

# Napoleons Triumph

## *Spielregeln*



---

### Inhaltsverzeichnis

---

1. Spielmaterial.....	2	11. Angriffe.....	5
2. Einführung.....	2	12. Rückzüge.....	8
3. Die Spielsteine.....	2	13. Moral.....	9
4. Das Spielbrett .....	2	14. Nacht .....	9
5. Szenarios .....	3	15. Elite-Einheiten.....	9
6. Das Spiel aufbauen.....	3	16. Spielsieg.....	9
7. Spielablauf .....	3	17. Spielbalance (optional) .....	10
8. Korps.....	3	18. Der Santon (optional) .....	10
9. Kommandos.....	4	19. Team-Spiel (optional).....	10
10. Bewegung.....	4	Zur Entstehung des Spiels.....	11

1. Spielmaterial

Zum Spiel gehören:

- 140 Regimenter aus Holz.
- 18 Kommandeure aus Metall.
- 2 Bögen mit Aufklebern.
- 15 Markierungsscheiben aus Holz.
- 2 Spielbretter.
- Spielregel (zweifache Ausführung in Englisch).

Das Spiel enthält mehr Regimenter und Aufkleber als notwendig, so daß verloren gegangenes oder beschädigtes Material leicht zu ersetzen ist.

2. Einführung

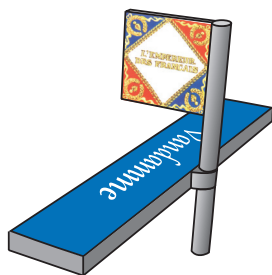
*Napoleons Triumph* basiert auf der Schlacht von Austerlitz. Es ist ein Spiel für 2 Spieler: Einer spielt mit der französischen, der andere mit der austro-russischen, alliierten Armee. In abwechselnden Zügen bewegen die Spieler eigene Spielsteine und greifen mitunter gegnerische an. Ein Spieler gewinnt, wenn er seinem Gegner genügend Verluste zufügt oder wenn er bestimmte Gebiete kontrolliert.

3. Die Spielsteine

Die **Spielsteine** stellen die französische und die alliierte Armee dar. Die Franzosen sind blau, die Alliierten rot.

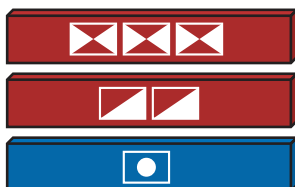
Es gibt 2 Arten von Spielsteinen: **Kommandeure** und **Regimenter**. Erstere repräsentieren einzelne Feldherren und ihren Stab; letztere sind Verbände von Infanterie, Kavallerie oder Artillerie.

Kommandeure werden durch ihren Namen identifiziert, wie das nachfolgende Beispiel zeigt:



Vor dem ersten Spiel müssen die Kommandeure mit den Aufklebern beklebt werden.

Regimenter sehen wie folgt aus:



Eine Seite eines Regiments zeigt Symbole. Diese Seite wird **Ansicht** genannt.

Das Symbol gibt an, um welchen Regiments-Typ es sich handelt. Es gibt 4 Typen:

-  Garde-Infanterie
-  Infanterie
-  Kavallerie
-  Artillerie

Die Anzahl der Symbole gibt die Stärke des Regiments an. Beim obigen Beispiel handelt es sich also um folgende Regimenter: Infanterie der Stärke 3; Kavallerie der Stärke 2; Artillerie der Stärke 1.

Ein Spieler sieht nur die Ansicht der eigenen Regimenter. Für den anderen Spieler ist diese **verdeckt**. (Die Regimenter stehen so, daß die Symbole nur ihrem Besitzer zugewandt sind und vom gegenüber sitzenden Spieler nicht gesehen werden können.)

Wenn ein Spieler seinem Gegner die Ansicht eines Regiments zeigen muß, kippt er diese nach oben – das Regiment ist dann **aufgedeckt**.

Der Name eines Kommandeurs ist immer lesbar.

Wenn ein Regiment in seiner Stärke reduziert wird (infolge Angriff oder Rückzug), wird es durch ein Regiment desselben Typs mit entsprechend verringerter Stärke ersetzt (zu diesem Zweck sind dem Spiel anfänglich nicht benötigte Regimenter beigelegt). Ausnahme: Garde-Infanterie wird durch normale Infanterie ersetzt.

Regimenter in voller Stärke entsprechen folgenden realen Truppenstärken: Infanterie: ca. 2000 Mann; Kavallerie: ca. 1400 Mann; Artillerie: ca. 30 Kanonen mit Mannschaften.

Die Kommandeure entsprechen den historischen Korps-Kommandeuren.

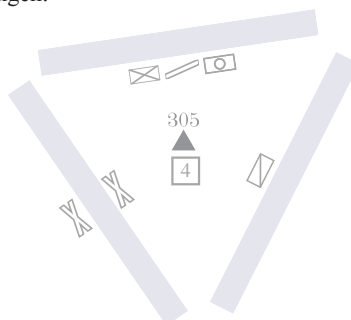
4. Das Spielbrett

Das Spielbrett besteht aus 2 aneinanderlegbaren Teilen. Es zeigt das historische Schlachtfeld. Am Rand befinden sich einige Spielhilfen und eine Legende.

Die Spielhilfen werden im Laufe der Regeln erklärt. Im Folgenden wird die Landkarte erläutert.







Die Landkarte ist in Vielecke, sog. **Stellungen**, unterteilt. Die Kanten einer Stellung heißen **Zugänge**, und die Fläche in der Mitte heißt **Reservegebiet**.

Es folgt ein Beispiel einer Stellung mit drei Zugängen:



Die verwendeten Symbole bedeuten:




Dies ist ein Zugang. Zugänge können **schmal** oder **breit** sein (d.h. so breit wie 1 oder 2 Regimenter). Auf einer oder auf beiden Seiten eines Zugangs können sich Symbole für Geländeauswirkungen befinden. **Die Symbole innerhalb einer Stellung sind ein Malus für denjenigen, der in diese Stellung hineinzieht oder diese Stellung angreift. Sie sind KEIN Malus für denjenigen, der aus der Stellung heraus angreift.**

-  ist ein Malus für Infanterie.
-  ist ein Malus für Kavallerie.
-  ist ein Malus für Artillerie.
-  ist ein Hindernis.
-  ist ein unpassierbarer Zugang.
-  ist die Kapazität der Stellung.

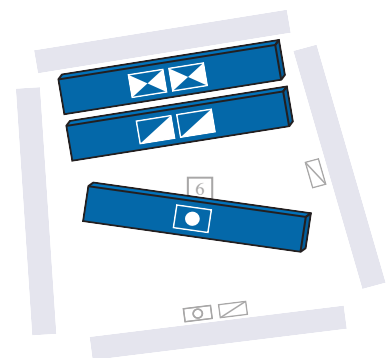
305 ist ein Hügel. (Die Höhenangabe ist ohne Einfluß, da rein informativ.)

Demzufolge ist obige Stellung ein Hügel mit drei Zugängen und einer Kapazität von 4. Der obere Zugang weist einen Malus für Infanterie und Artillerie auf und ist ein Hindernis. Der rechte Zugang hat einen Malus für Kavallerie. Der linke Zugang ist unpassierbar.

Einige Stellungen haben besondere Symbole:

-  Startstellung.
-  strategische Schlüsselstellung.
-  Eintrittsgebiet für Verstärkungen.

Ein Spielstein hält sich stets in einer bestimmten **Position** innerhalb einer Stellung auf: Er kann entweder einen Zugang **blockieren** oder im Reservegebiet sein (dann ist er in **Reserve**). Es folgt ein Beispiel dieser möglichen Positionen:



(Die Regimenter sind nur zur Illustration aufgedeckt.)

Die Infanterie und Kavallerie blockieren den oberen Zugang, während die Artillerie in Reserve ist. Damit die Positionen klar sind, sollten blockierende Spielsteine parallel zu den Zugängen ausgerichtet werden. Spielsteine in Reserve dürfen beliebig ausgerichtet werden.

**Wichtig:** Spielsteine sind nur dann **in derselben Position**, wenn sie in der gleichen Stellung **und** in der gleichen Position dieser Stellung sind. Ein Spielstein, der einen

Zugang blockiert, ist **nicht** in derselben Position wie ein Spielstein, der einen anderen Zugang dieser Stellung blockiert oder der sich in Reserve dieser Stellung befindet.

Ein Spieler darf ein Regiment niemals in eine Stellung bewegen, wenn deren Kapazität damit überschritten würde (Kommandeure werden nicht mitgezählt). Hinweis: Für Korps gibt es eine Ausnahme, siehe Regel 8.

Die Kapazität einer Stellung gilt für die gesamte Stellung. Es gibt keine Unterkapazitäten für einzelne Zugänge oder das Reservegebiet.

Stellungen sind **benachbart**, wenn sie durch denselben Zugang voneinander getrennt sind. Stellungen, die sich nur über eine Ecke berühren, sind nicht benachbart.

Die roten Linien auf der Karte sind **Hauptstraßen**. Die braunen Linien sind **Nebenstraßen**. Auf Straßen können Spielsteine weiter ziehen als normal.

Die anderen dargestellten Geländemerkmale wie Höhenangaben, Wälder, Sümpfe, Flüsse, Dörfer etc. dienen nur der Veranschaulichung. Sie haben keinen Einfluß auf das Spielgeschehen, da die Geländeauswirkungen bereits in Form und Größe der Stellungen und in die Symbole an den Zugängen eingearbeitet sind.

## 5. Szenarios



Napoleons Triumph hat zwei Szenarien, die sich durch ihren Startzeitpunkt unterscheiden:

### 2. Dezember

- **Beschreibung:** Tag der eigentlichen Schlacht. Dies ist das Haupt-Szenario des Spiels.
- **Alliierte Startstellung.** Alle alliierten Spielsteine beginnen auf dem Spielbrett.
- **Spieldauer:** ca. 2 Stunden.

### 1. Dezember

- **Beschreibung:** Anmarschtag der Alliierten. Mehr Entfaltungsmöglichkeiten, längere Spieldauer.
- **Alliierte Startstellung:** Nur zwei alliierte Korps (nach Wahl des Alliierten Spielers) beginnen auf dem Brett; der Rest sind Verstärkungen.
- **Spieldauer:** ca. 3 Stunden.

## 6. Das Spiel aufbauen



Das Spiel wird wie folgt begonnen.

- (1) Ein Szenario wird ausgewählt.
- (2) Man einigt sich, wer welche Seite spielt.
- (3) Das Spielbrett wird auf den Tisch gelegt.

(4) Eine schwarze Markierungsscheibe kommt auf die Zeitleiste (Time Track). Die rote und blaue Scheibe kommen auf die Moralleiste (Morale Track). Die anderen schwarzen Scheiben braucht man später für das Kommando-Tableau (Command Track).

(5) Spielsteine sortieren. Die Spielsteine, die zu Spielbeginn verfügbar sind, sind auf den roten bzw. blauen Tableaus am Spielfeldrand abgebildet. Die entsprechenden Spielsteine (Regimenter und Kommandeure) werden dort aufgedeckt hingelegt.

(6) Der Alliierte Spieler stellt zuerst auf. Er organisiert seine Spielsteine in **Korps**, indem er jedem Kommandeur Regimenten zuteilt. Dies tut er geheim. Jedem Kommandeur ist auf dem Tableau eine Zahl zugewiesen: Soviele Regimente muß er mindestens erhalten, maximal darf er 8 Regimente erhalten. Im Szenario "2. Dezember" beginnen alle alliierten Spielsteine auf dem Brett, während im Szenario "1. Dezember" der Alliierte Spieler 2 Korps auswählt, die auf dem Brett beginnen (die anderen Korps sind Verstärkungen, die später erscheinen, siehe Regel 10). Die auf dem Brett beginnenden Korps werden in den Stellungen mit dem entsprechenden Kommandeursnamen plazierte (entweder in Reserve oder Blockadeposition; aber alle Spielsteine eines Korps müssen in derselben Position sein).

(7) Jetzt stellt der Französische Spieler auf. Er organisiert – analog zum Alliierten Spieler – seine Spielsteine in Korps. Alle französischen Korps beginnen auf dem Brett, mit Ausnahme der Korps Bernadotte und Davout. Diese beiden Korps kommen später als Verstärkungen ins Spiel; beiden muß mindestens jeweils 1 Regiment zugeteilt werden, das keine Infanterie der Stärke zwei ist. Um den Spielbau zu beschleunigen, kann der Französische Spieler zeitgleich mit dem Alliierten mit der Bildung seiner Korps beginnen. Wenn der Alliierte Spieler fertig aufgestellt hat, darf er immer noch Änderungen machen.

(8) Danach darf der Französische Spieler bis zu 6 Regimente von seinen Korps-Kommandeuren **detachieren** (d.h. von diesem abtrennen) und sie neu positionieren. Sie dürfen maximal 2 Stellungen von ihrem ursprünglichen Kommandeur entfernt sein; sie dürfen nicht in oder benachbart zu einer Stellung sein, die mit einem roten, grünen oder schwarzen Stern markiert ist; sie dürfen in Reserve oder Blockadeposition plazierte werden. Hinweis: Ein Korps darf mehr Regimente erhalten als die Kapazität einer Stellung zuläßt, solange diese nach dem Detachieren nicht überschritten ist.

(9) Der Französische Spieler deckt 1 Artillerie-Regiment als seine **stationäre Batterie** auf. Befindet sie sich in Reserve, wird sie umgesetzt, so daß sie einen Zugang ihrer Stellung blockiert. Während des gesamten Spiels darf sich diese stationäre Batterie nicht bewegen. Für alle anderen Zwecke ist sie eine normale Artillerie; sie darf sogar bei Angriff und Verteidigung in der ersten Reihe sein.

## 7. Spielablauf

Das Spiel läuft in Runden ab. Jedes Feld auf der Zeitleiste ist eine **Runde**. Die aktuelle Runde wird mit der schwarzen Scheibe markiert.

Eine Runde unterteilt sich in zwei **Züge**: Der erste Zug gehört dem Alliierten Spieler, der zweite dem Französischen Spieler.

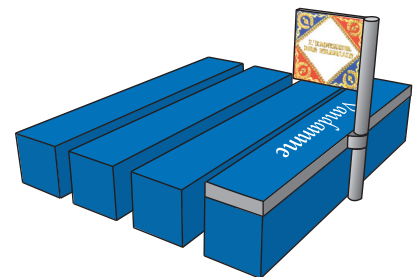
In seinem Zug darf ein Spieler eigene Spielsteine bewegen und gegnerische angreifen.

Am Ende eines jeden Zuges dürfen **beide** Spieler ihre Regimente, die sich in derselben Position befinden, "vermischen" (so daß der Gegenspieler nicht mehr weiß, welches Regiment welches ist, falls das eine oder andere aufgedeckt wurde). Es dürfen jedoch keine Regimente eines Korps mit Regimenten, die nicht zu diesem Korps gehören, vertauscht werden.

## 8. Korps

Ein Korps besteht aus einem Kommandeur und mindestens 1, maximal 8 Regimenten. Korps werden während des Spielbaus erzeugt.

Korpszugehörigkeit wird angezeigt, indem man den Kommandeur auf eines seiner Regimente setzt und die anderen Regimente dahinter aufreht, so wie im folgenden Bild zu sehen:



Hinweis: Mit dieser Anordnung kann man schnell erkennen, welches Regiment zu welchem Korps gehört; sie ist jedoch nicht zwingend. Die Anordnung der Spielsteine innerhalb eines Korps hat keine Bedeutung, insbesondere darf der Kommandeur innerhalb seines Korps jederzeit umgesetzt werden.

Ein Regiment kann von seinem Korps **detachiert** werden. Es bleibt dann detachiert, bis es durch ein „Anglieder-Kommando“ (siehe Regel 9) wieder einem Korps angegliedert wird (seinem ursprünglichen oder einem anderen).

Ein Spieler kann ein Regiment nur detachieren, wenn die Regeln dies erlauben (siehe Regel 9). In einigen Situationen muß ein Spieler (meist gegen seinen Willen) Regimente detachieren, hierzu zählen insbesondere Angriffe (siehe Regel 11) und Rückzüge (siehe Regel 12).

Ein Korps muß mindestens 1 Regiment und darf maximal 8 Regimente haben. (Die während des Spielbaus zu beachtende Minimalzahl gilt nur dort.)

Ein Kommandeur kann sein letztes Regiment nicht detachieren. Wenn alle Regimente eines Korps vernichtet wurden, so ist auch der Korps-Kommandeur vernichtet. Ein Korps

kann niemals nur aus einem Kommandeur bestehen.

Die Spielsteine eines Korps müssen immer in derselben Position sein.

Wenn mehrere Korps und detachierte Regimenter in derselben Position sind, sollten die Spielsteine so gruppiert werden, daß klar ist, welche zu welchem Korps gehören und welche detachiert sind.

Die Kapazität einer Stellung limitiert die Zahl der Regimenter, die in ihr sein dürfen. Ausnahme: Ein Korps darf per Straße durch eine Stellung ziehen, deren Kapazität kleiner ist als die Zahl der Regimenter des Korps (solange das Korps seine Bewegung dort nicht beendet).

## 9. Kommandos

Der Zug eines Spielers besteht aus dem Geben und Ausführen von **Kommandos**. Diese können in beliebiger Reihenfolge gegeben werden; aber ein neues Kommando kann erst gegeben werden, wenn das alte vollständig ausgeführt ist.

Es gibt zwei Klassen von Kommandos: **Korps-Kommandos** und **Unabhängige Kommandos**.

Ein Korps-Kommando wird von einem Kommandeur an einige oder alle Regimenter seines Korps gegeben. Jeder Kommandeur kann pro Zug 1 Korps-Kommando geben. Der Alliierte Spieler ist zudem auf insgesamt 5 Korps-Kommandos je Zug beschränkt. (Der Französische Spieler hat kein entsprechendes Limit.)

Ein Unabhängiges Kommando wird genau einem Regiment gegeben. Pro Zug hat der Alliierte Spieler 3 Unabhängige Kommandos, und der Französische Spieler 4.

Es gibt folgende Kommandos:

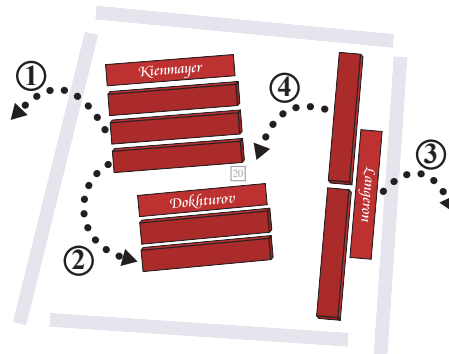
- **Korps-Bewegung** (Korps-Kommando). Der Kommandeur und seine Regimenter bewegen sich gemeinsam. Unmittelbar vor der Bewegung kann man 1 oder mehrere Regimenter detachieren; diese werden dann nicht bewegt.
- **Detachement-Bewegung** (Korps-Kommando). Ein Kommandeur detachiert 1 oder mehrere Regimenter seines Korps und bewegt diese gemeinsam. Der Kommandeur und die seinem Korps verbliebenen Regimenter werden nicht bewegt. Die durch dieses Kommando bewegten Regimenter können **keine** Straßenbewegung machen.
- **Angliedern** (Korps-Kommando). Ein Kommandeur gliedert seinem Korps 1 einzelnes Regiment an. Kommandeur und anzugliederndes Regiment müssen zum Zeitpunkt der Kommandovergabe in derselben Position sein. Das Kommando kann einem detachierten Regiment oder einem Regiment eines anderen Korps gegeben werden (womit

es automatisch von seinem derzeitigen Korps detachiert wird).

- **Regiment-Bewegung** (Unabhängiges Kommando). Ein **einzelnes** Regiment wird bewegt. Wenn das Regiment noch nicht detachiert ist, so wird es automatisch mit dieser Bewegung detachiert.

Pro Zug kann ein Regiment nur einmal per Kommando bewegt werden. Hinweis: Da ein Anglieder-Kommando keine Bewegung enthält, kann ein Regiment 1 Bewegungs- und 1 Anglieder-Kommando im selben Zug erhalten.

Das folgende Beispiel zeigt einige Kommandos:



*Kienmayer gibt das Kommando "Detachement-Bewegung" (1), um ein Regiment zu detachieren und es aus der Stellung nach links zu bewegen. Mit dem Kommando "Angliedern" (2) gliedert Dokhturov ein Regiment aus Kienmayers Korps seinem eigenen Korps an. Langeron bewegt sein Korps per "Korps-Bewegung" (3) in die rechts benachbarte Stellung, wobei er das obere Regiment zurückläßt. Dieses detachierte Regiment zieht mit einer "Regiment-Bewegung" (4) ins Reservegebiet.*

Die im Laufe des Zuges gegebenen Kommandos werden auf dem Kommando-Tableau festgehalten. Wenn ein Spieler ein Kommando gibt, so sagt er dieses laut an; sein Gegenspieler markiert den entsprechenden Kasten mit einer schwarzen Scheibe.

## 10. Bewegung

Spielsteine können nur per Kommando bewegt werden. Eine Gruppe von Spielsteinen, die durch ein einzelnes Kommando bewegt wird, bewegt sich stets gemeinsam (gleichzeitig von derselben Ausgangsposition in dieselbe Zielposition).

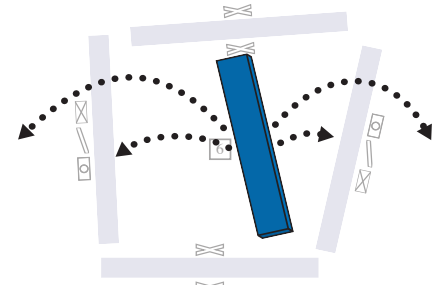
Spielsteine dürfen einen unpassierbaren Zugang weder passieren noch blockieren.

Spielsteine können versuchen, in eine vom Gegenspieler besetzte Stellung zu ziehen. Dies ist ein Angriff, siehe Regel 11 für Details.

**Ein Spielstein, der zu Beginn seines Zuges in Reserve ist** (und der keine Straßenbewegung macht), kann:

- in das Reservegebiet einer benachbarten Stellung ziehen; oder
- einen Zugang der momentan besetzten Stellung blockieren.

Es folgt ein Beispiel:

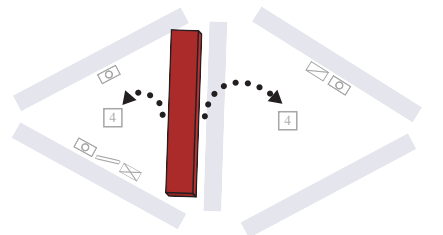


*Das gezeigte Regiment kann den rechten oder linken Zugang seiner Stellung blockieren. Es kann auch in die linke oder rechte benachbarte Stellung ziehen (ins jeweilige Reservegebiet). Es kann nicht nach oben oder unten ziehen, da diese Zugänge unpassierbar sind.*

**Ein Spielstein, der zu Beginn seines Zuges einen Zugang blockiert** kann:

- in das Reservegebiet der momentan besetzten Stellung ziehen; oder
- in das Reservegebiet der dem blockierten Zugang gegenüberliegenden Stellung ziehen.

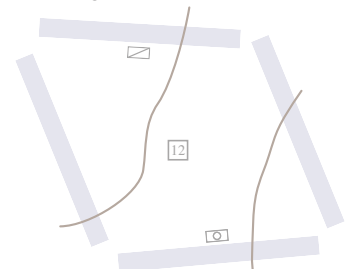
Es folgt ein Beispiel:



*Hier kann das Regiment ins Reservegebiet der momentan besetzten Stellung oder in das der gegenüberliegenden Stellung ziehen.*

**Auf einer Straße** kann ein Spielstein weiter ziehen als normal: Erfolgt die gesamte Bewegung auf einer Hauptstraße, so kann ein Spielstein 3 Stellungen weit ziehen; erfolgt die Bewegung auf einer Nebenstraße (oder auf Haupt- und Nebenstraße) kann er 2 Stellungen weit ziehen.

In einem Zug kann ein Spielstein nur auf miteinander verbundenen Straßen ziehen. Man beachte, daß Straßen innerhalb einer Stellung nicht unbedingt miteinander verbunden sind:



*In dieser Stellung sind die beiden Straßen nicht miteinander verbunden. Ein Spielstein, der eine Straßenbewegung auf der einen Straße macht, kann im selben Zug nicht auf die andere Straße „springen“.*

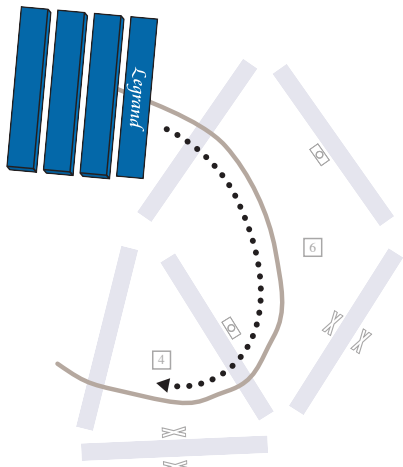
Ein Spielstein, der seinen Zug in einer Stellung mit mehreren, nicht miteinander verbundenen Straßen beginnt, kann diese auf einer beliebigen Straße verlassen.

Voraussetzung für eine Straßenbewegung ist, daß der Spielstein den Zug im Reservegebiet beginnt. Eine Straßenbewegung endet immer im Reservegebiet. Ausnahme: Kavallerie (zzgl. etwaiger Kommandeure) kann eine Straßenbewegung in Blockadeposition beenden; durch den blockierten Zugang muß jedoch eine Straße führen, die mit der benutzten Straße verbunden ist. Die Regimenter werden kurz aufgedeckt, um zu zeigen, daß sie Kavallerie sind.

Historisch war es schwierig, größere Truppenverbände per Straße zu bewegen, wenn eigene Truppen im selben Gebiet aufmarschierten oder wenn Feindkontakt herrschte. Deswegen gilt für jedes **Korps mit zwei oder mehr Regimentern**, das eine Straßenbewegung macht:

- Es kann per Straße keine Stellung betreten, in deren Reservegebiet im selben Zug andere Spielsteine hineingezogen sind.
- Jede Stellung, in die es per Straße hinein- oder hindurchzieht, darf für den Rest des Zuges von keinem anderen Spielstein betreten werden.
- Es muß seine Straßenbewegung sofort beenden, wenn es eine Stellung betritt, die benachbart zu einer Stellung mit einem feindlichen **Korps mit zwei oder mehr Regimentern** ist.

Es folgt ein Beispiel einer Straßenbewegung:



Hier zieht Legrands Korps mit seinen vier Regimentern auf der Straße zwei Stellungen weit. Das Korps beginnt seinen Zug oben rechts, zieht durch die mittlere Stellung und beendet seine Bewegung in der unteren Stellung.

**Verstärkungen** sind Spielsteine, die das Spiel nicht auf dem Brett beginnen, sondern erst im Laufe des Spiels aufs Brett kommen. Sobald eine Verstärkung auf dem Brett ist, ist sie ein normaler Spielstein.

Französische Verstärkungen können ab der auf der Zeitleiste angegebenen Runde aufs Brett kommen. (Liegt diese Runde vor dem Beginn des Szenarios, können sie ab der ersten Runde aufs Brett kommen). Die alliierten Verstärkungen des Szenario "1. Dezember" können ab der ersten Runde aufs Brett kommen.

Ein Spieler kann das Eintreffen seiner Verstärkungen freiwillig hinausschieben. **Wichtiger Hinweis:** Der Französische Spieler hat leichtere Siegbedingungen, wenn er seine Verstärkungen nicht ins Spiel bringt (siehe Regel 16).

Verstärkungen betreten das Spielfeld in den Eintrittsgebieten (Franzosen nutzen die blauen Pfeile, Alliierte die roten). Ein Spieler wählt das Eintrittsgebiet für jede Verstärkung in dem Moment aus, in dem sie ins Spiel kommt. Verschiedene Verstärkungen können verschiedene Eintrittsgebiete benutzen.

Verstärkungen können kein Eintrittsgebiet nutzen, das vom Feind besetzt ist.

Verstärkungen müssen per Straßenbewegung hereinkommen.

Verstärkungen benötigen ein Kommando, um das Spielfeld zu betreten. Dieses Kommando kann eine Regiment-Bewegung oder eine Korps-Bewegung sein. Im ersten Fall werden die Verstärkungen vom Korps detachiert und kommen als einzelne Regimenter ins Spiel; im letzteren Fall kommen sie zusammen als Korps (über dieselbe Straße und dasselbe Eintrittsgebiet nutzend).

Historisch gesehen wußten die Alliierten nichts von den französischen Verstärkungen. Deswegen gilt im Zug des Eintreffens einer französischen Verstärkung: a) Jede Verstärkung darf zwei Bewegungs-Kommandos erhalten; und b) Ein eintreffender Kommandeur darf zwei Korps-Kommandos geben; das zweite Kommando kann er erst geben, nachdem das erste ausgeführt wurde; er muß es jedoch nicht direkt im Anschluß an das erste geben. (Beispiel: Das Korps Davout betritt das Spielbrett mit einer Korps-Bewegung. Dann werden andere französische Kommandos ausgeführt, bevor sich das Korps Davout noch einmal mit einer Korps-Bewegung bewegt.) Die französischen Verstärkungen müssen nur ihre erste Bewegung auf einer Straße machen, nicht aber die zweite.

## 11. Angriffe

Ein **Angriff** findet statt, wenn ein Spielstein in eine vom Gegner besetzte Stellung ziehen will. Angriffe geschehen während der Bewegung und sind Bestandteil der Bewegung.

Das Bewegungskommando, mit dem der Angriff ausgelöst wird, heißt **Angriffs-Kommando**. Die angegriffene Stellung heißt **Verteidiger-Stellung**. Die zur Verteidiger-Stellung benachbarte Stellung, aus welcher der Angriff erfolgt, heißt **Angreifer-Stellung**. Der Zugang zwischen diesen beiden Stellungen heißt **Verteidiger-Zugang** (auf der zur Verteidiger-Stellung gehörenden Seite) bzw. **Angreifer-Zugang** (auf der anderen Seite). Das Reservegebiet der Verteidiger-Stellung ist die **Verteidiger-Reserve**, und das der Angreifer-Stellung die **Angreifer-Reserve**.

Normalerweise werden Kommandos einzeln und streng nacheinander ausgeführt. In den folgenden Fällen kann man jedoch mehrere

Kommandos gleichzeitig geben, um einen kombinierten Angriff zu machen:

- 2 oder mehr Korps-Bewegungen können miteinander kombiniert werden, wenn die Korps ihre Bewegung in derselben Position starten und über denselben Zugang angreifen.
- 2 Regimentbewegungen können miteinander kombiniert werden, wenn beide Regimenter Artillerie sind und wenn beide denselben Zugang blockieren. Die Regimenter werden kurz aufgedeckt, um zu zeigen, daß sie Artillerie sind.

Jedes Kommando eines kombinierten Angriffs zählt gegen das Limit der pro Zug ausführbaren Kommandos.

Der Verteidiger benötigt keine Kommandos, um zu kämpfen.

Ein Angriff darf per Straßenbewegung erfolgen, wenn alle angreifenden Regimenter Kavallerie (zzgl. etwaiger Kommandeure) sind. Die Regimenter werden kurz aufgedeckt, um zu zeigen, daß sie Kavallerie sind. Solch ein Angriff ist ein **Straßenangriff**.

Wenn der Verteidiger-Zugang ein Hindernis ist, kann Kavallerie niemals in der "ersten Reihe" sein (weder als Angreifer noch als Verteidiger) und kann auch keinen Gegenangriff machen. Hinweis: Die Begriffe "erste Reihe" und "Gegenangriff" werden weiter unten erklärt.

Jeder Angriff wird nach folgendem Ablauf ausgeführt:

**(1) Angriffsdrohung.** Der Angreifer bezeichnet den Angreifer-Zugang. Er sagt noch nicht, welches Kommando und welche Spielsteine er für den Angriff einsetzt. Dies macht er erst in Schritt (5) mit der **Angriffsansage**.

**(2) Stellung räumen?** Der Verteidiger entscheidet, ob er verteidigen oder die Stellung freiwillig räumen will. Er verteidigt, wenn er mindestens einen **verteidigenden Spielstein** benennt. Benennt er keinen, so muß er die Stellung mit einem Rückzug räumen.

Spielsteine, die den Verteidiger-Zugang blockieren, **müssen allesamt** als verteidigende Spielsteine benannt werden. Spielsteine, die andere Zugänge blockieren, können **niemals** als verteidigende Spielsteine benannt werden. Alle oder einige Spielsteine in der Verteidiger-Reserve **dürfen** als verteidigende Spielsteine benannt werden, wobei folgende Regeln zu beachten sind:

- Spielsteine in Reserve können nicht benannt werden, wenn der Verteidiger Regimenter im Verteidiger-Zugang hat.
- Werden Spielsteine in Reserve benannt, so ist ihre Anzahl nicht limitiert; sie können beliebigen (auch verschiedenen) Korps angehören, aber es kann nur ein detachiertes Regiment dabei sein.
- Ein Kommandeur alleine kann nicht benannt werden. Ihm muß mindestens

ein Regiment seines Korps beigegeben werden.

- Spielsteine können nicht benannt werden, wenn sie im selben Zug als verteidigende Spielsteine gegen einen Angriff über einen **anderen** Zugang benannt worden sind.
- Spielsteine können nicht benannt werden, wenn sie sich im selben Zug infolge eines Kampfes zurückziehen mußten. Hinweis: Das freiwillige Räumen einer Stellung ist kein Rückzug in diesem Sinne.

Die benannten Spielsteine verändern weder ihre Position noch werden sie aufgedeckt.

Werden keine verteidigenden Spielsteine benannt, so muß sich der Verteidiger gemäß Regel 12 zurückziehen. Der Angreifer macht dann noch seine Angriffsansage gemäß Schritt (5) und bewegt seine Spielsteine in die Verteidiger-Stellung. Ausnahme: Wenn der Angreifer einen Artillerieangriff ansagt (vorausgesetzt dieser wäre gemäß Schritt (5) erlaubt, wenn der Verteidiger die Stellung nicht geräumt hätte), dann muß sich die Artillerie nicht bewegen. **Ein derartiges freiwilliges Räumen der Stellung beendet den Angriff; die restlichen Schritte entfallen.**

**(3) Scheinangriff?** Der Angreifer kann nun erklären, daß der Angriff ein Scheinangriff ist. Wichtig: Er **muß** dies tun, wenn es ein Straßenangriff ist. Bei einem Scheinangriff:

- macht der Angreifer seine Angriffsansage. Die angreifenden Spielsteine bewegen sich nicht in die Verteidiger-Stellung, sondern beenden ihre Bewegung in der Angreifer-Stellung, und zwar: a) in Blockadeposition des Angreifer-Zugangs, wenn sie ihren Zug dort begannen; b) in der Angreifer-Reserve oder in Blockadeposition des Angreifer-Zugangs, wenn sie ihren Zug im Reservegebiet begannen (oder, im Falle eines Straßenangriffs, wenn sie ihren Zug in einer anderen Stellung begannen). Es ist nicht erlaubt, die angreifenden Spielsteine aufzuteilen, so daß einige blockieren und andere in Reserve sind.
- muß der Verteidiger – wenn seine verteidigenden Spielsteine in Reserve sind – den Verteidiger-Zugang mit mindestens 1 von diesen blockieren (er kann auch mehrere oder alle verwenden). Teilt er ein Korps auf, so sind alle Regimenter, die nicht bei ihrem Kommandeur bleiben, detachiert.

**Ein derartiger Scheinangriff beendet den Angriff; die restlichen Schritte entfallen.**

**(4) Die erste Reihe des Verteidigers.** Der Verteidiger bildet nun seine "erste Reihe", unter Beachtung folgender Regeln:

- In die erste Reihe dürfen nur Spielsteine, die in (2) als verteidigende Spielsteine benannt worden sind.

- In die erste Reihe dürfen 0 bis 2 Regimenter, wenn der Verteidiger-Zugang breit ist, und 0 bis 1 wenn er schmal ist.
- 2 Regimenter der Verteidiger-Reserve dürfen nur dann gemeinsam in die erste Reihe, wenn sie beide vom selben Typ und vom selben Korps sind.
- Ein Regiment der Verteidiger-Reserve darf nicht in die erste Reihe, wenn es eine Stärke von 1 hat.

Die erste Reihe des Verteidigers wird nun aufgedeckt. (Hinweis: Der Begriff „Erste Reihe“ ist ein reiner Regelterminus; die gewählten Regimenter müssen nicht physisch vorne stehen.)

**(5) Angriffsansage.** Der Angreifer sagt nun mit welchem Kommando (bzw. Kommandos, sofern erlaubt) er den Angriff ausführt. Die Spielsteine, die diese(s) erhalten, sind die **angreifenden Spielsteine**. Sie werden erst bewegt, wenn der Angriff beendet ist.

Ferner entscheidet der Angreifer über die **Frontbreite** und bildet seine **erste Reihe**.

Mit der Frontbreite wird festgelegt, wieviele Regimenter **tatsächlich** in der ersten Reihe kämpfen. Wenn der Angreifer-Zugang schmal ist, so ist die Front automatisch schmal. Wenn der Angreifer-Zugang breit ist, kann der Angreifer die Front schmal oder breit machen. Macht er die Front schmal, so wählt er ein Regiment aus der ersten Reihe des Verteidigers (sofern dort zwei Regimenter sind), das nun zum alleinigen Ziel seines Angriffs wird. Das nicht-ausgewählte Regiment ist nicht mehr in der ersten Reihe; es wird wieder verdeckt.

Für die Bildung seiner ersten Reihe gilt:

- In die erste Reihe dürfen nur angreifende Spielsteine.
- In die erste Reihe dürfen 0 bis 2 Regimenter, wenn die Front breit ist, und 0 bis 1 wenn sie schmal ist.
- 2 Regimenter dürfen nur dann gemeinsam in die erste Reihe, wenn sie beide vom selben Typ sind.
- Infanterie oder Kavallerie der Stärke 1 darf nicht in die erste Reihe.
- Artillerie darf nicht in die erste Reihe, wenn der Angriff mit einer Korps-Bewegung erfolgt.
- Artillerie darf nur in die erste Reihe, wenn sie den Angreifer-Zugang blockiert. Wenn Artillerie in der ersten Reihe ist, so ist dies ein **Artillerieangriff**.
- Aus demselben Angreifer-Zugang können Artillerieangriffe **nicht** in zwei aufeinanderfolgenden Zügen gemacht werden. Ausnahme: Die Angreifer-Stellung ist ein Hügel und die Verteidiger-Stellung ist kein Hügel. Hinweis: Scheinangriffe und Angriffe, bei denen der Verteidiger seine Stellung freiwillig räumt, zählen **nicht** als Artillerieangriffe im Sinne dieser Regel.

Die erste Reihe des Angreifers wird aufgedeckt.

**(6) Vorläufiges Ergebnis.** Das vorläufige Kampfergebnis wird wie folgt berechnet:

- Der Angreifer addiert die Stärkepunkte seiner ersten Reihe.
- Hiervon zieht man 1 Stärkepunkt ab, wenn die angreifende erste Reihe aus Infanterie besteht und wenn der Verteidiger den Zugang blockiert.
- Man zieht zudem 1 Stärkepunkt ab, wenn der Verteidiger-Zugang einen Malus aufweist, der dem Typ der angreifenden ersten Reihe entspricht (Infanterie, Kavallerie, etc.) und wenn der Verteidiger den Zugang blockiert.
- Artillerieangriffe ausgenommen, zieht man zuletzt die Stärke der verteidigenden ersten Reihe ab.

Der vorläufige der Gewinner des Angriffs ist:

- Der Angreifer, wenn das Ergebnis größer 0 ist.
- Der Verteidiger, wenn das Ergebnis kleiner 0 ist.
- Der Verteidiger, wenn das Ergebnis 0 ist und wenn die verteidigenden Spielsteine den Verteidiger-Zugang blockieren.
- Diejenige Seite, die mehr Regimenter am Kampf beteiligt hat, wenn das Ergebnis Null ist und wenn die verteidigenden Spielsteine im Reservegebiet sind. (Alle verteidigenden und angreifenden Regimenter zählen!). Ist die Anzahl gleich, so gewinnen die Franzosen.

**(7) Gegenangriff.** Wenn es kein Artillerieangriff war, so kann der Verteidiger nun einen Gegenangriff starten. Hierzu kann er Regimenter wie folgt einsetzen:

- Das Regiment muß in Schritt (2) als verteidigender Spielstein benannt worden sein. Es darf kein Regiment der aktuellen ersten Reihe sein (ein in Schritt (5) verdecktes Regiment kann prinzipiell eingesetzt werden).
- Er kann 1 oder 2 Regimenter einsetzen. Setzt er 2 ein, müssen sie vom selben Typ und vom selben Korps sein. Hinweis: Selbst bei schmaler Front kann er 2 Regimenter einsetzen.
- Infanterie kann er nur einsetzen, wenn der Angreifer der vorläufige Sieger ist. Kavallerie kann er immer einsetzen. Artillerie kann niemals einen Gegenangriff machen.

Die Regimenter des Gegenangriffs werden aufgedeckt. Ein jedes verliert sofort einen Stärkepunkt.

**(8) Endergebnis.** Die (reduzierte) Stärke des Gegenangriffs wird vom vorläufigen Ergebnis abgezogen. Dies ist das Endergebnis, mit dem der endgültige Gewinner des Kampfes analog zu Schritt (6) bestimmt wird.

**(9) Verluste des Angreifers.** Bei einem Artillerieangriff erleidet der Angreifer keine Verluste. Bei allen anderen Angriffen verliert er:

- a) 1 Stärkepunkt pro Regiment in der verteidigenden ersten Reihe.
- b) je 1 weiteren Stärkepunkt, den das Endergebnis kleiner Null ist (ein Endergebnis von -2 bewirkt einen Verlust von 2 Stärkepunkten). Ist das Endergebnis größer Null, bleiben die Verluste aus a) unverändert.

Die Verluste werden wie folgt verteilt:

- Möglichst gleichmäßig auf die Regimenter der ersten Reihe. Der Verteidiger entscheidet wie ein ungerader Rest verteilt wird.
- Ist die erste Reihe vernichtet, nehmen die in Schritt (5) benannten angreifenden Regimenter die verbleibenden Verluste. Der Angreifer entscheidet, welche. Er muß nicht gleichmäßig verteilen.
- Sind alle angreifenden Regimenter vernichtet, werden verbleibende Verluste ignoriert.

**(10) Verluste des Verteidigers.** Der Verteidiger verliert:

- a) 1 Stärkepunkt pro Infanterie- oder Kavallerie-Regiment in der ersten Reihe des Angreifers (nicht aber für ein Artillerie-Regiment!). Hinweis: In Schritt (9) vernichtete Regimenter, werden noch mitgezählt.
- b) je 1 weiteren Stärkepunkt, den das Endergebnis größer Null ist (ein Endergebnis von +2 bewirkt einen Verlust von 2 Stärkepunkten). Ist das Endergebnis kleiner Null, bleiben die Verluste aus a) unverändert.
- c) für jedes Artillerie-Regiment in der **verteidigenden ersten Reihe** werden die Verluste des Verteidigers um 1 reduziert, außer es war ein Artillerieangriff.

Die Verluste werden wie folgt verteilt:

- Möglichst gleichmäßig auf die Infanterie- und Kavallerie-Regimenter der ersten Reihe (nicht aber auf Artillerie!). Der Angreifer entscheidet wie ein ungerader Rest unter diesen verteilt wird.
- Ist die gesamte Infanterie und Kavallerie der ersten Reihe vernichtet, nehmen die Regimenter des Gegenangriffs die verbleibenden Verluste so gleichmäßig wie möglich. Der Angreifer entscheidet wie ein ungerader Rest verteilt wird.
- Sind auch diese vernichtet, nehmen die in Schritt (2) benannten verteidigenden Regimenter die verbleibenden Verluste. Der Verteidiger entscheidet, welche. Er muß nicht gleichmäßig verteilen.
- Sind alle verteidigenden Regimenter vernichtet, werden verbleibende Verluste ignoriert.

**(11) Abschluß.** Der abschließende Schritt hängt davon ab, wer den Kampf gewonnen hat:

- Wenn es ein Artillerieangriff war, bleiben alle Spielsteine an Ort und Stelle. Die angreifenden Spielsteine bewegen sich nicht, und die verteidigenden Spielsteine ziehen sich nicht zurück.
- Ansonsten, wenn der Angreifer den Kampf gewonnen hat, müssen sich **alle** Spielsteine aus der Verteidiger-Stellung zurückziehen (siehe Regel 12); die angreifenden Spielsteine rücken vor und beenden ihre Bewegung im Reservegebiet derselben. (Sie können auf dieses Vorrücken nicht verzichten.)
- Wenn der Verteidiger den Kampf gewonnen hat, beenden die angreifenden Spielsteine ihre Bewegung **immer** im Reservegebiet der Angreifer-Stellung. Wenn sie den Angriff aus der Blockadeposition führten, so fallen sie automatisch in dieses zurück. (Dieses "Zurückfallen" ist kein Rückzug im Sinne der Regel 12.) Jedes angreifende Korps detachiert automatisch alle Regimenter bis auf 1; der Angreifer entscheidet, welches Regiment beim Kommandeur bleibt. Sind in der Angreifer-Stellung noch andere Spielsteine, wirkt sich das Kampfergebnis auf sie nicht aus. Wenn die in Schritt (2) benannten verteidigenden Spielsteine in Reserve waren, so muß der Verteidiger den Verteidiger-Zugang mit mindestens 1 Regiment von diesen blockieren (er kann auch mehrere oder alle verwenden). Teilt er ein Korps auf, so sind alle Regimenter, die nicht bei ihrem Kommandeur verbleiben, detachiert.

Zuletzt werden alle Regimenter wieder verdeckt.

**Damit ist der Angriff beendet.**

**Nach dem Angriff gilt:**

Wenn sich die angreifenden Spielsteine nach dem Angriff immer noch in der Angreifer-Stellung befinden, so gelten die eingesetzten Kommandos als verbraucht, und die Spielsteine gelten als bewegt (sie können im selben Zug kein zweites Bewegungskommando erhalten.)

Wenn der Verteidiger die Stellung in Schritt (2) freiwillig geräumt hat und wenn es ein Straßenangriff war, dürfen die angreifenden Spielsteine ihre Bewegung fortsetzen (und weitere Angriffe machen).

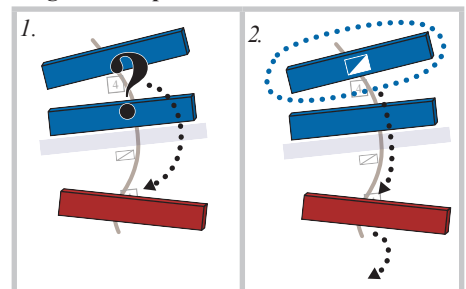
War es ein Artillerieangriff, so kann im selben Zug über denselben Zugang ein zweiter Angriff erfolgen. Dieser zweite Angriff darf jedoch kein weiterer Artillerieangriff sein. Wichtig: Der Angreifer muß **andere** Spielsteine einsetzen, da kein Spielstein in einem Zug 2 Bewegungskommandos erhalten darf; der Verteidiger darf **dieselben** Spielsteine einsetzen. (Das in Schritt (2) genannte Verbot gilt

nur für Angriffe über **verschiedene** Zugänge, aber nicht für einen wiederholten Angriff über denselben Zugang.)

Wenn der Angriff ein Scheinangriff war oder mit der Niederlage des Angreifers endete, kann im selben Zug kein weiterer Angriff über diesen Zugang erfolgen.

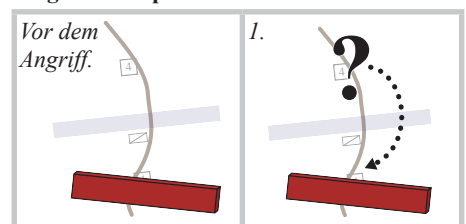
Wenn der Angreifer gewonnen hat, ziehen nur die angreifenden Spielsteine in die Verteidiger-Stellung; andere Spielsteine dürfen dort **nicht** hineinbewegt werden. Ausnahme: Artillerieangriffe und Angriffe, bei denen der Verteidiger in Schritt (2) die Stellung freiwillig geräumt hat.

**Angriffs-Beispiel Nr. 1:**

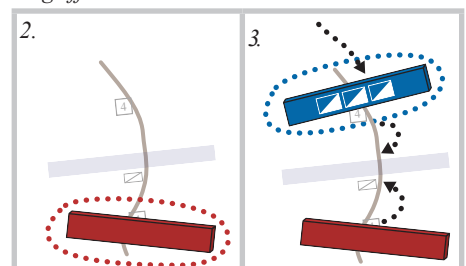


In der Blockadeposition und in der Reserve der oberen Stellung ist je 1 französisches Regiment, und in der Reserve der unteren Stellung 1 alliiertes Regiment. In Schritt (1) bedroht der Französische Spieler den gezeigten Zugang mit einem Angriff. In Schritt (2) entscheidet der Alliierte Spieler, die Stellung freiwillig zu räumen und zieht sich zurück (siehe Regel 12 für die Konsequenzen). Nun macht der Französische Spieler seine Angriffsansage: Mit einer Regiment-Bewegung greift der Spielstein in Reserve per Straße an. Dies darf nur Kavallerie. Sie wird kurz aufgedeckt (um zu zeigen, daß sie Kavallerie ist) und zieht ins Reservegebiet der Verteidiger-Stellung. Sie darf ihre Bewegung fortsetzen, da der Verteidiger die Stellung freiwillig geräumt hat.

**Angriffs-Beispiel Nr. 2:**



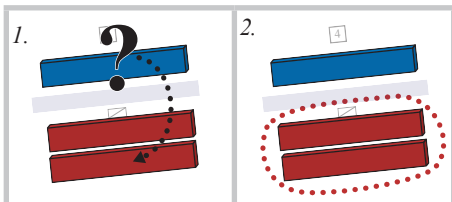
Hier ist die obere Stellung leer, und im Reservegebiet der unteren Stellung ist 1 alliiertes Regiment. In Schritt (1) bedroht der Französische Spieler den gezeigten Zugang mit einem Angriff.



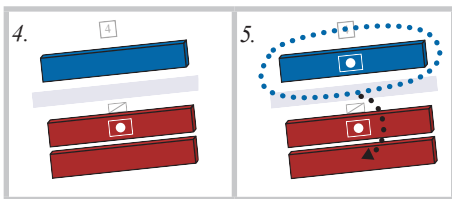
In Schritt (2) entscheidet sich der Alliierte Spieler zu verteidigen und benennt das Regi-

ment im Reservegebiet als verteidigenden Spielstein. In Schritt (3) erklärt der Französische Spieler einen Scheinangriff: Eine Regiment-Bewegung als Straßenangriff. Er bewegt seinen angreifenden Spielstein in die Angreifer-Stellung; hierbei entscheidet er sich für ein Blockieren des Angreifer-Zugangs. Das Regiment beendet seine Bewegung in Blockadeposition und wird kurz aufgedeckt, um zu zeigen, daß es Kavallerie ist. Zuletzt muß der Verteidiger mit mindestens 1 verteidigendem Regiment den Verteidiger-Zugang blockieren.

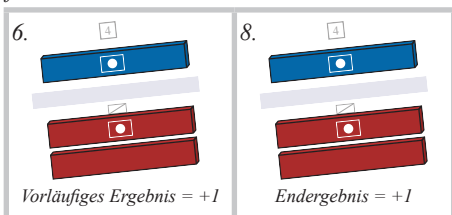
### Angriffs-Beispiel Nr. 3:



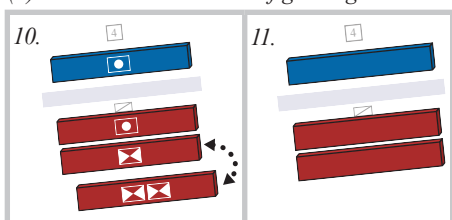
Hier stehen sich 1 französisches und 2 alliierte Regimenter in Blockadeposition gegenüber. In Schritt (1) bedroht der Französische Spieler den gezeigten Zugang mit einem Angriff. In Schritt (2) muß der Alliierte Spieler verteidigen (da er den Verteidiger-Zugang blockiert) und beide Regimenter als verteidigende Spielsteine benennen.



In Schritt (3) (nicht gezeigt) sagt der Angreifer, daß es kein Scheinangriff ist. In Schritt (4) bildet der Verteidiger seine erste Reihe und deckt sie auf: Eine Artillerie. In Schritt (5) benennt der Angreifer seine angreifenden Spielsteine. Da er nur einen hat, ist dieser automatisch in der ersten Reihe und wird aufgedeckt: Ebenfalls eine Artillerie.

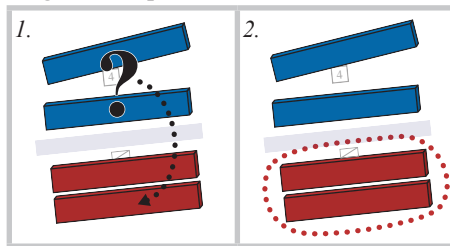


In Schritt (6) wird das vorläufige Ergebnis zu +1 berechnet. (Die Stärke der Artillerie wird nicht modifiziert, weil der Verteidiger-Zugang keinen Artillerie-Malus aufweist und weil bei einem Artillerieangriff die verteidigende erste Reihe nicht abgezogen wird.) Gegenangriffe sind bei Artillerieangriffen nicht erlaubt, also entfällt Schritt (7). Das Endergebnis in Schritt (8) ist identisch zum vorläufigen Ergebnis.

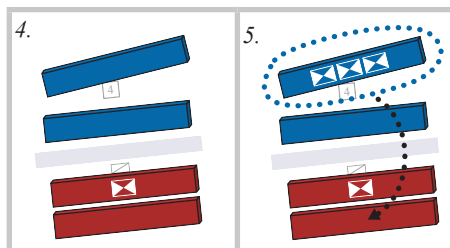


Weil es ein Artillerieangriff war, verliert der Angreifer in Schritt (9) nichts. In Schritt (10) werden die Verluste des Verteidigers berechnet: Jeder Punkt den das Endergebnis größer Null ist, bewirkt den Verlust von 1 Stärkepunkt. (Die Zahl der Spielsteine in der angreifenden ersten Reihe ist bei einem Artillerieangriff irrelevant). Weil die erste Reihe des Verteidigers Artillerie ist und weil kein Gegenangriff stattfand, muß das Regiment, das nicht in der ersten Reihe ist, die Verluste nehmen. Es wird aufgedeckt (eine Infanterie der Stärke 2) und auf die Stärke 1 reduziert. Da es ein Artillerieangriff war, bleiben in Schritt (11) alle Regimenter an Ort und Stelle. Sie werden wieder verdeckt.

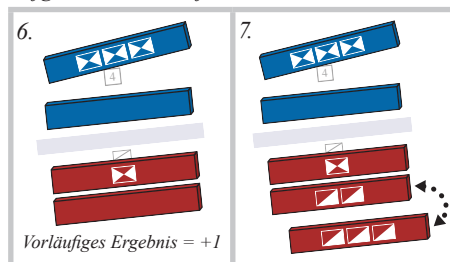
### Angriffs-Beispiel Nr. 4:



Hier ist in der Blockadeposition und in der Reserve der oberen Stellung je 1 französisches Regiment. In der unteren Stellung blockieren 2 alliierte Regimenter den Zugang (gegenüber der französischen Stellung). In Schritt (1) bedroht der Französische Spieler den gezeigten Zugang mit einem Angriff. In Schritt (2) muß der Alliierte Spieler verteidigen und beide Regimenter als verteidigende Spielsteine benennen.

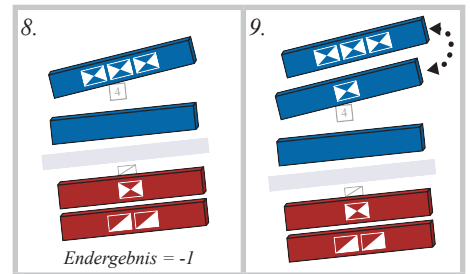


In Schritt (3) (nicht gezeigt) sagt der Angreifer, daß es kein Scheinangriff ist. In Schritt (4) bildet der Verteidiger seine erste Reihe und deckt sie auf: Eine Infanterie der Stärke 1. In Schritt (5) greift der Angreifer mit dem Regiment in Reservegebiet an (mit einer Regiment-Bewegung). Dieses ist seine erste Reihe und wird aufgedeckt: Eine Infanterie der Stärke 3.

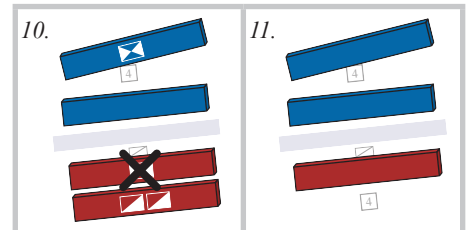


In Schritt (6) wird das vorläufige Ergebnis berechnet: Die Stärke der angreifenden Infanterie ist 3. Diese wird um -1 reduziert (angreifende erste Reihe ist Infanterie und der Verteidiger ist in Blockadeposition). Zudem wird die Stärke der verteidigenden ersten Reihe abgezogen (nochmal -1). Das vorläufige Ergebnis

ist +1; momentan ist der Angreifer siegreich. In Schritt (7) macht der Alliierte Spieler einen Gegenangriff mit seinem anderen Regiment: Eine Infanterie der Stärke 3, welche sofort einen Verlust von 1 nimmt.



Schritt (8): Vom vorläufigen Ergebnis wird der Gegenangriff abgezogen (-2); das Endergebnis ist somit -1. Der Verteidiger siegt! In Schritt (9) nimmt der Angreifer seine Verluste: In der verteidigenden ersten Reihe war 1 Regiment und das Endergebnis ist um 1 kleiner Null, also verliert er 2 Stärkepunkte: Seine Infanterie wird auf die Stärke 1 reduziert.



In Schritt (10) verliert der Verteidiger 1 Stärkepunkt (in der angreifenden ersten Reihe ist 1 Regiment). Weitere Verluste gibt es nicht. Diesen Verlust muß die erste Reihe tragen. Das Regiment ist damit vernichtet. In Schritt (11) bleiben alle Spielsteine, wo sie waren (das angreifende Regiment ist ja bereits im Reservegebiet und muß nicht zurückfallen). Alle Regimenter werden verdeckt.

## 12. Rückzüge

Ein **Rückzug** findet statt, wenn Spielsteine durch einen Angriff aus ihrer Stellung vertrieben werden (auch wenn sie die Stellung in Schritt (2) freiwillig räumen).

Ein Rückzug verbraucht keine Kommandos.

Wenn sich aus einer Stellung ein Spielstein zurückzieht, so müssen sich aus ihr alle Spielsteine zurückziehen; es können keine zurückbleiben.

Zu Beginn des Rückzugs werden alle sich zurückziehenden Regimenter aufgedeckt; nach dessen Beendigung werden sie wieder verdeckt.

Sich-zurückziehende Regimenter nehmen Verluste wie folgt:

- Artillerie ist sofort vernichtet.
- In jedem Zugang (mit Ausnahme des Verteidiger-Zugangs) der mit Infanterie oder Kavallerie blockiert ist, verliert man 1 Stärkepunkt, wenn der Zugang schmal ist; und 2, wenn er breit ist. Der sich-zurückziehende Spieler entscheidet, welche Infanterie und/oder Kavallerie die Verluste nimmt.

- Infanterie-Regimenter im Reservegebiet, die nicht als verteidigende Spielsteine benannt wurden, verlieren 1 Stärkepunkt, wenn der Verteidiger-Zugang schmal ist; und 2 Stärkepunkte, wenn er breit ist. Der sich-zurückziehende Spieler entscheidet, welche(s) Infanterie-Regiment(er) der Reserve die Verluste nehmen. **Wichtig:** Kavallerie im Reservegebiet nimmt bei einem Rückzug niemals Verluste.

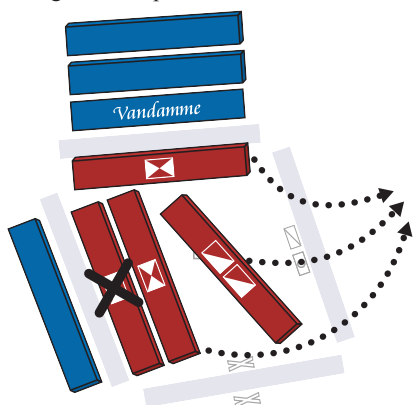
Die Spielsteine beenden ihren Rückzug im Reservegebiet einer oder mehrerer benachbarter Stellungen. Wer sich wohin zurückzieht, entscheidet der sich-zurückziehende Spieler unter Beachtung folgender Regeln:

- Der Rückzug darf nicht in die Angreifer-Stellung führen.
- Der Rückzug darf nicht über einen unpassierbaren Zugang erfolgen.
- Der Rückzug darf nicht in eine vom Gegenspieler besetzten Stellung führen.
- Nach dem Rückzug darf die Kapazität einer Stellung nicht überschritten sein. Sollten die verfügbaren Rückzugs-Stellungen nicht genug Platz bieten, entscheidet der sich-zurückziehende Spieler, welche Regimenter sich dorthin zurückziehen, bis die vorhandene Kapazität ausgeschöpft ist.

Spielsteine, die sich nicht zurückziehen können, sind vernichtet.

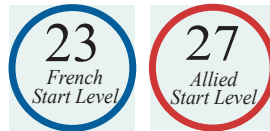
Zieht sich ein Korps zurück, so werden alle Regimenter bis auf 1 detachiert. Der sich-zurückziehende Spieler entscheidet, welches Regiment beim Kommandeur verbleibt.

Es folgt ein Beispiel:



In diesem Beispiel wurde das Regiment im oberen Zugang von Vandammes Korps besiegt; also müssen sich alle Spielsteine aus der Stellung zurückziehen. Das Regiment im oberen Zugang nimmt keine Verluste, weil es im Verteidiger-Zugang ist. Die Regimenter im linken Zugang verlieren 1 Stärkepunkt, weswegen eine der beiden Infanterien vernichtet ist. Die Kavallerie in Reserve zieht sich verlustfrei zurück. Alle Spielsteine ziehen sich nach rechts zurück, da dies der einzige offene Rückzugsweg ist. Vor dem Rückzug werden die Regimenter aufgedeckt und danach wieder verdeckt.

### 13. Moral



Jede Seite hat einen Moral-Zustand, der mit der farblich entsprechenden Scheibe auf der Moralleiste angezeigt wird.

Wenn eine Seite einen Kampf **verliert** (als Verteidiger oder Angreifer), so sinkt ihre Moral um 1 für jeden in diesem Kampf verlorenen Stärkepunkt. Die Moral sinkt auch um 1 für jeden bei einem Rückzug verlorenen Stärkepunkt.

*Beispiel: Die angreifende Seite gewinnt einen Angriff. Bei diesem Kampf hat sie 2 und der Verteidiger 3 Stärkepunkte verloren: Die Moral des Angreifers bleibt unverändert und die Moral des Verteidigers sinkt um 3. Verliert der Verteidiger beim Rückzug 1 weiteren Stärkepunkt, so sinkt seine Moral nochmal um 1.*

Hat eine Seite eine Moral von 0 erreicht, so ist sie **demoralisiert**. Wichtige Ausnahme: Artillerieangriffe können die Moral einer Seite **nicht** unter 1 senken; zur Demoralisierung muß ein anderer Regimentstyp angreifen.

Die Moral der französischen Seite erhöht sich sofort um 4, wenn die ersten französischen Verstärkungen ins Spiel gebracht werden.

### 14. Nacht



Die Runde zwischen dem 1. und 2. Dezember ist eine **Nachtrunde**.

In der Nachtrunde können keine Angriffe stattfinden.

Zu Beginn der Nachtrunde erhält jede Seite die Hälfte ihrer bis dahin verlorenen Moralpunkte (aufgerundet) zurück; aber nicht mehr als 4.

### 15. Elite-Einheiten

Es gibt zwei Arten von Elite-Einheiten: **Schwere Kavallerie** und **Garde-Infanterie** (kurz „Garde“ genannt).



Schwere Kavallerie sind die Kavallerie-Regimenter der Stärke 3.

Eine Seite verliert 2 Extra-Moralpunkte, wenn sie das erste Mal Schwere Kavallerie einsetzt, d.h. wenn diese: a) in der ersten Reihe ist (als Verteidiger oder Angreifer); oder b) einen Gegenangriff macht; oder c) sich zurückzieht (auch wenn freiwillig); oder d) einen Verlust erleidet. Dieser Extra-Moralverlust erfolgt vor und zusätzlich zu allen anderen Moralverlusten, aber er kann die Moral einer Seite nicht unter 1 senken.



Garde sind Infanterie-Regimenter der Stärke 3 mit einem Garde-Symbol. Garde wird wie normale Infanterie behandelt, und alle Regeln für Infanterie gelten auch für die Garde (z.B. Angriffs-Malus), außer wenn ausdrücklich erwähnt.

Eine Seite verliert 4 Extra-Moralpunkte, wenn sie das erste Mal Garde einsetzt, d.h. wenn diese: a) in der ersten Reihe ist (als Verteidiger oder Angreifer); oder b) einen Gegenangriff macht; oder c) sich zurückzieht (auch wenn freiwillig); oder d) einen Verlust erleidet. Dieser Extra-Moralverlust erfolgt vor und zusätzlich zu allen anderen Moralverlusten, aber er kann die Moral einer Seite nicht unter 1 senken.

Garde und normale Infanterie können bei einem Angriff bzw. bei einem Gegenangriff **nicht** gemeinsam in der ersten Reihe sein.

Wenn sich Garde unter den angreifenden Spielsteinen befindet, so kann der Angreifer in Schritt (1) des Angriffs einen **Garde-Angriff** ansagen. Tut er dies, so deckt er 1 Garde kurz auf (um zu zeigen, daß Garde dabei ist).

Ein Garde-Angriff kann nicht angesagt werden, wenn der **Angreifer-Zugang** ein Hindernis ist. Er kann nicht als Scheinangriff erfolgen. Er muß mit Garde in der ersten Reihe geführt werden.

Bei einem Garde-Angriff ist jedes Regiment der Stärke 1 oder 2 in der verteidigenden ersten Reihe 1 Stärkepunkt weniger wert. Garde darf zwar bei einem Nicht-Garde-Angriff in der ersten Reihe sein, aber dann verteidigt der Gegner in unverminderter Stärke; dasselbe gilt, wenn Garde einen Gegenangriff macht.

Ist ein Garde-Angriff nicht siegreich, so verliert die angreifende Seite sofort 3 Extra-Moralpunkte, zusätzlich zu allen anderen Moralverlusten. Außerdem darf diese Seite für den Rest des Spiels keine Garde-Angriffe mehr machen.

### 16. Spielsieg



Wenn eine Seite demoralisiert ist, endet das Spiel sofort mit einem **klaren Sieg** der Gegenseite.

Ist zum Ende der letzten Runde keine Seite demoralisiert, so entscheidet die Kontrolle der strategischen Schlüsselstellungen über den **knappen** Spielsieg. Hinweis: Einige Schlüsselstellungen haben Sterne mit mehr als einer Farbe; wer eine solche Stellung kontrolliert, kontrolliert 2 verschiedenfarbige Schlüsselstellungen.

Ein Spieler kontrolliert eine Schlüsselstellung, wenn beide folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Er hat mindestens 1 Korps mit mindestens 1 Infanterie- und/oder Artillerie-

Regiment in dieser Schlüsselstellung. (Zum Spielende werden die Regimenter aufgedeckt.)

- Es existiert eine Straßenverbindung von dieser Schlüsselstellung zu einem eigenen Hauptstraßen-Eintrittsgebiet. (Die Alliierten haben zwei von diesen, die Franzosen eins.) Keine Stellung (inklusive dem Eintrittsgebiet), durch die diese Verbindung läuft, darf vom Gegner besetzt sein.

Die Bedingungen für einen knappen Sieg hängen davon ab, ob die französischen Verstärkungen ins Spiel gebracht wurden oder nicht:

**Ohne französische Verstärkungen:** Der Alliierte Spieler gewinnt knapp:

- wenn er mindestens 1 blaue Schlüsselstellung kontrolliert, **und**
- wenn die Franzosen keine einzige grüne, rote bzw. schwarze Schlüsselstellung kontrollieren.

Andernfalls gewinnt der Französische Spieler knapp.

**Mit französischen Verstärkungen:** Der Französische Spieler gewinnt knapp:

- wenn die Alliierten keine blaue Schlüsselstellung kontrollieren, **und**
- wenn er mindestens 1 grüne, rote **und** schwarze Schlüsselstellung kontrolliert.

Andernfalls gewinnt der Alliierte Spieler knapp.

## 17. Spielbalance (optional)

Mit dieser Regeloption kann das Spiel ausbalanciert werden, indem man die anfängliche Moral einer Seite reduziert. Dies kann mittels einfacher Absprache erfolgen oder durch eine **„Versteigerung“**, die wie folgt abläuft:

- Die Versteigerung erfolgt in Schritt (2) des Spielaufbaus.
- Die Spieler bieten abwechselnd. Ein Gebot ist eine beliebige Zahl größer gleich Null und größer als das vorherige Gebot. Es wird gelost, wer mit dem Bieten beginnt.
- Die Versteigerung endet, wenn ein Spieler nicht bietet, sondern paßt. Der andere erhält den Zuschlag: Er wählt seine Seite (Alliierte oder Franzosen) und reduziert seine Startmoral um sein letztes Gebots. Der passende Spieler übernimmt die Gegenseite zu ihrem normalen Moralwert.

## 18. Der Santon (optional)



Der Santon war ein Hügel auf der linken Flanke der französischen Flanke. Historisch

hatten die Franzosen dort ihre stationäre Batterie positioniert. Die Hänge des Santon waren so steil, daß man die Geschütze nur mit Seilen auf den Berg schleppen konnte. Diese Regel berücksichtigt die topographische Besonderheit des Santon.

Mit Ausnahme der französischen stationären Batterie darf kein Artillerie-Regiment auf dem Santon in der ersten Reihe sein (weder verteidigend noch angreifend).

Wird die französische stationäre Batterie auf dem Santon aufgestellt, gelten folgende Sonderregeln:

- Die stationäre Batterie muß im Reserve-Gebiet aufgestellt werden.
- Die stationäre Batterie darf in der ersten Reihe sein, auch wenn sie im Reservegebiet ist (als angreifendes und verteidigendes Regiment). Sie kann über alle drei Zugänge des Santon kämpfen.
- Die Angriffsmali im Santon gelten auch wenn die verteidigende erste Reihe im Reservegebiet des Santon ist.

## 19. Team-Spiel (optional)

Mit der folgenden Regel kann Napoleons Triumph als Team-Spiel gespielt werden (bis zu 4 Spieler je Team).

Die beiden Teams werden vor Spielbeginn gebildet. Sie müssen nicht dieselbe Größe haben; es kann auch ein Einzelspieler gegen ein Team spielen.

Nach Schritt 2 des Spielaufbaus hält jedes Team eine kurze Geheimkonferenz ab (abseits des Spielbretts). In dieser Konferenz:

- entscheiden die Spieler eines Teams über ihre **Rangfolge**: Einer ist der **Oberkommandeur** des Teams, der nächste ist der Zweit- und dritthöchste, usw.
- bespricht das Team seine Pläne. Strategien und Details der Umsetzung werden diskutiert.
- werden den Spielern ihre Korps zugeteilt. Der Oberkommandeur teilt jedem Spieler (sich eingeschlossen) mindestens 1 Korps zu.

Nach der Geheimkonferenz werden der anderen Seite Rangfolge und Korps-Zuteilung mitgeteilt, nicht aber die gefaßten Pläne.

Beim Szenario „1. Dezember“ darf jedes Teams eine zweite Geheimkonferenz abhalten. Diese findet abseits des Tisches vor dem Beginn des jeweiligen Zuges der Nachtrunde statt. In dieser Konferenz darf die Rangfolge nicht geändert werden, Korpszuteilung und Strategie aber schon. Wird die Korps-Zuteilung geändert, ist die neue Zuteilung der anderen Seite bekanntzugeben.

Man sollte vor dem Spiel vereinbaren, ob während den Konferenzen mitgeschrieben werden darf oder nicht.

Während des Spiels dürfen die Spieler eines Team **nicht** miteinander kommunizieren. Einzig erlaubt sind **schriftliche Befehle**. (Die

diversen, spielregelbedingten Ansagen während des Spiels sind keine „Kommunikation“ im Sinne dieses Verbots.)

Nur der Oberkommandeur darf schriftliche Befehle geben. Zu Beginn seines Zuges darf er jedem Mitspieler genau 1 Befehl zukommen lassen. Ein Befehl besteht aus 1 Verb und aus 0 oder mehr Substantiven. Erlaubte Verben sind **angreifen** und **verteidigen**. Erlaubte Substantive sind alle auf dem Spielplan zu findenden topographischen Bezeichnungen. Gültige Befehle sind z.B. „angreifen“, „Telnitz angreifen“, „verteidigen“, „Pratze, Pratzeberg, Aujezd verteidigen“, etc. Der Empfänger des Befehls darf diesen erst zu Beginn des **nächsten** Zuges seines Teams lesen. Alle anderen dürfen den Befehl überhaupt nicht lesen.

Der Empfänger muß den Befehl **nicht** befolgen.

Schriftliche Befehle müssen bedeuten, was sie sagen. Es dürfen keine per Geheimcodes verschlüsselte Nachrichten übermittelt werden.

Die erteilten Befehle werden gesammelt, so daß sie nach dem Spiel auf ihre Regelkonformität überprüfbar sind.

Jeder Spieler sollte darauf achten, daß er seinen Partnern keine unbeabsichtigte Zeichen gibt, z.B. durch Mimik oder Körpersprache.

Im Team-Spiel wird wie folgt aufgestellt:

- Der Oberkommandeur teilt den Korps die Regimenter zu.
- Beim Szenario „1. Dezember“ entscheidet der Alliierte Oberkommandeur, welche beiden Korps auf dem Brett beginnen.
- Jeder Spieler stellt seine eigenen Korps auf das Brett. Hierbei ist die Rangfolge einzuhalten, d.h. der Oberkommandeur stellt zuerst auf, dann der Zweit- und dritthöchste, usw.
- Das französische Team detachiert seine Regimenter wie folgt: Jeder Spieler kann nur Regimenter von einem eigenen Korps detachieren. Auch hier ist die Rangfolge einzuhalten (Oberkommandeur zuerst, dann der Zweit- und dritthöchste, usw.). Das Detachier-Limit von 6 Regimentern gilt für das gesamte Team (weswegen jedes von einem Spieler detachierte Regiment die nach ihm kommenden Spieler einschränkt).
- Die stationäre Batterie wird vom französischen Oberkommandeur ausgewählt und aufgestellt.

Ein Team führt seinen Zug in Rangfolge aus (Oberkommandeur zuerst, dann der Zweit- und dritthöchste, usw.). Erst wenn ein Spieler fertig ist, darf der nächste seine Bewegungen machen. Das Limit der Unabhängigen Kommandos und der alliierten Korps-Bewegungen gilt für das gesamte Team (weswegen jedes von einem Spieler gegebene Kommando die nach ihm kommenden Spieler einschränkt; mitunter kann es vorkommen, daß einem Spieler gar keine Kommandos mehr zur Verfügung stehen).

Ein Spieler kann ein Korps-Kommando nur einem eigenen Korps geben. Ein Unabhängiges Kommando kann er nur einem Regiment geben, das zum Zeitpunkt der Kommandovergabe seinem Korps-Kommandeur am nächsten ist. Sind verschiedene Korps-Kommandeure gleich weit entfernt, so gilt von den betroffenen Spielern der ranghöhere als am nächsten stehend.

Diese Entfernung wird wie folgt bestimmt: Die kürzeste Verbindung vom Korps-Kommandeur zum Regiment zählt. Feindlich besetzte Stellungen blockieren die Verbindung nicht, unpassierbare Zugänge aber schon. Beispiel: Spielsteine in derselben Stellung haben die Entfernung 0; Spielsteine in benachbarten Stellungen haben die Entfernung 1 (außer sie sind über einen unpassierbaren Zugang miteinander benachbart); usw.

Ein Spieler kann seinem Korps ein Regiment vom Korps eines rangniedrigeren Spielers angliedern, aber nicht vom Korps eines ranghöheren.

Wird eine Stellung angegriffen, so entscheidet der verteidigende Spieler mit dem am nächsten postierten Korps-Kommandeur, ob die Stellung verteidigt oder geräumt wird. Sind mehrere Korps-Kommandeure gleich weit entfernt, so entscheidet von den betroffenen Spielern der ranghöhere. Wird verteidigt, so benennt derselbe Spieler die verteidigenden Spielsteine. Danach kann die Entscheidungsgewalt wechseln:

- Ist unter den verteidigenden Spielsteinen kein Korps-Kommandeur, so wechselt sie nicht.
- Ist unter den verteidigenden Spielsteinen mind. 1 Korps-Kommandeur, so fällt der ranghöchste, mit einem Korps-Kommandeur involvierte Spieler die weiteren Kampf-Entscheidungen.

Bei einem kombinierten Angriff dürfen die angreifenden Korps nicht von verschiedenen Spielern stammen.

Es gibt keinen "Einzelsieger". Ein Team gewinnt oder verliert gemeinsam.

Bei einer Kombination mit der Option "Spielbalance", bestimmt jedes Team vorab einen Sprecher, der bei der Versteigerung bietet.

#### Kontakt:

USA

Internet: <http://www.simmonsgames.com>  
Bei Fragen: [support@simmonsgames.com](mailto:support@simmonsgames.com)  
Vertrieb: [sales@simmonsgames.com](mailto:sales@simmonsgames.com)

Deutscher Kooperations-Partner

Internet: <http://www.histogame.de>  
Fragen und Vertrieb: [info@histogame.de](mailto:info@histogame.de)

## Zur Entstehung des Spiels

*Napoleons Triumph* ist eine Fortführung von *Bonaparte bei Marengo*. Das grundlegende Design der Spielsteine, des Spielplans und der Spielmechanismen stammen von diesem.

Da *Bonaparte bei Marengo* großen Zuspruch fand, war es naheliegend, sein Spielsystem auf eine andere Schlacht zu übertragen. Die Wahl fiel hierbei auf Austerlitz, weil es mich reizte, ein Konfliktsimulationsspiel zu entwickeln, das einfach, groß und gleichzeitig schnell zu spielen ist; Eigenschaften, die – meines Wissens nach – noch nie in einer Konfliktsimulation vereint wurden. Austerlitz war zwar eine größere Schlacht als Marengo, aber es war auch eine kürzere. Selbst bei doppelt so vielen Spielsteinen, würde das neue Spiel nur halb so viele Runden dauern; und so hatte ich die Hoffnung, daß sich diese beiden Effekte gegenseitig aufwiegen würden, und daß ein Spiel entstehen könnte, das doppelt so groß wie sein Vorgänger ist, aber dennoch nicht länger dauert.

Ein großes Spiel mit kurzer Spieldauer war aber nicht mein einziges Ziel. Schließlich hofft jeder Handwerker, daß sein neues Werk das alte an Qualität übertrifft, und so auch ich.

Ein Aspekt, der mir besonders verbesserungswürdig erschien, läßt sich mit "Kommando und Kontrolle" umschreiben. *Bonaparte bei Marengo* verfügt über sehr abstrakte Kommando-Regeln. Das neue Spiel sollte diesen Aspekt der Napoleonischen Kriege detaillierter wiedergeben. Ursprünglich hatten die Spielsteine deswegen eine explizite Korpszugehörigkeit und es gab einige Regeln, die das Mischen von Korps erschwerten. Vom Standpunkt der anvisierten geringen Kompliziertheit war diese Idee reizvoll, aber leider wollte sie nicht funktionieren. Die Korpszugehörigkeiten zogen den Spielaufbau in die Länge und liefen dem Prinzip der Geheimhaltung zuwider (man erhält zuviele Information, wenn ein Spielstein aufgedeckt wird). Vor allem aber hatte man immer noch das Gefühl, daß sich die Armee aus 50 bis 60 Regimentern bzw. Brigaden zusammensetzt – statt aus 8 bis 9 Korps.

Nach einer langen Phase des Grübelns und Schmollens führte ich schließlich einen neuen Spielsteintyp ein: den Kommandeur. Mit den Kommandeuren funktionierte alles sehr gut. Zudem trat die gewünschte Befehlshierarchie zutage: Blickt ein Spieler auf das Spielbrett als Ganzes, so denkt er wie ein Armeebefehlshaber; analysiert er jedoch eine bestimmte Situation, so fängt er an, wie ein Korps-Kommandeur zu denken, und trifft Entscheidungen für bestimmte Regimenter und Brigaden (beide werden im Spiel unter dem Begriff "Regiment" subsumiert).

Die Kommandeure lösten das Problem, das sie lösen sollten (wahrscheinlich werden Spieler, die *Bonaparte bei Marengo* kennen, Kommandeure und Korps als den markantesten Unterschied wahrnehmen), aber sie verursachten einige neue Probleme: Es dauerte zum

Beispiel sehr lange, die genauen Kommando-Regeln auszufeilen, das optische Design der Kommandeure zu vollenden und den Prototypen zu testen. Weiterhin explodierten plötzlich die Produktionskosten. Vor allem aber wurden zwei komplett neue Regelabschnitte eingeführt, womit die Kompliziertheit des Spiels enorm zunahm.

Als ich die Regeln von *Bonaparte bei Marengo* an die Eigenheiten von Austerlitz anzupassen begann, wurde mir zudem mehr und mehr klar, daß "Kommando und Kontrolle" nicht das einzige Feld waren, das es zu beackern galt. Als zweites Hauptproblem entpuppte sich der Kampfmechanismus. Marengo war im Gegensatz zu Austerlitz kein fulminanter Zusammenstoß zweier Armeen. Deswegen waren die für Marengo konzipierten Regeln des "Sturmangriffs" nun viel zu harmlos. Mit dem "Sturmangriff" können Kämpfe zwar schnell abgewickelt werden, aber für die große Truppendichte von Austerlitz waren sie ungeeignet: Sie geben dem Verteidiger zu viele Vorteile, sind nicht „gewalttätig“ genug und stellen die Spieler zu selten vor vertrackte Probleme.

Auf den ersten Blick schien alles durch ein Aufpeppen der Sturmangriffs-Regeln lösbar. Aber die Kompliziertheit des Spiels war ohnehin schon weit gediehen (aufgrund der eingeführten Kommando-Regeln), und somit war klar: Irgendetwas mußte über Bord. Entweder mußte ich den Wunsch nach einem wenig komplizierten Spiel fallen lassen; oder ich mußte die Kompliziertheit an anderer Stelle entscheidend verringern.

Es ist immer leicht, Probleme eines Spiels durch Einführen neuer Regeln zu lösen. Die große Kunst besteht jedoch im Hinauswerfen von Regeln. Der Satz "Es tut mir Leid, daß dieser Brief so lang geraten ist, aber ich hatte keine Zeit für einen kürzeren", gilt für das Schreiben im Allgemeinen, und erst recht für das Schreiben von Regeln. Eine Spielregel besteht aus verschiedenen Regel-elementen, welche dicht miteinander verwoben sind: Entfernt man aus diesem Gewebe eine Regel, so tauchen woanders Löcher auf, die nun wieder zu stopfen sind. Entfernt man viele Regeln, so tauchen überall Löcher auf, und es ist fast unmöglich überhaupt noch den Überblick zu behalten. Meist wird also genau das Gegenteil erreicht: Die Regeln, die man zum Flickern der Löcher braucht, bringen mehr Kompliziertheit in das Spiel zurück als die hinausgeworfenen Regeln entfernt hatten.

Es dauerte recht lange, aber schließlich hatte ich ein neues Kampfsystem ausgetüftelt. Dieses reduziert die Zahl der Regeln, indem es die drei Gefechtsarten von *Bonaparte bei Marengo* ("Vorstoß", "Bombardement" und "Sturmangriff") zu einer einzigen Angriffsform bündelt. Zwar wird jeder, der *Bonaparte bei Marengo* kennt, die Verwandtschaft der beiden Systeme erkennen, doch alles in allem sind die Veränderungen zu massiv, als daß man von von einer bloßen Modifikation sprechen

kann. Es ist ein wirklich neues Kampfsystem entstanden.

Durch dieses neue Kampfsystem wurde das Regelwerk wieder schlank und das gewünschte wenig komplizierte Spiel war wieder zum Greifen nah. Aber nicht nur das! Ganz besonders gefiel mir, daß dieses Kampfsystem dem Spiel eine völlig neue Qualität verlieh; noch dazu eine, die ich mir von Beginn an gewünscht hatte. Als ursprüngliches Motto hatte ich mir "Weniger Schach, mehr Poker" vorgegeben. *Bonaparte bei Marengo* ist ein sehr denkintensives Spiel, und genau das gefällt mir an ihm. Aber *Napoleons Triumph* sollte nicht nur den Intellekt der Spieler, sondern auch ihre Nerven auf die Probe stellen. Das neue Kampfsystem erreicht genau das, weil es enorm „gewalttätig“ ist: Ein kleiner Fehler und schon kann ein ganzes Korps zertrümmert sein. Will man seine Siegchancen bei einem Angriff erhöhen, so kann man mehr Truppen in diese Attacke werfen; aber je mehr Truppen man hineinwirft, um so größer ist das Desaster, wenn es schief geht. Konnte man bei *Bonaparte bei Marengo* noch fast jede Unwägbarkeit durch sorgfältiges Planen und Agieren eliminieren, so muß man bei *Napoleons Triumph* oftmals sein Herz in die Hand nehmen und sich mit starken Nerven ins Getümmel stürzen – wohlwissend, daß das katastrophal enden kann.

Während die neuen Kommando- und Kampfregeln die Grundlage für ein Spielsystem schaffen, mit dem man im Prinzip jede große Schlacht der napoleonischen Zeit simulieren kann, ist bei der Schlacht von Austerlitz noch eine wichtige Besonderheit zu berücksichtigen.

Der wesentliche Charakterzug von Austerlitz besteht in der von Napoleon gestellten Falle: Es gelang ihm, die Alliierten hinsichtlich seiner Truppenstärke und seiner Absichten zu täuschen. Diese schluckten den ausgelegten Köder und griffen an. Diesen Vorgang im Spiel abzubilden, ist sehr schwer. Natürlich kann man die Siegbedingungen derart gestalten, daß die Alliierten angreifen müssen, aber es ist sehr unwahrscheinlich, daß solch ein Angriff gelingt; und damit ist es sehr unwahrscheinlich, daß der Alliierte Spieler das Spiel gewinnt. Wenn aber die Siegbedingungen den Alliierten Spieler nicht zu einem Angriff zwingen, weil er allein durch ein Verharren in der Defensive gewinnen kann, dann fühlt sich das Ganze nicht wie Austerlitz an.

Dieses Dilemma hatte mich lange Zeit beschäftigt. Eine schier endlose Zahl von Ideen (variable Siegbedingungen, geheime Siegbedingungen, zufällige Siegbedingungen, etc.) wurde getestet und verworfen. Erst als ich die Siegbedingungen an das Erscheinen der französischen Verstärkungen koppelte, war das Problem gelöst. Jetzt ist der Alliierte Spieler gezwungen anzugreifen. Sobald aber der Französische Spieler seine Verstärkungen ins Spiel bringt (und damit Napoleons Falle zuschnappen läßt), erleichtern sich seine Siegbedingungen und er muß nur noch über die Runden kommen.

Zum Abschluß möchte ich noch 2 Bemerkungen machen:

Mit dem Szenario "1. Dezember" kann man den Tag vor der historischen Schlacht mit einbeziehen. Zwar erhöht sich dadurch die Spielzeit ein wenig, doch ich glaube, daß dieses Szenario das interessantere ist: Es bietet beiden Spielern mehr Raum und mehr Entfaltungsmöglichkeiten. Aus diversem Feedback, das ich noch vor der Veröffentlichung erhielt, entnahm ich, daß das Szenario "1. Dezember" zu hypothetisch sei – im Gegensatz zum *historischen* "2. Dezember". Meiner Ansicht nach ist dies ein Vorurteil: Beide Szenarien sind gleichermaßen hypothetisch und gleichermaßen historisch. Beide nehmen als Ausgangsgrundlage eine reale historische Situation zu einem bestimmten Zeitpunkt; und beide lassen die Spieler von da an die hypothetischen Abläufe erkunden.

Die Team-Spiel-Regeln entstanden erst im späten Entwicklungsprozeß. Einer der Gründe ist, daß es für *Bonaparte bei Marengo* eine gute Solitärvariante gibt, während sich diese für *Napoleons Triumph* nicht entwickeln lassen wollte – welches sich aber im Gegenzug hervorragend als Teamspiel eignet. Obwohl ich weiß, daß viele Spieler schon Schwierigkeiten haben, einen Mitspieler zu finden, hoffe ich, daß der eine oder andere einmal Gelegenheit haben wird, diese unterhaltsame Variante auszuprobieren.