

Fortgeschrittenenregeln

Einführung

Alle Fortgeschrittenenregeln sind optional. Optionale Regeln können benutzt oder weggelassen werden, ganz nach Belieben der Spieler und nach vorheriger Abstimmung. Das einfachste ist es vielleicht, fast alle optionalen Regeln zu benutzen und nur einige wenige auszulassen, oder fast keine davon zu benutzen, mit Ausnahme einiger ganz besonderer. Das muß man natürlich nicht so machen, macht es aber einfacher sich zu merken, welche Regeln man benutzt.

Karten spielen

Das Kartenspiel fügt Napoleon in Europa eine ganz besondere Note hinzu. In den Fortgeschrittenenregeln sind nur die Texte der Karten von Bedeutung. Die Symbole und Bilder werden nur in den Grundregeln benutzt. Es gibt drei Arten von Karten: Ereignis, Effekt und Innovation. Für jede Art gibt es eigene Regeln (s. u.). Wenn mit Karten gespielt wird, werden die Karten zu Spielbeginn gemischt und die Spieler ziehen folgendermaßen Karten:

- 1 Karte zieht jeder Spieler vor seiner Produktionsrunde
- 2 Karten zieht der Sieger einer Großen Schlacht (mindestens 6 Einheiten auf jeder Seite)
- 1 Karte zieht der Verlierer einer Großen Schlacht.

Manche Karten müssen sofort gespielt werden, wenn sie gezogen werden (Ereignis), andere können die Spieler solange auf der Hand halten, bis sie sie spielen möchten. Das kann jederzeit geschehen, auch während des Spielzuges eines anderen Spielers oder während einer Schlacht. Das Handlimit beträgt vier Karten. Falls ein Spieler bereits vier Karten auf der Hand hat und eine weitere ziehen möchte, muß er entweder eine seiner

Handkarten spielen oder abwerfen. Gespielte oder abgeworfenen Karten werden sofort wieder in den Stapel eingemischt.

ACHTUNG: Es gibt vier Blankokarten in diesem Spiel. Sie können entweder als bedeutungslose Karten, die keinerlei Auswirkung haben, mitbenutzt werden oder man kann seine eigenen Karten kreieren.

Ereigniskarten

Ereigniskarten müssen sofort gespielt werden, wenn sie gezogen werden.

Effektkarten

Effektkarten sind ähnlich wie Ereigniskarten, außer daß der Spieler, der sie auf der Hand hat, bestimmt ob und wann er sie spielt und manchmal auch für oder gegen wen. Effektkarten können sofort gespielt werden, wenn sie gezogen werden, oder auf die Hand genommen werden. Sie können aus der Hand jederzeit gespielt werden, wenn es angebracht ist (sie sind als Strategiekarten oder Schlachtkarten gekennzeichnet). Strategiekarten können grundsätzlich immer gespielt werden, Schlachtkarten nur dann, wenn der Spieler mit eigenen Einheiten an einer taktischen Schlacht beteiligt ist.

Innovationskarten

Innovationskarten stellen die verschiedenen taktischen Innovationen dar, die während der napoleonischen Zeit erfunden, entwickelt und perfektioniert wurden. Wenn ein Spieler eine Innovationskarte besitzt, legt er sie offen vor sich auf den Tisch, so daß alle sehen können, welchen Vorteil er genießt. Seine Truppen profitieren von diesem Vorteil. Innovationskarten werden unterschiedlich behandelt, je nachdem ob die Spieler ein „historisches“ oder ein „unhistorisches“ Spiel spielen.

Historisch

In einem historischen Spiel werden die Innovationskarten nicht in den Stapel eingemischt, sondern den jeweiligen Nationen direkt zugeteilt, die auf den Karten aufgeführt sind.

Diese Nationen profitieren von den Innovationen nur während der auf den Karten genannten Zeiten. Daher kommen manche Innovationen nur abhängig vom gerade aktuellen Datum zur Geltung oder verlieren diese, je nach Szenario oder Spielfortschritt. Nicht wirksame Innovationskarten werden zur Seite gelegt (sie gehören nicht in den Kartenstapel).

Unhistorisch

In unhistorischen Spielen können die Spieler trotzdem die historischen Regeln für Innovationskarten anwenden, wenn sie das möchten und sich vorher darauf einigen. Ansonsten werden diese Karten mit den anderen zusammen gemischt und können von jeder Nation gezogen und benutzt werden, egal, welche Nationen auf den Karten aufgeführt sind. So kommt ein weiteres und anderes historisches Gefühl ins Spiel.

Wenn sie gezogen werden, können sie auf die Hand genommen werden, bis der Spieler sie spielen möchte. Jede für den Spieler neue Innovation kostet den Spieler 10 PP, bevor er sie vor sich auslegen kann und somit „besitzt“. Es bringt keinen weiteren Vorteil, dieselbe Innovation mehrmals zu besitzen.

Zermürbung in Spanien und Russland

In spanische oder russische Heimatlandregionen eindringende Feindarmeen müssen vor jeder Produktionsphase (also alle drei Monate) einen „Zermürbungswurf“ machen. Das spiegelt die Probleme durch Nachzügler, Deserteure, Schwäche durch Hunger, Durst und Krankheit wider ebenso wie feindselige Aktionen der einheimischen Bevölkerung. Diese Länder waren hartes Pflaster für Feldzüge und das Volk dieser Nationen war besonders grausam gegenüber fremden Eindringlingen. Für jede Armeeeinheit (Infanterie, Kavallerie und Artillerie) muß gewürfelt werden. Bei einer „1“ ist die Einheit eliminiert. In Russland sind Eindringlinge vor der Produktionsphase nach Dezember bei „1“ oder „2“ eliminiert (auf Grund der besonders harten Winter).

Gewaltmarsch

Infanterie und Artillerie können einen „Gewaltmarsch“ auf dem Spielplan machen. Im Falle der geglückten Durchführung können sie während ihrer Bewegung eine Region weiter ziehen als üblich. Für jede Einheit, die einen Gewaltmarsch machen soll, muß der Spieler 2 Würfel werfen. Bei „9“ oder höher wird der Gewaltmarsch bewältigt und die Einheit kann noch eine Region weiter ziehen. Bei „5“ oder weniger wird die Einheit aber auf Grund von Erschöpfung und schlechter Organisation eliminiert. Bei „6“, „7“ oder „8“ klappt der Gewaltmarsch nicht, es gibt aber auch keine negativen Konsequenzen.

Bei Anwendung dieser Regel gibt die Innovationskarte „Advanced Mobility and Foraging“ (Fortschrittliche Mobilität und Versorgung) ihrem Besitzer einen Modifikator von +2 beim Gewaltmarsch anstatt ihres üblichen Effekts.

Kleine Seestreitkräfte

Portugal, Holland, Dänemark und Schweden verfügten in der Napoleonischen Ära über relativ große Seestreitkräfte. Falls sie Teil einer Spielernation werden, sei es durch Diplomatische Offensive oder durch Annexion, wird kostenlos ein Marinegeschwader in ein benachbartes Seegebiet platziert. Falls ein Spieler versucht, eine dieser Nationen zu annektieren und diese widersetzt sich dem Versuch, kommt dieses kostenlose Marinegeschwader der Nation zu Gute, die auch die Kontrolle über die Truppen dieser Nation erhält (s. Annexion). Wer zu Beginn eines Szenarios bereits eine dieser Nationen unter seiner Kontrolle hat, erhält dafür aber kein kostenloses Marinegeschwader.

Kleine Nationen mit mehreren Regionen

Die folgenden Kombinationen aus zwei Regionen werden als eine Nation behandelt, falls beide zu Beginn eines Szenarios neutral sind, also keinem Spieler gehören. Falls eine der beiden jeweiligen Regionen von Truppen besetzt wird oder einer Großen Nation „einverleibt“ wird, würfelt man für zweimal so viele Truppen und setzt diese in beide oder eine beider Regionen.

- 1) Dänemark und Norwegen
- 2) Schweden und Finnland
- 3) Sizilien und Neapel

Sturmangriff als Gegenangriff

Jede Kavallerie, die noch nicht beide ihrer Kampffaktionen benutzt hat, kann als Gegenangriff noch in derselben Runde einen Sturmangriff gegen gegnerische Infanterie oder Kavallerie machen, die ihrerseits einen Sturmangriff auf Einheiten in derselben Kampfzone wie die Kavallerie durchführt. Das geschieht unmittelbar nachdem dem Sturmangriff der feindlichen Infanterie bzw. nach dem ersten Sturmangriff der feindlichen Kavallerie (d. h. auf jeden Fall vor deren zweitem Sturmangriff, falls sie den hat). Bei einem solchen Gegenangriff erhält die Kavallerie einen Modifikator von +1, zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikatoren. Kavallerie, die noch einen Gegenangriff machen kann, sollte seitwärts gedreht werden, um dies kenntlich zu machen. Bei einem Gegenangriff auf Infanterie kann diese sich nicht mehr zur Quadratformation organisieren. Pro Runde ist jeder Kavallerie nur ein Gegenangriff möglich, egal ob sie nur noch eine oder sogar beide Kampffaktionen zur Verfügung hat.

Reihenfolge in der Schlacht

Eine wichtige Aufgabe der Kavallerie bestand darin, als Vorhut der Armee das Gelände auszukundschaften und die gegnerische Armee zu lokalisieren. Gleichzeitig mußte sie dafür sorgen, daß genau das der feindlichen Armee nicht gelang. Eine erfolgreiche Durchführung dieser Aufträge verschaffte der Seite mit der besseren Aufklärung einen großen Vorteil. Die Anführer waren dann nämlich in der Lage, den Gegner anzugreifen bevor dieser wußte, wie ihm geschah. Gute Aufklärungsarbeit und entschlossenes Handeln des Kommandanten gaben der angreifenden Armee die Initiative und damit einen großen Vorteil.

Wenn zwei Armeen in einer Region zu einer Schlacht aufeinander stoßen, wird vor der Schlachtaufstellung um die Schlachtreihenfolge gewürfelt. Beide Seiten werfen zwei Würfel und berücksichtigen folgende Modifikatoren:

+1 für jede Kavallerie und Irreguläre Kavallerie (nicht aber für Schwere Kavallerie) im Kampf

+2 für jeden Anführer im Kampf

+1 für jede Leichte Infanterie im Kampf

+3 für die Nation, die die Innovationskarte "Superior Light Kavallerie" (Überlegene Leichte Kavallerie) hat (anstatt ihres üblichen Effekts)

Falls der Vergleich insgesamt einen Gleichstand ergibt oder eine Differenz von 1, findet der Schlachtaufbau wie sonst auch mit einem Sichtschutz statt (so daß keiner die gegnerische Aufstellung sieht). Falls eine Seite beim Vergleich aber mit einer Differenz von 2 – 7 siegt, muß der Gegner seine Schlachtlinien zuerst und offen aufbauen, so daß der Sieger des Vergleichs dabei zusieht. Der Sieger zieht auch immer als erster, unabhängig davon, wer der Angreifer ist.

Falls eine Seite den Vergleich mit 8 oder mehr gewinnt (Völliger Überraschungsangriff), muß die andere Seite zuerst und offen ihre Schlachtlinien aufstellen, der Gewinner zieht zuerst UND alle Einheiten des Gewinners haben in der ersten Kampfrunde eine zusätzliche Kampffaktion. Das bedeutet beispielsweise, daß Kavallerie sich bewegen kann und dann noch zweimal angreifen, daß Artillerie zweimal feuern kann oder sich erst bewegen und dann feuern und Infanterie kann sich bewegen und dann noch feuern oder einen Sturmangriff machen.

Wenn diese Regel benutzt wird, hat die Innovationskarte "Superior Light Kavallerie" nicht den auf der Karte genannten Effekt, sondern zählt beim Vergleich „3“ hinzu, wie oben angegeben.

Verstärkung

Falls der aktive Spieler mit mehreren Armeegruppen von verschiedenen Regionen aus in die Schlacht zieht, können diese zu verschiedenen Zeitpunkten am Ort der Schlacht eintreffen und so nach und nach in die Schlacht eingreifen. Daher muß man die einzelnen Gruppen getrennt halten, um die Reihenfolge ihres Eintreffens zu bestimmen. Der Spieler muß eine Gruppe als „Hauptgruppe“ wählen, diese beginnt die Schlacht. Alle anderen Gruppen müssen auf der folgenden Tabelle mit je einem Würfel ermitteln, wann sie eintreffen.

<u>Würfelergebnis</u>	<u>Auswirkung</u>
1	Eintreffen in der Reservezone zu Beginn von Runde 3
2	Eintreffen in der Reservezone zu Beginn von Runde 2
3	Eintreffen in der Reservezone zu Beginn von Runde 1
4 – 6	Eintreffen zusammen mit der Haupttruppe

Bei dieser Regel gibt die Innovationskarte „Corps d' Armee“ (Armeekorps) dem Besitzer einen Modifikator von +1 beim Würfelwurf.

Gelände

Geländeeigenschaften spielten eine wichtige Rolle bei der Entscheidung eines Kommandanten, in einem ganz bestimmten Gebiet zu kämpfen. Wellington beschloß, sich bei Waterloo zu verteidigen auf Grund des dortigen Geländes. Selbst angreifende Armeen wählten örtliche Geländevorteile, um Teile ihrer Schlachtlinie dort fest zu „verankern“.

Nachdem Schlachtreihenfolge und Verstärkung geprüft wurden, können beide Spieler durch würfeln bestimmen, welche Geländevorteile sie in ihrer in drei Kampfzonen gestaffelten Schlachtlinie nutzen können. Beide Spieler würfeln mit je zwei Würfeln auf beiden folgenden Tabellen. Die

erste bestimmt, wie viele Geländeeinheiten er plazieren kann und die zweite, welche das sind. Die Geländeeigenschaften können in jeder beliebigen der drei Kampfzonen der Schlachtlinie eines Spielers plaziert werden, pro Kampfzone allerdings nur eine.

Besonderes Gelände

1-5	Kein besonderes Gelände
6-8	Eine besondere Geländeart
9-10	Zwei besondere Geländearten
11-12	Drei besondere Geländearten

<u>Geländeart</u>	<u>Auswirkung</u>
2 Fluß* hinter gesamter eigener Armee	+2 bei Verfolgung falls der Spieler die Schlacht verliert
3 - 4 Bach	-1 bei Kavalleriesturmangriff dorthin
5 - 6 Wald	-1 um dorthin oder dort heraus zu feuern; -2 bei Kavalleriesturmangriff dorthin oder von dort aus
7-8 Hügel / Kamm	-1 für Sturmangriff dorthin; +1 bei Artilleriefeuer von dort aus
9-11 Dorf / Stadt	-1 um dorthin oder von dort aus zu feuern; -1 bei Sturmangriff dorthin
12 Fluß* vor gesamter eigener Armee	Keinerlei Sturmangriffe; Keinerlei Verfolgung

* Der Fluß wird zwar nur in eine Kampfzone plaziert, betrifft aber in seiner Auswirkung als Ausnahme zur Regel alle drei Kampfzonen.

Neue Einheiten



Leichte Infanterie wird durch normale Infanteriefiguren dargestellt, unter die ein Marker "Light Infantry" (Leichte Infanterie) gelegt wird.

Leichte Infanterie

Kosten: 7

Bewegung: 1

Kampfaktionen: 1

Angriffe: Feuern oder Sturmangriff

Besonderheit: Verhält sich wie Infanterie mit folgenden Abweichungen:

Besonderheit: +1 beim Trefferwurf beim Feuern, -1 beim Trefferwurf bei Sturmangriff.

Besonderheit: -1 bei Ermittlung der Trefferwirkung beim Feuern.

Besonderheit: Wenn durch Feuern getroffen, werden sie nur in 33% aller Fälle getroffen (also nur bei 1 oder 2).

Besonderheit: +1 bei allen Sturmangriffen in Wäldern oder Dörfern und Städten (anstatt normalerweise -1).

Besonderheit: Kein Nachteil beim Feuern aus Wäldern oder Dörfern und Städten heraus.

Besonderheit: Kann Sturmangriff durch feindliche Infanterie vermeiden, genau wie Kavallerie.

Leichte Infanterie bestand aus einigermaßen unabhängigen Individuen, die in sehr lockeren Verbänden (mit Abständen von 4 Metern oder mehr zwischen den einzelnen Leuten) noch vor der eigentlichen Schlachtlinie operierte, um den Feind mit Musketenfeuer zu behelligen. (Manche benutzten sogar schon richtige Gewehre, um besser zielen zu können.) Die Leichte Infanterie feuerte auf das große Ziel drauf los, welches die geschlossenen Formationen der normalen gegnerischen Infanterie bildete, während sie selbst weit auseinander gezogen war und jede mögliche Deckung im Gelände suchte. Der Gegner feuerte dann Salve

auf Salve mit nur geringer Wirkung oder stürmte sogar mit aufgepflanztem Bajonett vorwärts, aber die Leichte Infanterie suchte Deckung vor den Salven und fiel vor den Sturmangriffen hinter die eigenen Linien zurück, nur um kurz darauf erneut aufzutauchen. Diese Sticheleien sollten den Feind verwirren, frustrieren und in Panik versetzen, noch bevor der eigentliche Angriff durch formierte Infanterie oder Kavallerie erfolgte. Die einzige Lösung für den Gegner war es, entweder die Heckenschützen der eigenen Leichten Kavallerie einzusetzen oder zu versuchen, die lose organisierten Plagegeister durch eine Kavallerieattacke zu zerstückeln. Alle Großen Nationen hatten Einheiten aus Gewehr- und Heckenschützen. Viele führten allerdings nur Lippenbekenntnisse beim Einsatz von Heckenschützen in großem Maße wie beim französischen Vorbild. Die Leichte Infanterie in diesem Spiel spiegelt den Einsatz großer Truppenteile als Heckenschützen wider, und nicht nur solcher Truppen, die offiziell als Leichte Infanterie bezeichnet aber als traditionelle Infanterie eingesetzt wurden oder kleiner Einheiten von Gewehrschützen, die wenig Einfluß auf den Ausgang einer Schlacht hatten.



Berittene Artillerie wird durch normale Artilleriefiguren dargestellt, unter die ein Marker "Horse Artillery" (Berittene Artillerie) gelegt wird.

Berittene Artillerie

Kosten: 14

Bewegung: 2

Kampfaktionen: 2

Angriffe: Feuern

Besonderheit: Verhält sich wie Artillerie mit folgenden Abweichungen:

Besonderheit: -1 bei allen Angriffswürfen.

Besonderheit: Hat zwei Kampffaktionen, kann in einer Kampfrunde aber nicht zweimal feuern.

Berittene Artillerie wurde in der napoleonischen Zeit üblich. Die meisten Nationen setzten sie jedoch nur „tröpfchenweise“ ein anstatt sie zu größeren Verbänden zusammenzuführen. Die Berittene Artillerie in diesem Spiel stellt nicht nur die klassische Berittene Artillerie dar, sondern die Fähigkeit und Absicht einer Nation, mobile Artillerie auf dem Schlachtfeld in großem Maße einzusetzen und zu koordinieren.

Napoleon Regel

Eine Anführerfigur, mit der der französische Spieler in jedem Szenario anfängt, wird als Napoleon mit seinem Stab deklariert. Der Kaiser gewährt +2 (statt +1) bei allen Sturmangriffen von Einheiten in derselben Kampfzone wie er selbst und +1 bei allen Truppensammelversuchen (dabei muß er wie üblich in der Reservezone sein). Falls er eliminiert wird, verliert der französische Spieler den Krieg sofort (er bittet um Frieden).

STOP

Hier enden die Fortgeschrittenenregeln.