt. Das wird von Vorteil im nächsten Krieg sein)

Alle Nationen außer Großbritannien:

- Besitz von mehr Regionen als jede andere einzelne Nation UND
- Besitz aller eigenen Heimatlandregionen

Großbritannien:

- Keine andere Nation besitzt mehr als 8 Nicht-Heimatlandregionen UND
- Besitz einer Flotte mit mehr Schwadronen als die beiden nächst größeren Flotten zusammen UND
- Besitz aller eigenen Heimatlandregionen

3) Kleiner Sieg (Diese Spieler haben gut regiert. Ihre Nation spielt noch immer eine wichtige Rolle auf der internationalen Bühne).

Alle Nationen außer Großbritannien:

- Besitz der zweit- oder drittmeisten Regionen UND
- Besitz aller eigenen Heimatlandregionen

Großbritannien:

- Besitz einer Flotte mit mehr Schwadronen als die beiden nächst größeren Flotten zusammen UND
- Besitz aller eigenen Heimatlandregionen

4) Überleben (Diese Nation hat ihre Stellung nicht viel verbessert, falls überhaupt. Sie redet zwar noch immer ein Wörtchen mit, braucht aber mächtige Verbündete für den nächsten Krieg)

Alle Nationen einschließlich Großbritannien:

- Besitz aller eigenen Heimatlandregionen

5) Niederlage (Diese Nation gibt es zwar noch, sie ist aber deutlich in ihrer Stärke reduziert worden. Sie wird wahrscheinlich zu einem bedeutungslosen kleinen Land werden)

Alle Nationen einschließlich Großbritannien:

- Besitz mindestens einer, aber nicht aller eigenen Heimatlandregionen

6) Vernichtung (Diese Nation gibt's nicht mehr. Sie ist leider auf dem Abfallhaufen der Geschichte gelandet.)

Alle Nationen einschließlich Großbritannien:

- Alle eigenen Heimatlandregionen sind im Besitz fremder Nationen oder die Nation ist komplett aus dem Spiel ausgeschieden.

Großbritannien hat andere Siegheddingungen als alle anderen Nationen auf Grund seiner historischen Rolle als Befürworter des „Gleichgewichtes der Kräfte“. Großbritannien besaß ein ausgedehntes Kolonialreich außerhalb Europas und eine äußerst blühende Wirtschaft. Sein Interesse bestand darin, andere Nationen von der Vorherrschaft in Europa abzuhalten, wodurch eigene Sicherheit und Wohlstand gefährdet worden wäre. Großbritannien mußte auch die Seeherrschaft behalten, um einer Invasion Britanniens vorzubeugen und die Wege zu seinen Kolonien offen zu halten.

Sieg für mehr als eine Nation

Falls ein Spieler in einem unhistorischen Spiel durch Diplomatische Offensive (s. Politische Aktionen) die Kontrolle über eine zweite (oder sogar dritte) Große Nation erlangt, unterliegt er auch zusätzlich deren

Siegbedingung. Das gilt auch dann, falls er später die Kontrolle über diese Nation wieder verliert. Erzielt ein Spieler einen Großen oder Totalen Sieg für seine ursprüngliche Nation, aber gleichzeitig eine Niederlage oder sogar Vernichtung für eine andere Nation, deren Kontrolle er später übernommen hatte, hat er nur einen „schmutzigen“ Sieg errungen. Das ist natürlich nicht so gut wie ein „reiner“ Sieg nur mit seiner ursprünglichen Nation, ohne die Kontrolle über eine oder mehrere andere Nationen zu haben, oder die zweite (dritte) Nation mindestens zum Überleben gebracht zu haben. Der ultimative Sieg für einen Spieler wäre es, seine ursprüngliche Nation zum Totalen Sieg zu führen und seine (später „erworbene“) zweite Nation zu einem kleinen Sieg.

Spielende

Unhistorische Spiele können auf drei Arten enden:

1) **RUNDENANZAHL:** Vor dem Spiel einigen sich die Spieler darauf, wie viele Runden sie spielen wollen. Wir schlagen folgendes vor:

- Kurzes Spiel: 12 Runden
- Mittleres Spiel: 18 Runden
- Langes Spiel: 24 Runden
- Sehr langes Spiel: 36 – 60 Runden
- Feldzug: Das Spiel endet nach der Runde Juli 1815 (oder einer anderen zuvor vereinbarten Runde)

2) **ZEITLIMIT:** Die Spieler vereinbaren eine bestimmte Zeit. So kann man das Spiel ganz seinen Vorstellungen anpassen.

3) **SUDDEN DEATH:** Dies ist eigentlich nur eine Variante der beiden zuvor genannten Arten.

Sobald die zuvor vereinbarte Runde oder das Zeitlimit erreicht ist, wird mit zwei Würfeln am Ende des Monats gewürfelt. Falls das Ergebnis gleich oder größer als die „Endnummer“ ist, endet das Spiel. Diese „Endnummer“ beginnt mit „12“ und sinkt von Runde zu Runde um einen Punkt, bis zum unweigerlichen Spielende.

BEISPIEL: Die Spieler beschließen, in Runde 10 mit den Sudden Death-Würfeln zu beginnen. Nach der zehnten Runde (10. Monat) würfeln sie also mit 2 Würfeln und erzielen eine „6“. Das Spiel geht weiter. Nach der nächsten Runde (die 11.) ist die Endnummer 11, die Spieler würfeln eine „9“, es geht weiter. Nach der folgenden Runde (die 12.) beträgt die Endnummer 10 und die Spieler würfeln eine „10“, also endet das Spiel sofort

Die Spielfiguren

Die Standardregeln bieten andere Regeln für die Grundfiguren und bringen vier neue Figuren hinzu. Das sind Schwere Kavallerie, Irreguläre Kavallerie, Miliz und Eliteinfanterie. Trotzdem bleibt es bei vier Grundtypen: Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Anführer. Eliteinfanterie und Miliz sind „Untertypen“ der Infanterie. Schwere und Irreguläre Kavallerie „Untertypen“ der Kavallerie. Diese neuen Einheiten funktionieren wie ihre entsprechenden Grundtypen, mit einigen Ausnahmen, die im Folgenden genau beschrieben werden.



Infanterie

Kosten: 6

Bewegung: 1

Kampfkaktionen: 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.

Die Infanteriesoldaten der napoleonischen Zeit waren hauptsächlich mit Musketen, deren Lauf sich vorne trompetenartig vergrößerte, und Bajonetten ausgerüstet. Die Musketen waren nur relativ langsam nachzuladen und über Entfernungen von mehr als ca. 90 m sehr ungenau. Deshalb bildete die Infanterie oft geschlossene Formationen und stürmte bis auf ca. 90 m an den Feind heran, bevor sie feuerte. Diese Feuersalven machten durch Masse gut, was ihnen an Genauigkeit mangelte. Nach mehreren Salven konnte ein direkt folgender

Bajonettangriff das Schicksal des Feindes besiegeln, der dadurch demoralisiert und unorganisiert in die Flucht geschlagen wurde. Ein anderer Grund für die geschlossenen Formationen war, daß die Infanterie dadurch nicht so leicht von anstürmender Kavallerie überrannt werden konnte.



Kavallerieeinheiten sitzen auf braunen Pferden

Kavallerie

Kosten: 10

Bewegung: 2

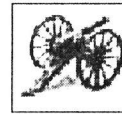
Kampfaktionen: 2

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.

In der Napoleonischen Zeit wurde die Kavallerie vielfältig eingesetzt. Vor einer Schlacht wurde sie eingesetzt, um die gegnerische Armee auszuspähen und dem General deren Stellungen zu melden, wobei sie gleichzeitig die Aufgabe hatte, die gegnerische Armee von genau dieser Aufgabe abzuhalten. In der Schlacht selbst ritt die Kavallerie Angriffe gegen unorganisierte Infanterie oder Kavallerie des Feindes. Tausende mit Schwertern und Lanzen bewaffnete heran gallopiierende Reiter konnten leicht zu weit auseinander gezogene Infanterie überrennen. Das einzige Gegenmittel bestand darin, geschlossene quadratische Formationen zu bilden, deren nach außen ragende Bajonette die Pferde abschreckten, durchbohrt zu werden. Nach der Schlacht leistete die Kavallerie gute Dienste, die fliehenden Truppen des Feindes zu jagen und sie vollends zu vernichten. Andererseits versuchte natürlich die Kavallerie des Unterlegenen, die Verfolger in Scharmützel zu verwickeln, um sie von der eigenen langsameren Artillerie und Infanterie abzulenken.



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.

Die Feldartillerie jener Zeit bestand aus „Batterie“ genannten Formationen. Diese bestanden normalerweise aus vier bis acht Kanonen und dienten dazu, einzelne Infanterie- oder Kavallerieeinheiten direkt zu unterstützen. Im Laufe der Zeit wurde aber immer klarer, daß große Artillerieverbände, „Große Batterien“ genannt, eine entscheidende Rolle auf dem Schlachtfeld spielen konnten, indem sie ein riesiges Loch in die feindlichen Linien reißen konnte, in das dann die Infanterie und Kavallerie vorstoßen konnte.

Anführereinheiten sitzen auf grauen Pferden.



Anführer

Kosten: 12

Bewegung: 2

Kampfaktionen: 2

Angriffe: Keine

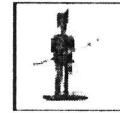
Besonderheit: Anführer, die während einer Schlacht in der Reservezone sind, können eine Kampfaktion dazu nutzen, Truppen aus der Rückzugszone zu sammeln.

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. Starke Feldherren mit großer Erfahrung, Intelligenz, Mut und Charisma hatten auf manche Weise großen Einfluß auf die Schlachten jener Zeit:

- 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

Kampfkaktionen: 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 Würfeldifferenz 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.

Die größten, stärksten und tapfersten Männer wurden oft zu Einheiten von Grenadieren oder Kaiserlichen Garden zusammengefasst. Sie bekamen die beste Ausbildung, beste Bezahlung, schönsten Uniformen und die besten Quartiere. Als Gegenleistung wurde erwartet, daß sie die höchste Moral hatten und die besten Kämpfer waren. Wenn es irgendwo auf dem Schlachtfeld Probleme gab, schickte der Kommandant diese Leute dorthin. Reihe auf Reihe hochgewachsener Männer, mit ihrer turmartigen Kopfbedeckung über 2 m hoch, wurde dann vorgeschickt, um den Feind zu zermalmen - was sie meistens auch taten.



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.

Die meisten Nationen jener Zeit stellten Miliztruppen auf, um das Heimatland zu verteidigen. Diese zeitweiligen „Zivil-Soldaten“ standen bereit, bei einer Invasion oder anderen Notfällen einzugreifen, aber der Staat brauchte nicht für ihren Unterhalt, Kleidung oder Unterkunft zu sorgen. Die Milizen erhielten nicht die Ausbildung oder Erfahrung der regulären Armee, was sich natürlich in ihrem Verhalten auf dem Schlachtfeld auswirkte. Sie waren jedoch billig und konnten schließlich genau so gut eine Musketenkugel „abfangen“ wie ein richtiger Soldat.



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.

Die russischen Kosaken und osmanischen Reiter hatten nicht die intensive Ausbildung der anderen „regulären“ europäischen Kavallerietruppen. Sie konnten keine Formationen bilden oder in der Schlacht einen ähnlich erfolgreichen Sturmangriff führen, aber sie waren ausgezeichnete Späher, billig und konnten den Rückzug für den Feind zur Hölle auf Erden machen.

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.

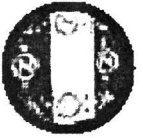
Schwere Kavallerie wurde in Europa im frühen 19. Jahrhundert auf dem Schlachtfeld eingesetzt, um den Gegner zu schockieren und um Durchbrüche zu erzielen. Große Männer saßen auf den größten und stärksten Pferden, mit stählernem Brustpanzer und Helmen. Wenn tausende solcher massiven Waffen aus Stahl und Muskeln auf die Gegner zustürmten, war das ausreichend, um selbst die erfahrensten Veteranen in Panik zu stürzen.



Marinegeschwader

Kosten: 15

Bewegung: Unbegrenzt auf Seegebieten.



Kontrollmarker

Diese Marker werden auf Regionen gelegt um anzuzeigen, welcher Nation diese Region „gehört“ (s. Besitz der Regionen weiter unten). Der Besitz einer Region kann nur als Folge einer Politischen Aktion wechseln (s. u.).

Bewegung

Landbewegung

In seinem Spielzug kann ein Spieler seine Landeinheiten (Infanterie, Artillerie, Kavallerie und Anführer) entsprechend ihrer jeweiligen „Bewegungspunkte“ bewegen. Infanterie und Artillerie können in einem Spielzug eine Region weit ziehen, Kavallerie und Anführer können bis zu zwei Regionen weit ziehen. Landeinheiten können nicht auf die Seegebiete ziehen, außer durch „amphibische Bewegung“ (s. u.). Landeinheiten können nur in Regionen ziehen, die benachbart sind (d. h. eine gemeinsame Grenze haben) zu der Region, aus der sie gerade herkommen.

Die Einheiten können in kleine Nationen ziehen, die nicht einer Großen Nation gehören oder von einer Großen Nation besetzt sind.

Die Landeinheiten dürfen nicht in Regionen ziehen, die einer anderen Nation gehören oder die von Einheiten einer anderen Nation besetzt sind, mit folgenden Ausnahmen:

- Die beiden Nationen sind verbündet (s. Allianz)
- Der Spieler hat das „Passierrecht“ des Spielers, dessen Einheiten die Region besetzen (s. Passierrecht unter Politische Aktionen).
- Die beiden Nationen sind im Krieg miteinander.

Sobald Landeinheiten eines Spielers in eine Region mit Landeinheiten einer anderen Nation, mit der er im Krieg ist, ziehen, müssen sie auf jeden Fall stoppen. Die Einheiten können in dieser Spielrunde auf keinen Fall mehr weiter ziehen und es folgt eine taktische Schlacht (s. Taktische Schlachten).

Seebewegung

Während ihres Spielzuges können die Spieler ihre Marinegeschwader bewegen. Marinegeschwader können in einem Zug beliebig viele Seegebiete weit bewegt werden. Wenn sie jedoch in ein Seegebiet ziehen, in dem sich Marinegeschwader einer anderen Nation befinden, mit der sie im Krieg sind, kann eine Seeschlacht folgen (s. Seeschlacht). Falls die aktiven Marinegeschwader (die, die sich gerade bewegen) ein Ausweichmanöver versuchen und dieses mit Erfolg abschließen (s. Abfangen von Marinegeschwader), können sie weiterziehen.

Falls eine Seeschlacht stattfindet, können sich die beteiligten Marinegeschwader in dieser Runde nicht mehr weiter bewegen, außer nach der Schlacht können sie in eigene Häfen einlaufen, die zu dem Seegebiet benachbart sind, in welchem die Schlacht stattfand. Alle Seeschlachten finden direkt nach dem Abfangen statt.

Häfen

Häfen werden durch ein Ankersymbol dargestellt. Sie gelten als besondere „Seegebiete“. Marinegeschwader können in sie hinein ziehen wie in ganz normale Seegebiete, allerdings nur in Häfen in solchen Regionen, die der eigenen oder einer verbündeten Nation gehören. Häfen sind zu jedem Seegebiet benachbart, welches von dem Ankersymbol berührt wird. Alle neu gebauten Marinegeschwader müssen in Häfen in Regionen des eigenen Heimatlandes gebaut werden. Falls die Nation eines Spielers keine Heimatlandhäfen hat, kann er auch keine neuen Marinegeschwader bauen. Wenn eine Region mit einem Hafen von einer gegnerischen Armee erobert wird, müssen alle sich eventuell dort befindlichen Marinegeschwader in ein benachbartes Seegebiet gezogen werden.

Marinegeschwader in einem Hafen können von feindlichen Marinegeschwadern aus einem benachbarten Seegebiet heraus angegriffen werden, die Angreifer dürfen allerdings nicht in den Hafen einlaufen. In einem Spielzug können maximal zwei Marinegeschwader einen bestimmten Hafen angreifen. Die verteidigenden Marinegeschwader erhalten einen Bonus von +2 auf ihren Kampfwürfelwurf. Aus einem Hafen in ein Seegebiet mit feindlichen Marinegeschwadern auslaufende Marinegeschwader werden in 66% der Fälle abgefangen (s. Abfangen von Marinegeschwader).

Amphibische Bewegung

Die Spieler können Armeen und Anführer von jeder Küstenregion mit Ankersymbol (Hafen) zu jeder anderen Küstenregion bewegen. Um das zu tun, benennt der Spieler die Einheiten, die er so bewegen will und zeigt eine Route durch Seegebiete von der Startregion aus zur Zielregion. Dabei gelten folgende Regeln:

- 1) Es müssen eigene oder verbündete Marinegeschwader des aktiven Spielers in dem zur ZIELREGION benachbarten Seegebiet sein. Diese Marinegeschwader müssen ebenso viele oder mehr sein als die solcherart transportierten Armeen (Armeefiguren, Anführer zählen nicht mit, sie fahren sozusagen „umsonst“ mit).
- 2) Falls irgendwelche Seegebiete entlang der Route durch feindliche Marinegeschwader besetzt sind, muß für jedes solches Gebiet gewürfelt werden, ob die Truppentransporte dort abgefangen werden (s. Abfangen von Transporten).
- 3) Falls ein Spieler Landeinheiten auf amphibischem Wege in einer feindlichen Heimatlandregion landet, die nicht revoltiert, werden sofort drei Milizeinheiten der Nation dieses Heimatlandes in diese Region platziert.

- 4) Falls eine Region, in der die transportierten Truppen landen, feindliche Einheiten enthält (einschließlich Miliz als Ergebnis von 3), findet eine Schlacht statt. Die verteidigende Armee erhält einen Bonus von +2 auf alle Würfelwürfe für Feuern und Sturmangriffe während dieser gesamten Schlacht.

Abfangen

Es gibt zwei Arten des Abfangens:

ABFANGEN VON MARINEGESCHWADERN

Wenn Marinegeschwader miteinander im Krieg befindlicher Nationen im selben Seegebiet sind, kann es eine Seeschlacht geben. Falls beide Seiten das wünschen, wird die Schlacht ausgetragen. Falls keine Seite das wünscht, findet die Schlacht nicht statt. Falls eine Seite kämpfen möchte, die andere aber nicht, würfelt der aktive Spieler um zu sehen, ob die widerstrebenden Marinegeschwader abgefangen und zum Kampf gezwungen werden. Er wirft einen Würfel, bei einer „5“ oder „6“ werden die fliehenden Marinegeschwader abgefangen und es folgt sofort eine Seeschlacht (s. Seeschlacht).

Falls die die Seeschlacht zu vermeiden suchenden Marinegeschwader gerade aus einem Hafen ausgelaufen sind und die mögliche Feindberührung in einem zu dem Hafen benachbarten Seegebiet stattfindet, werden sie schon bei einer „3“, „4“, „5“ oder „6“ abgefangen (anstatt wie sonst nur bei „5“ und „6“). Gleiches gilt beim Versuch, durch die Meeresengen vom Mittelatlantik zur Barbarenküste (oder umgekehrt natürlich) oder vom Ägäischen Meer zum Schwarzen Meer (und umgekehrt) zu fahren.

ABFANGEN VON TRANSPORTEN

Falls ein Spieler Armeeeinheiten amphibisch transportiert und dabei durch Seegebiete kommt, in denen feindliche Marinegeschwader sind, muß er würfeln um zu sehen, ob seine Transporte abgefangen werden. Der aktive Spieler muß für jede transportierte Einheit mit einem Würfel würfeln. Falls das Ergebnis größer als die Abfangrate (s. u.) ist, ist die entsprechende Einheit sicher und kann die Reise fortsetzen. Falls das

Ergebnis gleich oder kleiner als die Abfangrate für dieses Seegebiet ist, wird die Einheit abgefangen und eliminiert.

Die **Abfangrate** ist ganz einfach die Anzahl feindlicher Marinegeschwader in dem entsprechenden Seegebiet abzüglich der Anzahl Marinegeschwader des aktiven Spielers und/oder seiner Verbündeten. Die sich ergebende Gesamtsumme kann niemals geringer als „1“ sein, auch nicht falls nur ein feindliches Marinegeschwader in dem Gebiet ist.

Beispiel: Großbritannien und Österreich sind im Krieg mit Frankreich. Großbritannien versucht, drei Einheiten von Cornwall nach Illyrien zu verschiffen. Sie müssen durch das Seegebiet der Bucht von Biscaya segeln, in dem drei britische und drei französische Marinegeschwader sind. Die Differenz ist also „0“, aber die Abfangrate kann ja nie geringer als „1“ sein. Der britische Spieler würfelt mit drei Würfeln, und erzielt 2, 5, 1. Eine Einheit wurde also von den Franzosen erfolgreich angegriffen und vernichtet, die beiden übrigen setzen ihre Reise fort und landen in Illyrien.

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 ausgeglichenen 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.*

DIE OSMANISCHE REGIERUNG

Alle Regionen, die dem osmanischen Spieler gehören (einschließlich des Heimatlandes), liefern während der Produktionsphase nur jeweils einen Produktionspunkt anstatt zwei. Eine Ausnahme dazu bildet die Hauptstadtregion: Konstantinopel bringt zwei PP (Produktionspunkte). *Die osmanische Regierung und ihre Bürokratie waren in Organisation, Struktur und Gehabe mittelalterlich und durch Ineffizienz und Bestechung durchlöchert. Obwohl diese Wesenszüge in den moderneren großen europäischen Mächten ebenfalls existierten, erblühten sie im Osmanischen Reich zu ungeahnter Größe.*

DIE OSMANISCHE ARMEE

Das Osmanische Reich kann nur Milizen, Irreguläre Kavallerie und Anführer produzieren. Es kann keine Artillerie oder andere fortschrittlichere Typen von Infanterie oder Kavallerie beschaffen. *Obwohl die Osmanische Armee versuchte, mit ihren europäischen Nachbarn Schritt zu halten, fiel sie sowohl in der Waffentechnik als auch in organisatorischer und taktischer Hinsicht ständig zurück. Ihre Armeen glichen eher wirbelnden Insektenmassen als den geordneten und disziplinierten Formationen der europäischen Armeen. Falls eine feindliche Armee den ersten hitzigen Angriff überstand, konnte sie*

normalerweise auch den unorganisierten und entmutigten Pulk der osmanischen Krieger besiegen.

DIE OSMANISCHE FLOTTE

Wenn mindestens die Hälfte der Marinegeschwader einer Seite osmanisch (beige) ist, erhält diese Seite einen Malus von -1 beim Würfelwurf für die Seeschlacht. *Ähnlich wie die Armee war auch die osmanische Flotte gegenüber ihren europäischen Gegenspielern hinsichtlich der Qualität ihrer Waffensysteme und ihres innovativen Einsatzes im Kampf ins Hintertreffen geraten.*

Seeschlachten

Bei einer Seeschlacht würfelt jede Seite mit zwei Würfeln und addiert das Ergebnis zur Anzahl der Marinegeschwader, die sie selbst und ihre Verbündeten in dem jeweiligen Seegebiet haben. Die Gesamtergebnisse beider Seiten werden dann verglichen und die Seite mit dem niedrigeren Ergebnis ist der Verlierer der Seeschlacht, der dann Marinegeschwader abhängig von der Differenz der Ergebnisse verliert.

<u>Differenz</u>	<u>Verlust</u>
0	Kein
1 oder 2	1 Schwadron
3 oder 4	2 Schwadronen
5 oder mehr	3 Schwadronen

WEITERE BONI BEI SEESCHLACHTEN

Häfen: Wie bereits oben gesagt, addiert der Verteidiger 2 zu seinem Würfelwurf hinzu, falls die Schlacht in einem Hafen stattfindet.

Die britische Flotte: Wie bereits oben gesagt, addiert diejenige Seite zu ihrem Würfelwurf 1 hinzu, die mindestens zur Hälfte aus britischen (roten) Marinegeschwadern besteht.

Karten

Karten werden in den Standardregeln nicht benutzt.

Besitz der Regionen

Die Großen Nationen können zusätzlich zu ihren Heimatlandregionen weitere Regionen besitzen. Um den Besitz solch einer Region anzuzeigen, wird ein entsprechender Kontrollmarker darauf gelegt. Der Besitz einer Region kann nur als Ergebnis einer Politischen Aktion (s. u.) wechseln. Auch wenn gegnerische Einheiten eine Region „besetzen“ (durch Armeefiguren), gehört dem Gegner die Region noch nicht, sondern erst dann, wenn Besitz (und Kontrollmarker) als Ergebnis einer Politischen Aktion wechseln.

Die Heimatlandregionen eines Spielers brauchen keine Kontrollmarker, solange sie der Nation selbst gehören. Sie gehören automatisch der eigenen Nation, es sei denn der Kontrollmarker einer feindlichen Nation liegt darauf und zeigt das geänderte Besitzverhältnis an.

Produktion

Alle drei Runden (Monate) findet eine Produktionsrunde statt, nach dem März, Juni, September und Dezember. Falls ein Szenario in der Mitte eines Vierteljahres beginnt (z. B. im Februar), kommt die erste Produktionsrunde schon eher als nach drei Monaten.

Produktionspunkte

In jeder Produktionsrunde ist jeder Spieler an der Reihe, um die Gesamtsumme seiner Produktionsrunde zu ermitteln, auf der Anzahl der ihm gehörenden Regionen basierend. (Das ist nicht unbedingt gleich der Anzahl der Regionen, die er mit Truppen besetzt hält - s. o. Besitz der Regionen). Regionen, die durch gegnerische Truppen besetzt oder in „Aufruhr“ sind (s. Politische Aktion „Aufruhr“), zählen bei der Ermittlung der jeweiligen Produktionspunkte nicht mit.

Jede Region ist 2 PP (Produktionspunkte) wert, Hauptstadtregionen haben unterschiedliche und ganz spezielle Produktionspunktwerte, wie aufgelistet. Die Ausnahme dieser Regel bilden alle Regionen Nord-Afrikas (zwischen Marokko und Ägypten) und solche Regionen, die dem Osmanischen Reich gehören, alle diese sind nur 1 PP wert.

Werte PP der Hauptstadtregionen

Paris:	10
London:	10
Berlin:	10
St. Petersburg:	2
Moskau:	2
Konstantinopel:	2
Wien:	8
Madrid:	2

Diese Werte spiegeln nicht die tatsächliche wirtschaftliche Bedeutung der Städte selbst wider, sondern geben im Vergleich mit den anderen europäischen Nationen die gesamte wirtschaftliche und militärische Macht der jeweiligen Nation an.

Die Produktionspunkte können nach Belieben benutzt oder aufgespart werden (die Mengen der jeweils insgesamt zur Verfügung stehenden PP der Spieler werden auf der Anzeigetafel mit Kontrollmarkern notiert). Nur der britische Spieler kann seine PP an andere Spieler abgeben.

Erwerb

Nach der Ermittlung der PP verwenden die Spieler reihum ihre PP ganz oder teilweise zum Erwerb neuer Figuren. Die Kosten hierfür sind:

Miliz	4
Infanterie	6
Elite Infanterie	9
Artillerie	12
Kavallerie	10
Schwere Kavallerie	13
Irreguläre Kavallerie	7
Anführer	12
Marinegeschwader	15
Politischer Aktionspunkt	10

Plazierung

Die neu produzierten Einheiten eines Spielers kann dieser in beliebige eigene Heimatlandregionen setzen, die weder einer anderen Nation gehören noch von fremden Truppen besetzt oder in Aufruhr sind. Falls eine Nation gerade keine solchen Regionen besitzt, kann sie auch keine neuen Einheiten produzieren.

Neue Marinegeschwader müssen in Häfen solcher Regionen gesetzt werden, die den genannten Bedingungen entsprechen.

Politische Aktionen und Diplomatie

Politik und Diplomatie sind Schlüsselfaktoren in Napoleon in Europa. In dieser Zeit wetteiferten die sieben großen europäischen Nationen um die kontinentale Vorherrschaft. Obwohl schließlich Frankreich zur dominanten Macht wurde, gab es genug Gerangel unter den übrigen Nationen. In diesem Spiel können die Spieler mit offener oder geheimer Diplomatie versuchen, ihre Ziele zu erreichen. Sie können dann ihre eigentliche Politik durch sogenannte „Politische Aktionen“ in die Tat umsetzen. Die Ausführung einer jeden solchen Aktion kostet unterschiedlich viele „Politische Aktionspunkte“ (PAP).

Diplomatietabelle

Die Diplomatietabelle dient allen Spielern dazu, den Überblick über die Beziehungen der Nationen untereinander zu behalten. Falls in einem Szenario nicht anders gesagt, beginnen alle Nationen ein Spiel mit „neutralen“ Beziehungen zu den anderen Nationen. Als Ergebnis Diplomatischer Offensiven, Kriegserklärungen oder Friedensverträgen (Politische Aktionen) können sich diese Beziehungen ändern. Immer wenn solch eine Änderung stattfindet, wird der neue aktuelle Status durch Kontrollmarker der betreffenden Nationen in dem jeweils zutreffenden Feld der Tabelle vermerkt.

Bündnisse

Bündnisse (Allianzen) können geschlossen werden, um eine Zusammenarbeit von Spielern gegen eine oder mehrere andere Nationen

zu ermöglichen. Allianzen können nur als Ergebnis der Politischen Aktion „Diplomatische Offensive“ geschlossen werden.

Allianzen haben folgende Vorteile und Regeln:

- 1) Verbündete Nationen können ihre Figuren gleichzeitig bewegen (im Zug eines der beiden Spieler, ganz nach Belieben, aber nicht in beiden) und können dieselben Regionen besetzen (aber jede Region kann trotzdem nur einer Nation gehören).
- 2) Verbündete können gemeinsam kämpfen, so als wären sie eine Nation. Die zwei (oder mehr) Spieler eines Bündnisses ziehen aber ihre eigenen Figuren und würfeln auch für sie.
- 3) Marinegeschwader können Einheiten der alliierten Nation(en) transportieren.
- 4) Alliierte können die Häfen ihrer Bündnispartner benutzen.
- 5) Keine Nation ist verpflichtet, den Feinden seines/seiner Partner/s ebenfalls den Krieg zu erklären. Die Entscheidung darüber obliegt immer dem Spieler, er kann nicht dazu gezwungen werden. Die Weigerung, dem Feind eines Bündnispartners den Krieg zu erklären, beendet nicht automatisch das Bündnis.

Spielnationen

Zu Beginn jedes Szenarios wählt jeder Spieler eine oder mehrere Nation/en, die er kontrolliert. Diese Nationen nennen wir „Spielnationen“. Der Spielsieg richtet sich nach dem Erfolg der jeweiligen Spielernation/en.

Neutrale Große Nationen

Jede zu Spielbeginn nicht von einem Spieler kontrollierte Große Nation gilt als „Neutrale Große Nation“. Neutrale Große Nationen sind „inaktiv“ (d. h. sie erhalten weder PP noch neue Einheiten oder können ihre Einheiten bewegen), solange sie nicht einem Bündnis beitreten oder angegriffen werden. Neutrale Große Nationen können eine Allianz mit einem Spieler als Ergebnis einer Politischen Aktion „Diplomatische Offensive“ eingehen. Dieser Spieler hat dann die Kontrolle über diese

Neutrale Große Nation, bis diese entweder besiegt ist (um Frieden bittet) oder durch Diplomatische Offensive eines anderen Spielers den Bündnispartner wechselt. Neutrale Große Nationen sind „aktiv“, solange sie von einem Spieler kontrolliert werden. Ihre Einheiten können bewegt werden, sie erhalten PP und neue Einheiten, allerdings nie Politische Aktionspunkte.

Falls eine Spielernation einer Neutralen Großen Nation den Krieg erklärt, übernimmt sofort einer der anderen Spieler die Kontrolle dieser Neutralen Großen Nation. Welcher Spieler das ist, wird folgendermaßen bestimmt:

- Falls ein Spieler einer Neutralen Großen Nation den Krieg erklärt und irgendwelche Spielernationen gerade im Krieg mit dem Aggressor sind, tritt die Neutrale Große Nation dem Bündnis gegen den Aggressor bei. Die Bündnispartner bestimmen auf zufällige Weise (z. B. durch Würfeln), wer von Ihnen die Kontrolle über die Neutrale Große Nation übernimmt.
- Falls gerade keine andere Spielernation im Krieg mit dem Aggressor ist, kann jede beliebige diesem sofort den Krieg erklären. Falls das mehr als eine Spielernation tut, wird wieder zufällig bestimmt, welche die Kontrolle über die Große Neutrale Nation übernimmt.
- Falls keine Spielernation dem Aggressor den Krieg erklären möchte, erhält die Spielernation die Kontrolle der Neutralen Großen Nation zugesprochen, deren Hauptstadtregion der angegriffenen Nation am nächsten ist. Sie sind dann jedoch nicht verbündet und die Kontrolle endet, sobald der Krieg endet.

Politische Aktionspunkte

Politische Aktionspunkte (PAP) dienen dazu, politisches „Kapital“ bzw. Einfluß zu dokumentieren. Die Spieler sammeln PAP einfach im Laufe der Zeit, durch Schlachtensiege, durch Kriegssiege und durch Geldzahlungen (Handelsverträge, Bestechungen usw.). Die Spielernationen können dieses politische „Kapital“ dazu verwenden,

verschiedene Politische Aktionen durchzuführen. PAP werden durch Counter mit der jeweiligen Nationalflagge dargestellt (Kontrollmarker).

Wenn ein Spieler einen PAP erhält, nimmt er einen Kontrollmarker mit der Flagge seiner Nation, wie eine Münze. Seine gesammelten PAP kann ein Spieler so lange behalten, wie er möchte, er kann sie auch jederzeit benutzen. Im Falle der Nutzung werden die Marker einfach wieder zurück zum Vorrat in die Schachtel gelegt.

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.

Politische Aktionen

Den Spielern stehen die Politischen Aktionen folgender Liste zur Auswahl. Diese Aktionen können jederzeit ausgeführt werden, vorausgesetzt der Spieler hat die dafür erforderlichen PAP.

- **Diplomatische Offensive** **Kosten = 2 PAP**
Eine Diplomatische Offensive ist nichts anderes als der Versuch, den diplomatischen Status einer Nation auf der „Diplomatietabelle“ auf oder ab zu bewegen. Ist z. B. die anvisierte Nation gegenüber der eigenen Nation neutral, wird sie durch eine erfolgreiche Diplomatische Offensive zum Verbündeten. Wenn sie Verbündeter

einer anderen Nation ist, wird sie durch eine erfolgreiche Diplomatische Offensive dieser Nation gegenüber neutral. Je nachdem, was für eine Nation das Ziel einer Diplomatischen Offensive ist, gibt es davon drei verschiedene Arten:

- **Spielernation** (Eine der sieben Großen Nationen, die von Beginn an einem Spieler gehörte):
Eine Diplomatische Offensive gegen eine andere Spielernation ist sehr einfach. Der Spieler, der den diplomatischen Status ändern möchte, zahlt 2 PAP und kündigt die Offensive an, die Zielnation erwidert das Angebot durch Zustimmung oder Ablehnung. Auf jeden Fall sind die eingesetzten PAP aber verloren. Wurde das Angebot akzeptiert, wird der Kontrollmarker auf der Diplomatietabelle entsprechend verschoben.
- **Neutrale Kleine Nation** (Eine Region die nicht einer Großen Nation gehört): Eine Diplomatische Offensive gegen eine Kleine Nation ist der Versuch, diese zum Verbündeten zu machen. Die Spielernation erhält die Kontrolle über die Kleine Nation (sie „gehört“ ihr nun) und ihre Truppen. Wer das versucht, muß 2 PAP zahlen und mit zwei Würfeln werfen. Ist das Ergebnis 9 oder höher (8 oder höher falls er einen Anführer in der Kleinen Nation stationiert hat) ist der Versuch von Erfolg gekrönt und der Spieler erhält die Kontrolle über diese Region (er setzt einen eigenen Kontrollmarker darauf). Er bekommt ebenfalls kostenlose Einheiten (die Armee der Kleinen Nation), welche in diese Region, die sich nun dem Einflußbereich der Spielernation angeschlossen hat, gesetzt werden. Es wird durch (mindestens) dreimaligen Würfelwurf mit einem Würfel bestimmt, wie viele Einheiten dies sind:
1 - 4 Infanterie (5 und 6 werden ignoriert). 1 - 2 Kavallerie und 0 – 1 Artillerie (1, 2, 3 bedeuten 1 bzw. 0 und 4, 5, 6 bedeuten 2 bzw. 1). Der Spieler kann dafür Figuren seiner eigenen Farbe

nehmen (der französische Spieler kann in historischen Spielen für seine Verbündeten hellblaue Figuren nehmen).

Kleine Nationen, die auf diese Weise zum Alliierten einer Großen Nation werden, gelten dann als Bestandteil der Großen Nation. Ein Fehlversuch hat keine negativen Auswirkungen, außer dem Verlust von 2 PAP.

• **Neutrale Große Nation** (Eine der sieben Großen Nationen, die nicht von Beginn an einem Spieler gehörte): Eine Diplomatische Offensive gegen eine Neutrale Große Nation ist der Versuch, die Kontrolle über diese Nation und ihre Streitkräfte zu ändern. Falls die anvisierte Neutrale Große Nation von keiner anderen Nation kontrolliert wird, gibt eine erfolgreiche Diplomatische Offensive dem Spieler die Kontrolle über diese Nation, bis eine andere Spielernation ihrerseits eine erfolgreiche Diplomatische Offensive gegen diese Neutrale Große Nation führt, wodurch diese wieder „unkontrolliert“ wird, ebenso, falls sie in einem Krieg verliert.

Wenn eine aktive Neutrale Große Nation wieder „unkontrolliert“ wird, enden irgendwelche Kriege, die sie vielleicht gerade geführt hat, sofort. Wenn ein Spieler eine Diplomatische Offensive gegen eine Neutrale Große Nation führt, zahlt er 2 PAP und würfelt mit zwei Würfeln. Ist das Ergebnis gleich oder geringer als der „Diplomatiwert“ (s. u.) zwischen diesen beiden Nationen, ist der Versuch erfolgreich und der Spieler kontrolliert nun diese Neutrale Große Nation. (Das wird durch die Anzeige einer Allianz zwischen diesen Nationen auf der Diplomatiertabelle deutlich gemacht.) Schlägt der Versuch fehl, passiert nichts, außer dem Verlust von 2 PAP.

DIPLOMATIEWERT

Die Diplomatiwerte sind in den „Nationentabellen“ jedes Szenarios im Anhang des Regelheftes zu finden. (Die

Spielernation, welche die Offensive versucht, steht auf der linken Seite, die anvisierte Neutrale Große Nation oben).

▪ **Annexion einer Region** **Kosten = Unterschiedlich (s. u.)**

Die Annexion einer Region ist der vorrangige Weg, auf dem die Kontrolle einer Region wechselt. Nachdem eine Nation eine Region annektiert hat, wird der Kontrollmarker dieser Nation in die Region gesetzt, um das Besitzrecht anzuzeigen. Falls dort vorher ein anderer Kontrollmarker war, wird er entfernt. Es gibt drei Arten der Annexion:

• **Region, die einer Großen Nation gehört (Nicht-Heimatlandregion)** **Kosten = 1 PAP**

Regionen dürfen einer Großen Nation nur dann genommen werden, wenn diese gerade einen Krieg verloren hat (wenn sie um Frieden gebeten hat). Direkt nach Kriegsende findet ein „Kongress“ statt, auf dem festgelegt wird, wie viele Regionen der Unterlegene verliert und welchem der Sieger diese zugesprochen werden. (s. u. Um Frieden bitten).

• **Region, die einer Großen Nation gehört (Heimatlandregion)** **Kosten = 2 PAP**

Hierfür gilt gleiches wie zuvor, außer daß es den Sieger 2 PAP kostet, eine Heimatregion einer anderen Nation zu annektieren. Die Hauptstadtregion einer Nation kann erst annektiert werden, nachdem alle ihre anderen Heimatregionen annektiert wurden.

• **Neutrale Kleine Nation** **Kosten = 1 PAP**

Spielernationen können jederzeit während ihres Spielzuges die Annexion einer beliebigen Kleinen Nation erklären, falls sie dort mindestens eine Militäreinheit stationiert haben. Nach der Absichtserklärung würfelt der Spieler um zu sehen, ob die Kleine Nation Widerstand leistet oder den Anschluß gestattet. Es wird mit einem Würfel gewürfelt. Falls das Ergebnis „5“

oder höher ist (unter Berücksichtigung der unten aufgeführten Modifikatoren), war der Versuch erfolgreich und es gibt keinen Widerstand. Ist das modifizierte Ergebnis jedoch geringer als „5“, verteidigt sich die Kleine Nation mit ihrem Militär.

MILITÄREINHEITEN KLEINER NATIONEN (würfeln)
1 bis 4 Infanterie, 1 bis 2 Kavallerie und 0 bis 1 Artillerie (s. Diplomatische Offensive Neutrale Kleine Nationen).

MODIFIKATOREN:

- Es wird „1“ zum Würfelergebnis hinzugezählt, falls die annektierende Nation 4 - 6 Militäreinheiten in der Kleinen Nation hat.
- Es wird „2“ zum Würfelergebnis hinzugezählt, falls die annektierende Nation 7 oder mehr Militäreinheiten in der Kleinen Nation hat.
- Es wird „1“ zum Würfelergebnis hinzugezählt, falls die Kleine Nation benachbart zu irgendeiner Region ist, die der annektierenden Nation bereits gehört.
- Es wird „1“ vom Würfelergebnis abgezogen, falls irgendeine der Großen Nationen im Krieg mit der annektierenden Nation ist. Große Nationen können einer annektierenden Nation unmittelbar nach deren Absichtserklärung den Krieg erklären.

Falls eine Kleine Nation der Annexion Widerstand leistet, wird sie gegebenenfalls sofort einer Spielernation „einverleibt“, die gerade im Krieg mit der annektierenden Nation ist, genau so als wenn eine Diplomatische Offensive gegen diese Kleine Nation stattgefunden hätte (ohne Kosten von PAP) (s. o.). Falls mehrere Nationen im Krieg mit der annektierenden Nation sind, wird gewürfelt, welche die Kontrolle über die Kleine Nation erhält. Falls es keine Nation gibt, die mit der annektierenden Nation Krieg führt, werden die hellblauen Figuren als Armeefiguren der

Kleinen Nation eingesetzt und im Siegesfall wieder entfernt. Falls die kleine Nation aber in der ersten Schlacht verliert, legt der annektierende Spieler einen Kontrollmarker seiner Spielernation in diese Region.

▪ Um Frieden bitten

Kosten = 2 PAP

Um Frieden bitten bedeutet, daß die Große Nation den Krieg verloren hat, den sie gerade führt. Große Nationen bitten um Frieden aus drei Gründen:

- 1) Der diese Nation kontrollierende Spieler beschließt, den Krieg zu beenden (freiwillig).
- 2) Die Nation hat eine Schlacht verloren, in der 6 oder mehr ihrer Einheiten vernichtet wurden UND hat es nicht geschafft, ihren „Belastungswert“ zu würfeln (s. u.) (unfreiwillig).
- 3) Feindliche Truppen haben die Hauptstadtregion der Nation eingenommen UND die Nation hat es nicht geschafft, ihren „Belastungswert“ zu würfeln (s. u.) (unfreiwillig).

Nachdem eine Nation um Frieden gebeten hat, werden alle Nationen, die mit ihr zuvor im Krieg waren, ihr gegenüber neutral (das muß sofort auf der Diplomatietafel angezeigt werden). Der Verlierer verliert 2 PAP, die Gewinner erhalten PAP: Die erste Nation, die dem Verlierer den Krieg erklärt hatte, erhält 2 PAP, die zweite 1 PAP, alle anderen, die später kamen, nichts. Nach Kriegsende darf keine der Siegesnationen der unterlegenen Nation ein Jahr lang (12 Runden) den Krieg erklären, der Unterlegene kann dies aber seinerseits tun. Direkt nach Kriegsende teilen die Sieger den Kuchen unter sich auf. Nacheinander und immer reihum annektieren sie jeweils eine Region. Die erste Nation, die dem Verlierer den Krieg erklärt hatte, wählt zuerst, dann die zweite usw. bis niemand mehr eine Region mehr annektieren will oder sich dies leisten kann (s. o. Annexion einer Region). Der Verlierer kann natürlich mit den Siegern verhandeln, um sie in ihren Entscheidungen zu beeinflussen.

▪ **Aufbruch verursachen** **Kosten = 1 PAP**

Wenn diese Aktion gewählt wird, findet in einer beliebigen, vom verursachenden Spieler gewählten, Nicht-Heimatlandregion ein Aufbruch statt. (Drei traditionell aufsässige Heimatlandregionen können ebenfalls ausgewählt werden: Irland, Vendee, Don Basin). Wenn das passiert, wird ein Marker „Aufbruch“ (Uprising) in die gewählte Region gelegt. Bis zu seiner Entfernung erhält der Eigentümer dieser Region dort keine PP. Falls es sich um eine Heimatlandregion handelt, können dort feindliche Truppen auf amphibischem Wege ohne Nachteil landen, es bilden sich dort auch keine Milizen zur Verteidigung (s. Amphibische Bewegung).

Ein Aufbruch kann von der Nation, der diese Region gehört, niedergeschlagen werden (der Marker wird entfernt), indem sie militärische Einheiten dorthin zieht. Zum Ende jedes Spielzuges der besitzenden Nation, in der sie dort Einheiten hat, würfelt der Spieler mit zwei Würfeln. Falls das Ergebnis gleich oder kleiner als die Anzahl seiner militärischen Einheiten in dieser Region ist, wird der Aufbruch niedergeschlagen. Andernfalls verliert er eine seiner dortigen Einheiten, nach seiner Wahl.

▪ **Region befreien** **Kosten = 1/2 PAP (2 für 1)**

Nachdem eine Spielernation eine andere Nation im Krieg besiegt hat, kann der Sieger beschließen, dem Verlierer gehörende Regionen zu „befreien“. Der Spieler benennt die zwei von ihm gewählten Regionen während seines Zuges im „Kongress“ (s. Um Frieden bitten) und zahlt 1/2 PAP pro Region. Die Kontrollmarker werden dann von den beiden Regionen entfernt und diese kehren zum ursprünglichen Besitzstatus zurück: Kleine Nationen werden wieder unabhängig, Heimatlandregionen unterliegen wieder der Kontrolle der eigenen Nation.

▪ **Bruch eines Bündnisses** **Kosten = 1 PAP**

Eine Spielernation kann jederzeit gegen Zahlung von 1 PAP ein von ihr geschlossenes Bündnis brechen. Ihre Kontrollmarker werden auf der Diplomatietafel entsprechend von Allianz auf neutral verschoben. Truppen, die in irgendwelchen Regionen zusammen mit Truppen des ehemaligen Bündnispartners stehen, müssen diese sofort verlassen, es sei denn es wird direkt der Krieg gegen den vorherigen Partner erklärt oder das „Passierrecht“ wird gewährt. Falls alle für diese Bewegung in Frage kommenden Regionen dem vorherigen Partner gehören oder von diesem besetzt sind, können die Truppen direkt in die eigene Hauptstadtregion versetzt werden, falls diese nicht durch feindliche Truppen besetzt ist. Falls Truppen beider ehemaligen Bündnispartner zum Ende des Zuges, in dem die Allianz gebrochen wurde, in derselben Region sind, und kein „Passierrecht“ gewährt wurde, kommt es unweigerlich zum Kampf, ob sie wollen oder nicht (ohne daß dafür notwendigerweise ein Krieg erklärt worden sein muß).

▪ **Passierrecht** **Kosten = 0 PAP**

Eine Spielernation kann jederzeit kostenlos um das „Passierrecht“ bitten. Falls es gewährt wird, dürfen die Truppen des Spielers durch oder in Regionen ziehen, die dem gewährenden Spieler gehören oder von dessen Truppen besetzt sind, ohne daß es zum Kampf kommt. Sobald das Recht aufgehoben wird, müssen die Einheiten des vormaligen Bittstellers sofort aus den entsprechenden Regionen herausgezogen werden. Falls Truppen beider beteiligter Spieler zum Ende des Zuges, in dem das Passierrecht aufgehoben wurde, in derselben Region sind, und keine Allianz zwischen den Spielern besteht, kommt es unweigerlich zum Kampf, ob sie wollen oder nicht (ohne daß dafür notwendigerweise ein Krieg erklärt worden sein muß).

▪ **Kriegserklärung** **Kosten = 1 PAP**

Spielnationen können jederzeit einer anderen Großen Nation den Krieg erklären. Das wird durch Kontrollmarker auf der Diplomatietabelle entsprechend angezeigt. Dabei muß auf die Reihenfolge geachtet werden, in der Nationen einer anderen Nation den Krieg erklären. Die erste Nation, die der anderen den Krieg erklärt hat, muß ihren Marker oben in das entsprechende Feld legen, die anderen in Reihenfolge ihrer jeweiligen Kriegserklärung darunter. Die Einheiten der miteinander im Krieg befindlichen Nationen können dann jeweils in Regionen des Gegners einfallen, wo dann anschließend Schlachten geschlagen werden. Ein Krieg zwischen zwei Nationen kann nur dadurch enden, daß eine der beiden um Frieden bittet oder beide einen Waffenstillstand vereinbaren.

▪ **Waffenstillstand erklären** **Kosten = 1 PAP pro Partei**

Zwei gegeneinander Krieg führende Spielnationen können übereinkommen, den Kriegszustand ohne einen Sieger zu beenden. Das kostet jeden 1 PAP, da sie beide bewiesen haben, daß sie nicht stark genug sind, den Krieg zu gewinnen. Diese Politische Aktion beendet den Krieg der beiden (was entsprechend auf der Diplomatietabelle angezeigt werden muß), hat jedoch keinerlei Einfluß auf Kriege mit anderen Nationen, die diese beiden oder einer von ihnen eventuell führen.

Numerischer Belastungswert

Jeder Großen Nation wird in jedem Szenario ein Belastungswert zugewiesen. Er wird in dem Abschnitt „Nationen“ der jeweiligen Szenariobeschreibung direkt nach dem Namen der Nation und dem Buchstaben „C“ genannt.

Der Belastungswert ist die Fähigkeit der Nation, nach einer verheerenden Niederlage auf dem Schlachtfeld oder nach der Einnahme ihrer Hauptstadtregion den Krieg fortzuführen (d. h. es zu vermeiden, um Frieden zu bitten). Wenn eine Große Nation in einer Schlacht 6 oder mehr Einheiten verliert oder gegnerische Einheiten ihre

Hauptstadtregion besetzen, muß sie mit zwei Würfeln werfen. Falls das Ergebnis größer als der Belastungswert der Nation ist, verliert sie sofort den Krieg und muß um Frieden bitten (s. o.).

Besitztümer tauschen

Die Spieler können miteinander Regionen (und im Fortgeschrittenen-Spiel Karten) tauschen, aber nicht PP oder PAP. Eine Ausnahme hierzu ist der britische Spieler, der PP an andere Spieler weitergeben kann.

Taktische Schlachten

Wenn eine Armee in eine Region einfällt, in der feindliche Truppen stehen, findet eine taktische Schlacht statt. Alle Schlachten werden ausgetragen, nachdem der aktive Spieler alle seine Figuren bewegt hat, die er bewegen möchte. Seine sämtlichen Bewegungen müssen abgeschlossen sein, und nach der Schlacht ist keine Bewegung mehr möglich (außer Rückzug – s. u.). Die Schlachten können in beliebiger Reihenfolge geschlagen werden, nach Wahl des/der Verteidiger/s (!). Die beiden Armeen werden auf dem Schlachtspielplan einander gegenüber aufgestellt, dazwischen wird ein Sichtschutz gestellt, so daß die gegnerische Aufstellung nicht eingesehen werden kann (die Spielschachtel eignet sich z. B. gut dafür). Die beiden Spieler stellen ihre Figuren dann in Schlachtlinien auf. Wenn beide damit fertig sind, wird der Sichtschutz entfernt und die Schlacht beginnt.

KAMPFZONEN

Das taktische Schlachtfeld (der Schlachtspielplan) ist in Kampfzonen aufgeteilt, die der Bewegung und dem Angriff dienen. In einer Kampfzone können beliebig viele Einheiten stehen.

TRUPPENEINSATZ

Es gibt zwei Arten taktischer Schlachten:

- 1) Gefechte sind kleinere Schlachten, d. h. wenigstens eine Seite hat nur 5 oder weniger Einheiten in den Kampf geführt, wobei Anführer nicht mitzählen.

2) Große Schlachten sind solche Kämpfe, in denen beide Seiten je mindestens 6 Einheiten aufbieten, wobei Anführer nicht mitzählen.

Die „Kampflinie“ eines Spielers besteht aus der/den Kampfzone/n zwischen seiner Reservezone und den Mittelzonen des taktischen Schlachtfeldes.

In einem Gefecht besteht die Kampflinie nur aus einer Kampfzone (die drei Kampfzonen dieser Aufstellung werden als eine einzige betrachtet – s. Abb.), und die Spieler setzen ihre Truppen in diese Kampfzone und/oder Reservezone ein. Einheiten in der Reservezone können nicht feuern, keinen Sturmangriff machen oder selbst angegriffen werden, solange sie dort bleiben. Die Einheiten können aus der Reservezone heraus oder in sie hinein gezogen werden wie in jede andere Kampfzone.

Kampfablauf / Kampfphasen

Die Kämpfe finden in vier einzelnen Phasen statt. Der Ablauf der Phasen in jeder Kampfunde ist folgendermaßen:

- 1) **Kavalleriephase:** Kavallerieeinheiten können sich bewegen oder einen Sturmangriff machen (beides kostet jeweils eine „Kampfaktion“ – s. u.). Zuerst ist der Angreifer dran, dann der Verteidiger, indem jeder einige, alle oder keine seiner Kavallerieeinheiten benutzt.
- 2) **Artilleriephase:** Artillerieeinheiten können sich bewegen oder feuern (beides kostet jeweils eine Kampfaktion). Zuerst ist der Angreifer dran, dann der Verteidiger, indem jeder einige, alle oder keine seiner Artillerieeinheiten benutzt.
- 3) **Infanteriephase:** Infanterieeinheiten können sich bewegen, einen Sturmangriff ausführen, feuern oder ihre Quadratformation auflösen (alles kostet jeweils eine Kampfaktion). Zuerst ist der Angreifer dran, dann der Verteidiger, indem jeder einige, alle oder keine seiner Infanterieeinheiten benutzt.
- 4) **Anführerphase:** Anführer können sich bewegen oder Truppen sammeln (letzteres nur in der Reservezone). Zuerst ist

der Angreifer dran, dann der Verteidiger, indem jeder einige, alle oder keine seiner Anführer benutzt.

Diese Phasen werden solange wiederholt, bis die Schlacht beendet ist (s. Schlachtsieg).

Kampfaktionen

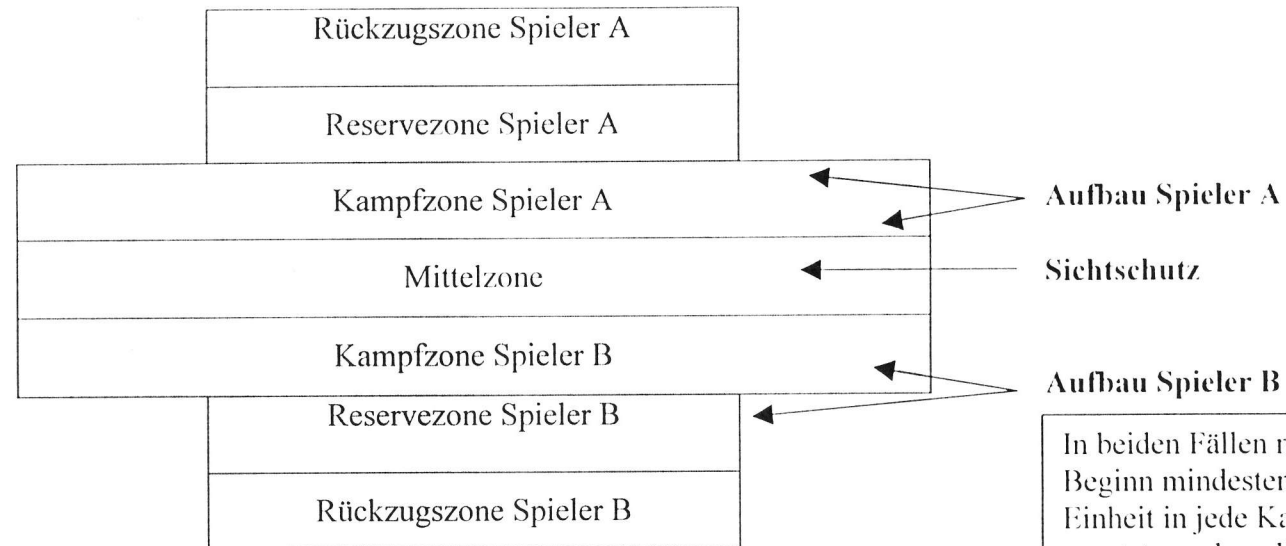
Jeder Figur steht eine bestimmte Anzahl von „Kampfaktionen“ zu. Infanterie und Artillerie haben je 1; Kavallerie und Anführer haben je 2. Das ist ganz einfach die Anzahl der Handlungen, die eine Armeefigur oder ein Anführer in der jeweiligen Kampfphase vornehmen kann. In der jeweiligen Kampfphase kann ein Spieler die Kampfaktion(en) seiner Figuren dazu nutzen, sich zu bewegen, zu feuern, einen Sturmangriff zu machen oder Truppen zu sammeln (Artillerie kann keinen Sturmangriff machen, Kavallerie kann nicht feuern, und nur Anführer können Truppen sammeln.) Eine Figur, die nur eine Kampfaktion hat, kann in ihrer Kampfphase auch nur eine der möglichen Aktionen ausführen, eine Figur, die zwei Kampfaktionen hat, kann in ihrer Kampfphase zwei verschiedene der möglichen Aktionen oder auch zweimal dieselbe Aktion ausführen.

Taktische Bewegung

Wenn ein Spieler als Kampfaktion für eine Figur die Bewegung wählt, kann er die Figur aus jeder Kampfzone in jede benachbarte Kampfzone ziehen mit folgenden Ausnahmen:

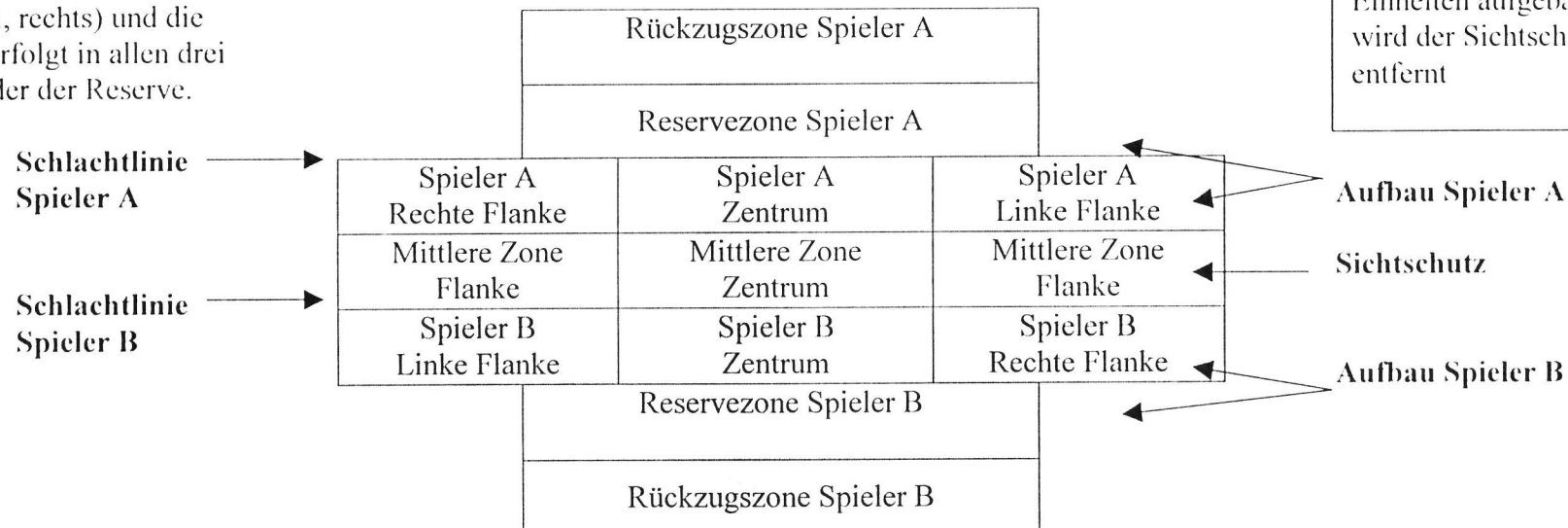
- 1) Wenn feindliche Einheiten in einer Kampfzone sind, die zu der Kampfzone benachbart ist, aus der die Einheit heraus bewegt werden soll, kann diese nicht in eine solche Kampfzone gezogen werden, zu der wiederum feindliche Einheiten benachbart sind (mit anderen Worten: Einheiten können nicht von einer zum Feind benachbarten Kampfzone in eine andere zum Feind benachbarte Kampfzone ziehen). Das ähnelt den „Kontrollzonen“-Regeln vieler traditioneller Kriegsspiele.
- 2) Einheiten der Reservezone können sich erst dann bewegen, wenn Truppen gesammelt werden (s. u. Anführer).
- 3) Diagonale Bewegung von einer Kampfzone in eine andere ist nicht erlaubt.

Schlachtfeld Gefecht



In beiden Fällen muß zu Beginn mindestens je eine Einheit in jede Kampfzone gesetzt werden, die die Schlachtlinie bilden. Nachdem beide Seiten ihre Einheiten aufgebaut haben, wird der Sichtschutz entfernt

Schlachtfeld Große Schlacht In einer Großen Schlacht besteht die Schlachtlinie aus drei Kampfzonen (links, zentral, rechts) und die Aufstellung erfolgt in allen drei Zonen und/oder der Reserve.



Angriff

In ihrer jeweiligen Phase können die Einheiten ihre Kampfkation(en) dazu nutzen, feindliche Einheiten in einer benachbarten Kampfzone anzugreifen. Angriffe können entweder „Feuern“ oder ein „Sturmangriff“ sein. Artillerie kann auf gegnerische Einheiten feuern, die 2 Zonen entfernt sind, falls in der dazwischen liegenden Zone keine Einheiten sind. Angriffe können nur gegen feindliche Einheiten gerichtet sein, die direkt frontal gegenüber stehen (weder diagonal noch seitwärts).

Beispiel: Eine britische Infanterieeinheit ist in der Linken Flanke der Mittleren Kampfzone. Sie kann auf französische Einheiten direkt vor ihr in der Rechten Flanke der Franzosen feuern oder diese durch Sturmangriff angreifen. Sie kann keine französischen Einheiten im französischen Zentrum (diagonal) oder im Mittleren Zentrum (seitwärts) angreifen.

Feuern

Feuerattacken bestehen aus rollenden Salven von Musketenfeuer oder Artilleriefeuer, aus der Entfernung auf den Feind gerichtet. Das ist eine ziemlich sichere Methode insofern, als der Angreifer nichts verlieren kann, aber sie hat auch möglicherweise keine Wirkung auf den Verteidiger. Wer eine Feuerattacke durchführt, wählt eine Zielfigur aus, würfelt mit zwei Würfeln und addiert eventuelle Modifikatoren (s. u.). Dann vergleicht er das Ergebnis mit der „Feuertabelle“. Falls das Gesamtergebnis gleich oder größer als die Zahl der entsprechenden Zieleinheit ist, ist diese getroffen. Falls ein Treffer erzielt wird, wird mit einem Würfel ermittelt, was mit der getroffenen Einheit geschieht. Bei 4 – 6 wird die Einheit in die Rückzugszone (hinter der Reservezone) des Spielers versetzt, dem die Figur gehört. (Einheiten in der Rückzugszone können später wieder gesammelt werden [s. Truppen sammeln]). Bei 1 – 3 ist die Figur eliminiert und wird vom Spielplan genommen (50% Chance). Nicht vergessen: Eliteinfanterie wird nur bei 1 oder 2 (33%) eliminiert und Miliz bei 1 - 4 (66%).

Feuertabelle

ANGREIFENDE EINHEIT	VERTEIDIGENDE EINHEIT			
		INF.	KAV.	ART.
	INF.	9	8	10
	KAV.	-	-	-
	ART.	7/9*	6/8*	8/10*

* Artillerie kann bis zu zwei Kampfzonen weit feuern (nicht diagonal) so lange keine Einheiten zwischen ihr und dem Ziel sind. Die erste Zahl in der Tabelle gilt für ein Ziel in einer Entfernung von einer Zone, die zweite für ein Ziel in einer Entfernung von zwei Zonen.

Feuermodifikatoren

Für bestimmte Einheiten oder in bestimmten Situationen gibt es für manche Einheiten Vorteile oder Nachteile. Wenn das zutrifft, muß der feuernde Spieler die folgenden Werte zu seinem Würfelergebnis hinzuzählen oder davon abziehen, bevor er auf der Tabelle abliest, ob er getroffen hat.

- Eliteinfanterie addiert 1 zum Würfelergebnis hinzu, wenn sie feuert.
- Leichte Infanterie addiert 1 zum Würfelergebnis hinzu, wenn sie feuert
Hinweis: Leichte Infanterie gibt es nur im Fortgeschrittenenspiel.
- Alle Infanterietypen ziehen 1 vom Würfelergebnis ab, wenn sie während des Feuerns in Quadratformation sind (s. Quadratformation).

- Alle Infanterietypen addieren 1 zum Würfelergebnis hinzu, wenn sie auf feindliche in Quadratformation befindliche Infanterie feuern.
- Alle Artillerietypen addieren 2 zum Würfelergebnis hinzu, wenn sie auf feindliche in Quadratformation befindliche Infanterie feuern.

Sturmangriff

In einem Sturmangriff rennt die Infanterie oder Kavallerie direkt in die feindlichen Stellungen, um den Gegner in den Nahkampf zu verwickeln (Artillerie kann dies nicht). Ein Sturmangriff ist oft wirkungsvoller als bloßes Feuern, aber auch riskanter. Nachdem der aktive Spieler einen Sturmangriff erklärt und das Ziel benannt hat, würfeln beide Spieler mit je zwei Würfeln, berücksichtigen eventuelle Modifikatoren und vergleichen die Ergebnisse. Die Seite mit dem höheren Ergebnis gewinnt. Beträgt die Differenz 1 oder 2, setzt der Unterlegene seine getroffene Figur in die Rückzugszone. Ist die Differenz 3 oder größer, ist die Zielfigur eliminiert und wird vom Schlachtfeld entfernt.

Ausweichen

Falls der Verteidiger Kavallerie ist (oder, in den Fortgeschrittenenregeln, Leichte Infanterie) und die angreifende Infanterie einen Sturmangriff macht, kann die Kavallerieeinheit beschließen, direkten Kontakt zu vermeiden, indem sie sich in die Reservezone zurückzieht. Das heißt „Ausweichen“ und gibt den Kavallerieeinheiten die Möglichkeit, andere Einheiten abzuschirmen und der Leichten Infanterie die Fähigkeit, zu kämpfen ohne sich allzu großer Gefahr auszusetzen.

Artillerie

Gegen Artillerieeinheiten kann kein Sturmangriff vorgetragen werden, solange noch andere Infanterie- oder Kavallerieeinheiten in derselben Kampfzone wie die Artillerie sind. Diese anderen Einheiten „beschützen“ die Artillerie.

In der napoleonischen Zeit war ungeschützte Artillerie eine ziemlich leichte Beute. War sie jedoch durch Infanterie rundum geschützt, war es für den Feind sehr schwierig, der Artillerie habhaft zu werden, die einfach ein Stückchen zurückwich, während die Schutztruppe den Feind in ein Gefecht verwickelte.

Quadratformation und Abbruch eines Kavalleriesturmangriffs

Immer wenn eine Kavallerieeinheit erklärt, daß sie einen Sturmangriff gegen eine Infanterieeinheit führen will, kann die Infanterieeinheit ihrerseits erklären, daß sie eine „Quadratformation“ bilden wird. Der Spieler sollte die Quadratformation seiner Infanterieeinheit anzeigen, indem er sie seitwärts oder rückwärts dreht. Die Kavallerieeinheit kann nun entscheiden, ob sie den Sturmangriff fortsetzen oder abblasen will. Ein abgeblasener Sturmangriff beansprucht trotzdem eine Kampffaktion der Kavallerie, so als hätte sie angegriffen. Die Infanterieeinheit bleibt auf jeden Fall in Quadratformation und muß, falls sie das will, in einer Infanteriephase eine Kampffaktion dafür nutzen, die Quadratformation wieder aufzulösen.

Eine Quadratformation bewirkt:

- 1) Kavallerie, die eine Infanterie in Quadratformation angreift, erhält einen Modifikator von -3 (zusätzlich zu den üblichen +2 für Sturmangriff gegen Infanterie).
- 2) Infanterie, die auf eine Infanterie in Quadratformation feuert, erhält einen Treffermodifikator von +1.
- 3) Artillerie, die auf eine Infanterie in Quadratformation feuert, erhält einen Treffermodifikator von +2.
- 4) Infanterie in Quadratformation erhält einen Modifikator von -1, wenn sie feuert.
- 5) Infanterie in Quadratformation muss eine Kampffaktion dafür verwenden, die Formation während einer Infanteriephase aufzulösen.
- 6) Infanterie in Quadratformation kann sich nicht zu einer anderen Kampfzone bewegen oder einen Sturmangriff ausführen.

Auf den napoleonischen Schlachtfeldern war für die Infanterie die Gefahr, von feindlicher Kavallerie überrannt zu werden, sehr real. Wenn die Kavallerie heranrückte und mit einem Sturmangriff drohte, war die beste Verteidigung, ein großes Quadrat oder Rechteck zu bilden, drei oder mehr Reihen tief gestaffelt, mit auf allen Seiten nach außen ragenden Bajonetten. Das hielt die Pferde davon ab, in die Reihen hinein zu stürmen und die armen Fußsoldaten einfach niederzutrampeeln. Falls die Kavallerie trotzdem heranstürmte, bedeutete das auch, daß sie die Infanteristen nicht so sehr verletzen konnte wie die Feuersalven der Infanterie die Kavallerie.

Daher war die beste Taktik, mit einem Kavalleriesturm zu drohen und so die feindliche Infanterie zur Quadratformation zu treiben. Dann konnten Artillerie und nahe Infanterie die hilflosen Quadrathaufen in Stücke fetzen. Die feindliche Infanterie in Quadratform konnte nur mit einem Viertel ihrer Leute zurückfeuern und bildete ein großes, kompaktes Ziel. Wenn Infanterie- und Kanonenfeuer die geschlossene Formation zerstört hatte und die Soldaten des aufgelösten Quadrates um ihr Leben rannten, konnten sie leicht niedergemacht werden. Dies wird im Spiel durch die Treffermodifikatoren +1 (+2 für die Artillerie) beim Angriff auf eine Quadratformation wiedergegeben, ebenso wie durch den +1 Modifikator bei Sturmangriff „Kombinierter Einheiten“ (Infanterie, Artillerie und Kavallerie arbeiten zusammen).

Der effektive Modifikator von -1 für Kavallerie im Sturmangriff auf Infanterie in Quadratformation (+2 für Kavallerie im Sturmangriff auf Infanterie und -3 für Kavallerie im Sturmangriff auf Infanterie in Quadratformation) ist nicht noch niedriger, weil die Infanterie manchmal überrascht wurde und es nicht schaffte, die Formation zu vollenden, so daß der Sturmangriff sie in unorganisiertem Zustand traf. Manchmal waren Sturmangriffe der Kavallerie auf Infanterie in Quadratformation auch erfolgreich, besonders falls die Kavallerie mit Lanzen ausgerüstet war, womit sie die mit Bajonetten bewaffneten Soldaten treffen konnten, oder falls die Infanterie nicht zahlreich oder resolut oder gut genug organisiert war, um die Quadratformation aufrecht zu erhalten. Es gibt viele Beispiele die belegen, daß Quadratformationen auf diese Weise aufgebrochen wurden.

Sturmangriffstabelle (Modifikatoren für den Angreifer)

ANGREIFENDE EINHEIT	VERTEIDIGENDE EINHEIT			
	INF.	KAV.	ART.	
	INF.	-	-2*	+3**
	KAV.	+2	-	+3**

* Verteidigende Kavallerie kann sich, wenn sie das möchte, in die Reserve zurückziehen, um den Nahkampf zu vermeiden, wenn sie von Infanterie angegriffen wird.

** Gegen Artillerie kann kein Sturmangriff erfolgen, solange noch mindestens eine Infanterie oder Kavallerie in derselben Kampfzone ist wie die Artillerie.

Zusätzliche Sturmangriffsmodifikatoren:

Zusätzlich zu den in der obigen Tabelle genannten Modifikatoren gibt es noch weitere, die in ganz besonderen Situationen zutreffen. In solchen Fällen müssen folgende Werte vom Würfelergebnis abgezogen oder hinzugezählt werden, bevor der Sieger des Sturmangriffs ermittelt wird.

- Einheiten in einer Kampfzone mit einem Anführer zählen 1 zum Würfelergebnis hinzu (mehr als ein Anführer geben keine weiteren Boni)
- Kombinierte Truppen: 1 wird zum Würfelergebnis hinzugezählt für Einheiten in einer Kampfzone, die wenigstens je eine Einheit jeden Typs enthält: Infanterie, Kavallerie, UND Artillerie.
- Dieser Vorteil geht verloren, sobald diese Bedingung nicht mehr zutrifft.
- 1 wird zum Würfelergebnis hinzugezählt für Eliteinfanterie und Schwere Kavallerie

- 1 wird vom Würfelergebnis abgezogen für Miliz und Irreguläre Kavallerie (auch für Leichte Infanterie – Fortgeschrittenenregeln)
- 3 wird vom Würfelergebnis abgezogen, wenn Kavallerie einen Sturmangriff auf Infanterie in Quadratformation ausführt (s. o.).

Anführer und Truppensammlung

Anführer haben zwei besondere Fähigkeiten: Zum einen geben sie einen Modifikator von +1 für alle Sturmangriffe der Einheiten, mit denen sie in einer Kampfzone sind. Zum zweiten können Anführer, die in der Reservezone sind, versuchen, Truppen aus der Rückzugszone zu sammeln. Die Anführer können Kampffaktionen dafür nutzen, Truppen aus der Rückzugszone zu sammeln (1 Kampffaktion pro Versuch). Für jeden Sammlungsversuch wirft der Spieler zwei Würfel. Ist das Ergebnis „8“ oder höher, ist der Versuch gelungen und eine Einheit nach Wahl des Spielers wird aus der Rückzugszone in die Reservezone versetzt, von wo aus sie dann im nächsten Zug wieder in eine Kampfzone gezogen werden kann. Truppen dürfen nur aus der Rückzugszone heraus ziehen, wenn sie durch einen Anführer in der Reservezone „gesammelt“ werden. ACHTUNG: Eliteinfanterie wird bereits bei „7“ oder höher zurückgeführt, während für Miliz und Irreguläre Kavallerie eine „9“ oder mehr nötig ist.

Anführer können nicht wie andere Figuren das direkte Ziel eines Angriffes sein. Sie können aber als Resultat eines Feuer- oder Sturmangriffs auf die Kampfzone, in der sie sind, eliminiert werden. Falls der Gegner beim Feuern oder Sturmangriff auf eine Einheit in derselben Kampfzone wie ein Anführer eine „11“ oder „12“ würfelt (es gilt der reine Würfelwurf ohne Modifikatoren), ist dieser eliminiert (pro „Treffer“ wird EIN Anführer eliminiert). Ein Anführer kann ebenfalls bei einer erfolgreichen „Verfolgung“ (s. u.) eliminiert werden.

Schlachtsieger

In napoleonischen Schlachten standen sich die Armeen meist in langen „Schlachtlinien“ gegenüber. Übliche Strategie war es, die feindliche Linie zu zerbrechen, indem man sie in Zange nahm oder versuchte, sie

zu durchlöchern. Falls eine Schlachtlinie durchbrochen war, konnte die feindliche Armee durch diese Lücke in den Rücken des Gegners gelangen und ihn so eher zum Rückzug zwingen als ihn zu überrennen. Ein Spieler gewinnt eine Schlacht, wenn sein Gegner A) sich zurückzieht (s. u.) oder B) keine Einheiten mehr in einer der Kampfzonen seiner Schlachtlinie hat (links, zentral, rechts). Um diese Bedingung zu erfüllen, genügt es, wenn ein Spieler mindestens eine Figur jeweils links, zentral und rechts postiert hat, dabei ist es egal, ob das in der Startkampfzone oder der mittleren Kampfzone der Fall ist. Die Überlegung dahinter ist, daß eine Armee solange weiterkämpft, wie ihre Schlachtlinie intakt ist, sich aber zurückzieht, wenn eine Flanke oder das Zentrum zerstört bzw. durchlöchert ist.

Hat ein Spieler erst einmal alle Einheiten in einer Kampfzone seiner Schlachtlinie verloren (links, zentral oder rechts), hat er auch die Schlacht verloren. Ist die Schlachtlinie eines Spielers auf diese Art durchbrochen, können seine Einheiten „verfolgt“ werden (s. u.). Nach der Verfolgung müssen sich alle überlebenden Einheiten der unterlegenen Armee auf folgende Weise zurückziehen:

- 1) Fall sie der Angreifer war, müssen die Einheiten in eine oder mehrere Regionen zurück, aus der sie gekommen waren.
- 2) Falls sie der Verteidiger war, müssen die Einheiten in eine oder mehrere benachbarte Regionen, die nicht von gegnerischen Truppen besetzt sind. Besiegte Verteidiger dürfen aber nicht in solche Regionen zurück, aus denen angreifende Truppen in die Schlacht gezogen waren
- 3) Falls eine Armee sich unter diesen Bedingungen nicht zurückziehen kann, wird sie komplett eliminiert.

ACHTUNG: Wenn beide Spieler zwei komplette Kampfzonen lang (also alle Phasen zweimal durchgespielt) in die mittlere(n) Kampfzone(n) weder feuern noch wenigstens eine Einheit dorthin bewegen, endet die Schlacht mit einem Sieg des Verteidigers und der Angreifer muß sich zurückziehen (und wird verfolgt).

Rückzug

Ein Spieler kann sich freiwillig nach der ersten kompletten Kampfrunde (vier Phasen) zurückziehen. Er kann den Rückzug nur während einer seiner eigenen Phasen (Infanterie, Kavallerie, Artillerie oder Anführer) erklären, noch bevor er irgendwelche Kampfkaktionen dieser Phase ausgeführt hat. Wer sich freiwillig zurückzieht, gilt als Verlierer und wird verfolgt.

Verfolgung

Wenn die Schlacht vorüber ist, erhält der Sieger eine letzte Gelegenheit, dem Verlierer bei seinem Rückzug weitere Verluste zuzufügen. Alle Infanterie- und Kavallerieeinheiten der siegreichen Armee (außer denen in der Rückzugszone) wählen je eine der sich zurückziehenden unterlegenen Einheiten, werfen einen Würfel, und konsultieren die folgende Tabelle. Bei allen Würfelergebnissen gleich oder größer als die in der Tabelle genannten Zahlen ist das anvisierte Ziel eliminiert. Nach der Verfolgung stoßen alle Einheiten des Siegers aus der Rückzugszone wieder zur Armee hinzu.

Verfolgungstabelle

ANGREIFENDE EINHEIT	VERTEIDIGENDE EINHEIT				
		INF.	KAV.	ART.	ANF.
	INF.	6	-	5	6
	KAV.	5	6	3	5

Falls der unterlegene Spieler bei Schlachtende noch über Kavallerieeinheiten verfügt (außer solchen in seiner Rückzugszone), darf nur die Kavallerie der siegreichen Armee die Verfolgung aufnehmen. Außerdem müssen erst alle Kavallerieeinheiten, die den

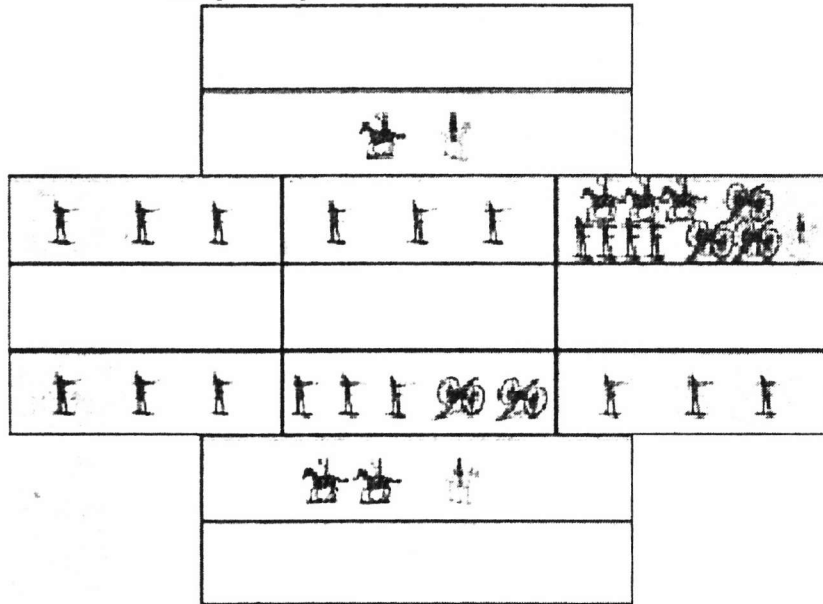
Rückzug „schützen“, eliminiert werden, bevor andere Ziele genommen werden können.

In den napoleonischen Kriegen wurde die Kavallerie dazu eingesetzt, die fliehenden gegnerischen Truppen zu jagen. Andererseits diente sie auch dazu, im Falle der Niederlage und des Rückzuges die Verfolger gerade daran zu hindern. Eine der wichtigsten Rückversicherungen einer Armee war es, ein gewisses Kontingent an Kavallerie in Reserve zu haben, um einen möglichen Rückzug abzusichern. Ohne das wäre die gesamte Armee einem Gemetzel ausgesetzt gewesen, wenn sie sich über alle Straßen verteilte um das Weite zu suchen.

Tabellenblätter und Spielübersicht

Die Tabellenblätter und Spielübersichten dienen dazu, das Spiel möglichst einfach ohne viel Nachschlagen in der Regel spielen zu können.

Standard Kampfbeispiel:



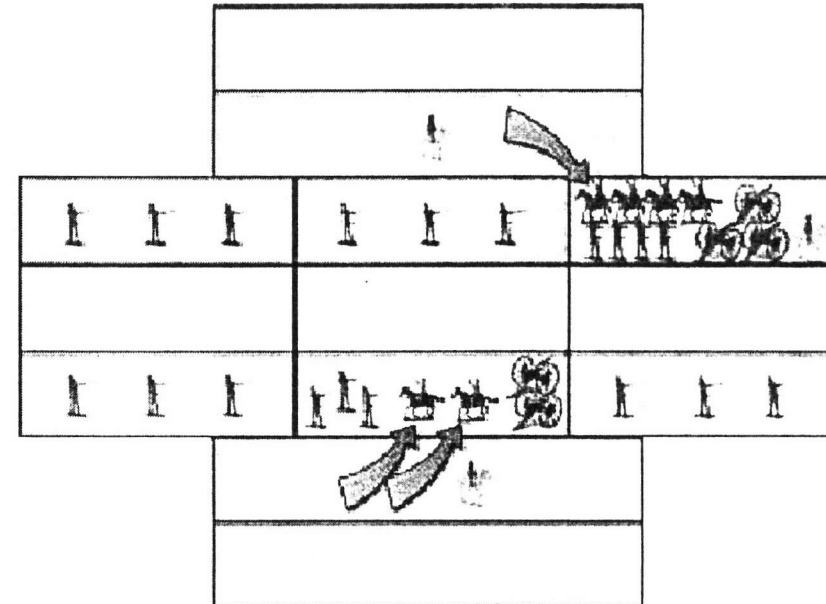
AUFBAU:

Der französische Spieler greift eine britische Armee in Belgien an, wohin er seine gesamten Truppen aus der Picardy zieht.

Die französische Armee besteht aus: 10 Infanterie, 4 Kavallerie, 3 Artillerie und 2 Anführern

Die britische Armee besteht aus: 9 Infanterie, 2 Kavallerie, 2 Artillerie und 1 Anführer

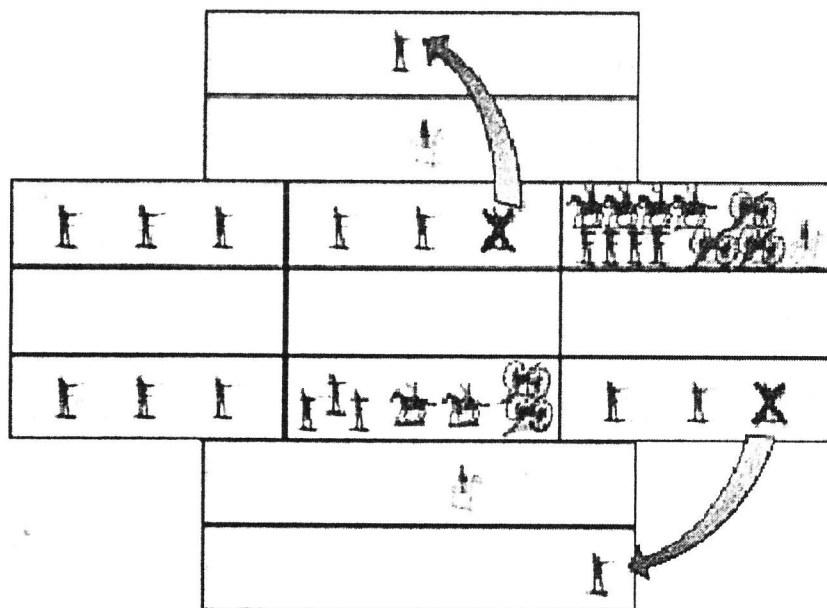
Der französische Spieler postiert die meisten seiner Truppen auf seine linke Flanke, gegenüber der britischen rechten Flanke, mit der klaren Absicht, die Briten zu überrennen. Der britische Spieler hat seine Infanterie gleichmäßig verteilt, seine Kavallerie in Reserve gestellt und seine Artillerie ins Zentrum. Das ist eine ausgeglichene Verteidigungsstellung.



KAMPFRUNDE 1

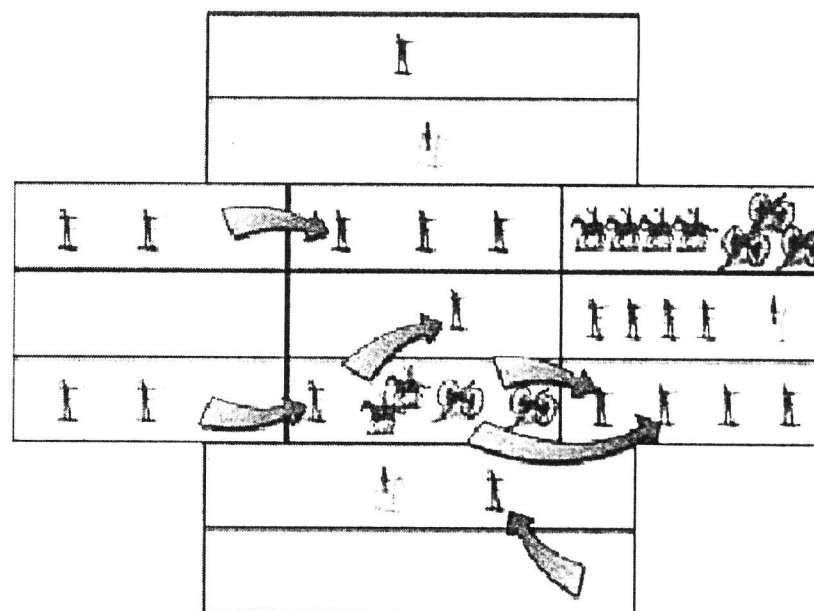
Französische Kavalleriephase: Der französische Spieler zieht seine einzige Reservekavallerie nach vorn, um den geplanten Angriff zu verstärken. Er wartet noch damit, seine Kavallerie vorwärts zu ziehen.

Britische Kavalleriephase: Der britische Spieler zieht seine zwei Kavallerieeinheiten ins Zentrum. Dieser Zug bedroht das französische Zentrum und könnte den Franzosen dort zur Verstärkung zwingen, wodurch sein Angriff auf die britische rechte Flanke, der sicher kommen wird, geschwächt würde.



Französische Artilleriephase: Der französische Spieler feuert mit seinen drei Artillerieeinheiten über weite Distanz (2 Kampfzonen, Treffer bei 9 oder höher) auf die britische Infanterie. Er würfelt 5, 7 und 10 und somit einen Treffer. Dann würfelt er eine 5 zur Bestimmung der Trefferwirkung (1, 2, 3 = Eliminierung und 4, 5, 6 = Rückzug), und die britische Infanterie muß in die Rückzugszone.

Britische Artilleriephase: Der britische Spieler feuert ebenfalls mit seinen zwei Kanonen über weite Distanz auf die französische Infanterie. Er erzielt ebenfalls einen Treffer und auch die französische Infanterie muß in ihre Rückzugszone.

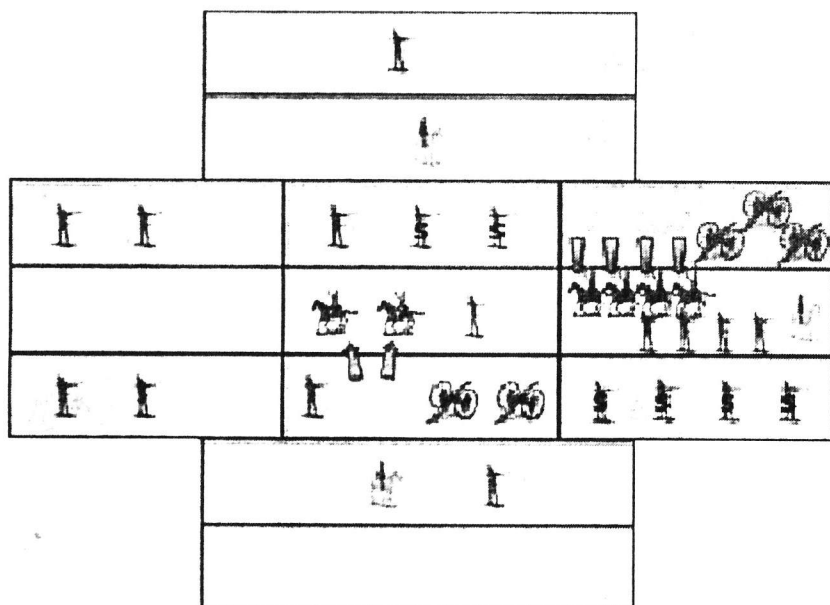


Französische Infanteriephase: Der französische Spieler beginnt seinen Angriff, indem er vier Infanterieeinheiten von seiner linken Flanke in die mittlere Kampfzone zieht, auf die britische rechte Flanke zu. Er verstärkt auch sein Zentrum durch eine Infanterie von der linken Flanke für den Fall, daß der britische Spieler den drohenden Angriff tatsächlich durchführt.

Britische Infanteriephase: Der britische Spieler verstärkt seine rechte Flanke mit zwei Infanterieeinheiten, zieht eine vorwärts ins mittlere Zentrum, und bewegt eine Einheit aus seiner linken Flanke in sein Zentrum. Mit den beiden anderen Infanteristen auf seiner rechten Flanke feuert er auf die anrückende französische Infanterie (er muß 9 oder mehr würfeln, um zu treffen), würfelt aber nur 6 und 8 und erzielt damit keinen Treffer.

Französische Anführerphase: Der französische Spieler hat zwei Truppensammlungsversuche mit seinem Anführer in der Reserve. Er muß 8 oder mehr würfeln, um Erfolg zu haben, schafft aber nur 5 und 7, also bleibt die französische Infanterie erstmal in der Rückzugszone. Der Anführer auf der linken Flanke zieht vorwärts in die mittlere Zone, um den Angriff auf die britische rechte Flanke zu unterstützen.

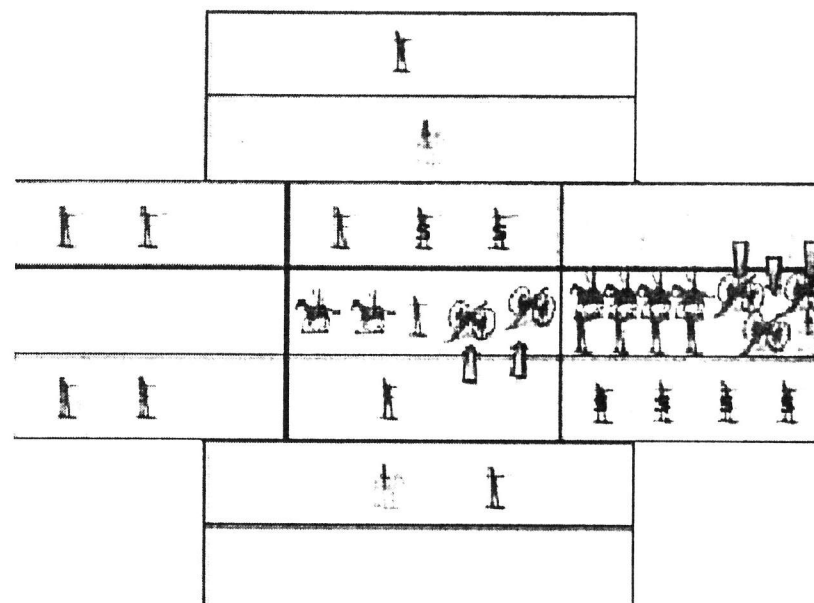
Britische Anführerphase: Der britische Spieler macht auch zwei Sammlungsversuche und würfelt 7 und 9. Er ist also erfolgreich und zieht seine Infanterie aus der Rückzugszone in die Reservezone.



KAMPFRUNDE 2

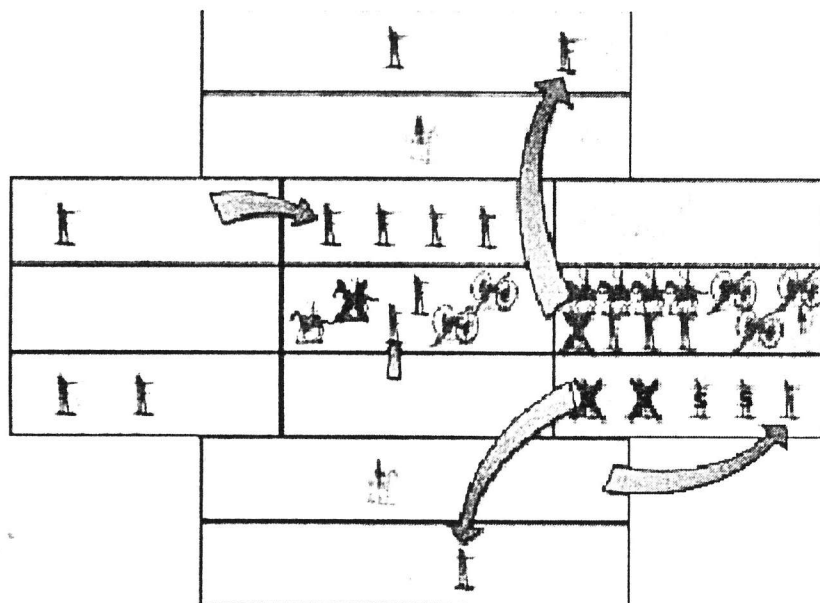
Französische Kavalleriephase: Der französische Spieler zieht alle vier Kavallerieeinheiten vorwärts und erklärt einen Sturmangriff mit allen vier. Der britische Spieler reagiert sofort, indem er alle vier Infanterieeinheiten seiner rechten Flanke in Quadratformation bringt. Der französische Spieler bricht den Angriff ab, hat aber erreicht, daß die gesamte britische Infanterie nun in Quadratformation ist. Das rettet sie zwar vor dem Sturmangriff der Kavallerie, macht sie aber leichter verwundbar durch Infanteriefeuer und Artilleriefeuer, wenn der Franzose seine Artillerie vorzieht.

Britische Kavalleriephase: Der britische Spieler hat nun die Qual der Wahl. Er kann seine Kavallerie auf die rechte Flanke ziehen und einen Sturmangriff gegen die französische Kavallerie reiten, um den sich dort aufbauenden Druck zu reduzieren oder er kann sie in die mittlere Kampfzone vorziehen und versuchen, die französische Schlachtlinie zu durchbrechen und so die Schlacht direkt zu gewinnen. Der französische Spieler hat einen Anführer bei seiner Kavallerie gegenüber der britischen rechten Flanke, also würde ein britischer Sturmangriff von Nachteil sein (+1 für den Franzosen). Also beschließt er, alles auf eine Karte zu setzen und zieht seine beiden Kavallerieeinheiten ins mittlere Zentrum und macht einen Sturmangriff auf zwei französische Infanterieeinheiten. Diese formieren sich natürlich sofort zum Quadrat, woraufhin der Brite den Angriff abbläst.



Französische Artilleriephase: Der französische Spieler zieht seine Artillerie vorwärts, wodurch eine „Kombinierte Truppe“ auf seiner linken Flanke entsteht. Jeder Sturmangriff von dort aus erhält jetzt +1 für den Anführer und +1 für die Kombinierte Truppe. Das könnte sich verheerend auswirken.

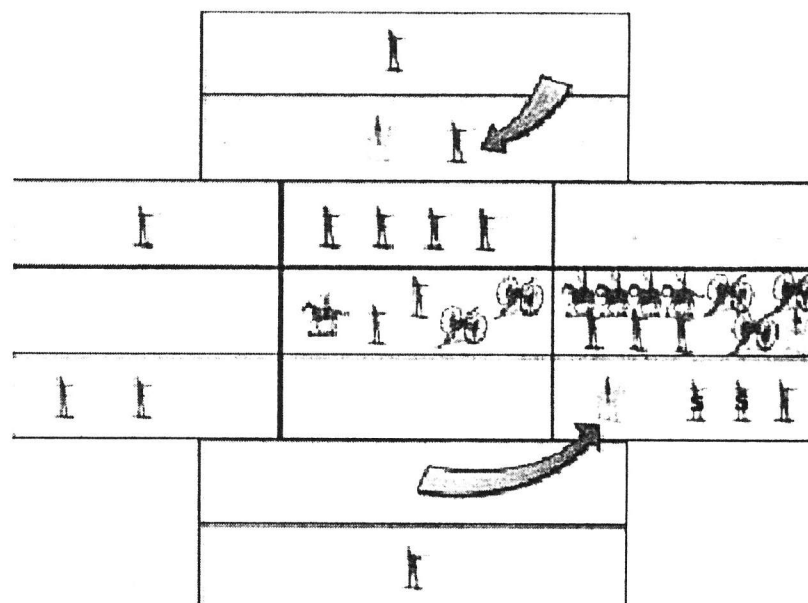
Britische Artilleriephase: Der britische Spieler zieht seine Artillerie ebenfalls vorwärts und erlangt so den Vorteil der Kombinierten Truppe im Zentrum.



Französische Infanteriephase: Der französische Spieler feuert mit seinen vier Infanterieeinheiten auf die britischen Quadratformationen auf der rechten britischen Flanke (+1 um Treffer gegen Quadratformation zu erzielen, d. h. er trifft mit 8 und mehr). Er würfelt 3, 7, 9 und 11. Das sind zwei Treffer (und ein britischer Anführer wäre eliminiert worden, falls auf der britischen rechten Flanke einer gewesen wäre). Für die Trefferwirkung würfelt er eine 1 und eine 5: Ein Rückzug und 1 Eliminierung.

Der französische Spieler zieht außerdem eine Einheit von der rechten Flanke ins Zentrum, löst dort die beiden Quadratformationen auf und feuert mit einer Einheit auf die britische Kavallerie (Treffer bei 8 oder mehr). Mit einer 10 trifft er und eliminiert dann mit einer 2 eine britische Kavallerie.

Britische Infanteriephase: Der britische Spieler zieht seine zentrale Infanterie vorwärts ins mittlere Zentrum. Seine Reserveeinheit zieht er auf die schwächelnde rechte Flanke. Er feuert mit einer Einheit im Zentrum, trifft aber nicht. Dann feuert mit seinen zwei Einheiten in Quadratformation auf die französische Infanterie (Treffer bei 10 oder mehr durch -1 wegen Quadratformation) und erzielt einen Treffer, der für die getroffene Einheit den Rückzug bedeutet.

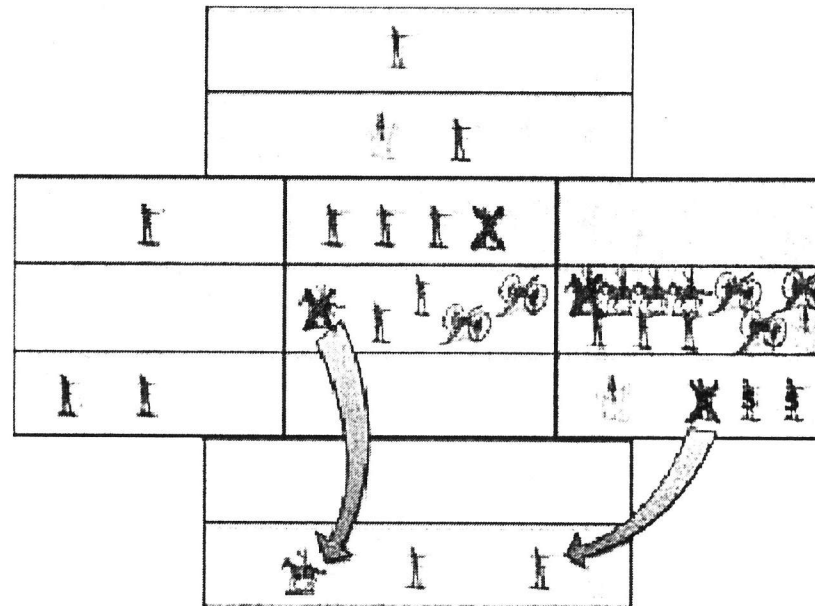


Französische Anführerphase: Der französische Spieler würfelt zweimal zur Truppensammlung (Erfolg bei 8 oder höher) und hat eine 3 und eine 8. Eine Infanterieeinheit rückt in die Reservezone vor.

Britische Anführerphase: Der britische Spieler macht einen Sammlungsversuch, der aber fehlschlägt. Er zieht dann seinen Anführer auf die rechte Flanke, um den wenigstens teilweise den französischen Vorteil beim Sturmangriff auszugleichen.

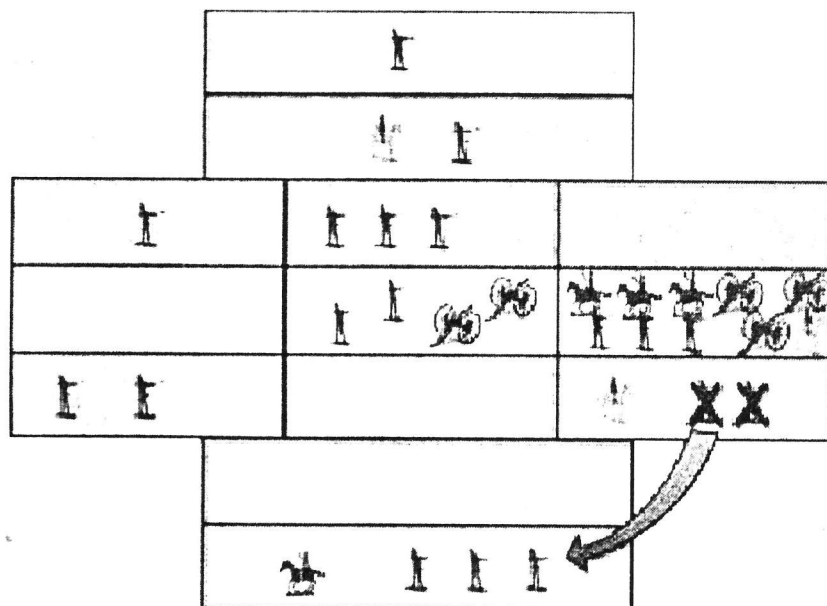
KAMPFRUNDE 3

Französische Kavalleriephase: Der französische Spieler beschließt einen Kavalleriesturmangriff auf die britischen Quadratformationen. Die Angriffsmodifikatoren sind +2 für Kavallerie gegen Infanterie, +1 für Kombinierte Truppen, +1 für Anführer in der Kampfzone und -3 für Kavalleriesturmangriff auf Infanterie in Quadratformation. Der Verteidiger hat +1 für den Anführer in seiner Kampfzone. Das macht unterm Strich „0“. Der französische Spieler stürmt zuerst gegen die unformierte Infanterie, woraufhin sich diese zum Quadrat formiert. Er bricht den Angriff diesmal nicht ab und würfelt eine 9. Der britische Spieler würfelt eine 7 und ist gezwungen, seine Infanterie zurückzuziehen. Da die Kavallerieeinheit erst eine Kampffaktion verbraucht hat, kann sie noch mal angreifen und tut das auch. Dieses Mal würfelt der französische Spieler eine 4 gegen eine 8 des britischen Spielers. Die Differenz beträgt 4, also ist die französische Kavallerie eliminiert. Der französische Spieler meint, im Moment genug getan zu haben und beendet seine Phase, wobei er die beiden britischen Infanterieeinheiten in Quadratformation mit der Aussicht auf nahes Artilleriefeuer von drei Einheiten in der nächsten Phase zurück läßt.



Modifikatoren beträgt die Differenz also 3 und die französische Infanterie wird überrannt. Der zweite britische Kavallerieangriff geht ebenfalls gegen unformierte Infanterie. Der Brite würfelt aber nur eine 5, der Franzose eine 9. Daraufhin muß sich die britische Kavallerie zurückziehen.

Britische Kavalleriephase: Der britische Spieler sieht ein, daß er entweder angreifen und hoffen muß, daß die französische Artillerie mindestens zweimal nicht trifft, oder sich zurückziehen. Er entscheidet sich für den Angriff. Seine Kavallerie macht einen Sturmangriff, aber die französische Infanterie bildet keine Quadratformation. Der britische Angriff wird mit +2 und +1 für Kombinierte Truppen vorgetragen. Der jeweils erste Wurf beträgt 8 auf beiden Seiten. Mit



Französische Artilleriephase: Der französische Spieler muß 6 würfeln, um zu treffen. Er würfelt 7 und 9. Die Trefferwirkungen sind 2 und 6: Ein Rückzug und eine Eliminierung. Auf der rechten britischen Flanke sind nun keine Armeeeinheiten mehr (Anführer gilt nicht als Armee) und damit hat der britische Spieler die Schlacht verloren.

Verfolgung: Da die Briten keine Kavallerie haben, die den Rückzug abdecken könnte, können die Franzosen die Verfolgung sowohl mit ihrer Kavallerie als auch mit der Infanterie aufnehmen. Der französische Spieler zielt zuerst mit seiner Kavallerie auf die britische Artillerie (3 mit einem Würfel zur Eliminierung erforderlich) und würfelt 2, 4 und 5. Beide britische Artillerieeinheiten sind zerstört. Die acht übrigen französischen Infanterieeinheiten beschließen, zuerst den Anführer zu verfolgen. Sie müssen eine 6 würfeln und schaffen 2, 4, 3 und 6 (Treffer!).

Vier Schüsse sind noch übrig für die fliehende Infanterie (6 erforderlich), 5, 2, 4 und 6 werden gewürfelt. Eine Einheit wird eliminiert.

Resultat:

Die britischen Verluste betragen: 3 Infanterie, 1 Kavallerie, 2 Artillerie, and 1 Anführer.

Die Überlebenden ziehen sich nach Holland zurück.

Die französischen Verluste sind: 2 Infanterie and 1 Kavallerie.

Der französische Spieler hat eine Große Schlacht gewonnen, in der er mehr als 6 britische Einheiten vernichtet hat. Das bedeutet, daß der britische Spieler sofort gegen seinen Belastungswert würfeln muß um zu sehen, ob seine Regierung um Frieden bittet.

STOP

Hier enden die Standardregeln.

Ihr wißt jetzt genug, um nach den Standardregeln spielen zu können. Wenn Ihr soweit seid, könnt Ihr beliebige der Fortgeschrittenenregeln hinzufügen (alle Spieler sollten aber einig darüber sein, welche Fortgeschrittenenregeln benutzt und welche ausgelassen werden).