

**INHALT**

<b>0 EINLEITUNG</b>	<b>3</b>		
<b>1 SPIELMATERIAL</b>	<b>3</b>		
<b>2 SPIELSTEINE</b>	<b>3</b>		
2.1 EINHEITEN	3		
2.2 GENERÄLE	3		
2.3 MARKER	4		
<b>3 SPIELBRETT</b>	<b>4</b>		
3.1 Zonen	4		
3.2 DIE KONTROLLE ÜBER ZONEN	4		
<b>4 GLOSSAR</b>	<b>4</b>		
<b>5 RUNDENABFOLGE</b>	<b>6</b>		
5.1 Zwischenphase	6		
5.2 Aktivierungsphase	6		
5.3 Eroberungs- und Kapitulationsphase	6		
5.4 Siegermittlungsphase	6		
<b>6 KARTEN</b>	<b>7</b>		
6.1 Kartendecks	7		
6.2 Beschreibung der Karten	7		
6.3 Zuteilung der Karten	7		
6.4 Verwendung von Karten	8		
6.5 Auswärtige Kriege	8		
6.6 Schlachtkarten	8		
<b>7 ZWISCHENPHASE</b>	<b>8</b>		
7.1 Kriegserklärungsphase	8		
7.2 Handkartenphase	8		
7.3 Budget-Phase	8		
7.4 Diplomatiephase	10		
7.5 Bewegungsphase neutraler Großmächte	10		
7.6 Strategische Umgruppierungsphase	10		
<b>8 DIPLOMATIE</b>	<b>10</b>		
8.1 Status einer Nation	10		
8.2 Diplomatische Aktionen	11		
<b>9 AKTIVIERUNG</b>	<b>12</b>		
9.1 Allgemeine Regel	12		
9.2 AP in die Reserve legen	12		
<b>10 KOMMANDO</b>	<b>13</b>		
10.1 Kommando	13		
10.2 Hierarchie	13		
10.3 Generäle austauschen	13		
<b>11 STAPELN</b>	<b>13</b>		
<b>12 LAND-BEWEGUNG</b>	<b>13</b>		
12.1 Allgemeine Regel	13		
12.2 Formationen zusammenschließen	14		
12.3 Gewaltmärsche	14		
		12.4 ABFANGEN	14
		12.5 Entkommen	15
		12.6 Große Feldzüge	15
		<b>13 VERSORGUNG</b>	<b>15</b>
		13.1 Versorgung überprüfen	15
		13.2 Versorgungsquellen	15
		13.3 Versorgungslinien	15
		13.4 Depots	16
		13.5 Auswirkungen fehlender Versorgung	16
		13.6 Abnutzungstests	16
		<b>14 SCHLACHT</b>	<b>17</b>
		14.1 Rückmärsche	17
		14.2 Berechnung des Stärkeverhältnisses	17
		14.3 Stufe der Schlacht	17
		14.4 Berechnung der Kampfmoral der Formationen	17
		14.5 Kampf-Modifikationen	18
		14.6 Das Abwickeln einer Schlacht	18
		14.7 Verwundung von Generälen	18
		14.8 Ergebnisse einer Schlacht	18
		14.9 Demoralisierung	19
		14.9.4 Dauer der Auswirkungen von Demoralisierung	19
		14.10 Rückzug der unterlegenen Seite	19
		14.11 Formationen aus zwei Armeen	19
		<b>15 FESTUNGEN UND BELAGERUNGEN</b>	<b>20</b>
		15.1 Festungen	20
		15.2 Belagerung beginnen	20
		15.3 Belagerung aufheben	20
		15.4 Abwickeln eines Belagerungsangriffs	20
		15.5 Folgen	20
		<b>16 WETTER</b>	<b>21</b>
		<b>17 SEE-REGELN</b>	<b>21</b>
		17.1 Aktivierung	21
		17.2 See-Bewegung	21
		17.3 Seeschlachten	22
		<b>18 EROBERUNG</b>	<b>23</b>
		18.1 Eroberung von Nebenmächten	23
		18.2 EROBERUNG VON GROSSMÄCHTEN	23
		<b>19 SPIELSIEG</b>	<b>24</b>
		<b>ANMERKUNGEN DES AUTORS</b>	<b>25</b>
		<b>SZENARIEN</b>	<b>26</b>
		20.1 Einführungsszenario: 1815 oder die hundert Tage	26
		20.2 Die vollständige Kampagne 1805-1814	26
		20.3 Kampagne 1809-1814	28
		<b>BEISPIEL</b>	<b>29</b>
		<b>SPIELRUNDENABLAUF</b>	<b>36</b>

# 0 EINLEITUNG

Dieses Spiel kann von zwei Spielern gespielt werden. Der französische Spieler (als Napoleon Bonaparte) hat das Ziel, seine Dynastie sicher zu etablieren und zugleich die Errungenschaften (sowohl intern als auch extern) der Revolution zu bewahren; ihm gegenüber steht die Koalition, die angeführt von Großbritannien versucht, Frankreich in den Zustand von 1789 zurückzubringen.

# 1 SPIELMATERIAL

Das Spiel enthält:

- ein Spielbrett 96,5 × 68 cm,
- zwei Stanzbögen mit Spielsteinen aus Papier,
- Spielhilfen,
- ein Regelheft (inklusive Szenario-Beschreibungen),
- 110 Karten,
- zwei sechsseitige Würfel

# 2 SPIELSTEINE

## 2.1 EINHEITEN

**Kampfseinheiten:** Diese Einheiten repräsentieren die Korps der Mächte.

Jedes Korps hat:

- einen Kampfwert, der der Anzahl an Verlust-Steps entspricht
- einen Moral-Wert
- eine Bewegungsreichweite



Einige Korps haben einen (möglicherweise zwei) Stern(e). Diese Korps werden Elite-Korps genannt; sie können einen Bonus im Kampf erhalten.



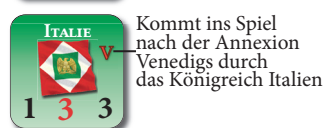
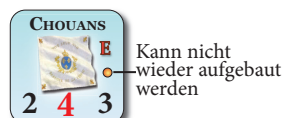
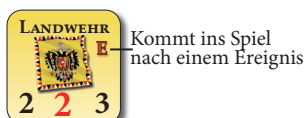
Zumeist repräsentieren Korps Infanterieeinheiten; einige Reserve-Kavalleriekorps sind jedoch auch im Spiel vorgesehen; diese Einheiten werden durch den Buchstaben C gekennzeichnet.



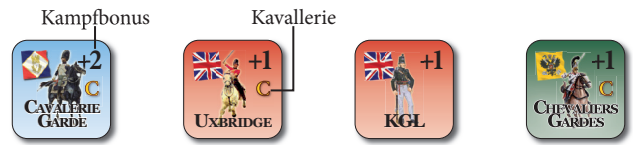
Einige Korps (Milizeinheiten, Guerilla und Nationalgarde-Einheiten) können das Gebiet ihrer Nation nicht verlassen. Wenn sie dazu gezwungen werden, werden sie sofort eliminiert. Ihre Bewegungsreichweite befindet sich in einer orangefarbenen Box.



Der Buchstabe E auf einer Einheit bedeutet, dass die Einheit erst nach dem Ausspielen eines bestimmten Ereignisses ins Spiel kommt. Der Buchstabe V auf einer Einheit bedeutet, dass die Einheit nach der Annexion Venedigs durch das Königreich Italien ins Spiel kommt. 2P bedeutet, dass die Einheit ins Spiel kommt, wenn Polen eine zweite Provinz enthält. Ein Punkt zeigt an, dass die Einheiten nicht wieder aufgebaut werden kann.



**Besondere Einheiten:** Diese Einheiten kommen nur durch Ereigniskarten ins Spiel und werden ausschließlich bei Armeen, die versorgt sind, platziert. Sie haben keinen Kampfwert, aber sie haben einen Verlust-Step und geben einen Bonus im Kampf.



Eine besondere Einheit wird eliminiert, wenn alle Kampfseinheiten der Formation, bei der sie platziert ist, eliminiert wurden oder wenn sie einen Verlust im Verlauf einer Schlacht absorbiert, in der ihr Bonus verwendet wurde.

**Depots:** Depots ermöglichen es, die Versorgungslinien zu verlängern, Abnutzung zu verringern und Festungen zu verstärken.

Die Spielsteine haben zwei Seiten, fest und mobil.



**Feste Depots haben einen halben Punkt als Kampfwert in der Verteidigung, wenn sie sich alleine in einem Gebiet befinden. In diesem Fall werden sie zerstört, wenn sie den Kampf verlieren.**

Mobile Depots werden zerstört, wenn sie sich alleine in einer feindlich kontrollierten Zone befinden.

Depots sind keine Kampfseinheiten und haben keine Stufen, die sie verlieren könnten.

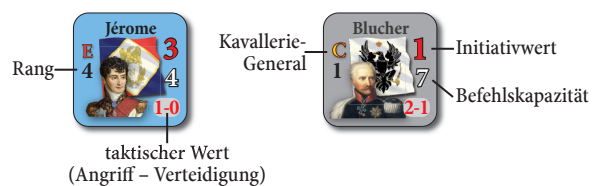
**Flotten:** Jeder Marinespielstein repräsentiert eine Flotte und hat nur einen Verlust-Step. Auf der Vorderseite befindet sich nur die Fahne der Nation, der Initiativwert und die Bewegungsreichweite. Auf der Rückseite ist der taktische Wert der Flotte und der Name des Admirals angegeben.

Einige Flotten sind in ihrer Bewegung eingeschränkt (können sich nur in einigen Zonen bewegen): Ihr Bewegungswert ist mit einem Kreis unterlegt.



## 2.2 GENERÄLE

**Die Generäle:** Jeder Spielstein repräsentiert einen berühmten General der napoleonischen Epoche. Jeder General hat einen Initiativwert, eine Befehlskapazität (das bedeutet die Anzahl an Steps, die er aktivieren kann), einen taktischen Wert (im Angriff und in der Verteidigung) und einen Rang in der Hierarchie der Armee.



Einige Generäle haben auf der Rückseite ihres Spielsteins ein Datum, das angibt, wann sie ins Spiel kommen, oder den Namen eines Ereignisses, das zulässt, dass sie ins Spiel kommen, oder den Namen eines anderen Generals, der entfernt werden muss, bevor sie ins Spiel kommen.

Zum Beispiel: Braunschweig wird aus dem Spiel genommen, wenn Blücher zur Verfügung steht (1809).



Ein General ohne Einheiten wird sofort in die Reserve gelegt und steht bis zur nächsten Budget-Phase nicht zur Verfügung.

## 2.3 MARKER



**Armeemarkers:** Einige Nationen haben einen **Armeemarkers**, der dem General, mit dem sich der Marker in einem Stapel befindet, einen Vorteil gibt. Frankreich hat zwei Armeen, Österreich, Russland, Preußen, das Osmanische Reich und Großbritannien haben jeweils nur einen Armee-Marker.



Kontrolle  
(vergleiche 3.2)



Nationales  
Gebiet



Protectorat



Allianz  
(vergleiche 8.1.2)



Runde



Jahr



Siegpunkte



Eskalation



unversorgt  
(vergleiche 13.4)



demoralisiert  
(vergleiche 14.9)



unbesetzte  
Festung  
(vergleiche 15.5)



Belagerung  
(vergleiche 15.3)



Erinnerung an ein Ereignis  
(vergleiche 6.2)



Vorrat an Aktivierungspunkten  
(einer pro Seite)  
(vergleiche 9.2)

## 3 SPIELBRETT

### 3.1 ZONEN

Die Zonen regeln die Bewegungen auf dem Spielbrett. Es gibt unterschiedliche Arten von Zonen; sie können darüber hinaus weitere Informationen bieten:

**Hauptstadt:** Eine Zone mit einer roten Stadt ist eine Hauptstadt entweder einer Großmacht (Großbuchstaben) oder einer Nebenmacht.

**Festung:** Die Stadt der Zone ist befestigt. Es gibt nur zwei Stufen von Befestigung: Festung und Zitadelle (Gibraltar, Mantua, Konstantinopel).



festung



Hauptstadt  
-Festung



Hauptstadt  
-Zitadelle



Zitadelle

**Schlüssel:** Diese Zonen haben ein ★ Symbol. Für jede solche Zone darf ein Spieler jeden Spielzug eine Karte auf seine Hand nehmen. Bestimmte Zonen geben nur einer Seite einen Vorteil.

**Hafen:** Eine Zone mit einem Anker-Symbol ist ein Hafen. In einem Hafen können maximal drei Flotten liegen.

**Meereszone:** Diese Zonen regeln die Seebewegung.

**Grenzen:** Es gibt unterschiedliche Arten von Grenzen auf der Karte.



**Großmacht:** Hier wird eine rote Linie verwendet..



**Nebenmacht:** Hier wird eine dicke schwarze Linie verwendet.



**Provinzen einer Großmacht:** Diese Grenzen sind schwarz.



**Andere Zonen:** Diese Grenzen werden durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet.

Auf dem Spielbrett wird auch der diplomatische Status der kleineren Länder für das 1805 beginnende Szenario angezeigt.

### 3.2 DIE KONTROLLE ÜBER ZONEN

Jede Zone wird entweder von einem Spieler kontrolliert oder steht beiden Spielern offen. Eine Zone, die weder eine Festung noch einen Hafen noch eine Stadt noch feindliche Einheiten enthält, ist stets für alle offen und hat nie einen Kontrollmarker.

Bei Spielbeginn kontrolliert jeder Spieler die Zonen des Nationalgebiets und die seiner Verbündeten (sowohl kleinerer Mächte als auch der Großmächte).

Um eine feindliche Zone (nicht eine Zone, die allen offen steht) zu kontrollieren, dürfen sich keine feindlichen Formationen in der Zone befinden UND

- die feindliche Festung wurde erobert, unabhängig davon, ob sie reaktiviert wurde oder nicht (vergleiche 15.4) ODER
- eine Formation, die versorgt wird, befindet sich während der Eroberungsphase in der Zone, wobei dann eine Kontrollfahne in die Zone gelegt wird, ohne dass ein Bewegungspunkt ausgegeben werden muss ODER
- eine Kontrollfahne wurde in die Zone gelegt. Um eine Kontrollfahne in eine Zone ohne eine aktive Festung zu legen, muss eine Formation, die versorgt wird, einen Bewegungspunkt ausgeben oder eine Schlacht oder eine Belagerung gewonnen haben.

Während der Eroberungsphase entfernt man alle feindlichen Marker von Zonen, die von Einheiten besetzt sind, von deren Seite die Zone ursprünglich kontrolliert wurde.

**Beispiel:** Frankreich hat einen Kontrollmarker nach Berlin gelegt. Am Ende der Runde nimmt eine russische Einheit Berlin ein, gibt aber nicht den Bewegungspunkt aus, um den französischen Marker zu entfernen. Dieser Marker wird in der folgenden Eroberungsphase automatisch entfernt.

Nur kontrollierte Zonen, die versorgt werden, zählen für den Sieg, Eroberung oder Eskalation.

Um eine Seezone zu kontrollieren, dürfen sich nur Flotten einer Seite in der betreffenden Zone befinden.

## 4 GLOSSAR

Dieses Glossar enthält alle Begriffe, die auf den folgenden Seiten verwendet werden.

**Abnutzung:** Einheiten, die nicht versorgt sind und aktiviert werden oder einen Gewaltmarsch durchführen oder bei schlechtem Wetter aktiviert werden, nehmen Abnutzung hin, wodurch sie Steps verlieren können.

**Aktiver Spieler:** der Spieler, der eine Aktion in einer Aktivierungsrunde während seines Zuges durchführt. Sein Gegenspieler wird „der inaktive Spieler“ genannt.



**Aktivierungspunkte (AP):** die Zahl oben auf einer Karte, die verwendet wird, um Formationen zu bewegen oder diplomatische Aktionen zu starten.

**Armee:** Ein General und ein Armeemarker bilden eine Armee. Eine Armee kann bis zu drei Generäle enthalten, die dem General, der die Armee kommandiert, untergeordnet sind.

Eine Armee erhält einen Belagerungsbonus, sowie einen Bonus für das Überqueren von Flüssen ohne Brücken während einer Schlacht (eine intrinsische Pionier-Fähigkeit).

**Ein General, der eine Armee kommandiert, kann eine Formation einer angrenzenden Zone aktivieren, damit sie sich seiner Armee anschließt.** Rückmärsche sind einfacher für die Einheiten einer Armee.

Bis zu zwei Armeen können sich in einer Zone befinden.

Einheiten in einer Armee werden auf die entsprechende Armeebox auf dem Spielbrett zusammen mit den untergebenen Generälen gelegt. **Das Reserve-Kavalleriekorps und die besonderen Einheiten können nur mit einer Armee zusammen gelegt werden.**

Ein **Armeemarker** ohne Kampfeinheiten wird aus dem Spiel entfernt und kann wieder hergestellt werden.

**Auswärtige Kriege:** Eine Ereignis-Karte, die einen Krieg mit einer nicht auf der Karte befindlichen Nation beginnt und bewirkt, dass Einheiten aus dem Spiel entfernt werden und in dem entsprechenden Feld platziert werden müssen.

**Befehlswert:** die Anzahl der Steps, die ein General befehlen kann. Diese Zahl wird verdoppelt, wenn sich der General in einer Armee befindet.

**Befreiungskrieg:** Spanien tritt in einen Befreiungskrieg ein, wenn der Koalitionsspieler die Karte *Dos de Mayo (22C)* spielt.

**Belagerung:** Der Angriff auf eine Festung ist eine Belagerung. Eine Belagerung ist der einzige Weg, um die Kontrolle über eine Festung und die zugehörige Zone zu erhalten.

**Brüche:** Brüche werden zur nächsten ganzen Zahl gerundet; 0,5 wird aufgerundet.

**Deck:** Alle Karten einer Seite stellen deren Kartendeck dar.

**Einheit:** Eine Einheit stellt ein Armee-Korps dar und ein Marinespielstein eine Flotte.

**Eskalation:** Eskalation repräsentiert die mehr und mehr bedingungslose Opposition der europäischen Mächte gegenüber Frankreich. Sobald das Eskalationsniveau 15 Punkte erreicht hat, werden die Karten der „*Bestrafungsperiode*“ jeder Seite zusammen mit den noch im Spiel befindlichen „epischen“ Karten, unabhängig davon, ob sie abgelegt oder gespielt wurden ins Deck gemischt und das neue Kartendeck wird in der nächsten Zwischenphase verwendet.

**Formation:** Zu Land ist eine Formation entweder eine Kampfeinheit ohne einen General oder ein General und seine Einheiten oder eine Armee oder eine Gruppe von Armeen. Auf dem Meer, werden Geschwader Formationen genannt und bestehen aus bis zu drei Flotten.

**Gewaltmärsche:** Gewaltmärsche geben während einer Aktivierung zusätzliche Bewegungspunkte. Jedoch ist dann ein Abnutzungstest vor einer Schlacht erforderlich.

**Hafen-Blockade:** Eine Flotte kontrolliert die „Blockade“-Box vor einem feindlichen Hafen.

**Initiativwert:** Dieser Wert beeinflusst die Bewegungsfähigkeit und die Fähigkeit, abzufangen, zu entkommen und einen Rückmarsch durchzuführen. Gleichzeitig gibt der Initiativwert auch an, wie viele AP benötigt werden, um eine von diesem General kommandierte Formation zu aktivieren.

**Kavallerie-Überlegenheit:** Die Seite mit der größeren Anzahl an Kavallerie-Steps, d.h. Reserve-Kavallerie, spezielle Kavallerie-Einheiten (französische Kavallerie der Garde, russische Chevaliers Gardes und Uxbridge für Großbritannien) und Steps von Kavallerie-Generälen erhält Vorteile aus dieser Überlegenheit.

**Koalition:** die gegen Frankreich verbündeten Nationen.

**Kontinentalblockade:** Die Blockade ist in Kraft, wenn alle Häfen in Kontinentaleuropa von St. Petersburg bis Zara:

- Frankreich gehören
- einem Verbündeten oder einem erzwungenen Verbündeten Frankreichs gehören,
- oder einer Großmacht gehören, die zuvor besiegt wurde und jetzt neutral ist oder sich in einem erzwungen Frieden befindet. Nebenmächte haben dabei den gleichen Status wie die mit ihnen verbündete Großmacht.

Die Häfen von Spanien und von Portugal werden, wenn sich Spanien in einem Befreiungskrieg befindet, nicht berücksichtigt, solange Frankreich alle französischen und spanischen Provinzen entlang der französisch-spanischen Grenze kontrolliert.

Gibraltar wird für die Kontinentalsperre nie berücksichtigt. Kontinentaleuropa beinhaltet nicht die Inseln (Sizilien, Korsika, Sardinien), umfasst aber Kopenhagen.

**Kriegsnebel (optional):** Es ist nicht erlaubt, die Zusammensetzung feindlicher Stapel zu untersuchen. Nur der General der Formation oder eine sich alleine in einer Zone befindliche Einheit sind für den Feind sichtbar.

**Militärreform:** Österreich und Preußen können eine Militärreform durchführen. Voraussetzung ist entweder das Ausspielen bestimmter Karten (*Heiliges Römisches Reich (3C)*, *Scharnhorst (45C)* und *Landwehr (46C)*) oder **automatisch**, wenn die Großmacht zweimal besiegt wurde. Im letzteren Fall werden die mit **E** markierten Einheiten in der nächsten Budget-Phase in die Einheitenreserve gelegt.

**Nationalterritorium:** Dies ist das Gebiet, das jeder Großmacht am Anfang des Spiels gehört. Im Spielverlauf werden eroberte Provinzen dem Nationalterritorium hinzugefügt.

**Nebenmacht:** Alle Nationen sind Nebenmächte, mit Ausnahme von Frankreich, Großbritannien, Österreich, Russland, Preußen, Spanien und dem Osmanischen Reich, die Großmächte sind.

**Neutral:** Eine neutrale Nation befindet sich nicht im Krieg mit irgendeiner Nation der beiden Seiten. Eine neutrale Nation kann sich mit einem der beiden Spieler verbünden. Eine neutrale Nation nimmt nicht an der Kontinentalsperre teil, es sei denn, sie wurde zuvor von Frankreich besiegt.

**Protectorat:** Nebenmächte, die dauerhaft an Frankreich gebunden sind, und die nicht Ziel diplomatischer Aktionen der Koalition sein können, es sei denn, es wird ein Ereignis gespielt. Durch die Errichtung eines Protectorats erhält Frankreich mindestens einen Siegpunkt.

Die Nebenmächte, die ein Protectorat sein können, sind: Dänemark, Ägypten, Neapel, Portugal, Schweden, Sachsen, Polen, Rheinbund und Westfalen. Das Königreich Italien und die Schweiz sind bereits im Jahr 1805 Protectorate.

**Reserve:** Jede Großmacht hat eine Reserve, in der sich verfügbare Generäle und Einheiten, die in der Budget-Phase gebaut werden können, befinden. Der Spieler wählt immer frei aus, welchen seiner Generäle er aus der Reserve nimmt. Generäle können nicht außerhalb der Budget-Phase aus der Reserve genommen werden. In der Aktivierungsphase ist dies nur ausnahmsweise als Folge von Ereignissen möglich.



**Runde:** Jede Spielrunde besteht immer aus mindestens 6 Aktivierungsrunden, eine siebte Aktivierungsrunde kann gespielt werden, wenn das Ereignis *Winterfeldzug (16C)* gespielt wird.

**Schwieriges Gelände:** Jede Bewegung in eine solche Zone kostet 2 oder mehr Bewegungspunkte.

**Spielrunde:** Jede Runde umfasst einen Zeitraum von einem Jahr.

**Ständige Karte:** Bestimmte Länder (Frankreich, Großbritannien, Österreich und Russland, die beiden letzten von ihnen nur, wenn sie sich im Krieg befinden) haben jede Runde automatisch die gleiche Karte in ihrer Hand vorausgesetzt, sie kontrollieren ihre eigene Hauptstadt. Diese Karten werden niemals durch ein Ereignis aus der Hand eines Spielers entfernt.

**Verlust-Step (oder Step):** Eine Kampfeinheit hat ein oder zwei Verlust-Steps. Die Vorderseite der Einheit stellt die volle Stärke dar. Wenn die Einheit im Kampf einen Verlust erleidet, wird sie umgedreht. Wenn sie einen weiteren Verlust erleidet, wird sie eliminiert. Eine Einheit ohne Rückseite (einschließlich besonderer Einheiten) hat nur einen Verlust-Step. Diese Einheiten werden demzufolge nach dem ersten Verlust eliminiert. Wenn die Einheit nicht wieder aufgebaut werden kann, wird eine eliminierte Einheit nicht in die Reserve zurückgelegt.

**Strategische Umgruppierung:** Diese strategische Bewegung findet in der Zwischenphase statt und ermöglicht es Einheiten, sich über größere Entfernungen hinweg zu bewegen.

**Sieg:** Die Höhe des Sieges bestimmt, ob eine der beiden Seiten einen automatischen Sieg erringt. Wenn das Niveau 0 erreicht hat, erzielt die Koalition einen automatischen Sieg, und wenn es 20 erreicht, hat Frankreich sein Ziel erreicht.

## 5 RUNDENABFOLGE

Das Spiel dauert maximal zehn Runden, die jeweils ein Jahr darstellen. Jede Runde hat eine Zwischenphase, die hauptsächlich aus der Budget-Phase und der Diplomatiephase besteht. Darauf folgt eine Aktivierungsphase, die aus sechs Aktivierungsrunden besteht (sieben, wenn das *Winterfeldzug*-Ereignis (16C) gespielt wird). Die fünfte Aktivierungsrunde ist eine Runde mit schlechtem Wetter und die sechste und siebte Runde stellen den Winter dar. Das Jahr 1805 beginnt mit der zweiten Aktivierungsrunde.

### 5.1 ZWISCHENPHASE

#### 5.1.1 Kriegserklärungsphase

Jeder Spieler, erst die Koalition dann Frankreich, kann anderen Mächten den Krieg erklären.

**Die Invasion eines anderen Landes ist in einer Runde nicht erlaubt, wenn nicht zuvor an dieser Stelle der Krieg erklärt wurde.**

#### 5.1.2 Handkartenphase

Wenn neue Karten gezogen werden, kann jeder Spieler einige oder alle Karten in seiner Hand auf den Ablagestapel legen oder sie auf der Hand behalten.

Jeder Spieler überprüft auf der Kartenzuteilungstabelle, wie viele Karten er auf der Hand halten kann. Kriegserklärungen beeinflussen die Anzahl der Karten, die einem Spieler zur Verfügung stehen. Nachdem ein Spieler die ihm zustehenden ständigen Karten erhalten hat, zieht er dann eine entsprechende Anzahl an Karten vom Zugstapel, um seine Hand aufzufüllen.

#### 5.1.3 Budget-Phase

Die Spieler erhalten ihre Ressourcen-Punkte und geben sie aus. Es ist nicht möglich, Ressourcen-Punkte für spätere Runden aufzusparen.

#### 5.1.4 Diplomatiephase

Jeder Spieler, beginnend mit der Koalition und gefolgt von Frankreich, kann maximal zwei Karten aus seiner Hand in dieser Phase verwenden. Jede Karte ermöglicht es einem Spieler:

- eine diplomatische Aktion gegen Nebenmächte oder neutrale Großmächte durchzuführen;
- ein Protektorat über eine Verbündete Nebenmacht zu errichten (nur Frankreich *vergleiche* 8.1.5);
- einen auswärtigen Krieg zu beenden (nur die Koalition, *vergleiche* 6.5);
- oder ein bestimmtes Ereignis auszuspielen.

#### 5.1.5 Bewegungsphase für neutrale Großmächte

Die Spieler können die Formationen neutraler oder in einer erzwungenen Allianz oder in einem erzwungenen Frieden befindlicher Großmächte bewegen. Solche Formationen können aber keine Gewaltmärsche durchführen.

#### 5.1.6 Strategische Umgruppierungsphase

Die Spieler können ihre Einheiten über größere Distanzen bewegen, solange sie bestimmte Bedingungen beachten. Die Reihenfolge ist dabei wie folgt: Osmanisches Reich, Spanien, Preußen, Österreich, Russland, Großbritannien und Frankreich (*vergleiche* 7.6).

## 5.2 AKTIVIERUNGSPHASE

Jede Aktivierungsphase wird in sechs identische Aktivierungsrunden unterteilt. Jede Aktivierungsrunde ermöglicht es jeder Seite, eine Aktion auszuführen. Frankreich führt immer die erste Aktion in jede Aktivierungsrunde aus.

**In jeder Aktivierungsrunde, kann jede Seite:**

- eine Karte ausspielen und die Anzahl AP, die auf der Karte angegeben ist, verwenden;
- eine Karte als ein Ereignis ausspielen (es darf aber nicht mehr als ein auswärtiger Krieg pro Jahr ausgespielt werden) (*vergleiche* 6.5);
- eine ein AP Aktion durchführen, ohne eine Karte zu spielen;
- in dieser Runde passen;
- ein Protektorat über eine Nebenmacht errichten, bei der dies vom Status her möglich ist (nur Frankreich);
- in einer Winterrunde einen auswärtigen Krieg beenden;
- in beliebigen zwei Aktivierungsrunden eine diplomatische Aktion gegen eine Nebenmacht ausführen, indem eine Karte ausgespielt wird.

#### 5.2.1 Ende der Aktivierungsphase

Am Ende der Aktivierungsphase müssen belagerte Formationen einen letzten Belagerungstest hinnehmen. Anschließend müssen Formationen, die:

- nicht versorgt sind,
- oder belagert werden,
- oder demoralisiert sind

einen Abnutzungstest hinnehmen.

## 5.3 EROBERUNGS- UND KAPITULATIONSPHASE

Es wird bestimmt, ob Groß- und Nebenmächte kapitulieren oder erobert wurden.

Zerstörte Festungs- und Demoralisierungs-Marker werden entfernt, wenn dies möglich ist.

## 5.4 SIEGERMITTLUNGSPHASE

Die Siegbedingungen werden überprüft.

Aktivierungswert - Anzahl der verfügbaren Aktionspunkte

**Heiliges Russland**  
STÄNDIGE KARTE RUSSLAND

Kann nur gespielt werden, wenn mindestens 10 feindliche Kampf-Steps in Russland sind. Folgende Einheiten werden sofort platziert: 2. und 3. Miliz-Korps + General Tchigatchov + 11. und 12. Armee-Korps. 1 russische Formation wird aktiviert. Erlaubt das Spielen von **VERBRANNT E ERDE (40C)**.

DIPLOMATIE / AKTIVIERUNG

Spielphasen, in denen die Karte gespielt werden kann

Eskalation / Siegpunkte

**Der Triumph von Erfurt** ★

+2 ESK/+2 SP

Preußen und Österreich müssen besiegt sein. Der Rheinbund wird gegründet; Status: Protektorat. Von nun an zieht Frankreich +1 Karte. Erlaubt **napoleonisches Europa (45F)**.

DIPLOMATIE / AKTIVIERUNG

Silberner Stern:  
Das Ereignis darf nur 1x im Spiel gespielt werden; die Karte wird aber nicht entfernt

Kartennummer

**Vorteilhaftes Gelände** ★

Verteidigungs-Bonus: +1.

Schlachtkarte

Goldener Stern:  
Wird die Karte als Ereignis gespielt, wird sie aus dem Spiel entfernt

Wird für das Szenario 1809 aus dem Spiel entfernt

Titel in blau:  
Details finden sich auf der Spielhilfe

## 6 KARTEN

### 6.1 KARTENDECKS

Frankreich und die Koalition haben jeweils ihre eigenen Kartendecks. Jedes Deck ist in zwei Sets unterteilt: „*Episch*“ und die „*Bestrafungsperiode*“. Soweit das Szenario nicht anders lautende Anweisungen enthält, beginnen die Spieler mit den „*Epischen*“ Karten.

### 6.2 BESCHREIBUNG DER KARTEN

Jede Karte weist mindestens die folgenden Elemente auf:

- eine Kartennummer,
  - einen Aktivierungswert von 0 bis 3, der verwendet wird, um Formationen zu aktivieren, diplomatische Aktionen auszuführen ...
- Ausnahme:** Wenn die Koalition aus mindestens 5 Großmächten besteht (d. h. Großbritannien, Russland, Preußen, Österreich, Spanien und das Osmanische Reich) wird der Aktivierungswert der Koalitionskarten während der „*Bestrafungsperiode*“ um 1 erhöht – ausgenommen sind Schlachtkarten (SK), deren Wert unverändert bleibt. Der Marker „*Große Koalition*“ kann als Erinnerung verwendet werden.

- den Namen eines Ereignisses und dessen Beschreibung.

Wenn auf den Namen des Ereignisses ein goldener Stern ★ folgt, bedeutet dies, dass, wenn die Karte als Ereignis gespielt wird, sie dauerhaft aus dem Spiel entfernt wird und nicht in das Deck zurückkehrt. Wenn auf den Namen des Ereignisses ein silberner Stern ☆ folgt, kann das Ereignis nur einmal während des Spiels gespielt werden. Aber die Karte wird nicht entfernt und kann später für ihre AP verwendet werden.

Wenn der Name des Ereignisses blau ist, können zusätzliche Details in der Spielhilfe gefunden werden.

Man kann einen entsprechenden Marker auf den Rundenanzeiger legen als Erinnerung daran, dass ein Ereignis gespielt wurde.

Piège de Bayonne

- Einen Hinweis darauf, in welcher Phase des Spiels die Karte eingesetzt werden kann.
- Einige Karten enthalten auch noch weitere Hinweise:
- Die Abkürzung SK bedeutet, dass dies eine Schlacht-Karte ist, die einen Bonus in einer Schlacht gibt (siehe 6.6).
- Die Abkürzung AK (Auswärtiger Krieg) gibt an, dass dies ein Ereignis ist, das die betroffene Macht dazu zwingt, Einheiten aus

dem Spiel zu entfernen und sie in das entsprechende Feld auf der Karte zu legen (vergleiche 6.5).

- Einzelheiten zu Siegpunkten und Eskalation. Wenn eine entsprechende Karte als Ereignis gespielt wird, werden die Eskalation und Siegpunkte entsprechend verändert.
- Ein roter Punkt neben der Kartennummer bedeutet, dass die Karte für das Szenario 1809 aus dem Spiel entfernt wird.
- Die Bezeichnung „ständige Karte“: Eine ständige Karte ist zu Beginn jedes Zuges in der Kartenhandphase in der Hand des Spielers unter der Voraussetzung, dass das auf der Karte genannte Land zur Seite des Spielers gehört und seine Hauptstadt nicht vom Gegner kontrolliert wird.

**Beispiel:** Zu Beginn des Jahres 1813 ist Österreich in einem erzwungenen Bündnis mit Frankreich und die Grande Armée kontrolliert Moskau (Moscow). Die Koalition erhält somit nicht die ständigen Karten Österreichs und Russlands.

Nur die Koalition kann von den ständigen Karten Österreichs und Russlands profitieren, auch wenn es eine Allianz zwischen Österreich oder Russland und Frankreich gibt.

### 6.3 ZUTEILUNG DER KARTEN

Während der Handkartenphase, behält der Spieler die momentan in seiner Hand befindlichen Karten, oder wirft einige oder alle ab. Dann überprüft jeder Spieler die Kartenzuordnungstabelle, um die Anzahl der Karten, die er in der Hand haben kann, zu finden. Die Größe der Kartenhand eines Spielers hängt vom Besitz von Schlüssel-Zonen und von bestimmten Ereignissen ab.

Um eine Karte zu erhalten, muss eine Schlüssel-Zone (oder eine Gruppe von Schlüssel-Zonen) einer der Nationen in der eigenen Allianz gehören und darf nicht gemäß Abschnitt 3.2 vom Gegner kontrolliert werden.

Ein Spieler kann nicht von den Zonen einer Großmacht, die sich in einem erzwungenen Bündnis befindet (vergleiche 8.1.4), profitieren.

Bestimmte Schlüsselzonen, die ein Anrecht auf eine Karte geben, kommen nicht dem Eroberer zu gute, sondern entziehen dem Eigentümer den Nutzen der Karte.

**Beispiel:** Wenn Frankreich Berlin kontrolliert, verliert die Koalition das Recht auf eine Karte, aber daraus ergibt sich nicht eine zusätzliche Karte für Frankreich. Wenn allerdings die Koalition Mantoue besetzt, verliert Frankreich eine Karte und die Koalition erhält eine Karte.

Vorangehende Kriegserklärungen beeinflussen die Gesamtzahl der für einen Spieler verfügbaren Karten.

**Beispiel:** *Frankreich erklärt Preußen den Krieg im Jahre 1806, das dann der Koalition beitrifft, die während des Kartenziehens zwei zusätzliche Karten erhält. Die Koalition erhält diese Karten für die Schlüsselzonen von Preußen.*

Während der Handphase, ist die minimale Größe einer Kartenhand 6 Karten und die maximale Größe beträgt 10 Karten. Das Ereignis **Kriegsgräuuel** (52C) ermöglicht es der Koalition, diese Grenze zu überschreiten.

**Beispiel:** *Wenn die Koalition Londres, Lisbonne, Gibraltar + Malte und beide Sizilien kontrolliert, stünden ihr eigentlich nur vier Karten zu. Diese Zahl ist kleiner als das Minimum von 6, weshalb der Koalitionsspieler 6 Karten auf die Hand bekommt.*

Die Minima und Maxima spielen nach der Kartenzugphase keine Rolle mehr.

Der Spieler erhält die ständige Karte jeder alliierten Großmacht, wenn das Land, das auf der Karte angegeben ist zur Seite des Spielers gehört und seine Hauptstadt nicht vom Gegner kontrolliert wird. Dann zieht der Spieler genug Karten vom Zugstapel, um seine Hand aufzufüllen

## 6.4 VERWENDUNG VON KARTEN

Karten können in der Budget-Phase, der Diplomatiephase, der Aktivierungsphase oder der Eroberungsphase ausgespielt werden.


Jede Karte kann auf eine der folgenden Arten verwendet werden:

- um eine oder mehrere Formationen und/ oder Flotten zu aktivieren (*vergleiche 9*),
- als ein Ereignis,
- um eine Allianz zu erzwingen (*vergleiche 8.1.4*),
- um eine diplomatische Aktion zu versuchen (*vergleiche 8.2*),
- um ein Protektorat zu errichten (*vergleiche 8.1.5 – nur Frankreich*),
- um einen auswärtigen Krieg zu beenden (*vergleiche 6.5 – nur die Koalition*),
- um einen Abfang-Versuch zu starten (*vergleiche 12.3*).

Wenn eine Karte als Ereignis gespielt wird, können die AP nicht verwendet werden.

Wenn ein Ereignis den normalen Regeln widerspricht, hat die Karte Vorrang. Wenn zwei Ereignisse sich widersprechen, hat das zuletzt gespielte Ereignis Vorrang.

Gibt es nicht genug Formationen, um die Bedingungen eines Ereignisses zu erfüllen, muss der Spieler in der nächsten Budget-Phase entsprechend Einheiten bauen und dann abgeben, so dass das Ereignis zu diesem Zeitpunkt erfüllt ist.

Wenn eine Karte, die ausgespielt wurde, keinen goldenen Stern nach der Überschrift hat , wird sie in den Ablagestapel gelegt. Wenn der Zugstapel erschöpft ist oder die Karten der **Bestrafungsperiode** zur Verfügung stehen, werden die Karten im Ablagestapel sofort neu gemischt und zum Zugstapel hinzugefügt.

## 6.5 AUSWÄRTIGE KRIEGE

Die Kennzeichnung „AK“ auf einer Karte gibt an, dass ein auswärtiger Krieg ausbricht, wenn diese Karte als Ereignis gespielt wird.

Ein „AK“ bedeutet, dass die Einheiten, die auf der Karte für den auswärtigen Krieg angegeben sind, zusammen mit der Karte in die entsprechende Box auf dem Spielbrett gelegt werden. Der Koalitionsspieler kann immer auswählen, welche Einheiten betroffen sind.

Diese Einheiten können nicht ins Spiel zurückkehren, ehe der

Krieg nicht beendet wurde.

Ein auswärtiger Krieg endet durch den Einsatz einer Ereigniskarte oder, indem eine Operationskarte eines beliebigen Wertes in der Diplomatiephase oder in einer Winteraktivierungsrunde gespielt wurde. Der Spieler würfelt mit einem Würfel und addiert den Wert der ausgespielten Karte hinzu. Bei einem Ergebnis von 5 **oder mehr** wird der auswärtige Krieg beendet.

Wenn der auswärtige Krieg endet, wird die Karte des auswärtigen Kriegers **dauerhaft** aus dem Spiel genommen und die Einheiten kehren als Verstärkungen in der nächsten Budget-Phase ins Spiel zurück.

## 6.6 SCHLACHTKARTEN

Ereignisse mit dem Kennzeichen „SK“ geben einem Spieler einen Bonus in einer Schlacht. Solche Karten können nur einmal pro Schlacht in einer vom Spieler wählbaren Phase gespielt werden.

Im Verlauf einer Landschlacht kann jede Seite so viele Schlachtkarten ausspielen, wie ihr zur Verfügung stehen.

Im Verlauf einer Seeschlacht kann von jeder Seite nur eine einzige Schlachtkarte ausgespielt werden.

## 7 ZWISCHENPHASE

### 7.1 KRIEGSERKLÄRUNGSPHASE

Jeder Spieler, zuerst die Koalition dann Frankreich, erklären in dieser Phase neutralen Groß- oder Nebenmächten oder Großmächten nach einer erzwungenen Friedensperiode den Krieg.

**Es ist nicht möglich, einer Nation später im Verlauf der Runde den Krieg zu erklären – dies ist insbesondere nicht in der Aktivierungsphase möglich.**

Eine Kriegserklärung an eine Macht ist eine Kriegserklärung an alle ihre Verbündeten und Nebenmächte. Zusätzlich schließt sich die angegriffene Macht der anderen Seite an und ist nun mit ihr verbündet. Eine Nebenmacht, die nicht mit einer Großmacht verbündet war, wird ein Verbündeter Frankreichs oder Großbritanniens, wenn sie angegriffen wird.

Die Formationen einer Nebenmacht werden sofort in irgendeiner Zone ihres Territoriums auf dem Spielbrett aufgebaut, wenn diese Nation (oder die Großmacht, mit der sie verbündet ist) einer Seite beitrifft.

Die erste Kriegserklärung an eine neutrale Großmacht erhöht die Eskalationsstufe um eins.

### 7.2 HANDKARTENPHASE

Die Kartenhände der Spieler werden gemäß den Angaben in 6.3 zusammengestellt.

### 7.3 BUDGET-PHASE

Die Budget-Phase (Berechnung, Verwendung der Ressourcen und Aufbau neuer Einheiten) geschieht in der folgenden Reihenfolge: Osmanisches Reich, Spanien, Preußen, Österreich, Russland, Großbritannien und Frankreich.

#### 7.3.1 Berechnung der Ressourcen

Jede Großmacht, sei es, dass sie neutral oder im Krieg ist oder sich in einem erzwungenen Frieden oder in einer erzwungenen Allianz befindet, hat in jeder Runde eine Anzahl an Ressourcen. Die Ressourcen sind auf der Spielhilfe angegeben. Diese Zahl kann durch Ereignisse oder den Verlust der Kontrolle über Schlüsselzonen des Nationalterritoriums variieren.

Für jede Schlüsselzone des Nationalterritoriums, das sich unter



feindlicher Kontrolle befindet, werden die Ressourcen der Macht um vier reduziert. Diese Ressourcen-Punkte gehen jedoch nicht an die Macht, die die Schlüsselzonen besetzt hält.

**Ausnahme:** *Wenn sich Spanien in einem Befreiungskrieg befindet, reduziert der Verlust der Zone Madrid die spanischen Ressourcen nicht um vier.*

Jeder Spieler kann Ressourcen zwischen den Alliierten Großmächten seiner Seite transferieren. Eine Großmacht kann jedoch von allen ihren Verbündeten nicht mehr als vier Ressourcen pro Runde erhalten.

### 7.3.2 Verwendung von Ressourcen

Jede Großmacht kann ihre Ressourcen verwenden, um neue Einheiten zu bauen. Sie kann ebenfalls ihre Ressourcen verwenden, um zwei reduzierte Kampfeinheiten in einer versorgten Armee wieder auf volle Stärke zu bringen.

Frankreich regelt die Produktion Spaniens und des Osmanischen Reiches, solange diese Staaten neutral sind. Frankreich regelt ebenfalls die Produktion aller Großmächte, die sich in einem erzwungenen Frieden oder in einer erzwungenen Allianz befinden und durch die Koalition besiegt worden sind.

Die Koalition regelt die Produktion Preußens, Österreichs und Russlands, solange diese Staaten neutral sind. Die Koalition regelt ebenfalls die Produktion aller Großmächte, die sich in einem erzwungenen Frieden oder in einer erzwungenen Allianz befinden und durch Frankreich besiegt worden sind.

Die Produktionskosten für Einheiten sind auf der Spielhilfe angegeben (**Produktionstabelle**). Die Kosten der Einheiten werden pro Verlust-Step angegeben. Die Einheiten, die zwei Verlust-Steps haben können auf ihrer reduzierten Seite aufgebaut werden.

Ressourcen, die am Ende der Budget-Phase nicht verwendet wurden, gehen verloren.

Die zur Verfügung stehenden Spielsteine stellen eine Begrenzung dessen, was aufgebaut werden kann, dar.

Jede Großmacht, die Flotten hat, kann maximal eine Flotte pro Budget-Phase bauen. Großbritannien stellt eine Ausnahme dazu dar, da es beliebig viele Flotten bauen kann.

Großbritannien erhält kostenlos eine Flotte oder eine zusätzliche Karte zu Beginn der Budget-Phase. Darüber hinaus kann Großbritannien vier Ressourcen ausgeben, um eine zusätzliche Karte zu erhalten.

### 7.3.3 Nebenmächte

Nebenmächte haben keine Ressourcen.

Eine Nebenmacht produziert nichts außer den Formationen, die auf dem Spielbrett aufgebaut werden, sobald sie angegriffen wird.

Jeder Spieler zählt die **Anzahl der verbündeten Nebenmächte mit Einheiten**, die er kontrolliert, und erhält **einen Verlust-Step für Nebenmächte** für jeweils zwei Nebenmächte. Eine ungerade Anzahl an Nebenmächten gibt einem Spieler keinen zusätzlichen Step.

**Beispiel:** *Wenn ein Spieler drei verbündete Nebenmächte mit Einheiten hat, erhält er einen Step für Nebenmächte.*

Die neuen Nebenmächte, wie der Rheinbund oder Westfalen, die Kampfeinheiten haben zählen als Nebenmächte und werden in derselben Weise berechnet wie die Nebenmächte, die zu diesen Staatengebilden gehören.

Serben, Chouans und Tiroler gelten als Nebenmächte und werden als solche mitgezählt.

Ein Spieler wählt frei aus, welchen Step einer verbündeten Nebenmächte er wieder aufbaut.

**Beispiel:** *1810 sind die folgenden Nebenmächte, die Einheiten haben, mit Frankreich verbündet: der Rheinbund, Westfalen, Hessen, die Schweiz, Italien, Baden, Württemberg, Holland und Bayern (insgesamt neun). Frankreich kann vier Steps für Nebenmächte aufbauen und entscheidet sich dafür, dass holländische und das bayerische Korps zu verstärken, die beide reduziert sind. Außerdem baut Frankreich das zuvor eliminierte Schweizer Korps wieder auf.*

Die Flotten von Nebenmächten sind, sobald sie zerstört oder die Nebenmacht erobert wurde, dauerhaft eliminiert.

### 7.3.4 Aufbau neuer Einheiten

Neue Einheiten werden in die folgenden Verstärkungsgebiete gesetzt:

die Hauptstadt oder eine nicht belagerte Festung im Nationalterritorium, wobei die Regeln für das Stapeln von Formationen beachtet werden müssen (*vergleiche 11*).

Flotten werden in Zonen des eigenen Nationalterritoriums platziert, die einen Hafen enthalten.

Das Platzieren neuer Einheiten geschieht in der folgenden Reihenfolge: Osmanisches Reich, Spanien, Preußen, Österreich, Russland, Großbritannien und Frankreich.

**Es ist nicht möglich Einheiten in Zonen des Nationalterritoriums aufzubauen, die nicht mit der Hauptstadtzone verbunden sind.**

**Beispiel:** *Frankreich hat Illyrien und Friuli in sein Nationalterritorium integriert. Es kann jedoch keine neuen Verstärkungen in diesen Gebieten aufbauen, weil sie von Frankreich durch Italien getrennt sind.*

**Beispiel:** *Es ist für Großbritannien nicht möglich, Verstärkungen in Gibraltar oder Malta aufzubauen.*

Bei jeder versorgten Armee können die folgenden Verstärkungen direkt aufgebaut werden:

- zwei Verlust-Steps einschließlich der Reserve-Kavallerie, um reduzierte Einheiten zu verstärken,
- zwei mobile Depots,
- eine unbegrenzte Anzahl besonderer Einheiten,
- maximal drei untergeordnete Generäle.

Um eine Armee zu schaffen, wird ein General benötigt, der Armeemarker und zumindest zwei Verlust-Steps. Sie müssen alle in einer versorgten Zone aufgebaut werden. Steps der Reserve-Kavallerie können nur produziert werden, wenn die Armee sich in einer Verstärkungszone befindet.

Eine Armee kann nur in der Aufbauphase geschaffen werden.

### 7.3.5 Platzierung von Generälen

Neue Generäle können ins Spiel kommen, wenn das Jahr auf ihrem Spielstein dem Jahr der aktuellen Zwischenphase entspricht. Sie werden in die Reserve gelegt.

Die Generäle in der Reserve können kostenlos in Verstärkungszonen mit Einheiten oder bei einer versorgten Armee aufgebaut werden.

Generäle einer Großmacht können direkt bei Einheiten einer verbündeten Nebenmacht in deren Verstärkungszone aufgebaut werden.

### 7.3.6 Entfernung von Einheiten

In der Budget-Phase können Generäle, Einheiten Flotten und Depots (versorgt oder und versorgt) vom Spielbrett entfernt werden. Sie werden zurück in die Reserve gelegt und **können nicht vor der Budget-Phase des nächsten Jahres aufgebaut oder umgruppiert werden.**

## 7.4 DIPLOMATIEPHASE

Die Spieler können versuchen, sich gemäß der Angaben in Abschnitt 8 mit anderen Groß- oder Nebenmächten zu verbünden.

Eine Macht, die einer Allianz beiträgt, ermöglicht es dem Spieler sofort, eine Anzahl an Karten, die der Anzahl an Schlüsselzonen auf dem Spielbrett entspricht, zu ziehen.

## 7.5 BEWEGUNGSPHASE NEUTRALER GROSSMÄCHTE

Die Spieler können die Einheiten neutraler Großmächte oder solcher Großmächte, die sich in einer erzwungenen Allianz oder einem erzwungenen Frieden befinden, bis zu ihrer Grund-Bewegungsreichweite innerhalb der Grenzen ihres Nationalterritoriums bewegen.

Seebewegung ist nicht möglich.

Frankreich bewegt die Einheiten Spaniens und des osmanischen Reiches, solange diese Staaten neutral sind oder durch die Koalition besiegt wurden.

Die Koalition bewegt die Einheiten von Großmächten in anderen Situationen.

## 7.6 STRATEGISCHE UMGRUPPIERUNGSPHASE

Versorgte Formationen jeder Seite - ausgenommen die Formationen neutraler Mächte (immer noch neutral oder nach einer Periode erzwungenen Friedens oder in einer erzwungenen Allianz) - können sich in dieser Phase unter der Voraussetzung, dass sie nicht eine Zone betreten,

- die feindliche Einheiten enthält,
- die eine unbelagerte feindliche Festung enthält,
- die einen feindlichen Kontroll-Marker enthält,
- in der die Formation nicht versorgt wäre,

bewegen.

Strategische Umgruppierung findet in der folgenden Reihenfolge statt: Osmanisches Reich, Spanien, Preußen, Österreich, Russland, Großbritannien und Frankreich.

Eine Formation ohne einen General bewegt sich entsprechend ihrer Bewegungsreichweite.

Eine Formation, die von einem General kommandiert wird, kann ihre Bewegungsreichweite **verdoppeln**.

Die Formation muss am Ende ihrer Bewegung einen Abnutzungstest ablegen, wenn sie den aufgedruckten Bewegungswert überschritten hat. Bei diesem Test kommen jedoch keine Mali durch den Winter oder wegen eines Gewaltmarsches zur Anwendung.

Abfangen ist nicht möglich.

Einheiten können zwischen Generälen in derselben Zone ausgetauscht werden. Die Einheiten können in dieser Phase auch komplett oder teilweise übernommen werden. Die Regeln für Hierarchie müssen jedoch beachtet werden.

Seebewegung ist während der strategischen Umgruppierungsphase nicht möglich.

## 8 DIPLOMATIE

### 8.1 STATUS EINER NATION

Frankreich und Großbritannien haben keinen Status.

Die anderen Nationen, Großmächte (Preußen, Österreich, Russland, Spanien und das Osmanische Reich) und Nebenmächte, sind stets in einem der folgenden Status:

#### 8.1.1 Neutral

Die Einheiten einer neutralen Großmacht können nur während der Zwischenphase innerhalb ihres Nationalterritoriums bewegt werden. Eine Bewegung in das Gebiet von verbündeten Nebenmächten ist nicht möglich.

Die Einheiten neutraler Nebenmächte werden nicht auf dem Spielbrett aufgebaut.

Wenn eine neutrale Nebenmacht angegriffen wird, tritt sie sofort der anderen Seite bei.

Sobald eine Nebenmacht ihre Neutralität verloren hat, kann sie sie bis zum Spielende nicht wieder erlangen, es sei denn, dass ein Ereignis ausgespielt wurde oder es zu einem erzwungenen Frieden gekommen ist.

#### 8.1.2 Verbündeter

Eine Groß- oder Nebenmacht kann mit Frankreich oder der Koalition verbündet sein oder im Falle von Nebenmächten mit einer neutralen Großmacht verbündet sein.



Eine Großmacht kann eine Allianz nicht verlassen, es sei denn ihr wurde von der anderen Seite ein erzwungener Frieden auferlegt.

**Ausnahme:** *Spanien mit Dos de Mayo (22C)*

Eine neutrale Groß- oder Nebenmacht kann nur nach einer diplomatischen Aktion oder einer Kriegserklärung durch die andere Seite Verbündeter einer Seite werden.

Sobald sich eine Nebenmacht einer Seite angeschlossen hat, kann sie nicht zur Neutralität zurückkehren, es sei denn, ein entsprechendes Ereignis wurde ausgespielt. Wenn sie erobert wurde, wird sie ein Verbündeter des Eroberers oder in das Nationalterritorium des Eroberers integriert.

Die Großmacht kontrolliert die Einheiten dieser Nebenmacht wie ihre eigenen und kann das Territorium der Nebenmacht für Versorgungslinien verwenden.

Die Zugehörigkeit zu einer Allianz ermöglicht:

- dass Steps der Großmächte von verbündeten Generälen kommandiert werden vorausgesetzt, dass zumindest die Hälfte der Kampfpunkte in der Formation zur Nationalität des Generals gehören,
- dass Geschwader zu gemeinsam Flotten kombiniert werden,
- dass man vom Territorium der Verbündeten in Bezug auf Versorgungslinien profitiert,
- dass man Schlüsselzonen zusammenlegen kann, um so die Größe der Kartenhand der eigenen Seite zu erhöhen,
- dass bis zu 4 Ressourcen-Punkte pro Budget-Phase an Verbündete abgegeben werden können (wobei derselbe Verbündete niemals mehr als 4 Punkte pro Budget-Phase von allen seinen Verbündeten erhalten kann).

**Ausnahme:** *Frankreich kann keine Einheiten nach Spanien schicken, wenn es ein Verbündeter ist und noch nicht die Falle von Bayonne (24F) als Ereignis gespielt wurde.*

Frankreich und Großbritannien können nie miteinander verbündet sein.

#### 8.1.3 Erzwungener Friede

Sobald eine Großmacht erobert wurde (*vergleiche 18.2*), unterliegt sie einem erzwungenen Frieden. Ihre noch nicht eroberten verbündeten Nebenmächte unterliegen ebenfalls dem erzwungenen Frieden.

In der Eroberungsphase berechnet der Sieger die Dauer des erzwungenen Friedens. Solange dieser erzwungene Frieden in Kraft ist können die zuvor kriegsführenden Seiten einander nicht den Krieg erklären (*vergleiche 18.2.2*).

Eine Großmacht, die einem erzwungenen Frieden unterliegt, produziert nach wie vor Einheiten entsprechend 7.3.

Am Ende eines erzwungenen Friedens wird die Großmacht wieder neutral. Jedoch hat der Eroberer fortan einen Malus von -2 für diplomatische Aktionen gegen diese Großmacht in der Folgezeit und die andere Seite erhält einen Bonus von +2.

Wenn der Sieger der besiegten Großmacht nach einem erzwungenen Frieden den Krieg erklärt, erhält die besiegte Großmacht sofort das Einkommen eines Jahres, das zu ihrem gegenwärtigen Vorrat an Ressourcen für die Produktion von Einheiten hinzugefügt wird, und die Karten der *Bestrafungsperiode* werden zum Zugstapel hinzugefügt unabhängig von der Eskalationsstufe. Die gegnerische Seite erhält drei kostenlose diplomatische Aktionen, auf die sie einen Bonus von +2 erhält. Die Ziele dieser diplomatischen Aktionen können neutrale Groß- oder Nebenmächte sein, sogar solche, die sich in einem erzwungenen Frieden oder einer erzwungenen Allianz befinden.

Wenn eine Großmacht zum zweiten Mal von derselben Seite besiegt wird, dauert der erzwungene Frieden bis zum Ende des Spiels, es sei denn, ein Ereignis verhindert dies oder eine erzwungene Allianz wird der besiegten Macht auferlegt.

### 8.1.4 Erzwungene Allianz

Einer erzwungenen Allianz kann von Frankreich einer besiegten Großmacht der Koalition in zwei Situationen auferlegt werden:



- wenn ein erzwungener Frieden eintritt, nachdem die besiegte Großmacht die Karte *Widerstand (27C)* gespielt hat;
- wenn eine Großmacht ein zweites Mal von derselben Großmacht besiegt wird.

Frankreich muss dann eine Karte mit einem beliebigen Wert in der Eroberungsphase ablegen.

Eine erzwungene Allianz dauert bis zum Ende des Spiels.

**Hinweis:** Österreich und Preußen können der Koalition wieder durch die Ereignisse *Scharnhorst (46C)* und *Schönbrunn (47C)* beitreten.

Eine erzwungene Allianz ist ein besonderer Fall der Neutralität. Formationen eines erzwungenen Verbündeten sind neutral. Die Wahl einer erzwungenen Allianz erlaubt es Frankreich, die Karte *Expeditionskorps (40F)* zu spielen (die der einzige Weg ist, einige Einheiten des erzwungenen Verbündeten zu verwenden).

Eine erzwungene Allianz ermöglicht es Frankreich, entsprechend der Bewegungsregeln durch das Territorium des erzwungenen Verbündeten hindurch zu ziehen und seine Festungen als Bestandteile der Versorgungskette zu verwenden (Sie können jedoch nicht als Versorgungsquellen benutzt werden).

**Diplomatische Aktionen gegen einen erzwungenen Verbündeten sind nicht möglich.**

Wenn die erzwungene Allianz durch ein Ereignis unterbrochen wird, übernehmen französische Einheiten die Kontrolle über die Zonen, die sie alleine besetzt halten (dies gilt auch für Festungen).

In Zonen, in denen Formationen Frankreichs und der Koalition zusammenstehen, können die französischen Formationen:

- sich sofort in eine Festung, die sie kontrollieren, zurückziehen,
- sich in eine angrenzende Zone zurückziehen, die nicht von der Koalition kontrolliert ist;
- oder sofort eine Schlacht als Verteidiger annehmen (wobei die Möglichkeit existiert, sich in eine Festung zurückzuziehen, falls eine solche in der Zone vorhanden ist).

### 8.1.5 Protektorat

Ein Protektorat ist eine Nebenmacht, die dauerhaft an Frankreich angeschlossen wird und die mit Ausnahme von Ereignissen nicht das Ziel diplomatischer Aktionen der Koalition sein kann.



Um ein Protektorat zu errichten, muss die betreffende Nebenmacht ein Verbündeter Frankreichs sein. Der französische Spieler muss dann in der Diplomatiephase oder der Aktivierungsphase eine Karte ablegen, die mindestens einen Wert von zwei hat, oder ein entsprechendes Ereignis ausspielen.

Durch die Errichtung eines Protektorats erhält Frankreich einen Siegpunkt und erhöht die Eskalationsstufe um eins.

Folgenden Nebenmächte können zu einem Protektorat erklärt werden: Dänemark, Ägypten, Neapel, Portugal, Schweden, Sachsen, Polen, der Rheinbund und Westfalen. Das Königreich Italien und die Schweiz sind bereits 1805 Protektorate.

## 8.2 DIPLOMATISCHE AKTIONEN

Eine diplomatische Aktion zielt darauf ab, eine neutrale Macht auf die Seite des Spielers zu ziehen.

### 8.2.1 Großmächte

Neutrale Großmächte können ausschließlich in der Diplomatiephase das Ziel diplomatischen Einflusses sein.

Großmächte, die mit einer Seite verbündet sind oder sich in einem erzwungenen Frieden oder einer erzwungenen Allianz befinden, sind davon nicht betroffen.

**Ausnahme:** Wenn Spanien eine größere oder kleinere Niederlage erleidet, kann es in der Diplomatiephase oder in einer Aktivierungsrunde Ziel eines feindlichen diplomatischen Angriffes sein auch dann, wenn es mit Frankreich verbündet ist.

Wenn die diplomatische Aktion erfolgreich ist, wird Spanien neutral; Einheiten beider Seiten in Spanien werden entsprechend 18.2.3 umgruppiert. Formationen beider Seiten können nicht mehr spanisches Territorium betreten, solange Spanien neutral ist. Dies ist nicht mehr möglich, sobald Frankreich die „Falle von Bayonne“ (24F)-Karte spielt.

Jeder Spieler darf pro Diplomatiephase nur EINE diplomatische Aktion gegen EINE Großmacht und EINE weitere gegen EINE Nebenmacht oder EINE Aktion gegen zwei Nebenmächte durchführen.

### 8.2.2 Nebenmächte

Nebenmächte, die

- neutral,
- mit Frankreich in der „Bestrafungsperiode“ verbündet,
- oder mit Frankreich in der „epischen“ Periode verbündet sind und nicht mindestens einen freundlichen Step haben,

können in der Diplomatie- oder einer Aktivierungsphase das Ziel diplomatischer Aktionen werden.

Eine Nebenmacht, auf die die oben genannten Bedingungen nicht zutreffen, insbesondere eine verbündete Nation der Koalition oder ein Protektorat Frankreichs, können nicht zum Ziel einer diplomatischen Aktion werden.

### 8.2.3 Abwickeln

Um eine diplomatische Aktion gegen eine Groß- oder Nebenmacht durchzuführen, muss man eine Karte aus seiner Hand ausspielen; der Aktivierungswert muss für eine Großmacht mindestens 3, für eine Nebenmacht mit Einheiten mindestens 2 und für andere Nebenmächte 1 betragen. Der Spieler würfelt mit einem Würfel und modifiziert das Ergebnis durch:

- seinen diplomatischen Einfluss-Bonus auf der Diplomatie-Tabelle auf der Spielhilfe,



- den auf der bei dieser Gelegenheit gespielten Ereignis-Karte angegebenen Bonus
- +2, wenn das Ziel eine zuvor vom gegnerischen Spieler - auch mit der *Tilsit (26F)*-Karte - besiegte Großmacht ist.
- -1, wenn das Ziel eine zuvor von der eigenen Seite - auch mit der *Tilsit (26F)*-Karte - besiegte Großmacht ist.

**Wenn das Ergebnis 6 oder mehr beträgt, schließt sich die Nation der Seite des Spielers an und wird als Verbündeter Frankreichs oder Großbritanniens betrachtet.**

Die Formationen einer Nebenmacht werden sofort in einer Zone in ihrem Hoheitsgebiet aufgebaut, wenn diese Nation (oder die Großmacht, mit der sie verbündet ist) einer Seite beitrifft.

Eine neutrale Groß- oder Nebenmacht, die die Seiten wechselt, stellt ihrer neuen Seite **sofort** eine Anzahl zusätzlicher Karten zur Verfügung.

**Beispiel:** Die Koalition hat sieben Karten, spielt eine Karte aus und bewirkt das Preußen der Koalition beitrifft. Preußen hat zwei Schlüsselzonen, Berlin Königsberg und Warschau. Somit bewirkt Preußen, dass die Koalition sofort zwei neue Karten ziehen kann.

Wenn eine Nebenmacht, die mit Frankreich verbündet war, auf die Seite der Koalition wechselt, müssen deren Kampfseinheiten, soweit sie sich mit französischen Einheiten in einem Stapel außerhalb ihres eigenen Territoriums befinden, versuchen, zur nächst gelegenen Zone unter Kontrolle der Koalition zu ziehen, die sich innerhalb ihrer Bewegungsreichweite befindet; wenn keine solchen Zonen existieren, werden die Einheiten eliminiert.

Für die Einheiten, die sich in ihrem eigenen Territorium zusammen mit französischen Einheiten in einem Stapel befinden, werden Einheiten beider Seiten eliminiert und zwar wird schrittweise von jeder Seite jeweils ein Step abgebaut.

Festungen kehren an ihren ursprünglichen Besitzer zurück, es sei denn ausschließlich französische Einheiten befinden sich in dieser Zone.

**Beispiel:** Bayern, das mit Frankreich verbündet war, tritt der Koalition bei. Das bayerische Korps befindet sich in einem Stapel mit einem französischen Step: der Letztere wird zusammen mit einem bayerischen Step eliminiert. Die bayerischen Festungen sind nun unter Kontrolle der Koalition mit Ausnahme von Ulm, wo sich ein französisches Korps befindet.

## 9 AKTIVIERUNG

### 9.1 ALLGEMEINE REGEL

Wenn eine Karte für eine Aktivierung verwendet wird, kann der Spieler eine Anzahl Aktivierungspunkte (AP) ausgeben. Die Anzahl der Aktivierungspunkte entspricht dabei dem Wert der Karte.

Die Kosten für die Aktivierung einer Flotte betragen einen AP.

Die Kosten für die Aktivierung einer Formation entsprechen dem Initiativwert des kommandierenden Generals.

Die Kosten für die Aktivierung einer Formation, die nur aus einer einzelnen Kampfseinheiten besteht, betragen einen AP

**Beispiel:** Eine Karte mit 3 AP ermöglicht die Aktivierung von 3 Formationen mit (kommandierenden) Generälen mit Initiativwert 1 oder die Aktivierung einer Formation mit einem General mit Wert 1 und einer Formation mit einem General mit Wert 2 oder die Aktivierung einer Formation mit einem General mit Wert 3 oder die Aktivierung einer Formation mit einem General mit Wert 2 und einer Flotte oder alle anderen denkbaren Kombinationen in diesem Rahmen.

Wenn eine Formation aus zwei Armeen besteht, wird der Initiativwert des kommandierenden Generals um einen Punkt erhöht bis zu einem Maximum von drei.

In diesem besonderen Fall kann die Armee Einheiten austauschen, ehe sie ihre Bewegung beginnt.

Ein General, der einer Armee unterstellt ist, kann unabhängig vom Rest der Armee aktiviert werden und stellt dann eine unabhängige Formation dar.

**Beispiel:** Der französische Spieler spielt eine Karte mit zwei AP aus. Er aktiviert Sault, der in der Grande Armée ist, mit drei Step, um eine Operation durchzuführen, während die Grande Armée, die von Napoleon kommandiert wird, nicht aktiviert wird.

Sobald eine Formation aktiviert wird, kann sie sich bewegen, kämpfen und Belagerungen durchführen, wenn ihre Bewegungspunkte dafür ausreichen. Eine verlorene Schlacht beendet die Aktivierung einer Formation.

Eine Formation muss ihre Operationen beendet haben, ehe eine andere Formation in derselben Runde aktiviert werden kann .

**Ausnahme:** Nach dem Ausspielen der Karte Großer Feldzug (Regel 12.5), können sich die aktivierten Formationen, eine nach der anderen, bewegen aber sie können zusammen kämpfen, wenn sie sich in derselben Zone befinden (solange die Regeln für das Stapeln von Einheiten eingehalten werden). Diese Karte wird aufgehoben durch die Karte Innere Linien, wie in den Regeln für Schlachten weiter unten erklärt wird. Es ist immer möglich jede Formation nach der anderen zu aktivieren.

Ein besonderer Fall für Armeen: Wenn der kommandierende General eine Armee aktiviert wird, kann er andere Formationen, die nicht zu der Armee gehören und die sich in angrenzenden Zonen befinden bis zur Obergrenze seines Kommandowertes aktivieren. Diese Formationen dürfen nicht von der Zone der Armee durch einen Fluss ohne Brücken oder ein Gebirge (mit oder ohne einen Pass) getrennt sein. Die angrenzenden Formationen, die diesen Bedingungen entsprechen, werden dann zu der Armee gelegt und der General kann seine Aktivierung, die um einen Bewegungspunkt reduziert wird, beginnen.

**Beispiel:** Der französische Spieler aktiviert Napoleon und seine Armee in Ulm. Ney kann nicht kostenlos aktiviert werden, weil er von Napoleon durch einen Fluss ohne Brücke getrennt wird. Jedoch kann der französische Spieler Marmont kostenlos aktivieren, der daraufhin zu Napoleons Armee gelegt wird. Napoleon beginnt dann seine Aktivierung, wobei seine Bewegungspunkte um einen Punkt reduziert werden.



### 9.2 AP IN DIE RESERVE LEGEN

Wenn nicht alle AP einer Karte verwendet wurden, können unverbrauchte Punkte in die Reserve gelegt werden. Diese Punkte werden auf einer Leiste festgehalten.



Aktivierungspunkte in der Reserve können entweder mit einer späteren Aktivierungskarte verwendet werden oder mit einem Ereignis oder mit einer 1 AP Operation.

Diese AP in der Reserve gehen verloren, wenn sie nicht bis zum Ende des laufenden Zuges aufgebraucht werden.

**Beispiel:** Die Koalition spielt in Runde 2 eine 3 AP-Karte, möchte aber nur 1 verwenden; sie legt die zwei unbenutzten AP in die Reserve. In Runde 4 spielt sie eine 3 AP-Karte und möchte zwei Generäle mit einem Wert von 2 aktivieren. Nun nutzt sie einen Punkt aus der Reserve. In Runde 5 gibt ein Ereignis 2 AP und ein einziger Punkt wird verwendet, um eine Flotte zu aktivieren. Der zweite Punkt wird in die Reserve gelegt. In Runde 6 spielt sie eine Runde ohne Karten und erhält 1 AP. Die Koalition aktiviert einen General, dessen Aktivierung 2 AP erfordert, so dass 1 AP in der Reserve verbleibt, der am Ende der Runde verfällt, da dies die letzte Runde des Zuges ist.

## 10 KOMMANDO

### 10.1 KOMMANDO

Ein General kann in seiner Formation eine Anzahl an Steps haben, die seinem Kommandowert entspricht. Mobile Depots werden dabei nicht mitgezählt. Ein General kann die Einheiten von verbündeten Nebenmächten bis zu dem Maximum seines Kommandowertes kommandieren und Einheiten von Verbündeten Großmächten bis zur Hälfte (abgerundet) der Anzahl an Steps der Formation. Wenn diese Regel überschritten wird, muss der Spieler überzählige Steps sofort eliminieren.

Ein General mit einem Armeemarker kann Einheiten wie folgt kommandieren:

- Eine Anzahl an Steps, die dem doppelten seines Kommandowertes entspricht
- einschließlich zweier Steps Reserve-Kavallerie
- und einschließlich dreier untergegebener Generäle.

### 10.2 HIERARCHIE

Für jeden General ist auf seinem Spielstein eine Zahl angegeben, die seinen Platz innerhalb der Hierarchie der Generäle der entsprechenden Macht zeigt; **1 bedeutet dabei die höchste Stufe.**

Ein General mit einem niedrigeren Rang kann niemals die Formation eines Generals mit einem höheren Rang kommandieren.

Der General mit dem höchsten Rang ist immer derjenige, der in einer Schlacht das Kommando hat.

Einzelne Korps haben stets einen Rang, der niedriger ist als der eines Generals.

Die Regeln für Hierarchie müssen, wenn erfolgreich entkommen oder abgefangen wurde, sowie bei Rückzugbewegungen erfüllt werden.

Ein untergegebener General kann in einem Stapel zusammen mit einem General mit höheren Rang sein, um ihm Verstärkungs-Steps zu bringen. Am Ende seiner Bewegung geht der General mit niedrigerem Rang zurück in die Reserve oder wird in die Armee integriert.

**Ein General mit einem höheren Rang kann nicht Teil einer Armee sein, die von einem General mit einem niedrigerem Rang kommandiert wird. Er kann nicht in die Armee integriert werden, aber er kann sich freiwillig einer Armee anschließen, die von einem General mit niedrigerem Rang kommandiert wird, seine Steps zurücklassen und dann in die Reserve gelegt werden.**

Wenn sich verbündete Generäle in derselben Formation befinden, wird das Kommando über die Formation entsprechend der folgenden Richtlinien (und in dieser Reihenfolge) bestimmt:

- der General mit einem Armeemarker
- der General mit der höchsten Anzahl an Kampfpunkten
- der General der folgenden Mächte: Britannien oder Frankreich dann Österreich dann Russland dann Preußen dann Schweden dann Spanien und dann das Osmanische Reich.

## 10.3 GENERÄLE AUSWECHSELN

Ein General, der eine Formation kommandiert, kann nicht entfernt werden, es sei denn, seine Formation wurde integriert, hat sich mit einer anderen Formation zusammengeschlossen (vergleiche 12.2) oder wurde zerstört. Alternativ kann ein General auch durch einen anderen General in der Budget-Phase ersetzt werden.

Ein General, der eine Armee kommandiert, kann nur während der Budget-Phase oder durch ein Ereignis ersetzt werden.

In beiden Fällen wählt man einen General aus der Reserve aus oder befördert einen der Generäle in der entsprechenden Zone. Der General mit dem höchsten Rang ist dann der Befehlshaber der Armee. Der entlassene General wird aus dem Spiel entfernt und wird in der Budget-Phase des nächsten Jahres zurück in die Reserve gelegt.

Bestimmte Ereignisse können dazu führen, dass Generäle im Verlauf von Operationen dauerhaft aus dem Spiel entfernt werden. Sobald ein General durch ein Ereignis entfernt wurde, kann der Spieler einen verfügbaren General aus der Reserve nehmen und den entfernten General mit diesem General ersetzen.

## 11 STAPELN

Es kann stets nur eine Formation einer Seite zu irgendeinem Zeitpunkt in einer Zone sein. Die einzige Ausnahme für diese Regel ist, dass eine Formation durch eine Zone hindurch ziehen kann, in der sich bereits eine Formation derselben Seite befindet.

Wenn diese Regel nicht eingehalten wird, werden überzählige Einheiten sofort eliminiert und die Generäle in die Reserve gelegt.

Die Einheiten beider Seiten können eine Runde nicht in derselben Zone beenden. Eine der beiden Seiten muss die Zone entweder freiwillig oder in der Folge eines Rückzugs in eine andere Zone oder eine belagerte Festung verlassen haben.

## 12 LAND-BEWEGUNG

### 12.1 ALLGEMEINE REGEL

Jede Formation bewegt sich, sobald sie aktiviert wurde, indem sie die Bewegungspunkte ihrer Einheiten verwendet. Wenn Einheiten unterschiedliche Bewegungsreichweiten haben, wird die der langsamsten Einheit verwendet.

**Beispiel:** Die französische Armee enthält acht französisches Steps mit einer Bewegungsreichweite von 4 und zwei bayerische Steps mit 2 Bewegungspunkten. Die Formation hat deshalb eine Bewegungsreichweite von 3.

**In Runden mit schlechtem Wetter (5. Runde) und im Winter (6. und 7. Runde) wird die Bewegungsreichweite um 1 reduziert.**

Eine Formation gibt ihre Bewegungspunkte entsprechend der Tabelle für Bewegung aus, wobei die Anzahl ihrer Bewegungspunkte durch Gewaltmärsche (vergleiche 12.3) erhöht werden kann. Die Kosten für das Gelände der Grenze der Zone (Flüsse und Gebirge mit oder ohne Pässe...) werden dabei zu den Kosten der Zone hinzugerechnet.

Eine Formation kann nicht mehr Bewegungspunkte ausgeben als ihr (möglicherweise modifiziert durch Gewaltmärsche) zur Verfügung stehen.

**Beispiel:** Eine Einheit mit 2 Bewegungspunkten, die keinen Gewaltmarsch durchführt, kann kein Gebirge ohne Pass überqueren (Kosten: 1 + 2 BP gleich 3 BP).

Bewegung findet stets von einer Zone in eine angrenzende Zone statt. Es ist nicht möglich, von einer Zone in eine andere Zone zu ziehen, wenn sie nur einen gemeinsamen Schnittpunkt haben.



**Beispiel:** Es ist nicht möglich, von Mailand (Milan) direkt nach Bologna zu ziehen. Für so einen Zug muss man zunächst in eine andere Zone ziehen (zum Beispiel nach Mantua (Mantoue)).



Es ist nicht möglich, eine Meerenge zu überqueren, wenn eine feindliche Flotte, die sich auf See befindet, in der entsprechenden Seezone anwesend ist. Flotten in Häfen oder Blockadefelder sind nicht auf See.

**Ausnahme:** Die Meerenge zwischen Kopenhagen und dem europäischen Festland kann sogar dann überquert werden, wenn sich eine feindliche Flotte in der entsprechenden „Detroits“ See-Zone auf See befindet.

Flüsse verursachen keinen Abzug, wenn sie an den auf der Karte angegebenen Brücken überquert werden. Andernfalls wird ein Bewegungspunkt abgezogen. Eine Formation muss ihre Bewegung beenden, sobald sie eine Zone betritt, in der sich eine unbelagerte feindliche Festung befindet oder in der eine unbelagerte feindliche Formation steht. Sie kann ihre Bewegung fortsetzen, wenn sie in der Lage ist, die feindliche Festung abzuschirmen oder die feindliche Formation zum Rückzug zu zwingen.

Es ist untersagt, eine Zone einer neutralen Nation zu betreten.

### Ägypten:

Eine Formation kann von Alexandria im Osmanischen Reich nach Acre in Ägypten ziehen (und umgekehrt), indem sie alle ihre Bewegungspunkte ausgibt.

## 12.2 FORMATIONEN ZUSAMMENSCHLIESSEN

Eine Formation, die sich bewegt, kann Einheiten zurücklassen und aufnehmen, solange die Regeln für die Hierarchie beachtet werden. Wenn eine Formation eine andere Formation vollständig aufnimmt, die von einem General mit einem niedrigerem Rang kommandiert wird, wird Letzterer sofort in die Reserve gelegt, es sei denn, die sich bewegende Formation ist eine Armee.

Teilweises Aufnehmen einer Formation ist gestattet.

Eine Armee kann die Einheiten einer anderen Armee aufnehmen, wenn sie sich bewegt und von einem General mit einem höheren Rang kommandiert wird und der inaktiven Armee nach dieser Operation zumindest ein Step verbleibt.

2 Armeen können sich während der Bewegung nicht zusammenschließen, es sei denn, als Ergebnis einer Schlacht oder eines großen Feldzuges.

Ein General darf zu keinem Zeitpunkt seiner Aktivierung mehr Einheiten, als sein Kommandowert es erlaubt, kommandieren.

Ein General muss mindestens eine Kampfeinheit unter seinem Befehl haben oder er wird sofort in die Reserve zurückgelegt.

**Beispiel:** Masséna, der einen Kommandowert von 6 hat, wird aktiviert und hat 4 Steps unter seinem Kommando. Im Verlauf seiner Bewegung lässt er 2 Steps zurück und nimmt 2 Steps auf, die

von Oudinot, einem General mit niedrigerem Rang, kommandiert werden. Weil Masséna einen höheren Rang hat, aber keine Armee kommandiert, muss Oudinot in die Reserve gelegt werden. Wenn Masséna die Armee von Italien kommandiert hätte, hätte Oudinot bei der Armee verbleiben können.

Eine Formation, die keine Armee ist, kann sich einer Armee anschließen, solange die Regeln für Hierarchie und Stapeln beachtet werden. Die Armee kann dann normal aktiviert werden, einschließlich der Formationen, die sich ihr angeschlossen haben. Es bedarf zweier Aktivierungen für so eine Bewegung.

Eine aktivierte Formation, die eine Zone betritt, in der sich eine befreundete Formation befindet, die sie nicht aufnehmen kann, muss ihre Bewegung fortsetzen.

## 12.3 GEWALTMÄRSCH

Gewaltmärsche ermöglichen es einer aktivierten Formation, bis zu 3 zusätzliche Bewegungspunkte zu erhalten.

Das Ankündigen eines Gewaltmarsches einschließlich der Anzahl der zusätzlichen Bewegungspunkte muss vor der Bewegung stattfinden.

Ein Gewaltmarsch verursacht einen Abnutzungstest für die Formation:

- entweder vor der ersten Schlacht unabhängig davon ob die Bewegungspunkte verwendet wurden
- oder am Ende der Bewegung, wenn keine Schlacht stattfand.

**Beispiel:** Eine Formation mit Bewegungsreichweite 3 möchte 3 zusätzliche Bewegungspunkte erhalten und kämpft in einer Schlacht, nachdem sie nur einen von diesen zusätzlichen Punkten ausgegeben hat. Der Test findet mit einem Malus von +3 statt und die Formation kann ihre verbleibenden fünf Bewegungspunkte nach der Schlacht verwenden, wenn sie siegreich war.

Wenn Einheiten mit einer geringeren Bewegungsreichweite einer Formation angeschlossen werden, während sich diese bewegt, verliert die aktivierte Formation entsprechend Bewegungspunkte.

**Beispiel:** Eine Formation, die nur aus französischen Einheiten mit Bewegungsreichweite 4 besteht, kündigt einen Gewaltmarsch mit 3 Bewegungspunkten an, wodurch sie insgesamt 7 Bewegungspunkte erhält. Sie bewegt sich dann 2 Bewegungspunkte und absorbiert ein Korps aus Baden mit Bewegungsreichweite 3: wenn diese Einheiten zu Beginn der Aktivierung zusammen gestapelt gewesen wären, wäre die maximale Bewegungsreichweite 6 (3 + 3) gewesen, so dass die aktivierte Formation nunmehr nicht den 7. Bewegungspunkt ausgeben kann.

## 12.4 ABFANGEN

Wenn eine feindliche Formation eine Zone betritt, die an eine Zone angrenzt, in der sich freundliche Formationen befinden (sogar dann wenn die entsprechende Zone bereits durch eine freundliche oder feindliche Formation besetzt ist), kann eine einzelne nicht demoralisierte Formation, die von einem General kommandiert wird, versuchen, die sich bewegende Formation abzufangen. Um dies zu tun, muss der Spieler eine Karte ausspielen, mit einem Wert, der gleich oder größer ist als der Wert des Generals, der die Formation kommandiert. Dann würfelt der Spieler mit einem Würfel und wendet dabei die folgenden Modifizierungen an:

- Kavallerieüberlegenheit + 1
- Initiativwert ist niedriger als der des Generals des + 1 aktiven Spielers
- die Zone, in die hinein abgefangen wird, befindet sich in - 1 schwierigem Gelände

Wenn der Spieler ein Ergebnis von 5 oder mehr erzielt, war das Abfangen erfolgreich. Die Formation muss einen Abnutzungstest hinnehmen, und zieht dann in die entsprechende Zone. Ein



erfolgreiches Abfangen löst eine Schlacht aus, wobei die abgefangene Formation der Angreifer ist. Der abfangende Spieler erhält dabei einen Bonus von +1 für die Kampfwürfel.

Der abfangende Spieler kann einige seiner Einheiten zurücklassen, solange die Regeln für Stapeln beachtet werden.

**Beispiel:** *Blücher versucht mit seiner Armee, Davout (Initiative eins) mit einer Formation, die aus zwei Infanteriekorps besteht, abzufangen. Blücher ist ein Kavalleriegeneral mit einem Initiativwert von 1. Blücher muss eine Aktivierungskarte mit Wert 1 oder mehr ausspielen und würfelt. Blücher profitiert von der Kavallerieüberlegenheit und +1 wird zum Würfelwurf addiert. Wenn der Test erfolgreich ist, zieht Blücher in die Zone, in der sich Davout befindet, und kann vorher sogar einen Untergebenen General mit seinen Einheiten zurücklassen.*

**Abfangen wird vor Entkommen abgewickelt.**

## 12.5 ENTKOMMEN

Wenn eine feindliche Formation eine Zone betritt, in der sich eine freundliche Formation befindet, um diese anzugreifen, kann die freundliche Formation der Schlacht entkommen, wenn sie von einem General kommandiert wird und einen Test ablegt, bei dem fünf oder mehr gewürfelt wird.

Eine demoralisierte Formation entkommt automatisch. Ebenso kann eine Formation automatisch in eine Festung entkommen.

Der Würfelwurf wird wie folgt modifiziert:

- Kavallerieüberlegenheit + 1
- Initiativwert ist niedriger als der des Generals des + 1 aktiven Spielers
- die Zone, in die der aktive Spieler hineingezogen ist, - 1 enthält schwieriges Gelände

Wenn der Spieler eine **5 oder mehr** erzielt, ist die Formation entkommen. Die Formation kann sich in eine angrenzende Zone zurückziehen, wenn diese nicht die Zone ist, aus der der aktive Spieler gekommen ist:

- die Zone, in die ausgewichen wird, darf nicht unbelagerte feindliche Einheiten oder
- eine unbelagerte aktive feindliche Festung enthalten.

Ein Entkommen in eine feindlich kontrollierte Zone ohne Festung ist möglich. Der feindliche Kontroll-Marker verbleibt in diesem Fall in der Zone.

Wenn der Test nicht erfolgreich war, kommt es zur Schlacht.

Andernfalls kann sich die bewegende Einheit weiter bewegen.

**Beispiel:** *Erzherzog Johann (Initiativwert 2) zieht nach Mailand (Milan), wobei er einen Fluss ohne Brücke überquert, um Masséna anzugreifen. Masséna hat ohne Kavallerie einen Initiativwert von 1. Allerdings profitiert er von einem Bonus von +1 (Initiativunterschied) +1 (schwieriges Gelände). Er muss mindestens eine 3 würfeln, um zu entkommen (3 + 2 gleich fünf).*

## 12.6 GROSSE FELDZÜGE

Eine Karte „großer Feldzug“ ermöglicht die gleichzeitige Aktivierung mehrerer Generäle, um sie zusammen kämpfen zu lassen, wenn dies notwendig sein sollte – dabei müssen jedoch die Regeln für das Stapeln vor der abschließenden Schlacht in der Schlachtzone eingehalten werden.

Die Karte „innere Linien“ ermöglicht es, diese Karte zu übertrumpfen.

Die folgenden Sonderregeln gelten, wenn ein großer Feldzug ausgespielt wird:

- Der inaktive Spieler, der nicht entkommen will oder bei einem entsprechenden Versuch scheitert, verliert bis zum Ende der Schlacht die Fähigkeit zu entkommen, sogar dann, wenn weitere feindliche Formationen seine Zone betreten.

- Wenn mehrere Formationen des aktiven Spielers sich in derselben Zone zusammenschließen, um gemeinsam eine Schlacht zu schlagen, können sie – im Fall des Sieges – als zusammengeschlossene Formation, abhängig von den Regeln für Stapeln ihre Bewegung fortsetzen: Die zur Verfügung stehende mögliche Bewegungsreichweite, wird dabei die niedrigste Basisbewegungsreichweite der entsprechenden Formation sein.

**Beispiel:** *Zwei Formationen schließen sich in einer Zone zusammen. Die erste Formation hat 2 Bewegungspunkte und die zweite 3 Bewegungspunkte. Die zusammengeschlossene Formation hat 2 Bewegungspunkte für den Rest ihrer Aktivierung.*

### Innere Linien

Die Karten *Innere Linien (15C)* und *Napoleons Genie (1F)* ermöglichen es, einen gegnerischen großen Feldzug zu übertrumpfen. Die Karte wird ausgespielt bevor die erste Schlacht der Aktivierung abgewickelt wird. Wenn eine Formation, die von einem General mit einem **taktischen Wert in der Verteidigung von 2 oder 3** kommandiert wird, durch mehrere Formationen angegriffen wird, kann er sich separat gegen jede der Formationen verteidigen. Die Reihenfolge der Schlachten wird dabei von dem sich bewegenden Spieler bestimmt.

## 13 VERSORGUNG

### 13.1 VERSORGUNG ÜBERPRÜFEN

Die Versorgung wird zu folgenden Zeitpunkten überprüft:

- Wenn eine Formation aktiviert wird,
- wenn es zur Schlacht zwischen den beiden Seiten kommt,
- beim Abwickeln einer Belagerung.

Unversorgte Einheiten – einschließlich der Einheiten des inaktiven Spielers – erhalten einen entsprechenden Marker, damit ihr Status von dem **Moment, in dem die Versorgung überprüft wird**, bis zur nächsten Überprüfung, bei der der Marker entfernt werden kann, angezeigt wird.

### 13.2 VERSORGUNGSQUELLEN

Um versorgt zu werden, muss eine Formation in der Lage sein, eine Versorgungslinie zu ziehen bis zu:

- der Hauptstadt ihrer Nation,
- einer Festung in ihrem Nationalterritorium
- der Hauptstadt einer Verbündeten Nebenmacht im Fall einer Festung

**Eine belagerte Festung kann nicht als Versorgungsquelle fungieren.**

Nebenmächte können Versorgungsquellen der Großmächte ihrer Seite verwenden.

### 13.3 VERSORGUNGSLINIEN

Eine Versorgungslinie besteht aus einer Kette von Verbindungsgliedern, die sich von einer Formation bis zu einer Versorgungsquelle erstreckt. So ein Versorgungsverbindungsstück besteht aus:

- einer Festung, die von einem selbst oder einem Verbündeten kontrolliert wird,
- oder einem festen Depot.

Zu Land kann die Länge der Strecke zwischen zwei Versorgungsverbindungsstücken **2 Bewegungspunkte** sein.

**Ausnahme:** *Eine Versorgungslinie existiert zwischen Alexandretta und Acre, obwohl es aller Bewegungspunkte einer Runde bedarf, um von einer der beiden Zonen in die andere zu ziehen.*

Zu See hat eine Versorgungslinie eine unbegrenzte Länge. Sie wird von einem Hafen zu einem anderen Hafen gezogen, wobei beide Häfen frei von Blockaden sein müssen. Eine Versorgungslinie zu

See darf auch nicht durch eine See-Zone verlaufen, in der sich ausschließlich feindliche Flotten befinden, die auf See sind.

Eine sich bewegende Formation, die eine Schlacht auslöst, muss die Versorgungslinie von der Zone, von der aus sie in die Zone der Schlacht hineingezogen ist, ziehen. Das gleiche gilt zu Beginn einer Belagerung.

### Nebemächte können die Versorgungsquellen und Versorgungslinien der Großmächte ihrer Seite verwenden.

Jede Großmacht muss ihre eigene Versorgungslinie ziehen. Für gemischte Formationen bestimmt die Nationalität des kommandierenden Generals, von welcher Großmacht die Versorgungslinie gezogen werden muss.

**Beispiel:** Eine russische Armee beinhaltet zwei preußische Korps. Diese Korps können die Versorgungslinien der russischen Armee verwenden.

Eine Versorgungslinie:

- kann nicht durch eine Zone verlaufen, die feindliche Einheiten enthält außer wenn sie sich in einer Schlacht befinden oder wenn die feindlichen Formationen belagert werden,
- kann nicht durch eine Zone gezogen werden, die eine unbelagerte feindliche Festung enthält,
- kann nicht durch eine Zone gezogen werden, die einen feindlichen Kontroll-Marker enthält,
- kann nicht durch eine Zone gezogen werden, von der aus eine feindliche Formation die Zone der Schlacht betreten hat,
- eine solche Linie kann nicht über Gebirge ohne Pass gezogen werden, weil die Kosten an Bewegungspunkten mindestens drei Punkte betragen.

Eine Versorgungslinie kann durch eine Zone, die für beide Seiten zugänglich ist, gezogen werden, sogar dann wenn sich die Zone in feindlichem Territorium befindet.

Meerengen blockieren einer Versorgungslinie nicht, wenn die See-Zone nicht ausschließlich von feindlichen Flotten kontrolliert wird.

## 13.4 DEPOTS

Depots sind entweder mobil oder fest; nur ein festes Depot kann Teil einer Versorgungskette sein.

Mobile Depots können zu jedem Zeitpunkt während der Aktivierung oder durch das Ausspielen von Ereignissen in feste Depots umgewandelt werden.

Ein festes Depot kann mobil werden, wenn ein General es während seiner Aktivierung oder während seiner Bewegung in seine Formation integriert.

Gibt man ein mobiles oder festes Depot aus, erhält man einen Bonus bei einem Abnutzungstest, solange das ausgegebene Depot dieselbe Nationalität hat wie der General, der die Formation kommandiert. Das Depot muss sich dafür in der Zone befinden, in der sich die Formation aufhält, die den Abnutzungstest durchführt.

Nur ein Depot darf pro Aktivierung und pro Formation ausgegeben werden.

## 13.5 AUSWIRKUNGEN FEHLENDER VERSORGUNG

Eine unversorgte Formation muss die folgenden Nachteile hinnehmen:

- ein Abnutzungstest muss vor einer Schlacht im Rahmen ihrer Aktivierung durchgeführt werden;
- einige Schlachtkarten können nicht gespielt werden;
- einen Malus in der Schlacht von -3;



- eine unversorgte Formation kann eine Belagerung beginnen (Belagerungsmarker null), aber sie kann keinen Belagerungsangriff durchführen (d.h. auf der Belagerungstabelle würfeln);

- eine unversorgte Formation kann nicht gesammelt werden, wenn sie demoralisiert wurde (vergleiche 14.9.4).

**Hinweis:** Wenn eine versorgte Formation sich einer unversorgten Formation anschließt, behält jeder Teil der neuen Formation seinen Versorgungs-Status bis zur nächsten Überprüfung der Versorgung. Nur der unversorgte Teil muss bei Bedarf einen Abnutzungstest durchführen. Im Falle einer Schlacht gilt die Formation als unversorgt, wenn mindestens die Hälfte ihrer Steps unversorgt sind.

## 13.6 ABNUTZUNGSTESTS

**13.6.1** Ein Abnutzungstest muss in den folgenden Situationen durchgeführt werden:

- **Eine unversorgte Formation wird aktiviert.** Der Test findet vor der ersten Schlacht während der Aktivierung statt. Kommt es zu keiner Schlacht, erfolgt der Test am Ende der Aktivierung.

**Hinweis:** Eine Belagerung ist keine Schlacht und löst keinen Abnutzungstest aus.

- **Eine Formation, die einen Gewaltmarsch durchführt.** Der Test erfolgt bevor die erste Schlacht der Aktivierung abgewickelt wird unabhängig davon, ob die Bewegungspunkte des Gewaltmarsches verwendet wurden oder nicht.

**Hinweis:** Eine unversorgte Formation, die einen Gewaltmarsch durchführt, erleidet nur einen Abnutzungstest.

- **Eine Formation, die abfängt oder einen Rückmarsch durchführt.**

- **Eine Formation, die eine strategische Umgruppierung durchführt, die größer ist als ihre Bewegungsreichweite.** Der Test findet am Ende der Bewegung statt.

- Am Ende der Aktivierungsphase erleidet eine unversorgte Formation, die belagert wird oder demoralisiert, ist einen Abnutzungstest.

### 13.6.2 Abwicklung von Abnutzungstests

Abnutzung basiert auf der Anzahl an Steps, die von dem Test betroffen werden können, und einem Würfelwurf, der durch die Abnutzungstabelle modifiziert wird.

Eine Formation erhält einen Malus bei einem Abnutzungstest, wenn sie durch mindestens eine wenig entwickelte Zone gezogen ist oder sie sich am Ende der Aktivierungsphase in einer wenig entwickelten Zone befindet.

Das Ergebnis gibt die Anzahl der Steps an, die eliminiert werden.

Nur Steps, die in der Zone, in der der Test abgewickelt wird, aktiviert wurden, werden für den Test gezählt.

Steps, die während der Bewegung zurückgelassen wurden oder sich in der Testzone befinden, aber nicht aktiviert wurden, werden nicht mitgezählt und sind somit auch nicht vom Ergebnis des Tests betroffen.

**Beispiel:** Ein General bewegt sich mit zwei Steps und beendet seine Bewegung entweder mit einer Armee oder in einem Stapel mit einem Korps, das zwei Step hat. Nur die beiden Steps, die sich bewegt haben, sind von dem Abnutzungstest betroffen.

Wenn eine Formation aus zwei Armeen besteht, und einen Abnutzungstest durchführen muss, muss jede Armee einen separaten Test durchführen.

Wenn es einen Bonus gibt, weil die Mehrheit oder zumindest 50 % der Steps einem bestimmten Typ Step angehören, muss der erste verlorene Step ein Step dieses Typs sein.

**Beispiel:** Eine Formation aus 6 französischen Steps und 3 Steps von verbündeten Nebenmächten führt einen Gewaltmarsch mit 3 zusätzlichen Bewegungspunkten aus (Anmerkung: die Bewegungsreichweite wird dann 6 Bewegungspunkte sein – auch für die Franzosen – weil sich die Bewegungsreichweite nach der niedrigeren Basisbewegungsreichweite der Verbündeten richtet). Die Formation durchquert eine wenig entwickelte Zone, in der zwei französische Steps zurückgelassen werden, um die Aktivierung einer Formation von drei französischen Steps zu ermöglichen, die in die Formation integriert werden. Die zwei zurückgelassenen Steps sowie die drei bereits in der Zone vorhandenen französischen Steps zählen nicht für die gesamte Größe der Formation, die  $9 - 2 = 7$  Steps ist.

Man würfelt nun für den Test in der Spalte 6-8 mit einem Bonus von -1, weil die Mehrheit der Formation aus französischen Steps besteht. Jedoch gibt es Mali von +2 wegen der wenig entwickelten Zone und +3 für den Gewaltmarsch, so dass sich insgesamt ein Malus von +4 ergibt. Der Spieler würfelt und erhält  $4 + 4 = 8$ , so dass das Ergebnis 2 Verluste ist, von denen der erste ein französischer Step sein muss und der zweite ein verbündeter oder französischer Step sein kann.

## 14 SCHLACHT

Eine Schlacht findet in einer Zone statt, in der Formationen der beiden verfeindeten Seiten sind, wenn der inaktive Spieler nicht in der Lage war zu entkommen oder dies nicht wollte.

**Ausnahme:** Das Ausspielen der Karte Großer Feldzug ermöglicht es mehrere Formationen in derselben Zone anzugreifen und sich für eine Schlacht zusammenzuschließen, es sei denn, der andere Spieler spielt die Karte Innere Linien, die es ihm ermöglicht, sich nacheinander gegen jeweils eine Formation zu verteidigen und sich sogar nach der ersten Schlacht zurückzuziehen.

Der aktive Spieler wird der Angreifer genannt und der inaktive Spieler der Verteidiger.

Jede Schlacht wird in der angegebenen Reihenfolge abgewickelt:

- Rückmärsche
- Berechnung des Stärkeverhältnisses der Formationen
- Berechnung der Stufe der Schlacht
- Berechnung der Kampfmoral der Formationen
- Modifizierungen für die Spieler
- Abwickeln der Schlacht
- Überprüfung, ob ein untergebener General verwundet wurde
- Verluste
- Rückzug der unterlegenen Seite
- Demoralisierungstest
- Mögliche Verfolgung durch Kavallerie

### 14.1 RÜCKMÄRSCH

Zunächst können verbündete Generäle des Angreifers versuchen, an der Schlacht teilzunehmen und dem „Kanonendonner nachzumarschieren“, wenn sie sich in einer zu der Zone, in der die Schlacht stattfindet, angrenzenden Zone befinden. Anschließend können Generäle, die mit dem Verteidiger verbündet sind, dasselbe versuchen.

Eine Armee kann einen untergebenen General detachieren und einige Einheiten können einen Rückmarsch versuchen.

Ein Rückmarsch ist nicht möglich:

- über ein Gebirge ohne Pass
- über eine Meerenge
- von einer demoralisierten Formation oder
- zu einem Depot ohne Kampfeinheiten.

Die Spieler würfeln für jede Formation, die einen Rückmarsch versucht und verwenden dabei die folgenden Modifikationen:

- der taktische Wert im Angriff (Angreifer) oder in +# der Verteidigung (Verteidiger) des Generals, der die Formation kommandiert, die sich zu bewegen versucht

**Hinweis:** Wenn ein General, der eine Armee kommandiert, in der Zone der Schlacht vorhanden ist, kann stattdessen dessen Wert verwendet werden.

- Die Zone der Schlacht enthält schwieriges Gelände - 1

Der Rückmarsch ist erfolgreich, wenn der modifizierte Würfelwurf größer oder gleich 5 ist.

Die Formation zieht dann in die Zone der Schlacht, wenn die Regeln für das Stapeln nicht überschritten werden. Ein Abnutzungstest wird sofort durchgeführt, wenn einer Formation ein Rückmarsch gelingt.

### 14.2 BERECHNUNG DES STÄRKEVERHÄLTNISS

Jede Seite zählt die Stärkewerte der beteiligten Einheiten zusammen.

**Hinweis:** Besondere Einheiten, mobile und feste Depots (ausgenommen einzeln stehende feste Depots) haben keinen Kampfwert. Sie werden nicht mitgezählt.

Der Kampfwert der angreifenden Einheiten wird durch den Kampfwert der verteidigenden Einheiten geteilt.

Das Ergebnis ist das Stärkeverhältnis (als Bruchzahl). Dieses Stärkeverhältnis wird auf die nächste volle Zahl gerundet (ab 0,5 wird aufgerundet).

Wenn das Stärkeverhältnis 5:1 ist, wird die schwächere Seite vollkommen zerstört und der feindliche General wird in die Reserve gelegt.

### 14.3 STUFE DER SCHLACHT

Es gibt drei Stufen von Schlachten: Scharmützel, kleinere Schlacht und große Schlacht. Die Stufe einer Schlacht hängt dabei von dem Gesamtkampfwert beider Seiten ab.

Eine große Schlacht findet dann statt, wenn zumindest 22 Stärkepunkte an der Schlacht beteiligt sind mit einem Minimum von 10 Punkten für die schwächere Seite. Ein Scharmützel findet dann statt, wenn die Gesamtsumme der beteiligten Stärkepunkte kleiner oder gleich 7 ist. Eine kleinere Schlacht findet in allen anderen Fällen statt, einschließlich den Fällen, in denen der Kampfwert zwischen 8 und 21 liegt.

**Beispiel:** Wenn der Kampfwert einer Seite 6 und 8 für die andere Seite beträgt, findet eine kleinere Schlacht statt, da der Gesamtwert der beteiligten Stärkepunkte zwischen 8 und 21 liegt.

### 14.4 BERECHNUNG DER KAMPFMORAL DER FORMATIONEN

Jede Seite berechnet die Moral der Formation, die der Moral der zahlreichsten Steps in der Formation entspricht.

**Beispiel:** Eine Armee hat 4 Steps mit Moral 3, 3 Steps mit Moral 2 und 2 Steps mit Moral 5. Daraus folgt, dass die Moral der Armee 3 ist.

Sind genau gleich viele Steps unterschiedlicher Moral in einer Formation vorhanden, wählt der Spieler die Kampfmoral aus.

**Die Mehrzahl der Verluste muss von den Einheiten genommen werden, deren individuelle Moral der Moral der Formation entspricht.**

Die Moral einer Armee beeinflusst das Nachspiel einer Schlacht.

**Achtung:** Wenn eine Nation ihre Hauptstadt verloren hat, wird die Moral ihrer Formationen um 1 reduziert.



**Ausnahme:** Dies gilt nicht für Spanien, wenn Dos de Mayo (22 C) gespielt wurde.

Russland hat zwei Hauptstädte, Moskau und St. Petersburg und erleidet nur dann einen Abzug, wenn beide Hauptstädte verloren gegangen sind.

## 14.5 KAMPF-MODIFIKATIONEN

Jeder Seite zählt die Modifikationen für die Schlacht zusammen.

### 14.5.1 Stärkenverhältnis

Das Stärkeverhältnis ergibt eine Modifikation für den Angreifer.

### 14.5.2 Kavallerieüberlegenheit

Die Seite, die die höhere Anzahl an Steps der Reserve-Kavallerie, besonderer Kavallerieeinheiten und von Kavalleriegenerälen hat, erhält einen Bonus im Kampf von +1.

**Beispiel:** Eine Seite hat einen Step Kavallerie und einen Kavallerie-General. Der Gegner hat nur einen Step Kavallerie. Die erste Seite hat die Kavallerieüberlegenheit. Wenn keine der beiden Seiten irgendwelche Kavallerie hat, eine aber einen Kavallerie-General hat, erhält die Seite mit dem Kavallerie-General den Bonus für Kavallerieüberlegenheit.

### 14.5.3 Auswirkung des Geländes

Abhängig von den Gelände, in dem sich der Verteidiger befindet, erhält eine Seite einen Bonus oder Malus.

### 14.5.4 Überprüfung der Versorgung

Die Spieler überprüfen den Versorgungszustand der Formationen in der Zone, in der die Schlacht stattfindet. Eine unversorgte Formation erleidet einen Malus in der Schlacht.

Die Formation des Angreifers zieht eine Versorgungslinie von der Zone aus, von der sie die Zone der Schlacht betreten hat.

**Beispiel:** In dem oben gezeigten Beispiel ist Thorn unter der Kontrolle des französischen Spielers und ist ein Verbindungsglied der Versorgungslinie.

Die Formation von Lannes betritt die Zone, in der Blücher steht, und löst damit eine Schlacht aus. Die Versorgungslinie (braune Pfeile), die Lannes zieht, muss durch die Sumpfbzone verlaufen, von der Lannes aus die Zone betreten hat, in der die Schlacht stattfindet. Lannes braucht 3 BP (2 BP für den Sumpf + 1 BP für die Zone von Thorn) bis zum nächsten Glied der Versorgungskette (Thorn). Lannes ist daher nicht versorgt.



### 14.5.5 Eliteeinheiten und besondere Einheiten

Jeder Spieler kann ein Elite-Korps dazu bestimmen, den Angriff anzuführen, um einen Bonus im Kampf (der durch den Stern auf dem Spielstein symbolisiert wird) zu erhalten:

Jeder Stern gibt einen Bonus von 1 auf den Würfelwurf. Dafür muss der erste Verlust von diesem Korps hingenommen werden.

Die Spieler können auch eine oder mehrere besondere Einheiten zusammen mit der Einheit, die den Angriff anführt, in einer Schlacht einsetzen, um den Würfelbonus zu erhalten, der auf dem Spielstein angegeben ist. Der erste Verlust muss von der Einheit hingenommen werden, die den Angriff anführt, und der zweite Verlust von einer der besonderen Einheiten, die an dem Angriff beteiligt sind.

### 14.5.6 Auswirkung von Generälen auf die Schlacht

Der General, der die Formation kommandiert, gibt entsprechend seinem taktischen Wert einen Bonus beim Abwickeln der Schlacht (je nachdem, ob er angreift oder verteidigt).

Innerhalb einer Armee kann ein untergegener General seinen taktischen Wert verwenden. Dafür muss jedoch überprüft werden, ob er im Verlauf der Schlacht verwundet wird (vergleiche 14.7).

### 14.5.7 Schlachtkarten

Jeder Spieler kann beliebig viele Karten, die als Schlachtkarten gekennzeichnet sind, ausspielen.

Der Angreifer deckt dabei in jeder Phase der Kampfabwicklung seine Karten zuerst auf.

## 14.6 DAS ABWICKELN EINER SCHLACHT

Sobald alle Modifikationen bestimmt wurden, wird eine Netto-Modifikation für die zwei Würfel berechnet, und jede Seite hat dabei ihre eigene Netto-Modifikation.

Beide Spieler würfeln dann gleichzeitig mit zwei Würfeln, zu denen sie die Netto-Modifikation addieren. Dann lesen sie das Ergebnis auf der Schlachttabelle entsprechend der Stufe der Schlacht ab, um festzustellen, wie viele Verluste sie dem Feind zufügen konnten.

Der Sieger ist der Spieler, der das höchste Ergebnis erzielt.

**Im Falle eines Unentschieden,** gewinnt die Seite, deren Ergebnis als einzige von einem (+) gekennzeichnet wird. In allen anderen Fällen verliert der Angreifer die Schlacht.

Im Falle eines Sieges kann die Formation des aktiven Spielers ihre Aktivierung mit den verbleibenden Bewegungspunkten fortsetzen.

Im Falle einer Niederlage endet die Aktivierung der Formation des aktiven Spielers.

## 14.7 VERWUNDUNG VON GENERÄLEN

Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel, wenn er den taktischen Wert eines untergebenen Generals verwendet hat (vergleiche 14.5.6). Bei einem Würfelergebnis von 6 wird der untergebene General aus dem Spiel entfernt und in der nächsten Budget-Phase in die Reserve gelegt und wird vorher nicht ersetzt.

**Hinweis:** Mit der Ausnahme eines Ereignisses kann nur ein untergegener General verwundet werden.

## 14.8 ERGEBNISSE EINER SCHLACHT

Die Zahl, die man als Ergebnis erhält, ist die Anzahl feindlicher Kampfpunkte, die eliminiert werden. Der Spieler, der die Einheiten kontrolliert, wählt aus, welche Einheiten die Verluste hinnehmen, wobei der erste Verlust von einem Elite-Korps hingenommen werden muss, das einen Angriff führt, dann müssen besondere Einheiten, die eingesetzt wurden, Verluste hinnehmen und schließlich muss die Mehrheit der Verluste von den Einheiten stammen, deren individuelle Kampfmoral der Kampfmoral der Formation entspricht (einschließlich der Einheit, die den Angriff anführt) – (vergleiche 14.4).

Eine Seite kann dem Feind niemals mehr Verluste zufügen als sie selbst Steps hat.

Eliminierte Einheiten werden in die Reserve gelegt.

## 14.9 DEMORALISIERUNG

### 14.9.1 Demoralisierungstest

Mit der Ausnahme von Scharmützeln muss die in einer Schlacht unterlegene Seite einen Demoralisierungstest durchführen. Dafür wird mit einem Würfel gewürfelt: Die Formation ist dann demoralisiert, wenn das modifizierte Ergebnis größer ist als die Kampfmoral der Formation.

Die Moral wird wie folgt modifiziert:

- der taktische Wert des Generals, der die Formation  $+ \#$  kommandiert
- der Unterschied in Verlusten zu dem Sieger der  $-1/$  Step Schlacht (**einschließlich von Verlusten, die durch das Überqueren eines Flusses oder eines Gebirges ohne Pass herrühren**)

• Schlachtkarte  $-/+ \#$   
**Beispiel:** Eine preußische Armee mit Moral 3, die von Bücher kommandiert wird, der einen Kampfwert von 2 in der Verteidigung hat, nimmt drei Verluste mehr hin. Die Armee wird demoralisiert bei einem Würfelergbnis von höher als  $3 - 3 + 2 = 2$ .

### 14.9.2 Verfolgung durch feindliche Kavallerie

Auf eine Demoralisierung folgt Verfolgung durch die Kavallerie der siegreichen Formation, unabhängig davon, ob sie Reserve-Kavallerie Steps hat oder nicht.

Der Sieger würfelt mit einem Würfel, wobei das Ergebnis wie folgt modifiziert wird:

- der taktische Wert des Generals, der die Formation  $+ \#$  kommandiert
- jeder Step Reserve-Kavallerie  $+1$
- jeder Kavallerie-General  $+1$

Ist das Ergebnis größer als 6, bedeutet die Differenz zu 6 die Anzahl an zusätzlichen Steps, die die unterlegene Seite verliert (dies können Steps oder Depots sein).

Schlachtkarten können ebenfalls die Step-Verluste des Verlierers erhöhen.

**Beispiel:** Napoleon hat einen taktischen Wert von 3 und 2 Steps Reserve-Kavallerie, die von Murat kommandiert werden (ein Kavallerie-General). Er demoralisiert Blücher. Napoleon würfelt mit einem Würfel und erzielt  $4 + 3$  (taktischer Wert)  $+2$  (2 Steps Kavallerie)  $+1$  (Murat) = 10, woraus 4 Verluste durch Verfolgung resultieren ( $10 - 6$ ).

**Der Spieler, dessen Formation demoralisiert wurde, kann diese Verluste frei verteilen.**

### 14.9.3 Auswirkungen von Demoralisierung

Ein Marker Demoralisierung wird auf die Formation gelegt. Formationen (einschließlich von Armeen), die mit dieser Formation gestapelt werden, sind ebenfalls demoralisiert.



**Ausnahme:** Wenn eine Armee sich mit einer anderen Armee zusammenschließt, um eine einzelne Formation zu bilden, wird jede Armee getrennt behandelt. Wenn sie zusammen kämpfen, gelten die Mali für Demoralisierung nur dann, wenn die demoralisierte Formation eine größere Anzahl an Steps hat.

Eine demoralisierte Formation kann automatisch entkommen, wenn sie erneut angegriffen wird.

Eine demoralisierte Formation kann weder abfangen noch einen Gewaltmarsch oder Rückmarsch durchführen.

Wenn eine demoralisierte Formation dazu gezwungen wird zu

kämpfen und erneut demoralisiert wird, wird die Formation **vollständig vernichtet**.

**Eine demoralisierte Formation muss am Ende der Aktivierungsphase einen Abnutzungstest durchführen.**

### 14.9.4 DAUER DER AUSWIRKUNGEN VON DEMORALISIERUNG

Die Auswirkungen einer Demoralisierung dauern bis zum zweiten Teil der Erholungsphase an, es sei denn der kommandierende General war in der Lage, seine Formation in einer darauffolgenden Aktivierung zu sammeln, indem er einen Sammel-Test erfolgreich durchgeführt hat.

Um gesammelt zu werden, muss die Formation versorgt sein. Der General muss aktiviert werden, zwei seiner Bewegungspunkte (pro Versuch) ausgeben und mit einem Würfel würfeln. Das Ergebnis des Würfelwurfs muss kleiner oder gleich dem Moralwert der Formation sein, der durch den besten taktischen Wert des kommandierenden Generals modifiziert wird.

Im zweiten Segment der Erholungsphase werden demoralisierte Formationen, die versorgt sind, automatisch gesammelt. Nicht versorgte demoralisierte Formationen können nicht gesammelt werden.

Im Falle von zwei Armeen wird für jede einzeln gewürfelt.

**Wenn eine demoralisierte Formation eine Schlacht gewinnt, ist sie automatisch gesammelt.**

## 14.10 RÜCKZUG DER UNTERLEGENEN SEITE

Wenn der Angreifer die Schlacht verliert, muss er sich in die Zone zurückziehen, aus der er in die Zone der Schlacht gezogen ist.

Wenn der Verteidiger nach einem erfolgreichen Abfangversuch die Schlacht verloren hat, muss er sich in die Zone zurückziehen, von der er aus abgefangen hat.

Wenn der Verteidiger die Schlacht verloren hat und kein Abfangversuch stattgefunden hat, kann er sich nicht in die Zone zurückziehen, aus der der Angreifer in die Zone der Schlacht gezogen ist. Der Rückzug wird entsprechend der folgenden Prioritäten geregelt:

1. eine angrenzende Zone, die freundlich kontrolliert ist, oder eine Zone, die beiden Seiten zugänglich ist, in der keine feindlichen Einheiten stehen.
2. eine unbelagerte, freundlich kontrollierte Festung in dieser Zone.
3. eine angrenzende Zone, die von der Gegenseite kontrolliert wird, aber keine feindlichen Einheiten enthält. Der Kontroll-Marker der Gegenseite bleibt in diesem Fall liegen.
4. eine angrenzende Zone, die keine feindliche Festung aber feindliche Einheiten enthält. Ein Rückzug in eine solche Zone ist möglich, wenn die sich zurückziehende Seite  $5 : 1$  überlegen ist. In diesem Fall werden die feindlichen Einheiten zerstört.

Ist ein Rückzug gemäß dieser Prioritäten nicht möglich, wird die Formation vollständig zerstört und die Generäle werden in die Reserve gelegt.

Ein Rückzug über einen Fluss ohne Brücke oder ein Gebirge ohne Pass verursacht den Verlust eines zusätzlichen Steps.

## 14.11 FORMATIONEN AUS ZWEI ARMEEN

Formationen aus zwei Armeen befolgen die folgenden Regeln in einer Schlacht:

- Der Kampfwert der Formation ist die Summe der Kampfwerte beider Armeen.
- Der taktische Wert des Generals, der die Formationen

kommandiert, wird verwendet.

- Ein untergeordneter General kann aus jeder der beiden Armeen ausgewählt werden (ausgenommen ein General, der eine der Armeen kommandiert).

- Eine Einheit, die den Angriff anführt, kann aus jeder der beiden Armeen ausgewählt werden.

- Die Kampfmoral der Formationen ist die Kampfmoral aller Steps. **Ausnahme beim Sammeln: Dort hat jede Armee ihre eigene Kampfmoral.**

- Verluste können von den Einheiten jeder Armee genommen werden, solange der taktische Wert des Generals, der die Formationen kommandiert, für Demoralisierungstests und Verfolgung verwendet wird.

Wenn sich zwei Armeen zurückziehen müssen, kann sich jede der Armeen in eine unterschiedliche Zone zurückziehen.

## 15 FESTUNGEN UND BELAGERUNGEN

### 15.1 FESTUNGEN

Es gibt zwei Stufen von Festungen. Alle Festung haben die Stufe eins mit Ausnahme von Mantua, Konstantinopel und Gibraltar, die die Stufe zwei haben.

Eine Festung kann eine unbegrenzte Anzahl an Steps beinhalten.

Eine Formation muss ihre Bewegung beenden, wenn sie eine Zone betritt, die eine feindliche Festung enthält, sogar dann, wenn sich keine Steps der Seite, die die Festung kontrolliert, in der Zone befinden. Eine Ausnahme besteht jedoch dann, wenn die Formation in der Lage ist, die Festung abzuschirmen und sie mit einer Anzahl von Steps, die mindestens dem doppelten der Stufe der Festung entspricht, zu belagern (die Regeln für das Stapeln von Einheiten müssen dabei beachtet werden). In diesem Fall wird ein Belagerungsmarker 0 gelegt.

Der Rest der Formation kann in diesem Fall seine Bewegung fortsetzen und die abschirmende Formation kann keinen Belagerungsangriff in dieser Runde durchführen.

Wenn sich eine feindliche Formation in der Zone befindet, kann sie:

- an Ort und Stelle bleiben - daraufhin wird eine Schlacht stattfinden.
- sich in die Festung zurückziehen (automatisches entkommen)
- versuchen, in eine angrenzende Zone zu entkommen.

Es können auch einige Einheiten in die Festung entkommen während andere versuchen, in eine angrenzende Zone zu entkommen. Wenn der Versuch zu entkommen fehlschlägt, können die Einheiten sich nicht länger automatisch in die Festung zurückziehen, es sei denn sie müssen sich in der Folge eines Rückzugs zurückziehen.

### 15.2 BELAGERUNG BEGINNEN

Um eine Belagerung zu beginnen, dürfen sich keine feindlichen Kampfeinheiten in der Zone der feindlichen Festung befinden.

**Der Belagerer muss eine Anzahl an Steps haben, die mindestens dem zweifachen Wert der Festung entspricht** (die Regeln für das Stapeln von Einheiten müssen dabei berücksichtigt werden).

Die Belagerer werden mit einem Belagerungsmarker, mit dem angegeben wird, dass sich eine Belagerung abspielt, auf die Festung gelegt.

Um ein Belagerungsangriff durchzuführen, muss eine Formation versorgt sein und einen Bewegungspunkt pro Belagerungsangriff ausgeben.

### Ausnahme:

- Wenn der aktive Spieler eine Schlacht in der Zone der Festung gewinnt, kann er einen Belagerungsangriff ausführen, ohne einen Bewegungspunkt dafür auszugeben.

- Ein Belagerungsangriff ist kostenlos am Ende der Aktivierungsphase.

Eine belagerte Festung kann keine Verstärkungssteps erhalten, es sei denn, eine Versorgungslinie kann über See zur Festung gezogen werden.

### 15.3 BELAGERUNG AUFHEBEN

Wenn die Anzahl der Einheiten, die notwendig ist, um die Belagerung aufrechtzuerhalten, nicht mehr vorhanden ist, wird die Belagerung aufgehoben und die Formationen des Belagerers müssen sich in eine angrenzende Zone umgruppieren, (wobei die Regeln für Rückzug und in welchen Zonen sie versorgt werden können, berücksichtigt werden müssen).

Wenn eine Formation, die mit den Belagerten verbündet ist, die Zone betritt, um die Belagerer anzugreifen, nehmen die belagerten Einheiten nicht an der Schlacht teil. Die Belagerung wird erst dann aufgehoben, wenn der Belagerer sich zurückziehen muss oder nicht mehr genug Steps hat, um die Belagerung fortzusetzen.

### 15.4 ABWICKELN EINES BELAGERUNGSANGRIFFS

Der Belagerer würfelt mit einem Würfel und vergleicht das modifizierte Ergebnis mit der Belagerungstabelle. Die Ergebnisse können dabei sein:

- Abgewehrt: Der Belagerer verliert einen Step.
- Standhaft: kein Ergebnis. Die Belagerung geht weiter.
- Ehrenhafter Abzug: Die Festung wird eingenommen. Die belagerte Formation kehrt als Verstärkung in der nächsten Budget-Phase ins Spiel zurück.
- Durchbruch: Die Festung ergibt sich und die Truppen in der Festung sind zerstört.

Wenn ein Belagerungsversuch erfolglos war, legt man einen Belagerungsmarker mit einem Wert, der um 1 höher ist, als der Wert des bisherigen Markers auf die Festung (bis zu dem maximalen Belagerungsmarker 3).



Dieser Marker gibt die Würfelwurfmodifikation für alle folgenden Belagerungsangriffe an. Die Modifikation entspricht dabei dem Wert des Belagerungsmarkers. Wenn die Belagerung beendet wird und später wieder aufgenommen wird, wird ein Belagerungsmarker null auf die befestigte Stadt gelegt.

Wenn eine freundliche Formation die belagernde Formation integriert, profitiert die neue Formation vom aktuellen Belagerungsmarker.

### 15.5 FOLGEN

Eine eroberte Festung wird zerstört und in die Zone wird ein Kontroll-Marker des Eroberers und ein Marker „zerstörte Festung“ gelegt.



Der Eroberer kann einen Verlust-Step entfernen oder ein Depot ausgeben, um die Festung zu reaktivieren, damit sie ihm sofort zur Verfügung steht und seine Versorgungslinien erweitert.

Am Ende der Aktivierungsphase wird eine eroberte Festung – sofern sie versorgt ist – eine aktive Festung im Dienst des Eroberers.



## 16 WETTER

In den Aktivierungsrunden 1-4 wirkt sich das Wetter nicht aus.

Im Gegensatz dazu herrscht in der 5. Runde schlechtes Wetter und die Bewegungsreichweite aller Einheiten wird um eins reduziert.

Für die 6. (und 7.) Winterrunde gelten dieselben Auswirkungen wie für die fünfte Aktivierungsrunde. Außerdem wirken sich bestimmte Ereigniskarten auf diese Runden aus. Zusätzlich kann keine See-Bewegung in den vereisten Zonen der Ostsee stattfinden und Invasionen über See sind auf der Karte nicht erlaubt.

Die Modifikation für Abnutzung wegen des Winters gilt nur für die 6. und 7. Aktivierungsrunde; nicht für das Ende der Aktivierungsphase.

## 17 SEE-REGELN

### 17.1 AKTIVIERUNG

Aktivierungskarten ermöglichen die Bewegungen von Flotten entweder, indem sie als Ereignis ausgespielt werden, zum Beispiel die ständige Karte *Admiralität (1C)*, oder durch die Verwendung von AP.

Man muss einen AP pro Flotte, die man bewegen möchte, ausgeben.

### 17.2 SEE-BEWEGUNG

#### 17.2.1 Allgemeines

Sobald ein Geschwader aktiviert wird, kann es seine Bewegungsreichweite in der folgenden Weise verwenden - es muss dabei aber stets die Begrenzungen für das Stapeln beachten. Jeder Bewegungspunkt ermöglicht es, das Folgende zu machen:

- einen freundlichen Hafen zu betreten oder zu verlassen
- in eine angrenzende Zone zu ziehen,
- in eine feindliche Blockadebox oder einen feindlichen Hafen zu ziehen,
- Einheiten in einem feindlichen Hafen anzulanden, unabhängig davon, ob er von feindlichen Truppen besetzt ist.

In einen feindlichen Hafen zu ziehen, kostet daher zwei Bewegungspunkte plus einen weiteren Bewegungspunkt, wenn man eine Invasion über See durchführen möchte.

Das aktivierte Geschwader kann keine Geschwader während seiner Aktivierung aufnehmen. Eine Umgruppierung in einer vorausgehenden Runde ist dafür notwendig. Das aktivierte Geschwader kann aber einige Flotten im Rahmen seiner Bewegung zurücklassen.

**Beispiel:** *In der zweiten Runde gibt die Koalition einen AP aus, um die portugiesische Flotte nach Gibraltar zu bewegen, so dass sie sich dort zwei britischen Flotten anschließt. In der folgenden Runde spielt die Koalition die Karte Admiralität und kann die drei Flotten bewegen.*

Wenn sich Flotten in einem Hafen befinden, der vom Feind erobert wird, müssen diese Flotten sofort in den nächsten freundlichen Hafen innerhalb ihrer Bewegungsreichweite gezogen werden. Wenn dieser Hafen blockiert wird, werden sie automatisch abgefangen. Im Falle einer Niederlage beenden sie ihre Bewegungen in dem nächsten freundlich kontrollierten Hafen innerhalb ihrer Bewegungsreichweite - andere Abfangversuche während einer solchen Evakuierung sind möglich.

#### 17.2.2 Stapeln

Ein Geschwader kann nicht aus mehr als drei Flotten bestehen. Es kann dabei auch immer nur ein Geschwader pro Seite in derselben See-Zone sein. Geschwader, die blockiert werden oder an einer Blockade teilnehmen, zählen dafür nicht. Man kann

sich durch eine Zone, die bereits ein Geschwader mit 3 Flotten enthält, bewegen, aber man kann seine Bewegung nicht in einer solchen Zone beenden.

Flotten müssen so gezogen werden, dass diesen Regeln entsprochen wird; überzählige Flotten werden eliminiert.

#### 17.2.3 Der Bosphorus und Gibraltar

Geschwader aller Nationen können durch den Bosphorus fahren, wenn das Osmanische Reich neutral ist.

Wenn Konstantinopel von einem Spieler kontrolliert wird können nur die Geschwader dieses Spielers oder seiner Verbündeten durch den Bosphorus fahren.

Gibraltar hat keinen Einfluss auf See-Bewegung.

#### 17.2.4 Geographische Begrenzungen

Während des Winters ist keine Bewegung in der Ostsee jenseits der Eisgrenze möglich.

Nur eine einzige russische Flotte kann außerhalb des schwarzen Meeres, der Meerengen oder der Ostsee operieren.

Die schwedische und die dänische Flotte können nur in der Ostsee und den Meerengen operieren.

Die osmanische und die neapolitanische Flotte können nicht jenseits von Gibraltar operieren.

#### 17.2.5 Abfangen

Sobald ein Geschwader eine Zone betritt, können zuerst feindliche in derselben Zone auf See befindliche Geschwader und dann solche Geschwader, die in dieser Zone an einer Blockade beteiligt sind, nacheinander Abfangversuche durchführen. Wenn ein Geschwader erfolgreich ist, führen die anderen Geschwader, die abfangen können, ihren Test durch, jedoch nicht so, dass das die Zone betretende Geschwader mehr als drei Flotten in einer Schlacht gegenüberstehen muss.

**Ein Geschwader in einem Hafen kann nicht abfangen.**

**Beispiel:** *Drei französische Flotten fahren in den Ärmelkanal (la Manche), in dem sich zwei britische Flotten auf See befinden. Eine weitere britische Flotte blockiert Amsterdam und eine andere Antwerpen. Nur eine dieser beiden Blockade fahrenden Flotten kann abfangen, weil es andernfalls dazu kommen könnte, dass das britische Geschwader im Ärmelkanal dann mehr als drei Flotten enthielte, was nicht sein darf.*

Der Spieler würfelt mit einem Würfel und addiert den besten Initiativwert der Flotte seines Geschwaders hinzu. Wenn das Ergebnis größer oder gleich 6 ist, war der Abfangversuch erfolgreich.

Wenn das Abfangen nicht erfolgreich war, kann das sich bewegende Geschwader seine Bewegung fortsetzen oder die Geschwader in dieser Zone angreifen oder blockieren.

#### 17.2.6 Entkommen

Sobald ein Geschwader eine Zone betritt kann ein feindliches Geschwader, das sich in dieser Zone auf See befindet, versuchen zu entkommen. Flotten, die in einer Blockadebox sind, können nicht entkommen.

Der Spieler würfelt mit einem Würfel und addiert den besten Initiativwert einer der Flotten seines Geschwaders hinzu. Wenn das Ergebnis größer oder gleich 6 ist, war das Entkommen erfolgreich. Bei einem Fehlschlag kommt es zur Schlacht.

Gelingt der Ausweichversuch kann der Spieler:

- sein Geschwader in einen freundlichen Hafen in derselben See-Zone ziehen
- sein Geschwader in eine angrenzende See-Zone ziehen (jedoch nicht in die Zone, aus der der aktive Spieler gezogen ist), wobei jedoch das Risiko besteht, dass ein feindliches Geschwader, das

in dieser Zone auf See ist nun einen Abfangversuch unternimmt. Der aktive Spieler kann dann weitere Bewegungspunkte ausgeben. Abfangversuche finden vor Ausweichversuchen statt.

### 17.2.7 Die Blockadeboxen

Jeder Hafen hat eine Blockadebox. Eine feindliche Blockadebox zu betreten, kostet einen Bewegungspunkt für ein Geschwader.

Wenn ein feindliches Geschwader in einem Hafen ist, kann dieses feindliche Geschwader automatisch das Geschwader, das die Blockadebox betritt, abfangen, wodurch es zu einem Kampf kommt. Jedoch hat das feindliche Geschwader in diesem Fall nicht den Schutz der Hafenfestung.

**Ausnahme:** *Wenn ein Hafen bereits blockiert ist, führt das Ablösen des Blockadegeschwaders durch ein neues Geschwader nicht dazu, dass ein Abfangversuch unternommen werden kann.*

Wenn das sich bewegende Geschwader besiegt wird, muss es sich aus der Blockadebox zurückziehen und wird in die angrenzende See-Zone gelegt.

Wenn das sich bewegende Geschwader die Schlacht gewinnt, ist die Blockade etabliert und das geschlagene Geschwader muss sich in den Hafen zurückziehen.

Wenn das Geschwader im Hafen nicht kämpfen möchte, findet keine Schlacht statt und die Blockade ist sofort etabliert.

Eine Blockade wirkt sich wie folgt aus:

- Automatisches Abfangen von Geschwadern, die den Hafen verlassen
- keine Versorgung über See.

Anstatt eine Blockade einzurichten kann ein Geschwader auch in einen Hafen hineinfahren, in dem sich bereits ein feindliches Geschwader befindet. In diesem Fall findet eine Seeschlacht statt jedoch unter dem Schutz einer möglicherweise vorhandenen Festung des Hafens (*vergleiche 17.3.3*).

**Ein Geschwader, das einen Hafen blockiert, kann andere Geschwader in dieser Seezone abfangen, wodurch die Blockade aufgehoben werden kann, da dieses Geschwader nunmehr in der See-Zone positioniert ist, die an den Hafen angrenzt.**

### 17.2.8 Seetransport

Jede Flotte der eigenen Nation oder eine verbündete Flotte kann:

- zwei Steps,
- ein Depot,
- einen General
- und einen Armeemarker

transportieren.

Im Falle von Verlusten wegen einer Seeschlacht werden diese Verluste zunächst von Flotten genommen, die keine Truppen transportieren. Wenn deren Zahl nicht ausreicht, wird mit jedem Verlust einer Flotte auch deren Fracht nach Wahl des Spielers eliminiert.

Um Truppen zu transportieren, müssen sich diese in einem freundlich kontrollierten Hafen auf der Route des Geschwaders befinden.

Die Truppen müssen am Ende der Aktivierung in einem Hafen angelandet werden. Geschieht dies nicht, werden die Landeinheiten auf See eliminiert.

Nach dem Landen ist keine Bewegung an Land möglich.

### 17.2.9 Invasion über See

Wenn der Hafen, in dem die Truppen anlanden sollen, von einer feindlichen Formation besetzt ist oder sich dort eine feindliche Festung befindet, findet eine Invasion über See statt.

Wenn eine feindliche Flotte sich im Zielhafen befindet, muss diese zuerst in einer Seeschlacht zerstört werden. Wenn der Hafen eine

feindliche Festung enthält, findet zunächst der Kampf zwischen der Festung und dem Geschwader statt bevor die Invasion über See erfolgt.

Eine Invasion über See ist nicht möglich, wenn in der Zone kein Hafen vorhanden ist. **Eine Invasion über See ist in den Winterrunden generell nicht möglich.**

**Eine Invasion über See kann maximal zwei Steps umfassen (es sei denn, ein entsprechendes Ereignis wurde gespielt).**

Die Schlacht wird normal abgewickelt, wobei die Formation, die anlandet, eine Kampf-Modifikation von -3 erhält. Wenn die anlandende Formation besiegt wird, kann sie sich nicht zurückziehen und ist stattdessen zerstört.

Die anlandende Formation hat zwei Belagerungsversuche.

Wenn die Zone am Ende der Aktivierung nicht erobert wurde, wird die Formation zerstört.

**Beispiel:** *Eine britische Formation, die aus zwei Steps besteht, landet in Neapel, das keine feindliche Flotten enthält. Die Formation macht zwei Belagerungsangriffe, die fehlschlagen. Die Formation ist zerstört und die Flotten werden in die Seezone des Hafens gelegt.*

Nach der Invasion über See können die Flotten ihre Bewegung fortsetzen, wobei es einen Bewegungspunkte kostet von dem Hafen in die See-Zone des Hafens zu ziehen.

### 17.2.10 Freibeuter

Das Ereignis Freibeuter verringert die Hand der Koalition um eine Karte, wenn sich nicht eine Flotte der Koalition zu Beginn der Kartenphase in der Piratenbox befindet.

UmeineFlotteindiePiratenboxzulegen,mussderKoalitionsspieler eine Flotte aktivieren, indem er einen Aktivierungspunkt ausgibt oder die Karte *Admiralität (1C)* ausspielt. Die Flotte wird dann in der Aktivierungsphase vom Spielbrett genommen. Die Flotte in der Piratenbox kann später in einen Hafen der eigenen Nation gelegt werden, wenn man einen AP ausgibt.

## 17.3 SEESCHLACHTEN

### 17.3.1 Grundlagen

Wenn gegnerische Geschwader aufeinandertreffen und entweder nicht versuchen zu entkommen oder beim Entkommen nicht erfolgreich sind, folgt eine Seeschlacht.

**Eine solche Schlacht findet als simultaner Feuerwechsel zwischen den Geschwadern statt.**

**Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel für jede Flotte, wozu er den taktischen Bonus der Flotte addiert.**

**Jede Seite addiert die Ergebnisse und vergleicht die Gesamtsumme mit der des Gegners.**

**Liegt die Differenz zwischen eins und drei zieht sich die Seite mit dem niedrigeren Ergebnis ohne Verluste zurück.**

**Liegt das Ergebnis zwischen vier und sieben, verliert die Seite mit dem niedrigeren Ergebnis eine Flotte und die übrigen Flotten ziehen sich zurück.**

**Liegt die Differenz zwischen acht und elf, verliert die Seite mit dem niedrigeren Ergebnis zwei Flotten und die übrigen Flotten ziehen sich zurück.**

**Wenn die Differenz größer oder gleich zwölf ist, ist die Seite mit dem niedrigeren Ergebnis komplett zerstört worden.**

Der Besitzer der Flotten wählt aus, welche Flotten verloren gehen.

**Beispiel:** *Ein britisches Geschwader, das aus zwei Flotten besteht und einen Admiral 0 und einen Admiral +1 hat, greift eine französische Flotte mit einem Admiral 0 an. Der britische Spieler würfelt einen unmodifizierten Würfel und einen zu dessen Ergebnis +1 hinzugefügt wird. Die Ergebnisse sind 2 und 6 + 1 =*

9. Der französische Spieler würfelt einen unmodifizierten Würfel und erhält eine fünf. Die Differenz von vier bedeutet, dass die eine französische Flotte zerstört wurde.

Im Falle eines Unentschieden entscheidet der inaktive Spieler, ob er sich zurückziehen will oder nicht.

Wenn er sich zurückzieht, gilt er als der Verlierer der Schlacht.

Wenn er sich nicht zurückzieht, kommt es zu einer zweiten Runde, es sei denn der aktive Spieler entscheidet sich dafür, sich zurückzuziehen. In diesem Fall hat der aktive Spieler verloren.

Usw.

Eine Niederlage zu See beendet die laufende See-Aktivierung.

### 17.3.2 Rückzug

Ein Rückzug muss in:

- einen Hafen derselben See-Zone (beide Seiten), wodurch die Aktivierung der aktiven Flotte beendet wird,
- eine angrenzende Seezone (inaktiver Spieler), wobei dies nicht die Seezone sein darf, aus der der aktive Spieler gezogen ist,
- oder in die Zone, aus der die Flotte bewegt wurde (aktiver Spieler) erfolgen.

Wenn sich die unterlegene Flotten in einen Hafen zurückzieht, kann die siegreiche Flotte sie verfolgen und automatisch (ohne weitere Kosten) eine Blockade etablieren

**Der Rückzug in einen Hafen oder das Etablieren einer Blockade beendet die Bewegung der aktivierten Flotte, wenn sie besiegt wurde. Wenn die aktivierte Flotte die Schlacht gewonnen hat, kann sie ihre Aktivierung fortsetzen.**

Eine Flotte in einem Hafen, die besiegt wurde, verbleibt im Hafen und eine Blockade wird etabliert.

### 17.3.3 Seeschlacht in einem Hafen

Eine Seeschlacht kann ebenso in einem Hafen stattfinden, wenn der aktive Spieler sich dafür entscheidet, die Einheiten in dem Hafen anzugreifen.

In diesem Fall können die Flotten im Hafen nicht entkommen, aber sie genießen im Gegenzug dafür den Schutz von Küstenbatterien, wenn der Hafen eine Festung enthält.

Jede Stufe der Festung gibt einen zusätzlichen Würfel.

Eine solche Seeschlacht dauert maximal eine Runde.

Wenn der Angreifer die Schlacht verliert, befolgt er die oben angegebenen Regeln für den Rückzug, außer wenn er von der Blockadebox des Hafens, von der der Hafen vor dieser Aktivierung blockiert wurde, angegriffen hat. In diesem Fall kehrt er in die Box zurück und die Blockade wird fortgesetzt.

Wenn der Verteidiger die Schlacht verliert, bleibt der Hafen unter Blockade. Der siegreiche Angreifer verbleibt in der Blockadebox oder er kann seine Bewegung in eine andere Zone fortsetzen.

### 17.3.4 Verlust von Admiralen

Wenn nicht die Karte *Nelson (10 C)* als Ereignis gespielt wurde, müssen Admirale nicht überprüfen ob sie verwundet wurden.

## 18 EROBERUNG

**Eine Eroberung erfolgt nur in der Eroberungs- und Kapitulationsphase.**

### 18.1 EROBERUNG VON NEBENMÄCHTEN

Eine Nebenmacht wird erobert, wenn ihre Hauptstadt und ihre Festung von der anderen Seite kontrolliert werden. Kontrolle wird durch das Vorhandensein einer versorgten Einheit oder durch das Vorhandensein eines Kontrollmarkers, der eine Versorgungslinie hat, etabliert.

**Ausnahme:** Das Königreich Neapel wird erobert, sobald die Hauptstadt Neapel von einer der Seiten kontrolliert wird. Sizilien wird dann eine verbündete Nebenmacht, die von Neapel unabhängig ist.

*Das Großherzogtum Polen wird nur dann erobert, wenn Frankreich auch erobert ist.*

Wenn diese Bedingungen zutreffen, erhält die Nebenmacht einen Marker „Verbündeter“, falls sie Kampfeinheiten hat. Wenn sie keine Kampfeinheiten hat, wählt der Eroberer, ob er einen Marker „Verbündeter“ oder „Nationalterritorium“ platziert.

Die Kampfeinheiten der eroberten Nebenmacht werden genauso wie deren Flotten, soweit sie auf der Karte vorhanden sind, zerstört.

Eroberte Nebenmächte werden Verbündete des erobernden Spielers oder werden in das Nationalterritorium integriert.

## 18.2 EROBERUNG VON GROSSMÄCHTEN

### 18.2.1 Eroberung

Eine Großmacht wird erobert wenn:

- Alle ihre Schlüsselzonen vom Feind kontrolliert werden. Der Angreifer muss in dieser Zone in der Lage sein, eine Versorgungslinie zu ziehen oder
- alle ihre Schlüsselzonen mit Ausnahme von einer durch den Feind kontrolliert werden und die unterlegene Großmacht dabei nicht mehr ihre Hauptstadt kontrolliert sowie keine nicht-demoralisierte Armee in Ihrem Nationalterritorium hat.

**Beispiel:** Frankreich kontrolliert in der Siegermittlungsphase von 1809 Wien (Vienne) und hat die österreichische Armee demoralisiert. Österreich ergibt sich, obwohl es noch Prag kontrolliert.

**Beispiel:** Frankreich ist mit Preußen im Krieg und kontrolliert Warschau und Berlin. Napoleon hat die preußische Armee zerstört und als Ergebnis muss er daher nicht Königsberg kontrollieren, um die Kapitulation Preußens zu erzwingen.

**Ausnahme 1:** Spanien. Wenn das *Dos de Mayo (22 C)* Ereignis gespielt wurde, wird Spanien nur dann erobert, wenn Madrid und alle Häfen auf der iberischen Halbinsel mit Ausnahme von Gibraltar unter französischer Kontrolle sind.

**Ausnahme 2:** die Karte *Widerstand (27 C)*. Dies ermöglicht es einer Großmacht, die Bedingungen für eine Kapitulation zu ignorieren und den Kampf fortzusetzen.

**Ausnahme 3:** die Karte *Tilsit (27 F)*. Diese Karte kann einer Großmacht ohne eine vorausgehende Eroberung einen Frieden aufzwingen.

**Ausnahme 4:** Nur die Schlüsselzone London (Londres) wird berücksichtigt, um festzustellen, ob Großbritannien erobert wurde.

### 18.2.2 Friedensbedingungen

Die unterlegene Großmacht muss die folgenden Friedensbedingungen hinnehmen:

- Der besiegten Großmacht und ihren Verbündeten Nebenmächten wird ein erzwungener Frieden auferlegt.
- Der Sieger erhält eine zusätzliche Karte in der Handkartenphase oder vier Ressourcen in der Budget-Phase.
- Wenn Frankreich siegreich ist, richtet es die Kontinentalblockade in allen Häfen der besiegten Großmacht und deren Verbündeten Nebenmächten ein, unabhängig davon, ob das Ereignis *Kontinentalblockade (25F)* gespielt wurde oder nicht. Die Kontinentalblockade bleibt solange in Kraft, bis sich die Großmacht wieder der Koalition anschließt.

Der erobernde Spieler und seine Verbündeten können drei Provinzen (vier als Folge des Ereignisses *Widerstand (27 C)*) der besiegten Großmacht oder einer nichteroberten mit dieser Großmacht verbündeten Nebenmacht annektieren und



in ihr Nationalterritorium integrieren. Der Sieger wählt die Provinzen aus. Eine eroberte Provinz erhält einen Marker des Nationalterritoriums des Eroberers und wird in dessen Nationalterritorium integriert

Provinzen, die Schlüsselzonen enthalten, können nicht ausgewählt werden. Wenn keine weiteren Provinzen zur Verfügung stehen, zieht der Sieger vier Ressourcen pro Provinz vom Budget der unterlegenen Großmacht ab.

**Ausnahme:** *Obwohl es eine Schlüsselzone (Warschau) enthält, kann Mazovia von Frankreich annektiert werden, um Polen zu erschaffen.*

Nicht eroberte verbündete Nebenmächte der unterlegenen Großmacht können eine Provinz ersetzen. Die Nebenmacht wird ein Verbündeter der Großmacht oder wird indessen Nationalterritorium integriert.

Der Eroberer kann Provinzen zwischen den Mächten seiner Seite aufteilen.

**Beispiel:** *Frankreich hat Österreich besiegt und entscheidet sich dafür, Tirol an Bayern zu geben, um das Königreich Bayern zu erschaffen.*

Die ausgewählten Provinzen müssen nach der Eroberung an das Nationalterritorium des Eroberers oder einer seiner verbündeten Groß- oder Nebenmächte angrenzen. Einige Aktionen können verwendet werden, um verbündete Nebenmächte oder regionale Gruppierungen wie das Königreich Italien oder den Rheinbund, Westfalen oder Bayern zu vergrößern (vergleiche die besonderen Regeln für die komplette Kampagne).

**Ausnahme:** *Marie Walewska (22 F) und die Erschaffung von Polen, das eine Nebenmacht mit Kampfeinheiten unter einem französischen Protektorat wird.*

### 18.2.3 Auswirkungen von Frieden auf Großmächte

Einheiten des Eroberers können sich aussuchen, ob sie im Territorium der besiegten Großmacht verbleiben oder das Territorium verlassen wollen.

In letzterem Fall werden die Einheiten einfach in die (nach Bewegungspunkten) nächste Grenzzone, die eine Festung enthält, gelegt (der Sieger darf dabei im Falle von mehreren entsprechenden Provinzen die Provinz auswählen). Es findet kein Abnutzungstest statt.

Kontroll-Marker von beiden Seiten werden entfernt.

Formationen von zuvor mit der unterlegenen Nation Verbündeten, die sich im Nationalterritorium dieser Nation befinden, werden in die (nach Bewegungspunkten) nächste Grenzzone, die eine Festung enthält, gelegt (der Spieler darf dabei im Falle von mehreren entsprechenden Provinzen die Provinz auswählen). Es findet kein Abnutzungstest statt.

**Beispiel:** *Frankreich hat Österreich besiegt und die russische Armee ist in Brunn: Diese Armee wird nach Brest-Litovsk gezogen. Napoleon und die Grande Armée, die in Wien sind, werden nach Ulm umgruppiert.*

**Anmerkung:** *Formationen einer Nebenmacht können verbleiben, da sie nun Verbündete des Eroberers sind und das Gebiet für sie nun feindliches Territorium ist.*

Die Formationen der besiegten Nationen, die sich in Ihrem Nationalterritorium befinden, werden in Schlüsselzonen gelegt (ohne dass ein Abnutzungstest stattfindet). Eine vollständige Reorganisation der Formationen ist dabei möglich (einschließlich eines Wechsels der Generäle, die eine Armee kommandieren).

**Solange der erzwungene Frieden andauert, kann der Eroberer das Territorium der besiegten Nation durchqueren und dabei Truppen dort stationieren, Verbindungslinien durch das Gebiet ziehen, ohne dass dabei Festungen der besiegten**

**Großmacht als Kettenglieder verwendet werden.**

**In dieser Zeit können eine Formation der besiegten Macht und eine Formation des Siegers in derselben Zone koexistieren.**

**Am Ende dieser Periode muss der Eroberer das Nationalterritorium räumen. Wenn er das nicht macht, werden die Einheiten zerstört.**

**Dauer des erzwungenen Frieden:** Für eine Anzahl von Jahren, die dem Ergebnis eines Würfelwurfs, das durch zwei geteilt wird (aufgerundet), entspricht, kann es zu keinem Krieg zwischen dem Eroberer (und seinen Verbündeten) und der besiegten Großmacht kommen.

**Beispiel:** *Frankreich hat Österreich besiegt und Venetien an Italien sowie Tirol an Bayern und Rom – stets eine verbündete Nebenmacht Österreichs – an Frankreich angeschlossen. Frankreich würfelt mit einem Würfel und das Ergebnis ist 3, so dass der erzwungene Frieden zwei vollständige Jahre dauern wird.*

## 19 SPIELSIEG

Wenn die Zahl der Siegpunkte 20 erreicht, hat Frankreich das Spiel gewonnen. Man erhält Siegpunkte entsprechend den Angaben auf der Spielhilfe. Die Zahl erhöht oder verringert sich entsprechend der Situation auf dem Spielbrett.

**Beispiel:** *Frankreich errichtet ein Protektorat über Neapel und erhält dafür einen Siegpunkt. Die Koalition erobert Neapel zurück, wodurch Frankreich diesen Siegpunkt verliert, da es Neapel noch nicht zurückerobert und das Protektorat wieder eingerichtet hat.*

**Die Koalition erzielt einen automatischen Sieg, wenn die Zahl der Siegpunkte auf 0 fällt.**

Für den Fall, dass weder Frankreich noch die Koalition einen automatischen Sieg erringen:

- erzielt die Koalition einen Sieg, wenn sie alle Schlüsselzonen des Nationalterritoriums Frankreichs kontrolliert
- erzielt Frankreich einen Sieg, wenn es jede Schlüsselzone seines Nationalterritoriums und die Zone Mantua (Mantoue) kontrolliert.

Wenn keine dieser Bedingungen zutrifft, endet das Spiel in einer Niederlage für beide Seiten.

# ANMERKUNGEN DES AUTORS

Napoleon gegen Europa ist mein zweites Spiel über die Zeit des französischen Kaiserreichs (das erste, Le Grand Empire, erschienen bei Pratz Editions und von Compass Games unter dem Namen Nations in Arms in einer überarbeiteten Version neu aufgelegt).

Warum also sollte ich ein neues strategisches Spiel über die Zeit der napoleonischen Kriege entwerfen?

Le Grand Empire leidet, da es versucht, äußerst detailreich gerade die Feldzüge widerzuspiegeln, daran, dass man mehrere Mitspieler und vor allem sehr viel Zeit braucht, um es zu spielen.

Das Ziel dieses neuen Spieles ist es, sich auf die Strategie zu konzentrieren und zwei Spieler in die Rolle der Anführer der beiden Machtblöcke dieser Zeit über einen Zeitraum von zehn Jahren in angemessener Spieldauer zu versetzen. Zwei schnelle Spieler können das komplette Spiel in 10 Stunden beenden.

Die Koalition und besonders Großbritannien waren bestrebt, die französische Hegemonie auf dem Kontinent zu bekämpfen und vor allem Frankreich aus Antwerpen (Anvers) zu verdrängen.

Im Gegensatz dazu wollte Napoleon den Herrschaftsanspruch seiner Dynastie sichern, wobei jeder Rückschlag als Anfang des Niedergangs gesehen werden konnte.

Ich habe diese Ziele mittels der Siegpunkteleiste umgesetzt, auf der die höchste Stufe (20) die Anerkennung der neuen Dynastie durch die anderen Mächte bedeutet. Um dieses Ziel zu erreichen, muss Napoleon stets nach vorne marschieren und gegen alle Mächte agieren, die seinem Ehrgeiz im Weg stehen. Diese Stimmung wird durch die Eskalation wiedergegeben.

Die Abwärtsspirale ist aber bereits in Bewegung, weshalb Napoleon nicht mit dem zufrieden sein kann, was er erreicht hat.

Wir haben auch daran gearbeitet, das zahlreiche Elemente, durch die man Siegpunkte erhält, die Tatsache widerspiegeln, dass Napoleon versuchte, die Kontinentalblockade zu errichten, indem er Spanien seiner Dynastie angliederte und den Sieg über Russland suchte.

Allzu oft stellt man fest, dass viele strategische Spiele zu diesem Thema dies nicht widerspiegeln, weil der französische Spieler versuchen kann, den Abnutzungskrieg in Spanien zu vermeiden oder den weiten Steppen Russlands aus dem Weg gehen kann.

In diesem Spiel muss der Kaiser (außer unter ungewöhnlichen Umständen) sich diesen Problemen stellen.

Die napoleonische Epoche ist voller einzigartiger Situationen und aus diesem Grund haben wir – da wir den Zugang zum Spiel leicht gestalten wollten – uns für ein kartengesteuertes Spielsystem – vergleichbar dem des exzellenten Spiels „For the People II“ – entschieden.

Mithilfe der Karten und der Verwendung zweier Decks (und auch durch die Abgrenzung zweier Perioden im Spiel) können wir die einzelnen Ereignisse, den Rhythmus der Operationen und die

historischen Fähigkeiten beider Seiten ins Spiel integrieren.

Die Spieler werden stets versuchen müssen, ihre Aktivierungspunkte zu optimieren, um ihre Ziele zu erreichen.

Wir haben uns auch gegen die traditionellen Hexe und für Zonen entschieden, da diese besser an den strategischen Maßstab dieses Spiels angepasst werden können. Die Anzahl der Zonen erlaubt nichtsdestotrotz einen operationalen Ansatz, der die Wichtigkeit von Verbindungslinien zeigt.

Wir haben ein See-Modul eingebaut, das die historische Bedeutung des Seekrieges, insbesondere im ersten Teil des Spieles, einfängt – im Verlauf der Testpartien konnten wir sogar einige napoleonische Truppen in London sehen!

Die Wirtschaft wird im Spiel durch Ereigniskarten und die vereinfachte Produktionsphase, die die Kriegsanstrengungen der beiden Seiten reflektiert, wiedergegeben.

Wir empfehlen beiden Spielern, in diesem langfristigen Kräfteingen durchzuhalten. Napoleon darf nicht durch seine Fähigkeit, Schlachten zu gewinnen, und seine operationalen Vorteile getäuscht werden und die Koalition muss mit Geduld auf die „Bestrafungsperiode“ warten, in der ihre besten Karten und Generäle sowie ein Spanien, das in Flammen steht, es ihr ermöglichen, in voller Stärke zurück ins Spiel zu finden.

Letztlich haben wir ein Zwei-Spieler-Spiel nicht ein Mehr-Personen-Spiel entwickelt, weil wir die napoleonischen Kriege als ein Kräfteingen zwischen Napoleon und Großbritannien, das von seinen historischen Verbündeten oder durch Ereignisse auf dem Kontinent unterstützt wurde, betrachten.

Nun bleibt es euch überlassen, zu „veiller au salut de l’Empire“!

## IMPRESSUM

**Designer:** Stanislas Thomas

**Entwickler:** Christophe Gentil-Perret

**Grafik:** François Vander Meulen und Christophe Gentil-Perret

**Englische Übersetzung:** Charles Vasey

**Spieltester:** Jacob Anthony, Arnaud De Perreti, Spieler aus Pontoy, Dijon, Lyon und Annecy, denen wir für ihren Beitrag danken

**Regelüberarbeitung:** Noël Haubry, Ewen Le Picot

**Regel- und Spielhilfenlayout:** Christophe Gentil-Perret, Muriel Bresson

**Deutsche Übersetzung:** Ronald Mayer-Opificius

**Gedruckt in Europa, Hexasim 2013**

# SZENARIEN

**Hinweis zum Aufbau:** Unbenannte Flotten werden zufällig gezogen. Unbenannte Generäle werden vom kontrollierenden Spieler ausgewählt.

## 20.1 EINFÜHRUNGSSZENARIO: 1815 ODER DIE HUNDERT TAGE

**Start des Szenarios:** 1815 – Aktivierungsphase – 2. Runde;

Frankreich spielt zuerst

**Ende des Szenarios:** Ende der Aktivierungsphase 1815

**Karten:**

Der Zugstapel der einzelnen Spieler besteht aus den folgenden Karten:

- **Frankreich:** 1, 2, 3, 6, 8, 13, 19, 27, 28, 29, 31, 32, 43, 47, 50
- **Koalition:** 1, 4, 5, 11, 12, 14, 15, 16, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 35, 39, 42, 43, 54

Frankreich zieht 6 Karten und die Koalition zieht 8 Karten.

### Diplomatie und Kontrolle

Frankreich hat nur Naples als Verbündeten; Frankreich kontrolliert nicht mehr Piemont (Österreich), Genua (Österreich), la Toscane (Österreich) und Les Flandres (Großbritannien).

Die Koalition besteht aus Großbritannien, Russland, Preußen, Österreich und Spanien und kontrolliert die auf der Spielhilfe angegebenen Nebenmächte.

Generäle: man entfernt für jede Großmacht die folgenden Generäle:

Frankreich muss, Lannes, Masséna, Marmont, MacDonald und Saint-Cyr und die Villeneuve-Flotte entfernen.

Österreich muss Charles entfernen.

Preußen muss Braunschweig entfernen.

Großbritannien muss Moore und die Nelson-Flotte entfernen.

Russland muss Bagration, Bennigsen und Kutusow (Koutouzov) entfernen.

### Sonderregeln

Die Chouans Formation wird automatisch in den Provinzen Poitou und Bretagne versorgt.

Alternativ kann ein kontrollierter Hafen mit einem britischen Depot als Versorgungsquelle dienen.

Frankreich kann außer im Winter 2 Verlust-Steps pro Armee in jeder Aktivierungsrunde, in der die Armee aktiviert wurde, als Ersatz erhalten.

### Siegesbedingungen:

Die Koalition gewinnt, wenn sie Frankreich erobert hat und Frankreich keine undemoralisierte Armee hat oder wenn Napoleon aus dem Spiel entfernt wird.

Frankreich gewinnt das Spiel, wenn Frankreich nicht erobert wurde und es mindestens eine undemoralisierte Armee besitzt.

In allen anderen Fällen kommt es zu einem Unentschieden.

**Aufbau:** zuerst die Koalition dann Frankreich

#### Frankreich

- **Bourgogne:** ein Korps
- **Gascogne:** ein Korps
- **Languedoc:** ein Korps
- **Marseille (Provence):** ein Nationalgarde-Korps
- **Provence:** **Suchet**, Armée d , Italie, 2 Korps.
- **Champagne oder Picardie:** **Napoleon**, Grande Armée, Ney, Jérôme, Garde, Reserve-Kavallerie, 3 Korps, Spezialeinheit Garde-Kavallerie, ein mobiles Depot.
- **Metz (Lothringen):** ein Korps und ein General
- **Lille (Nord):** ein Korps.
- **Paris (Ile-de-France):** Davout mit 2 Korps und ein Nationalgarde-Korps
- **Berry:** ein Korps

- **Strasbourg (Elsass):** ein General und 2 Korps.
- **Naples (Neapolitan):** Murat und das Naples-Korps.
- 3 Flotten: eine in einem Mittelmeerhafen und zwei im Atlantik oder in la Manche.

#### Spanien

- **In Zonen neben** Frankreich in Spanien: 1 mobiles Depot, 2 Korps und ein General.
- **Madrid:** 1 Korps und ein General.
- Eine Flotte in einem spanischen Hafen.

#### Russland

- **In den polnischen Provinzen:** **Barclay de Tolly**, 1 Armee, 3 Korps, Reserve-Kavallerie, 1 mobiles Depot, 1 untergebotener General.
- **In Ostpreußen:** ein General mit einem Befehlswert von 6 mit dem Garde-Korps und 2 Korps, 1 mobiles Depot.
- Eine Flotte in einem Hafen des Schwarzen Meeres und in der Ostsee.

#### Großbritannien

- **Anvers (Flandres):** ein reduziertes Korps und ein Depot.
- **Bruxelles (Flandres):** **Wellington**, Armée De La Péninsule, Clinton, 2 britische Elite-Korps und ein niederländisches Korps, Hessen-Korps, Sondereinheiten Uxbridge und KGL, 1 mobiles Depot.
- **Poitou (Frankreich):** das Chouans-Korps.
- **Großbritannien:** ein Korps, ein General und ein Miliz-Korps.
- 9 britische Flotten werden so platziert, dass sie die französischen Flotten blockieren.

#### Preußen

- **Clèves:** Kleist und 2 Korps mit einer mobilen Depot.
- **Lüttich (Flandres):** **Blücher**, Armée de l'Elbe, Yorck, 3 Korps, 2 Landwehr-Korps und 1 mobiles Depot.
- **Mayence (Saarland):** badische Korps.
- **Magdebourg (Preußen):** ein General und 2 Korps.

#### Österreich

- **München (Bayern):** **Schwarzenberg**, Armée d'Allemagne, Ferdinand, Grenadier-Korps, 2 Korps, Korps der Landwehr, Württemberger Korps und Reserve-Kavallerie.
- **Ulm (Bayern):** ein General mit einem österreichischen Korps und einem bayerischen Korps.
- **Zürich (Schweiz):** ein General und ein Korps.
- **Turin (Piemont):** ein Korps.
- **Mailand (Lombardie):** Bellegarde, 3 Korps und ein mobiles Depot.
- **Florenz (Toscane):** ein General und 2 Korps.

## 20.2 DIE VOLLSTÄNDIGE KAMPAGNE 1805-1814

**Start des Szenarios:** 1805 – Aktivierungsphase – 2. Runde; Frankreich spielt zuerst

**Ende des Szenarios:** Siegermittlungsphase 1814

**Siegepunkte:** 5

**Eskalation:** 0

**Karten:**

Frankreich, Großbritannien, Österreich und Russland sind im Krieg und haben ihre ständigen Karten.

Zu Beginn des Szenarios hat jede Seite 7 Karten einschließlich der ständigen Karten.

Aus den Decks Frankreichs und der Koalition werden die Karten mit dem Titel „Bestrafung“ zunächst entfernt, sie werden erst später hinzugefügt.

Die Karten werden gemischt und jede Seite erhält - zufällig verteilt - die für sie angegebene Anzahl an Karten. Dies ist dann die erste Kartenhand der jeweiligen Seite.



**Sonderregeln:****1) Österreichische Truppen müssen die Festungen Mantua und Ulm belagern.**

Solange diese Bedingung nicht erfüllt ist, kann keine andere Aktion von der Koalition durchgeführt werden (See-Bewegung, diplomatische Aktionen usw).

Diese Bedingung wird aufgehoben, wenn französische Formationen eine Zone des österreichischen Territoriums betreten.

**2) Erschaffung von Staaten:**

Frankreich kann neue Staaten im Verlauf des Spiels erschaffen, die Frankreich Siegpunkte geben. Diese neuen Staaten haben automatisch den Status eines Protektorats: der Rheinbund, Westfalen und Polen.

Ihre Einheiten kommen in die Reserve und müssen später gebaut werden, es sei denn, eine Karte besagt etwas Anderes.

Zonen, die ein Symbol eines dieser Staaten enthalten, können während der Eroberungsphase diesen angeschlossen werden.

a) Westfalen erfordert das Spielen der Karte „Napoleonisches Europa“; die Hauptstadt ist Kassel.

b) Der Rheinbund erfordert das Ausspielen der Karte „Triumph von Erfurt“; die Hauptstadt ist Erfurt.

Frankreich muss mit mindestens 6 Nebenmächten verbündet sein, die das Symbol „Rheinbund“ haben.

c) Polen oder das Großherzogtum Warschau kann auf zwei unterschiedliche Arten erschaffen werden; die Hauptstadt ist Warschau.

- entweder durch Spielen der Karte „Marie Walewska“, wie in den Regel unter 18.2 beschrieben.

- Oder wenn der französische Spieler im Rahmen von Friedensbedingungen die Provinz Varsovie und mindestens eine andere Provinz mit dem Symbol Polens erhält.

Poniatowski und ein polnisches Korps werden in die Reserve von Einheiten und Generälen, die aufgebaut werden können, gelegt. Sie stehen in der nächsten Budget-Phase zur Verfügung.

Sobald die dritte polnische Provinz Polen angeschlossen wird, wird das zweite Polnische Korps in die Reserve von Einheiten und Generälen, die aufgebaut werden können, gelegt.

d) Das Königreich Italien existiert zu Beginn des Spiels und besteht aus Lombardie und Romagne, zu denen Vénétie in der Folge hinzugefügt werden kann.

Die Hauptstadt des Königreich Italiens ist Milan.

Wenn Vénétie dem Königreich Italien angeschlossen wird, wird ein zweites italienisches Korps in die Reserve gelegt.

e) Frankreich kann auch das Königreich Bayern durch die Annektierung Tirols erschaffen.

Es gibt Frankreich eine Extrakarte während der Handkartenphase.

**Aufbau:** Neutrale, Koalition und Frankreich.

Man entfernt neben den Spezialeinheiten die Einheiten und Generäle mit dem Code „E“ oder „V“ oder „2P“ und alle diejenigen mit einer Jahresangabe nach 1805 als Zeitpunkt, an dem sie ins Spiel kommen.

**Frankreich**

- **Lille:** *Napoleon*, Grande Armée, Davout, Murat, 4 Elite-Korps, 2 Korps, Garde-Korps (Rückseite des Spielsteins), Reserve-Kavallerie und 1 mobiles Depot
- **Hannover:** ein Elite-Korps
- **Hollande:** Marmont und ein reduziertes Elite-Korps
- **Mailand (Lombardie):** *Masséna*, Armée d'Italie, 2 Korps, von denen eins
  - reduziert ist und ein italienisches Korps mit einem mobilen Depot.
- **Toscane:** Gouvion St. Cyr mit einem Korps und einem mobilen Depot.
- **Brest (Bretagne):** ein Elite-Korps und 2 Flotten, 1 davon ist Ganteaume
- **Rochefort (Gascogne):** 1 Korps und 1 Flotte (Missiessy).

- **Toulon (Provence):** 1 Korps und 1 Flotte
- **Cadix (Spanien):** 1 Flotte Villeneuve
- **Amsterdam (Hollande):** ein holländisches Korps auf der reduzierten Seite und die holländische Flotte.
- **Baden:** das württembergische Korps auf der reduzierten Seite.
- **Bayern:** das bayerische Korps auf der reduzierten Seite.
- Bei diesen Einheiten werden 3 frei aus der Reserve wählbare Generäle und ein mobiles Depot platziert.

**Österreich**

- **Salzburg (Österreich):** *Mack*, Armée d'Allemagne, Ferdinand, 3 Korps, ein reduziertes Reservekavallerie-Korps und 1 mobiles Depot.
- **Venise (Vénétie):** Karl (Charles), 4 Korps, von denen eins reduziert ist, und 1 mobiles Depot.
- **Innsbruck (Tirol):** Johann (Jean) und ein Korps.
- **Budapest (Hongrie):** ein General, ein Korps und ein mobiles Depot.

**Russland**

- **Brest-Litowsk (Russland):** Buxhowden mit dem Garde-Korps und einem Korps.
- **Vilna (Russland):** Bennigsen, mit einem Korps und einem mobilen Depot.
- **Lublin (Polen):** *Kutusow (Koutouzov)*, 1. Armee, 2 Elite-Korps.
- **Moscou (Moscovie):** ein Korps
- **Saint-Petersbourg (Carélie):** ein General und ein Korps mit einer Flotte.
- **Kiew (Ukraine):** Tormassov und ein Korps.
- **Sebastopol (Crimée):** 1 Flotte.
- **Odessa (Ukraine):** eine Milizeinheit.

**Preußen**

- **Magdeburg (Preußen):** Armée de l'Elbe, *Braunschweig (Brunswick)*, Ruchel, 2 Korps und ein mobiles Depot.
- **Breslau (Silésie):** Hohenlohe mit einem Korps und einem mobilen Depot.
- **Berlin (Brandebourg):** ein reduziertes Korps.
- **Varsovie (Polen):** ein reduziertes Korps.

**Spanien**

- **Madrid (Nouvelle Castille):** Castanos und ein Korps.
- **La Corogne (Galicien):** Blake mit einem reduzierten Korps und einer Flotte und einem mobilen Depot.
- **Cadix (Andalousie):** 1 Flotte Gravina
- **Carthagène (Murcie):** La Romana mit einem Korps und einer Flotte.

**Osmanisches Reich**

- **Constantinopel (Türkei):** ein General und das Janitscharen-Korps mit einer Flotte.
- **Adrianopel (Türkei):** ein General und das Nizami Cedid-Korps.
- 4 Feudal-Korps (Korps, die mit einem F gekennzeichnet sind) in den Festungen ihrer jeweiligen Provinzen.

**Großbritannien**

- **Londres (Großbritannien):** ein General, ein Miliz Korps und ein Elite-Korps mit einem mobilen Depot.
- **Manche:** 1 Flotte
- **Amsterdam (Blockade)** 1 Flotte Keith
- **Brest (Blockade):** 2 Flotten, von denen eine Cornwallis ist,
- **Golfe de Gascogne:** 1 Flotte Stirling
- **Cadix (Blockade):** 2 Flotten, von denen eine Nelson ist,
- **Golfe du Lion:** 1 Flotte
- **Atlantique Sud:** 1 Flotte Collingwood
- **Lisbonne (Portugal):** ein portugiesisches Korps und eine portugiesische Flotte.
- **Naples (Neapolitanisch):** ein neapolitanisches Korps und eine neapolitanische Flotte.
- **Stockholm (Schweden):** ein schwedisches Korps und eine schwedische Flotte.

## 20.3 KAMPAGNE 1809-1814

**Start des Szenarios:** 1809 – Aktivierungsphase 1. Runde; nur die Koalition kann während dieser Runde spielen; Frankreich startet dann die zweite Runde.

**Ende des Szenarios:** Siegermittlungsphase 1814.

**Aus dem Spiel entfernte Einheiten:**

Frankreich muss die Villeneuve-Flotte entfernen.

Österreich muss General Mack entfernen.

Preußen muss General Braunschweig entfernen.

Großbritannien muss General Moore und die Nelson-Flotte entfernen.

Russland muss General Koutouzov entfernen.

Entfernte Generäle können durch ein Ereignis ins Spiel zurückkehren.

Spanien muss seine Flotten entfernen.

Die neapolitanischen, dänischen und portugiesischen Flotten werden eliminiert.

Britische und russische Spezialeinheiten werden entfernt.

Preußens Landwehr-Korps sind in der Reserve.

**Siegpunkte:** 15

**Eskalation:** Eskalations-Regeln gelten nicht, da das Spiel in der **Bestrafungsperiode** ist.

**Karten:** die **epischen** und die **Bestrafungskarten** bilden ein gemeinsames Deck; für jede Seite müssen folgende Karten entfernt werden:

**Frankreich:** 4,5, 7, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 25, 26 und 27.

**Koalition:** 6, 10, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24 und 27.

Frankreich erhält 9 Karten einschließlich der Karten 29 und 36 und die ständige Karte von Frankreich.

Die Koalition hat 7 Karten einschließlich der Karten 9 und 42 und den ständigen Karten von Großbritannien und Österreich. Die österreichische ständige Karte wurde bereits als Ereignis gespielt und kann daher nur für Aktivierungspunkte gespielt werden.

**Ereignisse im Spiel:**

Kontinentalblockade und der Befreiungskrieg.

**Politische Situation:**

Frankreich hat die folgenden Protektorate errichtet: Dänemark, Polen (Posnanie und Mazowie), Sachsen und Neapel sowie den Rheinbund und kontrolliert Hannover und Frioul sowie die Provinz des preußischen Magdeburg. Frankreich kontrolliert die folgenden spanischen Provinzen einschließlich der Festungen:

Nouvelle Castille, Vieille Castille, Aragonien, Galicien, Catalogne, und Leon mit Ausnahme von Ciudad Rodrigo. Bayern hat Tirol annektiert, um das Königreich Bayern zu errichten.

Großbritannien ist mit Spanien und Österreich verbündet.

Preußen ist bis zum Ende des Jahres 1810 in einem erzwungenen Frieden mit Frankreich und anschließend in einem erzwungenen Bündnis.

Russland und das Osmanische Reich sind neutral.

**Aufbau:** Neutrale, Frankreich und dann die Koalition.

**Frankreich**

- **Ulm:** Masséna und zwei französische Elite-Korps.
- **In Bayern südlich von Würzburg:** Davout, ein französisches Elite-Korps, ein französisches Korps und ein bayerisches Korps mit einem mobiles Depot.
- **Stuttgart:** Charles Oudinot mit dem Würtemberger Korps und einem Korps des Rheinbundes.
- **Strasbourg:** **Napoleon**, Grande Armée, Lannes, ein französisches Korps, ein Garde-Korps, Garde-Kavallerie, Reserve-Kavallerie und 1 mobiles Depot.
- **Hambourg:** ein dänisches Korps
- **Dresde:** ein französischer General mit einem sächsischen Korps und einem hessischen Korps.
- **Triest:** Marmont und ein reduziertes französisches Korps

- **Venise (Italie):** Eugène, eine reduziertes französisches Korps und ein italienisches Korps, ein mobiles Depot.
- **Florenz:** Murat mit einem neapolitanischen Korps.
- **Porto:** Soult und ein französisches Elite-Korps
- **Saragosse:** ein General mit einem Korps und einem reduzierten Korps.
- **Barcelona:** Suchet und ein Elite-Korps und ein mobiles Depot.
- **Madrid:** **Joseph**, Armée d , Italie, Ney, ein Elite-Korps, ein Korps und ein mobiles Depot.
- **Bordeaux:** ein französisches Korps
- **Varsovie:** ein polnisches Korps
- **Lille:** ein Korps der Nationalgarde
- **Paris:** ein französisches Korps
- **Anvers:** ein reduziertes französisches Korps
- **Brest (Bretagne):** 2 Flotten, von denen eine Ganteaume ist,
- **Rochefort (Gascogne):** 1 Flotte Missiessy.
- **Toulon (Provence):** 1 Flotte
- **Amsterdam (Hollande):** ein holländisches Korps reduziert und die holländische Flotte.

**Österreich**

- **Salzburg (Österreich):** **Karl (Charles)**, Armée d , Allemagne, Hiller, 3 Korps, Reservekorps, Grenadierkorps, Reserve-Kavallerie und ein mobiles Depot.
- **südlich von Salzburg in Richtung Venise:** Johann (Jean), 3 Korps und 1 mobiles Depot.
- **Prag:** ein General und zwei Korps.
- **Cracovie:** Ferdinand, zwei Korps und ein mobiles Depot.
- **Tyrol:** Tirol-Korps

**Russland**

- **Riga (Livonie):** ein General mit einem Korps.
- **Moscou (Moscovie):** **Barclay de Tolly**, 1. Armee, ein General, Reserve-Kavallerie und zwei Elite-Korps und ein mobiles Depot.
- **Saint-Petersbourg (Carélie):** Bennigsen, Garde-Korps, ein Korps und eine Flotte.
- **Kiew (Ukraine):** Tormassov und zwei Korps.
- **Odessa (Ukraine):** ein General, ein Korps, ein Miliz-Korps und eine Flotte.

**Preußen**

- **Berlin (Preußen):** Armée de l'Elbe, **Blücher**, ein General, 2 Korps und ein mobiles Depot.
- **Breslau (Silésie):** ein General und ein reduziertes Korps.

**Spanien**

- **Valenz (Valence):** ein General, ein reduziertes Korps und ein Miliz-Korps.
- **Sevilla (Andalousie):** ein General mit einem Korps und einem Miliz-Korps mit einem mobilen Depot.
- **Cadix (Andalousie):** ein General und zwei Miliz-Korps.
- **Ciudad Rodrigo (Leon):** La Romana mit einem Korps.

**Osmanisches Reich**

- **Constantinople (Türkei):** ein General, ein Korps und eine Flotte.
- **Adrianopel (Türkei):** **Großwesir**, die osmanische Armee, das Janitscharenkorps, das Nizami Cedid-Korps, ein Korps und ein mobiles Depot.
- 4 Feudal-Korps (Korps, die mit einem F gekennzeichnet sind) in den Festungen ihrer jeweiligen Provinzen.

**Großbritannien**

- **Londres (Großbritannien):** ein Miliz-Korps
- **Lisbonne (Portugal):** **Wellington**, Armée De La Péninsule, Beresford, ein Elite-Korps, ein reduziertes Korps, ein portugiesisches Korps und ein mobiles Depot.
- **Portsmouth (Großbritannien):** ein Elite-Korps und eine Flotte.
- **Manche:** 1 Flotte
- **Amsterdam (Blockade):** 1 Flotte Keith
- **Brest (Blockade):** 2 Flotten, eine davon ist Cornwallis.
- **Rochefort (Blockade):** zwei Flotten Stirling und Calder
- **Mer du Nord:** 1 Flotte
- **Toulon (Blockade):** 1 Flotte
- **Méditerranée Centrale:** 1 Flotte



# BEISPIEL

Auf den folgenden Seiten möchten wir mittels eines ausführlichen Beispiels aus der großen Kampagne von 1805-1814 die wichtigsten Spielmechanismen vorstellen. Das Spielgeschehen ist dabei keineswegs als Beispiel für eine optimale Spielstrategie für eine der Seiten gedacht. Es ist eure Aufgabe besser zu sein!

Frankreich hat seine permanente Karte Napoleons Genie (3) und zieht zufällig aus dem epischen Deck die Karten Die Soldaten des 2. Jahres (1), Persien (3), Karl Schulmeister (2), Kehrtwende (2) und Kontinentalblockade.



Frankreich platziert ein mobiles Depot bei Napoleon und wählt Generäle aus der Reserve aus. Soult geht zur *Grande Armée*, Lannes und Ney gehen zur *Armée d'Italie*.

Die Koalition hat die ständigen Karten Admiralität (3), Heiliges Russland (2) und Heiliges römisches Reich (2). Um seine Hand aufzufüllen, zieht der Spieler aus dem epischen Deck Verwundung (2), Nelson (3), Großer Feldzug (3) und Tirol (2).



**1805** Die Aktivierungsphase beginnt mit der zweiten französischen Runde.

## 2. Runde:

Der französische Spieler entscheidet sich dafür, die Karte *Persien* auszuspielen, die 3 Aktivierungspunkte hat. Der Spieler verwendet jedoch nur 2 Punkte, um Marmont in Holland zu aktivieren. Der verbleibende Punkt geht für eine spätere Verwendung in die Reserve.

Marmonts Aufgabe ist es, die zerstreuten Formationen im Norden Europas zu sammeln und nach Bayern zu ziehen. Zu Beginn seiner Aktivierung kündigt Marmont einen Gewaltmarsch für 3 zusätzliche Bewegungspunkte an. Die Formation hat eine normale Bewegungsreichweite von 3 (wegen des holländischen Korps, das langsamer ist), so dass sich eine endgültige Bewegungsreichweite von 6 BP ergibt.

Marmont zieht nach Hannover, um das französische Elite-Korps aufzunehmen. Da er Hessen, das 1805 neutral ist, nicht betreten darf, zieht er dann nach Berg, um in Thüringen einzufallen, das ein Verbündeter Österreichs ist. Dort gibt er einen zusätzlichen BP aus, um die Kontrolle zu übernehmen. Er beendet seine Bewegung bei dem bayerischen Korps in Würzburg. Wegen des Gewaltmarsches muss Marmont einen Abnutzungstest durchführen. Nur die 4 Steps (3 französische Steps und ein holländischer), die sich mit Marmont bewegt haben, sind davon betroffen nicht der bayerische Step. Die Modifikatoren sind +3 (3 BP für den Gewaltmarsch) und -1 weil die Formation zu Hälfte aus französischen Steps besteht. Marmont würfelt eine 5, die zu einer 7 modifiziert wird, so dass das Ergebnis 1\* ist. Marmont würfelt mit einem Würfel und erzielt eine 3, so dass es keine weiteren Verluste gibt. Das VI. französische Korps wird reduziert. Der 1. Verlust-Step muss von einer französischen Einheit kommen. (Anmerkung: In jedem Kreis ist die Anzahl der ausgegebenen BP angegeben).



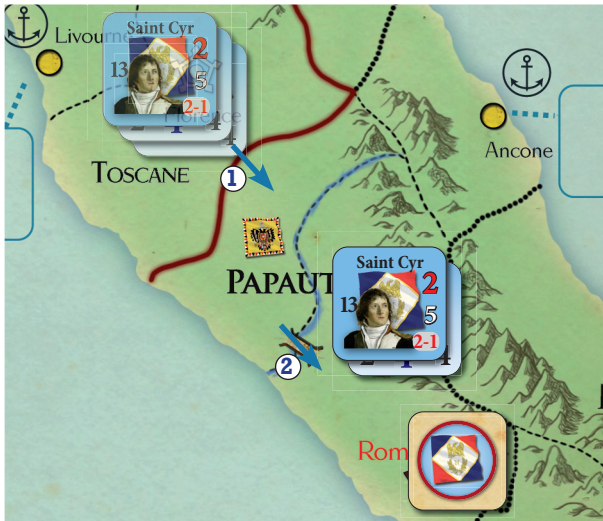


Jetzt ist die Koalition mit ihrer Aktivierung an der Reihe: Der Koalitionsspieler nimmt die Karte *Tirol*, um den österreichischen General Karl (Charles) zu aktivieren und die besonderen Regeln des Szenarios zu erfüllen, die es der Koalition untersagen, Aktivierungen vorzunehmen solange Mantua (Mantoue) und Ulm nicht belagert wurden oder französische Formationen Österreich noch nicht betreten haben.

Karl braucht keinen Gewaltmarsch und hat daher 3 Bewegungspunkte, die ausreichen, um nach Mantua zu marschieren (2 BP) und einen Belagerungsangriff (1 BP) auf die Festung durchzuführen. Er kann dies machen, da er 7 Steps hat, was mehr als doppelt soviel ist wie der Wert der Festung (2).

Karl würfelt mit einem Würfel und vergleicht das Ergebnis mit der Belagerungstabelle. Er erzielt eine 6, die durch seinen taktischen Wert (+1) und die Größe der Festung (-2) modifiziert wird –  $6 - 1 = 5$ . Eine 5 bedeutet ein "standhaft" Ergebnis. Die Belagerung wird fortgesetzt und ein Belagerungsmarker +1 wird in der Zone platziert.

### 3. Runde:



Der französische Spieler entscheidet sich für eine Operation, in der er keine Karte spielt. Er erhält einen AP, zu dem er den AP hinzufügt, der sich in der Reserve befindet, um Gouvion Saint-Cyr in Florenz (Toscane) zu aktivieren. Dieser General braucht keinen Gewaltmarsch und hat daher 4 BP.

Gouvion Saint-Cyr bewegt sich nach Rom (2 BP) und führt einen 1. Belagerungsangriff aus: Der französische General hat einen taktischen Wert im Angriff von +2 und würfelt mit einem Würfel eine 2, so dass das Ergebnis eine 4 ist ( $2 + 2 = 4$ ). Das ist ein "standhaft" Ergebnis. Ein Belagerungsmarker +1 wird nach Rom gelegt.

Gouvion Saint-Cyr entscheidet sich dafür, seinen letzten Bewegungspunkt für einen weiteren Belagerungsangriff auszugeben. Dieser Würfelwurf wird bereits mit +3 modifiziert (taktischer Bonus +2 und +1 für den Belagerungsmarker). Der französische General erzielt eine  $3 + 3 = 6$ . Dies Ergebnis bedeutet ehrenhafter Abzug: Die Festung kapituliert und der französische General entscheidet sich dafür, sein mobiles Depot auszugeben, um seine Versorgungslinie nach Florenz zu reaktivieren – im Hinterkopf hat er dabei einen zukünftigen Feldzug gegen Neapel.

Der Koalitionsspieler aktiviert die österreichische *Armée d'Allemagne*, um Ulm zu belagern. Er wählt dafür die Nelson Karte aus, die 3 Aktivierungspunkte hat, die nötig

sind, um den brillanten General Mack zu aktivieren. Mack braucht einen Gewaltmarsch mit einem BP und zieht zunächst nach München. Mack gibt einen BP aus, um die Zone zu kontrollieren und erhält so die Versorgungslinie nach Salzburg aufrecht. Mack zieht dann nach Ulm und verwendet seinen letzten BP, um einen Belagerungsangriff auszuführen. Mack hat einen Pionierbonus auf seinem Armeemarker. Er würfelt eine  $6 + 1 = 7$ . Dies bedeutet ein "ehrenhafter Abzug" Ergebnis. Die Festung kapituliert und Mack gibt sein mobiles Depot aus, um die Festung für sich zu reaktivieren. Nun muss Mack einen Abnutzungstest durchführen und würfelt mit einem Würfel (1). Dieses Ergebnis wird mit +1 (für den einen BP des Gewaltmarsches) modifiziert. Eine 2 auf der 6-8 Spalte bedeutet kein Verlust.



### 4. Runde:

Dies ist die letzte Runde mit gutem Wetter und der Kaiser entscheidet sich dafür, die Karte Napoleons Genie als Ereignis auszuspielen. Dies ermöglicht es ihm, einen Gewaltmarsch ohne Abnutzung zu machen, wodurch er eine Bewegungsreichweite von  $4 + 3 = 7$  BP erhält.

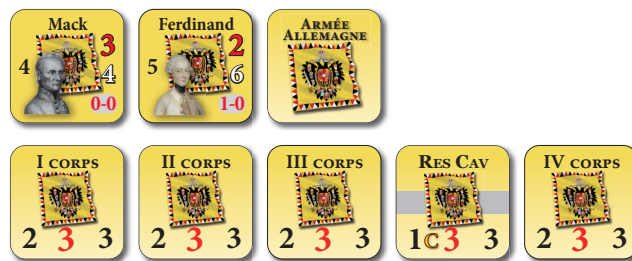
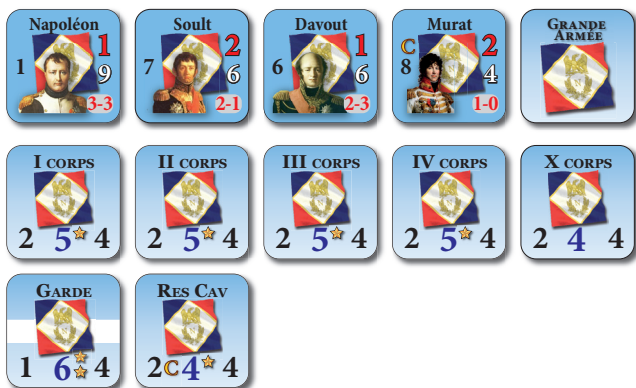
Napoleon lässt ein Korps zurück, das Großbritannien im Auge behält und marschiert gen Ulm über Soissons, Metz, Straßburg und Baden (6 BP). Mack will dieser Gefahr entkommen. Napoleon spielt aber die Karte Kehrtwende. Mack würfelt eine 6, die bei gutem Wetter eigentlich ausgereicht hätte, aber wegen des Malus von -3 wegen der Kehrtwende schlägt der Versuch fehl. Mack muss sich zur Schlacht stellen.

Mack ruft Johann (Jean) in Tirol herbei, um so durch einen Rückmarsch verstärkt zu werden. Johann würfelt eine  $4 + 1$  (Johanns Bonus in der Verteidigung) = 5 und ist somit in der Lage, sich der *Armée d'Allemagne* anzuschließen. Er muss einen Abnutzungstest ablegen, der mit +1 modifiziert wird (die Anzahl an BP, die ausgegeben wurde, um in die Zone der Schlacht zu ziehen). Johann erzielt eine  $3 + 1 = 4$ , so dass es zu keinen Verlusten kommt. Da Johanns Rang höher ist als der Macks, wird Johann sofort in die Reserve gelegt.





Napoleon hat eine Kampfstärke von 13 und Mack hat eine von 9. Das Stärkeverhältnis ist damit 1 : 1.



Die französische Kampfmoral ist 5 und die der Österreicher 3.

Auch wenn die Summe der Stärke-Werte beider Seiten 22 ist, ist dies dennoch keine große Schlacht, weil eine Seite insgesamt nur Stärke 9 hat. Somit ist dies eine kleine Schlacht und jeder Spieler würfelt mit 2 Würfeln auf der Spalte 8-21.

Mack hat keine Modifikatoren.

Napoleon erhält die folgenden Boni:

- sein Bonus in der Offensive = +3
- Kavallerieüberlegenheit = +1 (2 Steps Reserve-Kavallerie und Murat gegen einen Step österreichische Reserve-Kavallerie)
- der Bonus von Soult in der Offensive (als untergebener General) = +2
- ein Elite-Korps, das den Angriff anführt = +1

somit ergibt sich ein Gesamtbonus von +7!

Napoleon würfelt mit 2 Würfeln und erzielt eine 8 + 7 = 15. Damit erhält er ein Ergebnis von "4C". Mack würfelt und erzielt eine 6, was als Ergebnis eine "1" bedeutet.

Napoleon gewinnt die Schlacht und verliert einen Step der Eliteinfanterie, die den Angriff angeführt hat.

Mack verliert 4 Steps, von denen ein Step von der Reserve-Kavallerie kommen muss. Soult würfelt eine 3 bei dem Test, um zu überprüfen, ob er verwundet wurde, und entkommt somit unversehrt.

Mack muss einen Moraltest durchführen: Die Kampfmoral seiner Formation wird wegen der Differenz an Verlusten von 3 auf 0 reduziert. Damit schlägt dieser Test automatisch fehl. Ein "demoralisiert" Marker wird auf seine Armee gelegt. Nun kann die französische Seite die Verfolgung starten. Napoleon erzielt eine 5, die durch seinen eigenen taktischen Wert in der Offensive (+3), 2 Steps Reserve-Kavallerie (+2) und Murat, einen Kavalleriegeneral, (+1) modifiziert wird, so dass sich insgesamt ein Ergebnis von 11 ergibt. Daraus resultieren 5 zusätzliche Verluste für Mack, dessen Armee somit vollständig zerstört ist. Die Einheiten, Marker und Generäle werden in die Reserve gelegt und können in der nächsten Budget-Phase erneut aufgebaut werden.

Napoleon, der die Schlacht gewonnen hat, kann ohne, dass ihn das BP kostet, einen Belagerungsangriff auf Ulm durchführen. Er erzielt eine 4 +3 (sein taktischer Wert im Angriff) +1 (Armeemarker) = 8. Dies bedeutet ein Durchbruch. Die Festung kapituliert und Napoleon entscheidet sich dafür, 1 seiner mobilen Depots auszugeben, um Ulm zu reaktivieren.

Nach dem Sieg in der Schlacht kann Napoleon seine Aktivierung fortsetzen und gibt seinen letzten Bewegungspunkt aus, um nach München zu ziehen, wo sich ein österreichisches Korps befindet, das die österreichischen Verbindungslinien schützt. Dieses Korps hat keinen General und kann daher nicht entkommen. Napoleon hat 12 Steps gegen 2 und zerstört somit die österreichische Formation automatisch. Anschließend übernimmt er die Kontrolle über diese Zone.

Die Koalition entscheidet sich dafür, die Karte *Heiliges Russland* auszuspielen, um die russischen Formationen gen Wien vorrücken zu lassen. Die russische Armee von Kutusow (Koutouzov) wird aktiviert und kündigt einen Gewaltmarsch mit 3 BP an. Damit stehen der Armee insgesamt 6 BP zur Verfügung.

Zunächst werden Buxhowden und die 2 Korps in Brest Litovsk mitgenommen (soweit wurde ein BP verbraucht). Die verbleibenden 5 BP werden ausgegeben, um Leopoldstadt zu erreichen. Kutusow muss einen Abnutzungstest durchführen. Für seine 8 Steps erzielt er eine 3 +3 (für die 3 BP des Gewaltmarsches) +2 (eine wenig entwickelte Zone wurde durchquert) -1 (die Formation besteht ausschließlich aus Russen) = 7. Dieses Ergebnis bedeutet "1\*". Die Koalition verliert einen Step (eines der Korps von Buxhowden) und würfelt erneut (Ergebnis 2), wodurch keine weiteren Verluste entstehen.



**5. Runde:**

Napoleon, der die österreichische Armee zerstört hat, muss nun Wien einnehmen, um Österreich zur Kapitulation zu zwingen. Er muss dies trotz des schlechten Wetters, dass die Bewegungsreichweite aller Formationen um 1 reduziert, erreichen. Vorsichtig entscheidet sich Napoleon dafür, eine Operation ohne Karte durchzuführen, wodurch er einen AP erhält, der ausreicht, um die Grandé Armée zu aktivieren. Napoleon kündigt einen Gewaltmarsch mit 1 BP an. Somit hat er bei seiner um 1 reduzierten Bewegungsreichweite insgesamt wieder 4 BP. Napoleon zieht nach Salzburg (1 BP), gibt einen Bewegungspunkte aus, um einen Belagerungsangriff durchzuführen, der bei einem Würfelwurf von 3 + 4 = 7 (Ehren) erfolgreich ist. Napoleon entscheidet sich dafür, die Festung zu reaktivieren, indem er sein letztes mobiles Depot ausgibt, damit er die Versorgungslinie nach Ulm, das 2 BP entfernt ist, aufrechterhält.



Napoleon setzt dann seine Bewegung fort und zieht nach Wien, dass er mit seinem letzten Bewegungspunkt belagert. Napoleon erzielt eine 4 + 4 = 8. Dieses Ergebnis bedeutet einen Durchbruch. Wien kapituliert und ein Marker "zerstörte Festung" wird zusammen mit einem französischen Kontroll-Marker (der nach erfolgreichen Belagerungen nichts kostet) in die Zone gelegt.

Die Belagerungsoperationen zählen als Bewegung, wenn der Abnutzungstest nach der letzten Belagerung durchgeführt wird. Die Grandé Armée hat 12 Steps und erzielt eine 4 +1 (für den 1 BP des Gewaltmarsches) -2 (die Formation besteht ausschließlich aus französischen Truppen) = 3. Dieses Ergebnis ist ein "1+". Napoleon würfelt einen zusätzlichen Würfel und erzielt eine 5, wodurch er einen 2. Step verliert. Napoleon entscheidet sich dafür, ein nicht Elite-Korps zu eliminieren.

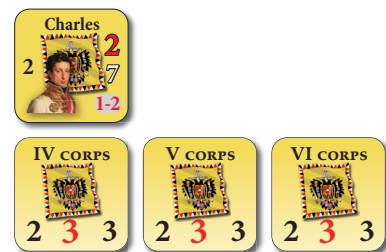
Die Koalition spielt ihre Karte *Großer Feldzug*, die die Aktivierung von 3 Formationen ermöglicht, die sich dann sogar für eine Schlacht zusammenschließen können. Karl wird zuerst aktiviert und kündigt einen Gewaltmarsch mit 3 BP an, damit er insgesamt eine Bewegungsreichweite von 2 + 3 = 5 BP hat. Der Koalitionsspieler überlegt, ob er die Versorgungslinie der Grande Armée in Salzburg unterbrechen soll, oder ob er zu der russischen Armee bei Wien stoßen soll.



Karl hebt die Belagerung von Mantua auf und bewegt seine Formationen in den Süden von Wien. In diesem Moment entscheidet sich Napoleon dafür, einen Abfangversuch zu unternehmen und spielt eine Operationskarte aus, deren Wert dem seiner Initiative (1) entspricht. Er wählt dafür die Karte Die Soldaten des 2. Jahres aus und würfelt mit einem Würfel eine 3 + 1 (Kavallerieüberlegenheit) +1 (bessere Initiative) = 5. Damit ist es ihm möglich, Karl abzufangen. Napoleon macht einen Abnutzungstest, aber er erleidet dabei keine Verluste.

Es beginnt eine Schlacht mit Karl in der Rolle des Angreifers. Napoleon erhält einen zusätzlichen Bonus von +1 dank des erfolgreichen Abfangens. Karl führt zuerst vor allem anderen einen Abnutzungstest durch. Seine Formation hat 7 Steps und er gibt sein mobiles Depot für die Versorgung aus. Er erzielt eine 6 - 2 (ein mobiles Depot wurde ausgegeben) +3 (die 3 BP des Gewaltmarsches) -2 (er befand sich die ganze Zeit im eigenen Nationalterritorium) = 4. Dies bedeutet, dass er einen einzelnen Step verliert, wodurch das reduzierte österreichische Korps eliminiert wird.

Die folgende Schlacht ist eine kleine Schlacht zwischen der Formation Karls, die eine Moral von 2 hat, weil ihre Hauptstadt (Wien) von Frankreich kontrolliert wird, und Napoleons Formation, die eine Moral von 5 hat.



Das Stärkeverhältnis ist 1:2, wodurch Karl einen Malus von -1 erhält, der sich mit seinem Bonus im Angriff (+1) aufhebt, so dass Karl insgesamt einen Modifikator von 0 erhält.

Napoleon hat einen taktischen Wert in der Verteidigung von +3 und erhält einen Bonus für das Abfangen von +1. Hinzu kommen die Kavallerieüberlegenheit (+1), der taktische Wert Davouts in der Verteidigung (+3) und ein Bonus von +1, da das reduzierte Elite-Korps den Angriff anführt. Somit erhält Napoleons Formation insgesamt einen Bonus von +9.

Karl würfelt eine 8, was ein Ergebnis von "1+" bringt. Damit ist das reduzierte französische Elite-Korps zerstört. Napoleon erreicht 7 + 9 = 16, was ein Ergebnis von "4+C" ist. Karl ist besiegt und muss einen Demoralisierungstest ablegen. Die Moral von Karls Formation ist 0 (2 + 1 für seinen taktischen Wert im Angriff, -3 für die Differenz der österreichischen und französischen Verluste). Damit ist seine Formation automatisch demoralisiert.

Davout wurde als untergebener General nicht verwundet.

Napoleon würfelt für die Verfolgung und erzielt eine 2, die durch seinen taktischen Wert im Angriff (+3), 2 Steps Reserve-Kavallerie (+2) und Murat, einen Kavalleriegeneral, (+1) modifiziert wird, so dass sich insgesamt ein Ergebnis von 8 ergibt. Dadurch erleidet Karls Formation 2 weitere Verluste und ist somit vollkommen zerstört. Karl wird in die Reserve zurückgelegt.



Kutusow, der durch die Ereignisse gewarnt wurde, entscheidet sich dafür, die Kontrolle über Wien zu übernehmen. Mit seiner wegen des Wetters auf 2 BP reduzierten Bewegungsreichweite ist ihm dies möglich. Napoleon unternimmt keinen Abfangversuch. Kutusow gibt seinen 2. Bewegungspunkte aus, um den französischen Kontroll-Marker zu entfernen außerdem gibt er einen Step ab und reaktiviert damit die Festung. Das nicht-Elite-Korps von Buxhowden wird zerstört.

Der Koalition verbleibt eine 3. Aktivierung. Der Spieler überlegt, ob er die russische Armee mit dem letzten österreichischen Korps in Budapest verstärken soll oder ob er die Franzosen mit dem neapolitanischen Korps aus Rom vertreiben soll. Er entscheidet sich für Letzteres.



Die Schlacht ist ein Scharmützel. Der Kampfwert beider Seiten ist 2, so dass sich insgesamt eine 4 ergibt (Spalte 1-7). Die Koalition hat keinen Modifikation und Gouvion Saint-Cyr hat einen taktischen Wert von „+1“ in der Verteidigung. Die Kampfmoral hat keine Auswirkung in dieser Art Schlacht, weil in einem Scharmützel keine Demoralisierung möglich ist.

Die Koalition erzielt eine 6, so dass das Ergebnis eine 0 ist und der französische Spieler erzielt eine 7 + 1 = 8 für ein Ergebnis von „0+“. Keine der Seiten erleidet Verluste aber wegen des „+“ Ergebnisses gewinnen die Franzosen die Schlacht. Das neapolitanische Korps muss sich nach Neapel zurückziehen. Seine Aktivierung ist wegen der Niederlage beendet.

**6. Runde:**

Napoleon spielt die Karte *Karl Schulmeister* als Ereignis. Die Karte wird dann dauerhaft aus dem Spiel entfernt, weil sie einen Stern hat.

Frankreich bewegt die russische Armee mit ihrer normalen Bewegungsreichweite von 2 BP (wegen des Winters) in die Zone nördlich von Budapest.

Napoleon zieht dann nach Salzburg, wo er Davout und ein Elite-Korps zurücklässt, um die Verbindungslinien zu bewachen. Dann zieht er nach Wien und führt einen Belagerungsangriff aus, der bei einem Ergebnis von 2 + 4 = 6 (Ehren) erfolgreich ist. Napoleon reaktiviert die Festung nicht und übernimmt ohne weitere Kosten die Kontrolle über die Zone.

Da der Koalitionsspieler nicht die Karte Winterfeldzug auf der Hand hat, weiß er, dass die Kapitulation Österreichs unmittelbar bevorsteht, wenn er nicht Wien zurückerobert oder die Versorgungslinie der Grande Armée unterbricht, da nur eine Zone mit Versorgung bei den Siegesbedingungen zählt.

Die Koalition entscheidet sich dafür, ihre ständige Karte *Admiralität* für 3 AP zu spielen. 2 davon werden ausgegeben, um Kutusow zu aktivieren, der einen Gewaltmarsch mit 2 zusätzlichen BP ankündigt, damit er insgesamt eine Bewegungsreichweite von 4 BP hat. Die russische Armee zieht nach Budapest. Das dortige österreichische Korps wird ihr angeschlossen, was möglich ist, da die Mehrheit der Steps Russisch bleibt. Darauf marschiert die Armee nach Wien, um Napoleon in eine Schlacht zu verwickeln.



Die Koalition entscheidet sich dafür, ihre ständige Karte *Admiralität* für 3 AP zu spielen. 2 davon werden ausgegeben, um Kutusow zu aktivieren, der einen Gewaltmarsch mit 2 zusätzlichen BP ankündigt, damit er insgesamt eine Bewegungsreichweite von 4 BP hat. Die russische Armee zieht nach Budapest. Das dortige österreichische Korps wird ihr angeschlossen, was möglich ist, da die Mehrheit der Steps Russisch bleibt. Darauf marschiert die Armee nach Wien, um Napoleon in eine Schlacht zu verwickeln.

Die Armee der Koalition muss zuerst einen Abnutzungstest durchführen. Das Würfelerggebnis ist eine 2 + 2 (für den Winter) + 2 (für die 2 BP des Gewaltmarsches) = 6. Dieses Ergebnis bedeutet einen Verlust, den das österreichische Korps hinnimmt, weil der russische Bonus nicht verwendet werden konnte. Man beachte, dass das österreichische mobile Depot nicht verwendet werden konnte, weil es nicht die Nationalität des Befehlshabers der Formation hat (russisch in diesem Fall).

Napoleon hat einen Kampfwert von 7 gegen die 7 der österreichisch-russischen Formation. Dies ist eine kleine Schlacht. Die französische Moral ist 5 und die der Koalition 4.



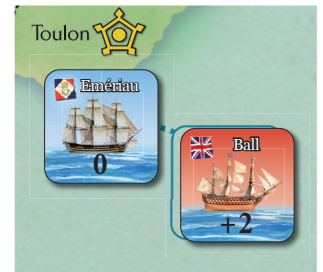
Kutusow erzielt eine  $10 + 1$  (sein taktischer Wert im Angriff)  $+1$  (der taktische Wert Buxhowdens als untergegener General)  $+1$  (eine Eliteeinheit führt den Angriff an) = 13. Dies ist ein Ergebnis von „3“.

Napoleon erzielt eine 8 und profitiert von seinem taktischen Wert in der Verteidigung (+3), der Kavallerieüberlegenheit (+1), dem taktischen Wert von Soult (+1) und der Verwendung der Garde als Einheit, die den Angriff anführt, (+2), so dass sich ein Modifikator von +7 ergibt und das Ergebnis 15 ist. Dies bedeutet ein Ergebnis von „4C“.

Die Grande Armée besiegt die Armee der Koalition. Allerdings kostet sie das ein Garde Korps und ein Elite-Korps. Es verbleiben nur noch 4 Steps bei Napoleon. Die russische Armee muss die Einheit, die den Angriff anführte, ein Elite-Korps, zerstören. Außerdem verliert das österreichische Korps einen Step und das 2. Elite-Korps wird reduziert. Weder Soult noch Buxhowden wurden verwundet.

Kutusow muss einen Demoralisationstest ablegen. Die Moral seiner Formation ist  $4 + 1$  (sein Bonus im Angriff)  $-1$  (Differenz der Verluste), so dass sich eine 4 ergibt. Er erzielt eine 3, was kleiner oder gleich der Moral der Formation ist und von daher bleibt die Formation in guter Ordnung. Er zieht sich in die Provinz östlich von Wien, aus der er ursprünglich gekommen ist, zurück.

Der Koalition verbleibt 1 AP, den sie verwendet, um die britische Flotte von Ball, die den Golf von Lyon kontrolliert, zu aktivieren. Diese Flotte betritt die Blockadebox von Toulon, um die Flotte von Emériaux zu blockieren. Emériaux versucht, die britische Flotte abzufangen, was in der Blockadebox automatisch gelingt. Es folgt eine Seeschlacht. Jede Flotte würfelt mit einem Würfel und das Ergebnis wird durch den Kampfwert modifiziert. Ball erzielt eine  $3 + 2 = 5$  und Emériaux eine  $2 + 0 = 2$ . Der Unterschied ist +3 zu Gunsten von Ball, der die Schlacht gewinnt, aber Emériaux Flotte nicht versenkt, die nun in Toulon blockiert wird und abgefangen werden kann, wenn sie ausläuft. Er hätte einen Unterschied von 4 gebraucht, um die französische Flotte zu versenken!



Die Aktivierungsphase ist nun vollständig beendet. Belagerungen, die abgewickelt werden müssten, finden momentan nicht statt. Es sind auch keine abschließenden Abnutzungstests notwendig, da es zurzeit keine demoralisierten oder belagerten Formationen gibt.

Die Spieler stellen fest, dass Thüringen unter französischer Kontrolle ist. Napoleon entscheidet sich dafür, Thüringen den Status eines Verbündeten Frankreichs zu geben und platziert den entsprechenden Marker.



Der Kirchenstaat (Papauté) ist ebenfalls unter französischer Kontrolle und der Kaiser entscheidet sich dafür, sie an Frankreich anzuschließen. Ein Marker für das französische Nationalterritorium wird nach Rom gelegt. Das Ziel ist es, Rom zu einer französischen Versorgungsquelle zu machen, wo in den folgenden Verstärkungsphasen neue Einheiten aufgebaut werden können.

Zuletzt kapituliert Österreich, weil Napoleon Wien kontrolliert und die österreichische Armee zerstört hat. Damit muss er Prag (die 2. Schlüsselzone Österreichs) nicht kontrollieren. Er legt Österreich die folgenden Friedensbedingungen auf:

Die österreichischen Häfen schließen sich für die Dauer des erzwungenen Friedens zwischen Österreich und Frankreich der Kontinentalblockade an.

Frankreich annektiert Tirol und erschafft so das Königreich Bayern, wodurch es eine zusätzliche Karte in allen folgenden Kartenzugphasen erhält. Auch Venetien (Vénétie) wird annektiert, um das Königreich von Italien abzurunden, wodurch ein 2. italienisches Korps in die Reserve der Einheiten, die gebaut werden können, gelegt wird. Zuletzt annektiert Frankreich Frioul und schließt es dem Kaiserreich an. Ein Marker für das französische Nationalterritorium wird nach Trieste gelegt. Trieste wird eine französische Versorgungsquelle. Jedoch können dort keine Verstärkungen aufgebaut werden, da dieses Gebiet nicht mit dem Nationalterritorium und Paris verbunden ist.

Die Dauer des erzwungenen Friedens wird durch einen Würfelwurf, dessen Ergebnis durch 2 (aufgerundet) geteilt wird, bestimmt. Das Ergebnis ist eine 3 und geteilt durch 2 und aufgerundet ergibt dies eine Dauer von ZWEI Jahren für den erzwungenen Frieden.

Alle Marker „zerstörte Festung“ werden entfernt und die Festungen werden ohne weitere Kosten zu Gunsten des sie kontrollierenden Spielers reaktiviert.

Die französischen Formationen bleiben nicht in Österreich und werden sofort zur nächsten freundlichen Festung gezogen, die Ulm ist.

Nun muss nur mehr die russische Armee nach Neminov, dass die in BP Kosten nächste Festung ist, umgruppiert werden.

Der 1805-Zug endet und Frankreich erhält einen zusätzlichen Siegpunkt dafür, dass es Österreich besiegt hat (6). Die Eskalationsstufe geht um 1 nach oben(1).

## 1806

### Kriegserklärungsphase

Weder die Koalition noch Frankreich erklären in dieser Runde einen Krieg. Dies bedeutet, dass es in der kommenden Runde nicht möglich sein wird, einer neutralen Groß- oder Nebenmacht den Krieg zu erklären!

### Handkartenphase

Jeder Spieler kann Karten aus seiner Hand ablegen. Frankreich entscheidet sich dafür, die Karte **Gardekavallerie** zu behalten und ist sogar dazu verpflichtet, die Karte **Kontinentalblockade** zu behalten.

Die Koalition entscheidet sich dafür, die Karte **Verwundung** zu behalten.

Frankreich hat einen Anspruch auf seine ständige Karte **Napoleons Genie**, weil es Paris hält, und auf 7 andere Karten (was die Eroberung Österreichs, Mantua, die Errichtung des Königreichs Bayern, Bordeaux, Leon, Antwerpen und Madrid reflektiert). Da Frankreich die Karten **Gardekavallerie** und **Kontinentalblockade** behält, kann es nun 5 neue Karten aus seinem Deck ziehen. Es erhält:

**Lasalles Brigade Infernale** (2), **Schlechtes Wetter** (2), **Der Triumph von Erfurt** (3), **Talleyrand** (3) und **Kanonendonner** (2).

Der Koalitionsspieler hat ein Anrecht auf die ständige britische Karte und auf die ständige russische Karte, weil er London und Moskau kontrolliert. Er kann 5 andere Karten erhalten (Lissabon, Sankt Petersburg, Odessa und Kiew, Gibraltar und Malta, die beiden Sizilien). Da die Koalition die Karte **Verwundung** behält, zieht der Spieler 4 neue Karten aus seinem Deck. Er erhält: **Das Bombardement von Kopenhagen** (2), **Spanische Galeonen** (2), **Intrigen** (1) und **Die City of London** (3).



## Budget-Phase

Sogar die neutralen Großmächte (das Osmanische Reich, Preußen und Österreich) können neue Einheiten produzieren. Frankreich bestimmt die Produktion des Osmanischen Reiches und die Koalition die von Preußen und Österreich.

Verwundete Generäle und die Generäle, deren Spielstein 1806 als Eintrittsdatum angibt, stehen nun zur Verfügung.

Das Osmanische Reich baut eine Armee (2) in Konstantinopel und ein Infanterie Korps (2) auf.

Spanien verstärkt das reduzierte Korps in La Coruna (La Corogne) (1) und baut sein letztes Infanteriekorps in Madrid auf (2). Der letzte Punkt geht verloren.

Preußen baut sein Elite-Korps in Magdeburg (Magdebourg) (3) auf. Die normalen Kosten erhöhen sich dabei von 1 auf 1,5, weil ein Stern auf jedem Step des Korps vorhanden ist. Die 2 reduzierten Korps von Warschau (Varsovie) und Berlin werden auf volle Stärke gebracht (2).

Österreich baut seine Armee (2) und 5 Korps (10) in Wien auf, wobei Karl das Kommando erhält.

Russland muss seine Armee, die aus dem Desaster des vorangegangenen Feldzuges gerettet wurde und nur noch 3 Steps hat, verstärken.

Der Zar entscheidet sich dafür, das reduzierte Elite-Korps zu verstärken (1,5), ein mobiles Depot (0,5) und 5 Infanteriekorps (10) zu bauen. 2 Infanteriekorps werden bei Bennigsen und 3 bei Kutusow aufgebaut.

Großbritannien baut eine Flotte (5) und ein nicht-Elite-Korps mit einem Step (1), das nach London gelegt wird. Der Spieler bringt die besondere Regel zum Einsatz, dass er eine zusätzliche Karte ziehen kann anstelle des Aufbaus einer kostenlosen Flotte. Er zieht die Karte **Winterfeldzug** (3).

Großbritannien hat 3 verbündete Nebenmächte mit Kampfeinheiten: Schweden, Neapel und Portugal, wodurch die Koalition die Möglichkeit erhält, einen Step von Nebenmächten als Verstärkung ins Spiel zu bringen. Da keine Steps der Nebenmächte verloren gingen und keine Einheiten aus der Reserve aufgebaut werden können, verfällt die Verstärkung.

Frankreich kann die Grande Armée nicht verstärken, weil nur reduzierte Einheiten (maximal 2) verstärkt werden können und die Armee nur ein Reserve Kavalleriekorps und ein Elite-Korps hat und beide auf voller Stärke sind.

Napoleon entscheidet sich dafür, die Karte **Gardekavallerie**, die aus dem Spiel genommen wird, auszuspielen und platziert die entsprechende Spezialeinheit bei einer Armee.

Frankreich baut 3 Elite-Korps (9) und 2 Infanteriekorps (4), die zu den Generälen in Lüttich (Liège) und Straßburg (Strasbourg) gelegt werden. Frankreich baut zusätzlich 2 mobile Depots auf, die zu einer Armee gelegt werden.

Frankreich hat die folgenden Nebenmächte als Verbündete mit Kampfeinheiten: das Königreich Italien, die Schweiz, Bayern, Baden, Württemberg und Holland. Insgesamt sind dies 6 Nebenmächte, wodurch Frankreich die Möglichkeit erhält, 3 Steps als Verstärkungen bei Nebenmächten aufzubauen. Frankreich entscheidet sich dafür, dass holländische Korps zu verstärken (1 Step), das 2. italienische Korps (1 Step) und das badische Korps (1 Step) aufzubauen.

## Diplomatiephase

Maximal 2 Karten können von jeder Seite in dieser Phase ausgespielt werden.

Die Koalition entscheidet sich dafür, die Karte **Das Bombardement von Kopenhagen** auf Ägypten auszuspielen, das eine Seegrenze hat. Der Spieler erzielt eine 4 mit dem Würfelwurf und der Versuch, Ägypten auf seine Seite zu ziehen ist fehlgeschlagen.

Die Karte wird aus dem Spiel genommen und die Eskalationsstufe wird um 1 erhöht (2).

Nun nach der Kapitulation Österreichs schaut sich die Koalition nach neuen Verbündeten auf dem europäischen Festland um. Dazu spielt der Koalitionsspieler die Karte **Intrigen** aus, um Preußen zu beeinflussen. Der Spieler bemerkt dabei, dass die Karte mächtig ist, weil man normalerweise eine 3 AP-Karte spielen muss, um eine diplomatische Aktion gegen eine Großmacht durchzuführen.

Großbritannien hat einen diplomatischen Bonus von +2 gegenüber Preußen und einen besonderen Bonus von +2 durch die Karte. Der Spieler würfelt und erzielt eine  $2 + 2 + 2 = 6$ . Der Versuch ist erfolgreich und Preußen tritt der Koalition bei, die dadurch sofort 2 zusätzliche Karten aus dem Deck erhält (Berlin und Königsberg und Warschau (Varsovie)).

Die Formationen der Verbündeten Nebenmächte Preußens (Sachsen und Hessen) werden auf der Karte aufgebaut.

Frankreich agiert nach Großbritannien. Es kann damit nicht gegen die britische Diplomatie agieren. Napoleon versucht, mit der Karte **Talleyrand** Ägypten zu beeinflussen. Frankreich erzielt eine  $3 + 2$  (Karte)  $+ 1$  (französischer Bonus bei Ägypten)  $= 6$ . Ägypten schließt ein Bündnis mit Frankreich und Frankreich erhält eine zusätzliche Karte für Kairo (Le Caire).

## Bewegungsphase neutraler Großmächte

Die Spieler entscheiden sich dagegen, die Formationen Österreichs und des Osmanischen Reiches, die beide neutral sind, zu bewegen.

## Strategische Umgruppierungsphase

Castanos zieht mit seinen 2 Korps nach Léon. Da er nicht mehr Bewegungspunkte als seine Bewegungsreichweite (3) verbraucht hat, muss er keinen Abnutzungstest durchführen.

Das hessische Korps und das preußische Korps in Berlin schließen sich der Armée de l'Elbe in Magdeburg (Magdebourg) an. Währenddessen verlässt Hohenloe Breslau, um sich dem sächsischen Korps in Wittenberg anzuschließen.

Die russische Armee Kutusows entschließt sich, ihre Bewegungseichweite zu verdoppeln (um dies möglich zu machen, ist ein General notwendig), um so schnell wie möglich auf den Kriegsschauplatz in Preußen zu gelangen, wobei sie sich in den Südwesten von Vilna bewegt. Ein Abnutzungstest muss hier abgelegt werden aber weder die Strafen für Winter noch für einen Gewaltmarsch werden angewandt. Daher wird dieser Wurf nur wie folgt modifiziert: russische Armee (-1) Nationalterritorium (-2) und eine wenig entwickelte Zone (+2). Die Formation hat 10 Steps und erzielt eine  $2 - 1 = 1$  also gibt es keinen Verlust.

Bennigsen rückt nach Königsberg vor.

Frankreich bewegt die Grande Armée nach Würzburg, wo sich ihr die Verstärkungen aus Lüttich und Straßburg anschließen.

Die Armée d'Italie bewegt sich nach Mayence und nimmt dabei das badische Korps auf. Die verlangten Abnutzungstests verursachen keine Verluste. Das holländische Korps schließt sich der Armée d'Italie an.

Das Korps aus Brest zieht nach Reims und das Korps in Toulon zieht nach Florenz. Der Feldzug von 1806 kann jetzt beginnen...



# SPIELRUNDENABLAUF

## ZWISCHENPHASE

### Kriegserklärungsphase

Jeder Spieler, zuerst die Koalition dann Frankreich, erklärt anderen Mächten den Krieg.

Die anderen Großmächte können niemandem den Krieg erklären.

Eine Invasion eines anderen Landes ist nur dann in diesem Zug möglich, wenn zu diesem Zeitpunkt eine Kriegserklärung erfolgt ist.

### Handkartenphase

Jeder Spieler kann einige oder alle Karten in seiner Hand abwerfen oder behalten.

Jeder Spieler überprüft auf der Karten-Zuweisungstabelle die Anzahl der Karten, die er in seiner Hand haben kann. Kriegserklärungen beeinflussen die Anzahl der Karten, die jedem Spieler zur Verfügung stehen. Die Spieler ziehen dann die entsprechende Anzahl an Karten, um ihre Kartenhand aufzufüllen.

### Budget-Phase

Die Spieler sammeln ihre Ressourcenpunkte und verbrauchen sie; man kann keine Ressourcenpunkte für spätere Runden aufsparen.

### Diplomatiephase

Jeder Spieler, beginnend mit der Koalition gefolgt von Frankreich, kann maximal 2 Karten aus seiner Hand ausspielen. Jede Karte ermöglicht es:

- eine diplomatische Aktion gegen Neben- oder neutrale Großmächte durchzuführen,
- ein Protektorat über eine verbündete Nebenmacht zu errichten (nur Frankreich siehe 8.1.5)
- zu versuchen, einen auswärtigen Krieg zu beenden (siehe 6.4),
- oder ein bestimmtes Ereignis auszuspielen.

### Bewegungsphase neutraler Großmächte

Die Spieler können alle Formationen der neutralen Großmächte bewegen aber keine Gewaltmärsche durchführen.

### Strategische Umgruppierungsphase

Die Spieler können unter bestimmten Bedingungen ihre Einheiten über größere Entfernungen in der folgenden Reihenfolge bewegen: das Osmanische Reich, Spanien, Preußen, Österreich,

Russland, Großbritannien und Frankreich (siehe 7.6).

## AKTIVIERUNGSPHASE

Jede Aktivierungsphase gliedert sich in sechs identische Aktivierungsrunden. In jeder Aktivierungsrunde kann jede der beiden Seiten eine Aktion ausführen.

Frankreich agiert in jeder Aktivierungsrunde zuerst.

In jeder Runde kann jede Seite:

- eine Karte ausspielen und die auf der Karte angegebene Anzahl an AP verwenden,
- eine Karte als ein Ereignis ausspielen – es kann aber maximal ein neuer auswärtiger Krieg pro Jahr ausgespielt werden.
- eine 1 AP-Aktion ausführen, ohne eine Karte zu spielen,
- in ihrer Runde passen,
- ein Protektorat über eine verbündete Nebenmacht errichten, die diesen Status haben kann (nur Frankreich);
- während einer Winterrunde versuchen, einen auswärtigen Krieg zu beenden,
- alle zwei Runden eine diplomatische Aktion gegen eine Nebenmacht mittels einer Karte durchführen.

### Ende der Aktivierungsphase

Am Ende der Aktivierungsphase müssen belagerte Formationen einen abschließenden Belagerungsangriff hinnehmen.

Dann müssen Formationen, die:

- nicht versorgt sind,
- oder belagert werden,
- oder demoralisiert sind
- einen Abnutzungstest durchführen.

## EROBERUNGEN UND KAPITULATIONEN

Es wird überprüft, ob Groß- und Nebenmächte erobert wurden und/ oder kapitulieren.

Zerstörte Festungs- und Demoralisationsmarker werden entfernt, wenn dies möglich ist.

## SIEGERMITTLUNGSPHASE

Die Siegesbedingungen werden überprüft.