

Bonaparte bei Marengo

Spielregel



Inhaltsverzeichnis

1. Schnellstart	2	8. Bewegung	4
2. Spielmaterial.....	2	9. Vorstöße	6
3. Einführung	2	10. Artilleriebeschuß.....	7
4. Die Spielsteine.....	2	11. Sturmangriffe	7
5. Das Spielbrett	2	12. Rückzüge.....	10
6. Spielvorbereitung.....	4	13. Demoralisierung.....	10
7. Spielablauf	4	14. Siegbedingungen	11

Übersetzt aus dem Englischen von Benjamin Spicher und Richard Stubenvoll

Version: 2006.04.09

1. Schnellstart

Eine Möglichkeit das Spiel zu lernen, besteht darin, die Regeln vor dem ersten Spiel vollständig durchzulesen. Ein anderes Vorgehen wäre, Lesen und Spielen miteinander zu kombinieren. Der folgende Vorschlag ermöglicht hierbei ein systematisches Vorgehen:

- (1) Regeln 2 und 3 lesen. Diese führen in das Spiel ein.
- (2) Regeln 4 und 5 lesen. Diese erklären die Spielfiguren und das Spielfeld. Die Spielfiguren sind einfach zu verstehen. Das Spielfeld benötigt allerdings ausführlichere Erklärungen. Deswegen ist es sinnvoll, dieses während des Lesens vor sich zu haben.
- (3) Aufstellen der Startstellung analog Regel 6.
- (4) Spielen der ersten beiden Runden, wobei die Regeln 7 und 8 zum Thema Spielablauf und Bewegung gelesen werden. Keiner der beiden Spieler sollte in den ersten beiden Runden einen Angriff durchführen. (Dies ist keine Regel, sondern dient der Vereinfachung des Einführungsspiels.)
- (5) Spielen der dritten und nachfolgenden Runden. Ab jetzt sollten beide Spieler Angriffe planen. Hierzu braucht man folgende Regelkenntnisse: Regel 9: Vorstöße, Regel 10: Artilleriebeschuss, Regel 11 & Regel 12: Sturmangriffe und Rückzüge.
- (6) Sobald erste Verluste auftreten, sollte man die Regeln 13 und 14 zu den Themen Demoralisierung und Siegbedingungen lesen.
- (7) Weiterführung des Spiels bis alle Regeln gelesen und verinnerlicht sind. Anschließend kann man entscheiden, ob das Spiel neu begonnen oder zu Ende gespielt wird.

2. Spielmaterial

Das Spielmaterial besteht aus:

- 80 Holzspielsteinen. Diese stellen die Truppen dar, welche einst an der Schlacht von Marengo teilnahmen. Ihre Färbung weist sie als französische Spielsteine (blau) oder österreichische Spielsteine (rot) aus. Die Symbole auf den Steinen stellen den Einheiten- und die Kampfstärke dar.
- Der Spielplan. Die Karte zeigt das Schlachtfeld von Marengo. Zusätzlich sind verschiedene Spielhilfen zu finden. Auf der Karte befinden sich zahlreiche Symbole und Vielecke. Diese beeinflussen die Bewegungs- und Angriffsfähigkeit der Spielsteine.
- Drei Markierungssteine (in rot, blau, schwarz).
- Zwei Kopien des englischen Regelheftes.

3. Einführung

Bonaparte bei Marengo ist ein Spiel für zwei Personen. Ein Spieler kontrolliert die französischen, der andere die österreichischen Truppen. Beide Spieler versuchen, den Gegner

durch das Schlagen von Spielsteinen und/oder durch Geländegewinn zu besiegen.

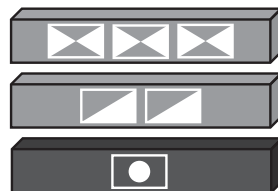
Das Spiel dauert 16 Runden, wobei jede Runde einer Stunde Realzeit der Schlacht vom 14. Juni 1800 entspricht. Jede Runde besteht aus einem österreichischen und einem französischen Zug. In ihrem Zug bewegen die Spieler ihre Spielsteine und können gegnerische Spielsteine angreifen.

Zu Beginn des Spiels kontrolliert der französische Spieler das gesamte Spielfeld. Aber seine Spielsteine stehen verstreut. Einige befinden sich bereits auf der Karte, andere werden erst später als Verstärkungen eintreffen. Die österreichische Armee steht konzentriert, muß aber erst am westlichen Spielfeldrand auf das Spielbrett gelangen, bevor sie die Franzosen attackieren und Richtung Osten drängen kann, was notwendig ist, um die Kontrolle über das Spielfeld zu erlangen.

Auf den ersten Blick erscheint die französische Seite stärker, da ein Großteil ihrer Spielsteine bereits auf dem Brett steht. Da die österreichischen Truppen aber sehr schnell auf die Karte gelangen, werden die Österreicher ungefähr in der Mitte des Spieles überlegen sein. Gegen Ende des Spiels treffen beträchtliche französische Verstärkungen ein. Diese können – je nachdem wie sich die Franzosen bis dahin aus der Affäre gezogen haben – das Blatt ein zweites Mal wenden.




4. Die Spielsteine

Die hölzernen Spielsteine stellen die französischen und österreichischen Truppen dar. Die Franzosen sind blau, die Österreicher rot. Einige Beispiele:



Jeder Spielstein hat auf einer Seite eine Prägung. Das Symbol stellt Einheitentyp und Kampfstärke dar. Diese Seite des Spielsteins wird **Ansicht** genannt.

Es gibt drei Symboltypen:

-  für Infanterie
-  für Kavallerie
-  für Artillerie

Die Anzahl der Symbole auf einem Spielstein ist gleichbedeutend mit seiner Kampfstärke: Jedes Symbol entspricht einem Stärkepunkt. Die oben dargestellten Beispiele zeigen von oben nach unten: a) eine Infanterie-Einheit der Stärke 3; b) eine Kavallerie-Einheit der Stärke 2; c) eine Artillerie-Einheit der Stärke 1.

Normalerweise sieht nur der Besitzer des Spielsteins dessen Ansicht. Diese Ausrichtung wird **verdeckt** genannt (die Spielsteine stehen so, daß die Symbole nur ihrem Besitzer zugewandt sind und vom gegenüber sitzenden Spieler nicht gesehen werden können).

In einigen Situationen hat jedoch ein Spieler das Recht, die Ansicht eines gegnerischen Spielsteins zu sehen. In diesem Fall wird der Stein gekippt, so daß seine Ansicht oben liegt – der Spielstein ist dann **aufgedeckt**.

Zu Beginn seines Zuges darf ein Spieler alle seine Spielsteine, die sich gemeinsam in einer Position befinden, „mischen“. Dadurch minimiert er die Informationen für den Gegner soweit wie möglich, falls zuvor Spielsteine aufgedeckt werden mußten.

Für einen reibungslosen Ablauf und zur Sicherstellung der Geheimhaltung sollten einige Höflichkeitsregeln beachtet werden:

- Wenn ein Spieler seinen Sitzplatz verläßt oder seine Sitzhaltung so verändert, daß er dabei die Ansicht der gegnerischen Spielsteine sehen könnte, sollte er seinen Gegenspieler vorher darüber informieren. Dieser hat dann die Möglichkeit, seine Spielsteine auf ihre Ansicht zu kippen, so daß niemand sie sehen kann.
- Kein Spieler sollte die Steine seines Gegenspielers verschieben.
- Ein Spieler sollte niemals gleichzeitig Spielsteine aus verschiedenen Positionen bewegen. Dadurch wird der Verdacht vermieden, daß Steine unzulässig gegeneinander ausgetauscht werden.

Wenn ein Spielstein als Ergebnis eines Angriffs in seiner Stärke reduziert wird, so wird der Spielstein entfernt und durch einen Spielstein gleichen Typs, aber verringerter Stärke ersetzt. Zu diesem Zweck sind im Spielmaterial neben den Spielsteinen mit voller Stärke auch solche mit reduzierter Stärke enthalten. Es ist also beabsichtigt, daß bei der Startaufstellung Spielsteine übrig bleiben. Diese sollten nach dem Aufstellen griffbereit zur Seite gelegt werden.

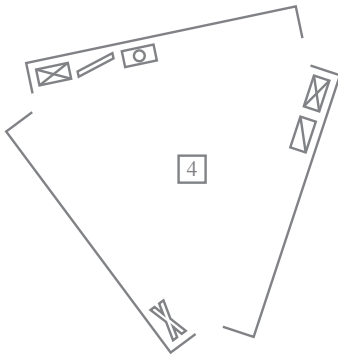
Eine Infanterie-Einheit in voller Stärke repräsentiert ungefähr 1600 Mann, inklusive Bataillonsartillerie. Eine Kavallerie-Einheit in voller Stärke steht für rund 1000 Soldaten. Eine Artillerie-Einheit stellt 40 Kanonen und deren Besatzung dar.

5. Das Spielbrett

Das Spielbrett zeigt die Karte des Schlachtfelds von Marengo. Am Rand sind alle notwendigen Spielhilfen zu finden.

Die Karte ist in Polygone (Vielecke) unterteilt. Diese regulieren Bewegung und Gefechte. Diese Polygone werden **Stellungen** genannt. Die Seiten der Polygone heißen **Zugänge**.

Ein Beispiel einer Stellung mit drei Zugängen ist nachstehend gezeigt:



Die verwendeten Symbole haben folgende Bedeutung:

ist ein Zugang. Zugänge können schmal (Breite eines Spielsteines) oder breit (Breite von zwei Spielsteinen) sein. Jedem Zugang sind diverse Kästchen zugeordnet, die Geländeauswirkungen auf Bewegung und Kampf darstellen.

bedeutet einen Malus für angreifende Infanterie. Für jedes dieser Symbole im Zugang, den man angreift, wird die Stärke von angreifenden Infanterie-Einheiten um einen Punkt reduziert.

bedeutet einen Malus für angreifende Kavallerie. Für jedes dieser Symbole im Zugang, den man angreift, wird die Stärke von angreifenden Kavallerie-Einheiten um einen Punkt reduziert.

bedeutet einen Malus für angreifende Artillerie. Für jedes dieser Symbole im Zugang, den man angreift oder beschießt, wird die Stärke von angreifenden oder schießenden Artillerie-Einheiten um einen Punkt reduziert.

ist ein unpassierbarer Zugang. Keinerlei Spielsteine dürfen sich über diesen Zugang bewegen, egal aus welcher Richtung sie kommen.

ist ein Kavallerie-Hindernis. Kavallerie, die über einen solchen Zugang angreift oder diesen verteidigt, unterliegt gewissen Einschränkungen.

bezeichnet die Kapazität der Stellung. Die Zahl entspricht der Maximalanzahl von Spielsteinen, die sich in dieser Stellung aufhalten dürfen (in diesem Fall 4).

Das obenstehende Beispiel zeigt eine Stellung mit drei Zugängen und einer Kapazität von 4 Spielsteinen. Der obere Zugang weist einen Infanterie-Angriffsmalus von 1 auf, zugleich ist er ein Kavallerie-Hindernis und hat einen Artillerie-Angriffsmalus von 1. Der linke Zugang ist für alle Spielsteine unpassierbar. Der rechte Zugang hat einen Infanterie-Angriffsmalus von 1 und einen Kavallerie-Angriffsmalus von 1.

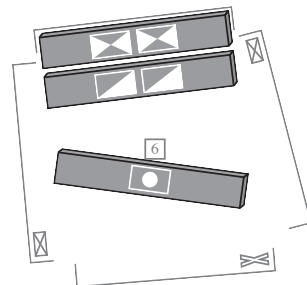
Zusätzlich zu den bisher genannten gibt es einige spezielle Symbole:

bedeutet, daß französische Spielsteine das Spiel in dieser Stellung beginnen. Die Anzahl der Symbole ist identisch mit der Anzahl der dort startenden Spielsteine (siehe Regel 6).

Ein Stern erhebt die Stellung zu einem geographischen Spielziel. Sterne treten in drei Farben auf: rot, grün und blau (siehe Regel 14).

Die Stellungen legen die Positionierung der Spielsteine fest. Jeder Spielstein kann sich immer nur in einer Stellung befinden. Kein Spielstein darf jemals über die Grenze einer Stellung hinausragen.

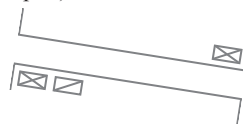
Innerhalb einer Stellung kann ein Spielstein entweder in der Mitte (d.h. in **Reserve**) oder in **Blockadeposition** entlang eines Zugangs sein. Ein Beispiel der möglichen Positionen innerhalb einer Stellung ist nachfolgend zu sehen:



(Die Spielsteine sind nur zu Illustrationszwecken aufgedeckt.)

Im obigen Beispiel blockieren eine Infanterie und eine Kavallerie den oberen Zugang, während die Artillerie in Reserve steht. Damit die Positionen klar sind, sollten blockierende Spielsteine parallel zu den Zugängen ausgerichtet werden, Spielsteine in Reserve dürfen in jeder beliebigen anderen Ausrichtung positioniert werden (ihre Ausrichtung hat keinen Einfluß auf das Spielgeschehen).

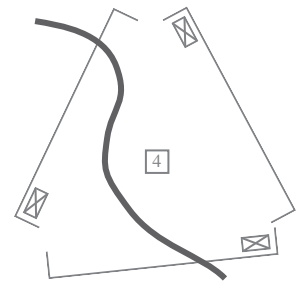
Mit Ausnahme des Kartenrandes und unpassierbarem Gelände sind Zugänge immer paarweise zueinander angeordnet (siehe untenstehendes Beispiel):



Diese Zugangspaare grenzen benachbarte Stellungen voneinander ab. Nur über diese dürfen Spielsteine in die benachbarte Stellung ziehen; und nur über diese können sie eine benachbarte Stellung angreifen. Die beiden Stellungen, die zum Zugangspaar gehören, werden **benachbarte Stellungen** genannt. Für jedes Zugangspaar wird der jeweils andere Zugang als **gegenüberliegender Zugang** bezeichnet. Dementsprechend wird die Stellung, zu der der gegenüberliegende Zugang gehört, **gegenüberliegende Stellung** genannt. Wichtig: Die Geländeauswirkungen auf das Kampfgeschehen können für die beiden gegenüberliegenden Zugänge unterschiedlich sein! Im obigen Beispiel müßte Kavallerie, welche aus der oberen in die untere Stellung

angreift, einen Stärkemalus von 1 in Kauf nehmen. Aber aus der unteren Stellung würde Kavallerie die obere Stellung mit voller Kampfstärke angreifen.

Einige Stellungen sind durch Straßen verbunden. Straßen sind als rote oder dünne braune Linien dargestellt. Rote Linien sind **Hauptstraßen**, braune Linien sind **Nebenstraßen**. Die Straßen erleichtern die Bewegung der Spielsteine: Sie können sich weiter bewegen, wenn sie sich auf Straßen bewegen. Zusätzlich sind Spielsteine, die sich auf Hauptstraßen bewegen, von der Kommandoeinschränkung (siehe Regel 8) ausgenommen. Ein Beispiel einer Stellung mit einer Straße ist untenstehend abgebildet:



Im obigen Beispiel können Spielsteine die Stellung auf der Straße über den linken oder den unteren Zugang betreten bzw. verlassen. Über den rechten Zugang ist dies nicht möglich, da die Straße nicht durch diesen verläuft.

Die anderen auf dem Spielplan bildhaft dargestellten Geländetypen wie Hügel, Wälder, Sümpfe, Flüsse, Bäche oder Städte dienen nur der graphischen Veranschaulichung. Sie haben keinen weiteren Einfluß auf das Spielgeschehen, da die Geländeauswirkungen bereits in Form und Größe der Stellungen und in die Symbole an den Zugängen (z.B. als Angriffsmalus) eingearbeitet sind.

Am Rand des Spielbretts findet man folgende Spielhilfen:

- Zeitleiste (Time Track): Hier wird die aktuelle Runde angezeigt.
- Moralleiste (Moral Track): Hier wird die Moral der beiden Armeen festgehalten (siehe Regel 13).
- Französische Startaufstellung („At Start“): Hier sind die französischen Spielsteine abgebildet, die sich zu Beginn des Spiels auf der Karte befinden.
- Verstärkungen: Hier sind die österreichischen und französischen Spielsteine dargestellt, die als Verstärkungen ins Spiel eingreifen. Dabei wird angegeben, wo und wann sie das Schlachtfeld betreten. Es gibt vier Verstärkungsanzeigen: eine österreichische und drei französische.

Anmerkung: Spieler, die Erfahrung mit traditionellen Konfliktsimulationsspielen haben, sind wahrscheinlich überrascht, daß keine Würfel, Kampf- oder Geländetabellen vorhanden sind. Der Grund ist: Kämpfe werden bei **Bonaparte bei Marengo** durch

einen direkten Kräftevergleich abgewickelt, und Geländeeffekte sind direkt in die Kartengestaltung integriert.

6. Spielvorbereitung

Das Spiel wird folgendermaßen vorbereitet:

(1) Platzierung des schwarzen Rundenzählers auf der Zeitleiste auf 6 Uhr morgens („6:00 am“).

(2) Der Markierungsstein einer jeden Armee wird auf den vorgegebenen Startwert der Moralleiste gelegt.

(3) Sortieren der Spielsteine beider Armeen in folgende Gruppen:

- Eine Gruppe für die französische Startaufstellung („At Start“).
- Vier Gruppen für die vier Verstärkungsanzeigen.
- Ersatzsteine, welche erst bei eintretenden Verlusten zum Einsatz kommen.

(4) Die französischen Startspielsteine werden in einen kleinen Behälter gelegt (z.B. in eine Tasse) und vom österreichischen Spieler vorsichtig geschüttelt. Dieser darf dabei nicht hineinschauen. Der französische Spieler zieht danach zufällig für jede Stellung, die als französische Startstellung markiert ist, die dort markierte Anzahl an Spielsteinen. Beim Ziehen darf der französische Spieler die Spielsteine nicht ansehen. Er stellt sie dann aber in verdeckter Ausrichtung (so daß nur er die Ansicht sieht) in die betreffende Stellung.

(5) Bevor Verstärkungen den Spielplan betreten, kippt der Besitzer diese auf ihre verdeckte Seite (er darf sie vorher auch mischen, damit sein Gegenspieler nicht weiß, welcher Spielstein wo positioniert wird).

(6) **Überraschungseffekt:** In der realen Schlacht von Marengo wurde die französische Armee vom österreichischen Angriff überrascht. Deswegen dürfen sich französische Spielsteine erst bewegen (siehe Regel 8), wenn sie **aktiviert** wurden. Ein französischer Spielstein wird aktiviert, wenn:

- zu Beginn des französischen Zuges eine Stellung benachbart zu ihm von österreichischen Truppen besetzt ist.
- wenn der französische Spieler den Spielstein als aktiv erklärt. Zu Beginn seines ersten Zuges darf er einen einzigen Spielstein auf diese Weise als aktiv erklären. In jedem weiteren Zug darf er zwei neue Spielsteine als aktiv erklären, wenn: (1) eine Stellung, die zu Spielbeginn französische Truppen enthielt, zu irgendeinem Zeitpunkt durch österreichische Truppen betreten wurde (auch wenn sich diese nicht mehr darin aufhalten); oder (2) sobald es 11 Uhr vormittags (11:00 am) oder später ist.

Ein Spielstein der einmal aktiviert wurde, bleibt aktiviert. Französische Verstärkungen müssen nicht aktiviert werden, um das Feld zu betreten. Ein Spielstein darf blockieren oder sich zurückziehen (siehe Regeln 9 und 10) bevor er aktiviert wurde. Der französische

Spieler darf aktivierte und nicht-aktivierte Spielsteine nicht durcheinander bringen. Eine einfache Methode, dies zu bewerkstelligen, besteht darin, alle Spielsteine, die noch nicht aktiviert wurden, so zu kippen, daß sie auf ihrer Ansicht liegen – und erst bei Aktivierung in ihre (normale) verdeckte Ausrichtung zu bringen.

7. Spielablauf

Das Spiel wird über 16 **Runden** gespielt.

Jede Runde besteht aus einem österreichischen und einem französischen **Zug**. Jede Runde wird vom österreichischen Spieler begonnen. Hat er seinen Zug beendet, so zieht der französische Spieler.

Ein österreichischer Zug besteht aus den folgenden Phasen:

- (1) Durchführung des Artilleriebeschusses, welcher in der vorherigen Runde angekündigt wurde (siehe Regel 10).
- (2) Österreichische Infanterie- und Kavallerie-Sturmangriffe (siehe Regel 11).
- (3) Österreichische Bewegung (siehe Regel 8).
- (4) Ankündigung des österreichischen Artilleriebeschusses (welchen der Spieler in seinem nächsten Zug durchführen möchte; siehe Regel 10).

Ein französischer Zug ist identisch im Ablauf, aber mit vertauschten Rollen.

Nach jeder Runde wird der Rundenzähler ein Feld weiter gerückt. Gemäß diesem Ablaufschema spielt man bis zur letzten Runde. In dieser wird dann der Sieger ermittelt (siehe Regel 14).

8. Bewegung

Während seines Zuges darf ein Spieler seine auf der Karte befindlichen Spielsteine bewegen und verfügbare Verstärkungen ins Spiel bringen. Kein Spielstein darf jemals das Spielbrett mittels Bewegung verlassen.

Grundsätzlich darf sich ein Spielstein nur innerhalb seiner Stellung bewegen (also aus Reserve in Blockadeposition oder umgekehrt) oder in eine direkt benachbarte Stellung ziehen. Einzige Ausnahme: Auf Straßen kann ein Spielstein weiter als eine Stellung ziehen.

Spielsteine bewegen sich immer in Gruppen. Eine Gruppe besteht aus beliebig vielen Spielsteinen, welche alle von derselben Position aus starten, welche ihre Bewegung gemeinsam beenden und welche gleichzeitig bewegt werden. Um als Gruppe zu gelten, müssen sich die Spielsteine in der gleichen Stellung UND in der gleichen Position (in Reserve oder Blockade) befinden. Anmerkung: Ein Spielstein, der sich auf einer Straße bewegt, zählt immer als eigene Gruppe. Selbst wenn mehrere Spielsteine entlang desselben Straßenabschnitts von einem gemeinsamen Startpunkt zu einem gemeinsamen Endpunkt ziehen, muß jeder von ihnen als eigene Gruppe bewegt werden.

Jeder Spieler hat in einem Zug 3 Kommandopunkte. Jede Gruppe, die sich bewegt oder die einen Sturmangriff ausführt (siehe Regel 11), verbraucht einen Kommandopunkt. Dieses Limit von 3 heißt **Kommandoeinschränkung**. Die Kommandoeinschränkung gilt für die Summe aus Bewegung und Sturmangriffen, d.h. ein Spieler darf nicht 3 Bewegungen plus 3 Sturmangriffe machen, sondern 3 plus 0 oder 2 plus 1, etc.

Folgende Aktionen verbrauchen keine Kommandopunkte: a) Spielsteine, die aus Reserve- in Blockadeposition gehen, um gegnerische Vorstöße zu blockieren (siehe Regel 9); b) Spielsteine, die Artilleriebeschuß ausführen (siehe Regel 10); c) Spielsteine, die sich zurückziehen (siehe Regel 12). Gleichfalls von der Kommandoeinschränkung ausgenommen sind Spielsteine, die sich auf einer **Hauptstraße** bewegen: Man darf beliebig viele Spielsteine auf Hauptstraßen bewegen.

Die Gruppen können in beliebiger Reihenfolge bewegt werden.

Jeder Spielstein darf sich pro Zug nur einmal bewegen.

Ein Spielstein darf niemals in eine Stellung bewegt werden, wenn dadurch die Kapazität der Stellung überschritten würde. Achtung: Die Kapazität einer Stellung gilt nur für **eine** Farbe von Spielsteinen. Sollten sich infolge eines Vorstoßes Spielsteine beider Seiten zusammen in einer Stellung aufhalten, so gilt für jede Seite die Kapazität gesondert.

Die Kapazität einer Stellung gilt stets für die gesamte Stellung. Es gibt keine „Unterkapazitäten“ für einzelne Zugänge. Wichtig ist nur, daß die Summe der Spielsteine einer Stellung deren Kapazität nicht überschreitet, egal in welcher Position sie sich jeweils befinden.

Ein Spielstein darf sich erst dann in Blockadeposition bewegen, **wenn die benachbarte Stellung feindlich besetzt ist**. Sollten die gegnerischen Spielsteine später die gegenüberliegende Stellung verlassen, so müssen die blockierenden Spielsteine schnellstmöglich wieder in die Reserve gezogen werden; sie dürfen nicht in Blockadeposition verbleiben. Wenn sich die blockierenden Spielsteine innerhalb ihrer Stellung in Reserveposition begeben, so kostet dies keine Kommandopunkte. Ziehen die Spielsteine jedoch in die benachbarte Stellung, so kostet dies Kommandopunkte. Falls die gegnerischen Spielsteine die fragliche Stellung während eines gegnerischen Zuges verlassen, müssen die eigenen Spielsteine ihre Blockadeposition im nächsten eigenen Zug aufgeben. Falls die gegnerischen Spielsteine die fragliche Stellung während eines eigenen Zuges verlassen, müssen sie ihre Blockadeposition noch im selben Zug aufgeben. Sollten sie sich in diesem Zug bereits bewegt haben, oder sollte die Kommandoeinschränkung bereits ausgeschöpft sein, dann können sie sich nur innerhalb ihrer Stellung in Reserve begeben.

Spielsteine dürfen sich nie über unpassierbare Zugänge bewegen.

Spielsteine dürfen sich nicht über Zugänge bewegen, die von gegnerischen Spielsteinen blockiert sind. Ein blockierter Zugang kann nur mittels eines Sturmangriffs passiert werden (siehe Regel 11).

Man darf jedoch versuchen, Spielsteine in eine vom Gegner besetzte Stellung zu ziehen, wenn der Zugang zu dieser *nicht* blockiert ist (d.h. keiner der gegnerischen Spielsteine befindet sich in Blockadeposition des fraglichen Zugangs). Eine solche Bewegung wird **Vorstöß** genannt (siehe Regel 9 für Einzelheiten).

Die Bewegungsmöglichkeiten eines Spielsteins hängen grundsätzlich davon ab, welcher der folgenden Fälle zutrifft:

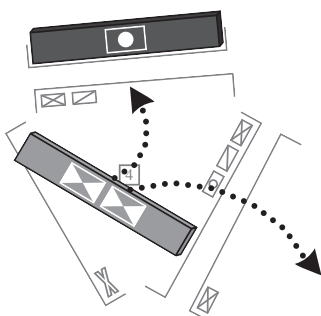
- Der Spielstein beginnt seine Bewegung in Reserve (und bewegt sich auf keiner Straße).
- Der Spielstein beginnt die Bewegung in Blockadeposition.
- Der Spielstein bewegt sich auf einer Straße.
- Der Spielstein ist eine Kavallerie.
- Der Spielstein betritt das Spielfeld als Verstärkung.

Im Folgenden werden die Einzelheiten für diese 5 Fälle erläutert.

Ein Spielstein in Reserve. Ein Spielstein, der zu Beginn des Zuges in Reserve ist und der sich nicht auf einer Straße bewegt, hat folgende Bewegungsmöglichkeiten:

- Er darf sich in die Reserveposition einer benachbarten Stellung bewegen.
- Er darf sich in Blockadeposition innerhalb derselben Stellung begeben.

Das folgende Beispiel veranschaulicht diese Möglichkeiten:



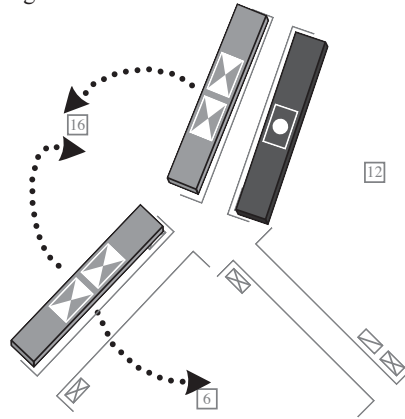
(Die Spielsteine sind nur zu Illustrationszwecken aufgedeckt.)

Im oben gezeigten Beispiel darf sich die Infanterie in Blockadeposition des oberen Zugangs bewegen. Sie kann sich jedoch nicht in die obere Stellung bewegen, da deren Zugang von einem gegnerischen Spielstein blockiert ist. Der Spielstein darf auch in die rechte, benachbarte Stellung ziehen, muß dort aber in Reserve gehen. Der Spielstein darf den Zugang zur rechten Stellung nicht blockieren, da die rechte Stellung nicht von gegnerischen Spielsteinen besetzt ist. Eine Bewegung über den linken Zugang (oder ein Blockieren desselben) ist nicht möglich, da dieser unpassierbar ist.

Ein Spielstein in Blockadeposition. Beginnt ein Spielstein seinen Zug in Blockadeposition, so hat er folgende Bewegungsmöglichkeiten:

- Er darf sich innerhalb derselben Stellung in Reserveposition bewegen.
- Er darf sich in Reserveposition der gegenüberliegenden Stellung bewegen (wenn der Zugang zu ihr frei ist).

Das folgende Beispiel veranschaulicht diese Möglichkeiten:



(Die Spielsteine sind nur zu Illustrationszwecken aufgedeckt.)

Im Beispiel darf sich die obere Infanterie nach links in Reserve ihrer eigenen Stellung bewegen, darf aber die gegenüberliegende Stellung rechts nicht betreten, da der Zugang durch einen gegnerischen Spielstein blockiert ist. Die untere Infanterie darf sich nach links in Reserve der eigenen Stellung bewegen, oder nach rechts in Reserve der gegenüberliegenden Stellung. (Anmerkung: Die untere Infanterie darf nicht auf ihrer jetzigen Position bleiben, darf sich aber nach links in die Reserve bewegen, ohne dabei einen Kommandopunkt zu verbrauchen).

Straßenbewegung. Ein Spielstein, der sich auf einer Straße bewegt, darf bis zu drei Stellungen weit ziehen. Diese Bewegung läuft in 3 Schritten ab. Um eine Straßenbewegung machen zu dürfen, muß sich der Spielstein zu Beginn seines Zuges in Reserve in der Stellung mit der Straße befinden. Zusätzlich müssen alle Zugänge und Stellungen, die während der Bewegung betreten werden, folgende Bedingungen erfüllen:

- Sie müssen miteinander ohne Unterbrechung durch die benutzte Straße verbunden sein.
- Sie dürfen nicht von feindlichen Spielsteinen besetzt sein.

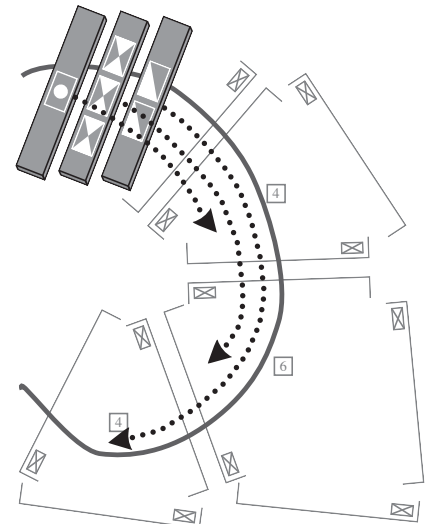
Am Ende ihrer Straßenbewegung begibt sich der Spielstein in der Zielstellung stets in Reserve (Ausnahme: Kavallerie, siehe unten).

Straßen haben eine begrenzte Kapazität. Pro Zug dürfen maximal drei Spielsteine einen Zugang über eine bestimmte Straße passieren. Hierbei ist zu beachten, daß pro Schritt nur ein Spielstein den Zugang passiert, d.h. nur ein Spielstein darf den Zugang mit dem ersten Schritt seiner Straßenbewegung passieren; nur ein Spielstein mit dem zweiten Schritt und nur ein Spielstein mit dem dritten Schritt (siehe Beispiel). Die Straßenbewegungen müssen nacheinander und in Reihenfolge ausgeführt

werden. Dies bedeutet, daß ein Spielstein, der einen Zugang im ersten Schritt seiner Straßenbewegung queren will, dies nicht mehr tun darf, wenn ein anderer Spielstein ebendiesen Zugang per Straßenbewegung bereits im zweiten oder dritten Schritt passiert hat; und daß ein Spielstein, der einen Zugang im zweiten Schritt seiner Straßenbewegung queren will, dies nicht mehr tun darf, wenn ein anderer Spielstein ebendiesen Zugang per Straßenbewegung bereits im dritten Schritt passiert hat. Finden auf einem Straßenabschnitt mehrere Bewegungen statt, so müssen diese in dieselbe Richtung erfolgen. Um die Beschränkungen bei den Schrittfolgen zu erfüllen, darf ein Spielstein statt einen Schritt zu tun auch „warten“, wobei dieser „verwartete“ Schritt dann verfällt.

Durch einige Zugänge führen mehrere Straßen. In diesem Fall gilt die Kapazität für jede Straße gesondert und unabhängig zu den anderen Straßen.

Folgendes Beispiel illustriert die Bewegung entlang einer Straße:



(Die Spielsteine sind nur zu Illustrationszwecken aufgedeckt.)

Im Beispiel bewegt sich die Kavallerie als erste. Sie bewegt sich drei Schritte weit (unter voller Ausnutzung der Straßenbewegung). Die Infanterie bewegt sich als zweite. Da der Zugang bereits von der Kavallerie im ersten Schritt passiert wurde, wartet die Infanterie diesen ersten Schritt und passiert den Zugang mit ihrem zweiten Schritt. Daher kann sie nur 2 Stellungen weit ziehen. Die Artillerie muß zwei Schritte lang warten, bis die Kavallerie und die Infanterie den ersten Zugang passiert haben, und hat daher nur noch ihren dritten Schritt übrig, um sich eine Stellung weit zu bewegen. Im Beispiel dürfen die Spielsteine keine Straßenbewegung durch andere Zugänge machen, da durch diese keine Straße führt.

Bewegung von Kavallerie. Kavallerie, die ihre Bewegung in der Reserveposition einer Stellung beendet, darf ihre Bewegung fortsetzen und sich innerhalb dieser Stellung in Blockadeposition begeben – vorausgesetzt, daß die gegenüberliegende Stellung von mindestens einem gegnerischen Spielstein besetzt

ist. Dieser Vorgang wird „Aufschließen“ genannt.

Eine Kavallerie, die ihren Zug in Blockadeposition beginnt und in die Reserveposition derselben Stellung zieht, darf **nicht** aufschließen, um einen anderen Zugang dieser Stellung zu blockieren.

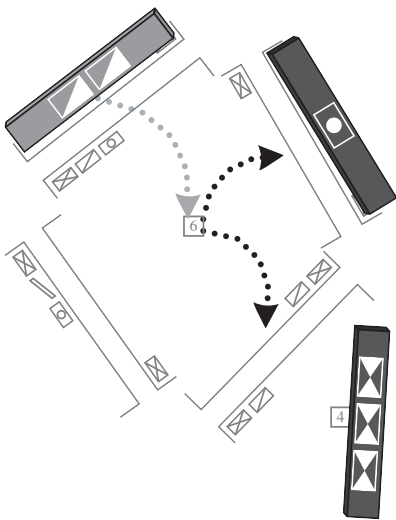
Eine Kavallerie darf aufschließen, wenn sie eine Straßenbewegung beendet, aber nur zu einem Zugang durch den die benutzte Straße führt. Es kostet keine Kommandopunkte, wenn der gesamte Zug (inklusive Aufschließen) auf einer Hauptstraße erfolgt. Hinweis: Eine Kavallerie, die ihren Zug in Reserve beginnt, darf ihren Zug für beendet erklären (ohne sich physisch zu bewegen) und dann entlang einer Hauptstraße zu einem Zugang derselben Stellung aufschließen (ohne Kommandopunkte zu verbrauchen).

Aufschließen beendet die Bewegung einer Kavallerie. Eine Kavallerie, die aufgeschlossen hat, darf sich im selben Zug nicht mehr weiterbewegen.

Kavallerie darf eine Gruppe verlassen, um aufzuschließen. Hierbei wird sie aber zu einer neuen Gruppe und benötigt ggf. einen eigenen Kommandopunkt.

Jede Kavallerie, die aufschließt, muß aufgedeckt werden, um zu beweisen, daß sie wirklich eine Kavallerie ist. Danach wird sie wieder verdeckt.

Folgendes Beispiel veranschaulicht das Aufschließen von Kavallerie:



(Die Spielsteine sind nur zu Illustrationszwecken aufgedeckt.)

Der graue Pfeil im Beispiel zeigt die Bewegung, die jeder Spielstein (Infanterie, Kavallerie oder Artillerie) durchführen darf. Die beiden schwarzen Pfeile zeigen die Möglichkeiten zum Aufschließen. Diese dürfen nur von Kavallerie genutzt werden. Zum linken Zugang darf die Kavallerie im obigen Beispiel nicht aufschließen, weil die linke Stellung nicht vom Gegner besetzt ist.

Hereinbringen von Verstärkungen. Ein Spielstein, der das Spielfeld als Verstärkung betritt, macht dies immer mit einer Straßenbewegung. (Ausnahme: Nächster Absatz). Betreten mehrere Spielsteine das

Spielfeld auf einem bestimmten Eintrittspunkt, so betritt der erste Spielstein dieses mit dem ersten Schritt seiner Straßenbewegung und darf drei Stellungen weit ziehen; der zweite Spielstein kommt im zweiten Schritt herein und darf zwei Stellungen weit ziehen; der dritte kommt im dritten Schritt und zieht nur eine Stellung weit. Ein Spielstein darf das Spielfeld nicht betreten, wenn die Kapazität der Eintrittsstellung bereits ausgeschöpft ist, oder wenn die Eintrittsstellung vom Gegner besetzt ist. In beiden Fällen muß man warten bis der Zustand nicht mehr besteht. Falls mehr Verstärkungen eintreffen als aufgrund der Straßenkapazität hereingebracht werden können, so müssen die restlichen Spielsteine warten, und können erst in einem späteren Zug hereingebracht werden.

In der realen Schlacht hatten die Österreicher eine Pontonbrücke über den Fluß Bormida geschlagen. Deswegen darf der österreichische Spieler neben den Verstärkungen, die über die Straße hereingebracht werden, jede Runde einen (1) weiteren Spielstein mit normaler Bewegung über diese Brücke hereinbringen. Auch dieser Spielstein darf die Eintrittsstellung nicht betreten, wenn deren Kapazität bereits ausgeschöpft ist oder wenn die Stellung von gegnerischen Spielsteinen besetzt ist. Ein Spielstein, der über die Pontonbrücke hereingebracht wird, zählt als separate Gruppe im Sinne der Kommando einschränkung.

Die Reihenfolge, in der Verstärkungen hereingebracht werden, bestimmt der Besitzer der Spielsteine.

Das Hereinbringen von Verstärkungen ist freiwillig. Verfügbare Spielsteine müssen nicht sofort hereingebracht werden. Man kann dies auch auf einen späteren Zug verschieben.

9. Vorstöße

Ein **Vorstöß** ist die Bewegung eines Spielsteins in eine vom Gegner besetzte Stellung. Vorstöße geschehen während der Bewegungsphase und sind integraler Bestandteil der Bewegung eines Spielsteins.

Ein Vorstoß kann nur über einen Zugang erfolgen, der nicht von gegnerischen Spielsteinen blockiert ist.

Eine Gruppe, welche einen Vorstoß über ein Kavallerie-Hindernis ausführt, muß mindestens eine Infanterie dabei haben. In diesem Fall muß eine der vorstoßenden Infanterie-Einheiten aufgedeckt werden. Nach dem Vorstoß wird diese wieder verdeckt.

Eine Kavallerie darf sogar während ihrer Straßenbewegung einen Vorstoß machen. Infanterie darf dies nicht. Eine solche vorstoßende Kavallerie wird aufgedeckt und dem Gegner gezeigt, und danach wieder verdeckt. Eine Kavallerie, die sich auf einer Hauptstraße bewegt und auf dieser den Vorstoß ausführt, verbraucht keinen Kommandopunkt.

Vorstöße sind nicht automatisch erfolgreich. Es gibt zwei mögliche Ergebnisse:

(1) Gestoppt. Der gegnerische Spieler hat die Wahl den Vorstoß zu stoppen, wenn die beiden folgenden Bedingungen zutreffen:

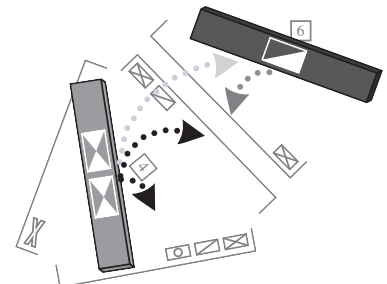
- Die vorstoßenden Spielsteine haben ihren Zug in Reserveposition begonnen. **Wenn sie ihren Zug aus einer Blockadeposition heraus machen, kann der Vorstoß nicht geblockt werden.**
- Der gegnerische Spieler hat einen oder mehrere Spielsteine in Reserveposition innerhalb der Stellung, die Ziel des Vorstoßes ist.

Wenn sich der gegnerische Spieler entschließt, den Vorstoß zu blockieren, muß er einen oder mehrere Spielsteine aus der Reserve- in die Blockadeposition des fraglichen Zugangs schieben. Der vorstoßende Spieler muß sich nun sofort entscheiden, ob er a) seine Spielsteine dort läßt, wo sie den Vorstoß begannen (wobei ein eingesetzter Kommandopunkt trotzdem als eingesetzt gilt); b) seine Spielsteine seinerseits in Blockadeposition schiebt (Kavallerie, die auf einer Hauptstraße vorstieß, kann dies tun, ohne Kommandopunkte zu verbrauchen); c) seine Spielsteine aufteilt, so daß einige in Blockadeposition gehen, die anderen aber in Reserveposition bleiben (was jedoch einen zusätzlichen Kommandopunkt kostet). – Nach dieser Entscheidung

ist die Bewegung der vorstoßenden Spielsteine für diese Runde beendet.

(2) Erfolgreich: Falls der Gegner den Vorstoß nicht stoppen will oder kann, muß er die Stellung komplett räumen, indem er sich mit allen Spielsteinen zurückzieht. Dies geschieht jedoch (fast) immer mit Verlusten, Regel 12 findet entsprechende Anwendung. Anschließend ziehen die vorstoßenden Spielsteine in die geräumte Stellung und begeben sich dort in Reserve. Ausnahme: Wenn eine Kavallerie den Vorstoß mit einer Straßenbewegung ausführte, so kann diese ihre Bewegung unter Beachtung aller Regeln für Straßenbewegung fortsetzen; sie darf sogar weitere Vorstöße machen.

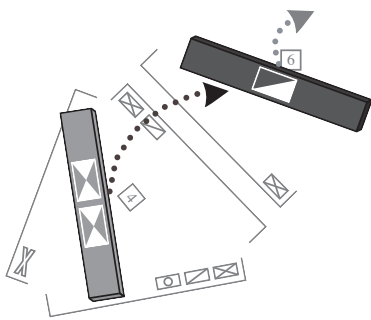
Nachfolgend sind zwei Beispiele für Vorstöße aufgeführt. Das erste Beispiel zeigt einen gestoppten Vorstoß, das zweite einen erfolgreichen:



(Die Spielsteine sind nur zu Illustrationszwecken aufgedeckt.)

Im (blockierten) oberen Beispiel zeigt der hellgrau Pfeil den beabsichtigten Vorstoß einer Infanterie in eine von einer Kavallerie gehaltene Stellung. Der dunkelgrau Pfeil zeigt die Bewegung der verteidigenden Kavallerie in die Blockadeposition. Die beiden schwarzen Pfeile zeigen die Möglichkeiten der angreifenden

den Infanterie nachdem ihr Vorstoß gestoppt wurde: Sie kann in ihrer Stellung in Reserve bleiben oder den Zugang zur Stellung blockieren.



(Die Spielsteine sind nur zu Illustrationszwecken aufgedeckt.)

Im unteren (erfolgreichen) Beispiel wird der Vorstoß der Infanterie in die durch eine Kavallerie kontrollierte Stellung durch den schwarzen Pfeil dargestellt. Der graue Pfeil zeigt den Rückzug der gegnerischen Kavallerie aus der Stellung. Da sich die Kavallerie zurückzog, war der Vorstoß erfolgreich und die Infanterie darf in die Stellung vorrücken.

10. Artilleriebeschuß

Artilleriebeschuß findet statt, wenn Artillerie gegnerische Spielsteine beschießt. (Da jede Seite nur über eine Artillerie-Einheit verfügt, tritt das Problem mehrerer, gleichzeitig schießender Artillerie-Einheiten nicht auf.) Die Artillerie ist der Angreifer. Der gegnerische, beschossene Spielstein ist der Verteidiger.

Nur Artillerie darf einen Artilleriebeschuß ausüben. Infanterie und Kavallerie kann dies nicht.

Ein Artilleriebeschuß benötigt zur Durchführung zwei Runden. Er wird vom Spieler am Ende seines Zuges angekündigt, aber erst in seinem nächsten Zug durchgeführt. Eine Artillerie darf nicht in der gleichen Runde schießen und einen neuen Beschuß ankündigen (was zur Folge hat, daß Artillerie maximal jede zweite Runde schießen kann).

Eine Artillerie darf sich in der gleichen Runde bewegen und einen Beschuß ankündigen. In der Runde, in welcher sie schießt, darf sie sich aber nicht bewegen. Ausnahme: Wenn eine Artillerie nach ihrem Beschuß ihre Position verlassen muß, weil sich in der gegenüberliegenden Stellung keine gegnerischen Spielsteine mehr befinden, dann muß sie sich in die Reserveposition ihrer Stellung zurückziehen. Sie darf nicht in die gegenüberliegende Stellung vorrücken.

Eine Artillerie darf an keinem Sturmangriff teilnehmen, wenn sie in derselben Runde einen Beschuß durchgeführt oder angekündigt hat.

Ein Spieler muß keinen Beschuß ankündigen. Beschießen ist immer optional.

Jede Artillerie darf pro Runde nur einmal schießen. Sobald sie gefeuert hat, darf sie in dieser Runde nicht mehr feuern, auch nicht während eines gegnerischen Zuges.

Um einen Beschuß durchführen zu können, muß die Artillerie einen Zugang blockieren; sie darf nicht in Reserve sein. Das Ziel muß sich in der gegenüberliegenden Stellung befinden.

Ein angekündigter Beschuß darf in dem Moment, in dem er durchgeführt werden mußte, aufgehoben werden – entweder weil kein Ziel mehr anwesend ist, oder auf Wunsch des schießenden Spielers. Wenn ein angekündigter Beschuß aufgehoben wird, werden keine Verluste zugefügt. Die Artillerie wird wieder verdeckt und darf sich normal bewegen.

Nach dem Beschuß werden aufgedeckte Zieleinheiten wieder verdeckt. Die schießende Artillerie bleibt bis zum Ende des laufenden Zuges aufgedeckt.

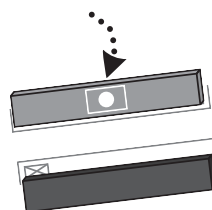
Ein Beschuß wird wie folgt durchgeführt:

(1) Das Ziel wird ausgewählt. Wenn der Zugang gegenüber der Artillerie von gegnerischen Spielsteinen blockiert ist, sind diese automatisch das Ziel. Wenn der Zugang nicht blockiert ist, sich aber gegnerische Spielsteine in Reserveposition innerhalb dieser Stellung befinden, sind diese das Ziel. Befinden sich keine Spielsteine im gegenüberliegenden Zugang und keine in Reserve, dann darf der schießende Spieler die Spielsteine eines anderen (besetzten) Zugangs in der gegenüberliegenden Stellung als Ziel wählen.

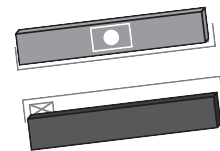
(2) Die Stärke des Beschusses wird berechnet. Diese entspricht der Stärke der feuermnden Artillerie. Befindet sich das Ziel im gegenüberliegenden Zugang, und weist dieser Zugang einen Artilleriemalus auf, wird die Angriffstärke um diesen Malus reduziert. Befindet sich das Ziel in Reserve oder in einem anderen Zugang, wird kein Malus angebracht.

(3) Verluste werden abgeführt. Der verteidigende Spieler wählt einen Spielstein innerhalb der Zielgruppe, welcher die Verluste erleidet. Für jeden Beschuß-Stärkepunkt wird die Einheit um einen Stärkepunkt reduziert. Ist die Beschußstärke gleich oder größer der Stärke der Zieleinheit, so wird diese vernichtet. Der Spielstein, der vom Verteidiger als Ziel gewählt wird, muß aufgedeckt werden, so daß die Verluste sichtbar werden.

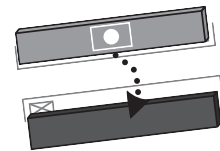
Es folgt nun ein Beispiel für Artilleriebeschuß. Bei allen Vorgängen, die Berechnungen beinhalten, sind die notwendigen numerischen Angaben in Klammern gesetzt:



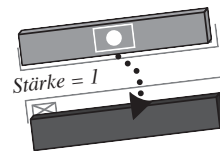
Die Beschuß wird angekündigt: Die Artillerie bewegt sich in Blockade position. Der Spieler kündigt den Beschuß an, indem er sie aufdeckt. Anmerkung: Die Zieleinheit wird etwas nach hinten gezogen, so daß eventuelle Geländeeffekte des Zugangs sichtbar sind.



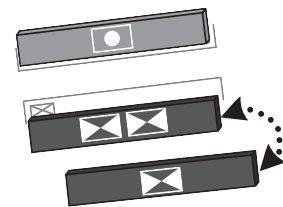
Warten auf die nächste Runde: Die Artillerie bleibt während des gegnerischen Zuges aufgedeckt. Die Beschuß wird dann im nächsten Zug des schießenden Spielers durchgeführt.



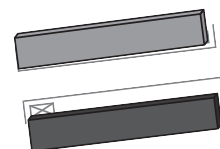
Das Ziel wird ausgewählt: Da sich ein gegnerischer Spielstein im gegenüberliegenden Zugang befindet, ist er automatisch Ziel des Beschusses.



Die Stärke des Beschusses wird berechnet: Die Stärke der Artillerie (1) wird durch einen eventuellen Geländemalus im Zugang reduziert (hier gibt es nur einen Malus für Infanterie, also (0)). Die Beschußstärke beträgt somit (1). (1-0=1).



Verluste werden abgeführt: Der Beschuß hat die Stärke (1), also muß der Verteidiger seinen Spielstein um einen Stärkepunkt reduzieren. Der verteidigende Spielstein wird aufgedeckt – es ist eine Infanterie der Stärke (2) – und wird um einen Stärkepunkt reduziert, indem man ihn durch eine Infanterie der Stärke (1) ersetzt.



Ende des Beschusses: Die Artillerie und der beschossene Spielstein werden wieder verdeckt. Der beschossene Spielstein sofort, die Artillerie erst am Ende des Zuges. Die Artillerie darf erst in ihrem nächsten Zug einen erneuten Beschuß ankündigen (aber nicht durchführen).

11. Sturmangriffe

Ein **Sturmangriff** findet statt, wenn ein oder mehrere Spielsteine über einen Zugang vorrücken, der vom Gegner blockiert ist. Die vorrückenden Spielsteine sind die Angreifer,

die blockierenden Spielsteine sind die Verteidiger.

In einer Runde darf jeder Spieler, im Rahmen seiner Kommando einschränkung, beliebig viele Sturmangriffe ausführen.

Sturmangriffe werden nacheinander angekündigt und ausgeführt; das Ergebnis eines Sturmangriffs tritt ein, bevor der nächste Sturmangriff angekündigt wird.

Über einen bestimmten Zugang darf pro Zug nur ein (1) Sturmangriff gemacht werden; es können jedoch mehrere Spielsteine an diesem teilnehmen, indem sie eine Gruppe bilden. Ein Sturmangriff kostet immer einen Kommandopunkt, egal wieviele Spielsteine an ihm teilnehmen.

Jede Gruppe, die einen Sturmangriff macht, muß immer mindestens einen Spielstein haben, der in der sog. „ersten Reihe“ steht (für Details: siehe Phase 1 der Sturmangriffs-Sequenz weiter unten). Es dürfen weitere Spielsteine am Sturmangriff teilnehmen, diese bilden aber die zweite Reihe.

Um einen Sturmangriff gemeinsam durchführen zu dürfen, müssen sich die Spielsteine zu Beginn des Zuges im gleichen Zugang einer Stellung befinden. Sie dürfen nicht in Reserve sein, und sie dürfen auch nicht in verschiedenen Zugängen dieser Stellung sein. Das Ziel des Sturmangriffs ist immer die Stellung direkt gegenüber.

Kein Spielstein darf im selben Zug einen Sturmangriff machen und sich bewegen, d.h. Spielsteine, die einen Sturmangriff machen, dürfen sich erst in ihrem nächsten Zug bewegen.

Wenn eine Stellung durch einen Sturmangriff genommen wird, **dürfen im selben Zug keine weiteren eigenen Spielsteine in diese Stellung ziehen** – außer denen die am Sturmangriff teilnahmen.

Falls der Angreifer im Sturmangriff unterliegt, dürfen sich im selben Zug keine weiteren Spielsteine über diesen Zugang bewegen, selbst wenn die verteidigenden Spielsteine bei der (erfolgreichen) Verteidigung vollständig aufgegeben wurden. Eigene Spielsteine dürfen aber über andere Zugänge in die angegriffene Stellung ziehen, falls diese leer ist.

Wenn eine Stellung durch einen Sturmangriff genommen wurde, so darf angreifende Kavallerie sofort aufschließen, d.h. sie kann einen beliebigen Zugang in der genommenen Stellung blockieren, wenn sich in der dazu benachbarten Stellung Spielsteine des Gegners befinden. Sollte sich dadurch die Gruppe teilen müssen, so entsteht durch jede Aufteilung eine neue Gruppe, welche entsprechend Kommandopunkte verbraucht.

Für den Angreifer gilt: Es müssen nicht alle Spielsteine eines Zugangs am Sturmangriff teilnehmen. Man kann sich entschließen, einige in Blockade position zu belassen (was klug ist, wenn der Sturmangriff scheitern sollte, s.u.). Man muß sich aber vor Durchführung des Sturmangriffes festlegen, welche Spielsteine

teilnehmen und welche nicht. Man macht seine Entscheidung deutlich, indem man die teilnehmenden Spielsteine leicht nach vorne schiebt (in Richtung des Zieles) und sie somit von den Nicht-Teilnehmenden trennt.

Ein Sturmangriff endet stets mit Verlusten auf beiden Seiten. Diese Verluste resultieren aus a) defensivem Artillerief Feuer; b) dem Ausgang des eigentlichen Sturmangriffes; und c) aus Kavallerieverfolgung. Wie weiter unten beschrieben, werden bestimmte Spielsteine des Angreifers und des Verteidigers zur ersten Reihe ernannt. Die entstehenden Verluste werden zunächst von der ersten Reihe getragen. Sollte diese dabei komplett vernichtet werden, und sollten noch anzubringende Verluste übrig sein, so werden diese von den Spielsteinen der zweiten Reihe getragen. Wenn mehrere Spielsteine in der ersten Reihe sind, so entscheidet der *Gegner*, wie die Verluste zu verteilen sind. Wenn mehrere Spielsteine in der zweiten Reihe sind, so entscheidet der *Besitzer*, wer die Verluste nimmt. Sollten die Gesamtverluste höher sein als die Stärke aller in den Sturmangriff verwickelten Spielsteine, so wird der nicht abgeführte Restverlust ignoriert. Das bedeutet, daß Verluste eines Sturmangriffes niemals irgendwelche Spielsteine betreffen, die nicht am Sturmangriff teilnahmen, auch wenn sie in derselben Stellung sind wie die angreifenden oder verteidigenden Spielsteine.

Nach der Durchführung des Sturmangriffes werden alle beteiligten Spielsteine wieder verdeckt.

Im Einzelnen läuft ein Sturmangriff nach folgendem Schema ab:

(1) Erste Reihe wird benannt: Der Angreifer muß aus den Spielsteinen, die am Sturmangriff teilnehmen, die erste Reihe bilden. Diese Spielsteine werden aufgedeckt. (Anmerkung: Der Begriff „Erste Reihe“ ist ein reiner Regelterminus; der ausgewählte Spielstein muß nicht physisch vorne stehen.) **Jeder Infanterie- oder Kavallerie-Spielstein, der in der ersten Reihe steht, muß mindestens eine Stärke von zwei (2) haben**. Außerdem muß jeder Spielstein in der ersten Reihe eine höhere Stärke als der auf sie wirkende Geländemalus haben. Die erste Reihe muß komplett aus Infanterie oder komplett aus Kavallerie bestehen. Eine Mischung der beiden Typen ist nicht möglich. Es muß immer mindestens ein (1) Spielstein in der ersten Reihe sein. Das Maximum von Spielsteinen in der ersten Reihe hängt ab von der Breite des Zugangs über den attackiert wird: ein (1) Spielstein bei schmalen Zugängen; zwei (2) bei breiten Zugängen. Wichtig: Kavallerie darf niemals in der ersten Reihe sein, wenn der Angriff gegen ein Kavalleriehindernis gemacht wird.

(2) Defensives Artillerief Feuer: Falls sich unter den verteidigenden Spielsteinen eine Artillerie befindet, welche in der vorangegangenen Runde weder einen Beschuß angekündigt noch ausgeführt hat, so darf diese nun defensiv feuern. Dazu wird die Artillerie aufgedeckt.

(3) Durchführung des Artillerief Feuers: Angekündigtes Artillerief Feuer wird nun aus-

geführt. Jeder Artillerie-Stärkepunkt fügt der ersten Reihe des Angreifers einen (1) Stärkepunkt Verlust zu. Geländeeffekte werden beim defensiven Artillerief Feuer nicht berücksichtigt.

(4) Der Verteidiger bildet seine erste Reihe: Der Verteidiger muß nun gleichfalls eine erste Reihe aus den Spielsteinen, die den Zugang verteidigen, bilden. Auch beim Verteidiger ist eine Mischung von Kavallerie und Infanterie in der ersten Reihe nicht erlaubt. Artillerie darf beim Verteidiger niemals in der ersten Reihe sein. Die Mindestanzahl der Spielsteine in der verteidigenden ersten Reihe ist Null (0). Die maximale Anzahl ist eins (1) bei einem schmalen Zugang, zwei (2) bei einem breiten Zugang. Wichtig: Kavallerie darf niemals in der ersten Reihe sein, wenn der verteidigte Zugang ein Kavalleriehindernis enthält.

(5) Die Kampfstärke wird berechnet: Hierzu addiert jeder Spieler die Stärkepunkte seiner kompletten ersten Reihe auf (nach Abzug von evtl. Verlusten durch defensives Artillerief Feuer). Der Angreifer muß den auf seine Spielsteine wirkenden Geländemalus anbringen. (Der Infanteriemalus wird verwendet, wenn es sich bei den Spielsteinen in der ersten Reihe um Infanterie handelt, der Kavalleriemalus, wenn es sich um Kavallerie handelt.) Beim Angreifer kann die Kampfstärke als Folge des Artillerief Feuers auch Null oder kleiner sein.

(6) Das Ergebnis des Sturmangriffes wird berechnet: Die in Schritt 5 berechneten Stärken werden voneinander abgezogen (Angreifer minus Verteidiger). Sollte der Verteidiger keine Spielsteine in der ersten Reihe haben, so wird von der Gesamtstärke des Angreifers nichts abgezogen. Der resultierende Punktwert ist das Ergebnis des Sturmangriffes. Ist das Ergebnis positiv, gewinnt der Angreifer. Ist das Ergebnis Null oder negativ, gewinnt der Verteidiger.

(7) Die Verluste werden abgeführt: Der Sieger des Sturmangriffes verliert stets einen Stärkepunkt. Der Verlierer verliert ebenfalls einen Stärkepunkt; zusätzlich verliert er Stärkepunkte entsprechend der in Schritt 6 berechneten Differenz. Wichtig: Es ist möglich, daß der Verteidiger vollständig vernichtet wird, aber trotzdem siegreich bleibt.

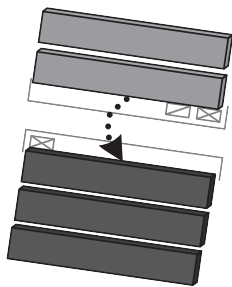
(8) Kavallerieverfolgung: Wenn der Sieger des Sturmangriffes in seiner zweiten Reihe Kavallerie hat und wenn der Verlierer in der ersten Reihe keine Kavallerie eingesetzt hatte, so kann der Sieger nun eine Kavallerieverfolgung machen. Hierzu muß er die Kavallerie, die er für die Verfolgung einsetzen möchte, aufdecken. Die Mindestanzahl der aufzudeckenden Spielsteine ist eins (1) (sonst kann keine Verfolgung stattfinden). Die Höchstzahl ist eins (1) bei schmalen Zugängen und zwei (2) bei breiten Zugängen. Achtung: Kavallerieverfolgung ist nicht möglich, wenn der Zugang des Angreifers oder des Verteidigers ein Kavalleriehindernis aufweist. Kavallerieverfolgung benötigt keine Kommandopunkte.

(9) Die Stärke der Kavallerieverfolgung wird berechnet: Man addiert die Stärkepunkte der verfolgenden Kavallerie unter Abzug etwaiger Geländeeffekte des gegnerischen Zugangs (d.h. wenn der Angreifer Sieger ist und mit Kavallerie verfolgt, ist der Zugang des Verteidigers entscheidend; wenn der Verteidiger Sieger ist und verfolgt, so entscheidet der Zugang des Angreifers).

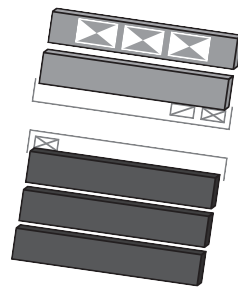
(10) Verluste durch Kavallerieverfolgung werden abgeführt: Die verfolgende Kavallerie verliert immer genau einen (1) Stärkepunkt. Dieser wird von den verfolgenden Spielsteinen (=Kavallerie) getragen. Der Gegner verliert Stärkepunkte entsprechend der in Schritt 9 berechneten Stärke der Kavallerieverfolgung.

(11) Der Sieger kontrolliert die Stellung: Siegt der Verteidiger, dann müssen alle Spielsteine des Angreifers, die am Angriff teilnahmen (also sowohl die erste als auch die zweite Reihe) in die Reserveposition ihrer Stellung zurückfallen. Die siegreichen Spielsteine des Verteidigers bleiben, wo sie sind. Siegt allerdings der Angreifer, so muß der Verteidiger die Stellung komplett räumen. *All* seine Spielsteine müssen sich aus der Stellung zurückziehen, nicht nur die, die den umkämpften Zugang verteidigt haben. Danach rücken die überlebenden Spielsteine des Angreifers in die eroberte Stellung vor und gehen dort in Reserveposition. Kavallerie darf dabei sofort zu einem Zugang aufschließen, wenn die üblichen Voraussetzungen hierzu erfüllt sind.

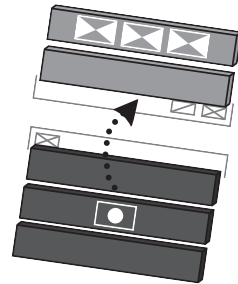
Das nachfolgende Beispiel veranschaulicht einen Sturmangriff. Sämtliche Zahlen der notwendigen Rechenschritte sind dabei in Klammern gesetzt:



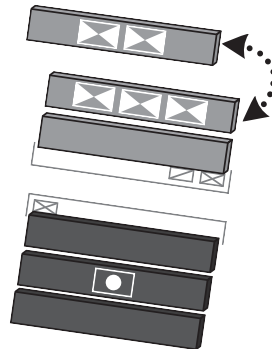
Der Sturmangriff wird angekündigt. Die beiden oberen Spielsteine starten einen Sturmangriff gegen die drei unteren. Die Spielsteine werden etwas aus ihren Positionen nach hinten gezogen, damit die Geländeeffekte sichtbar sind. Anmerkung: Der Angreifer hätte auch einen Spielstein am Sturmangriff nicht teilnehmen lassen können.



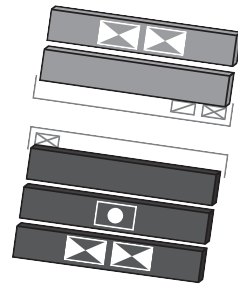
Der Angreifer benennt seine erste Reihe. Er wählt eine Infanterie der Stärke 3 und deckt diese auf.



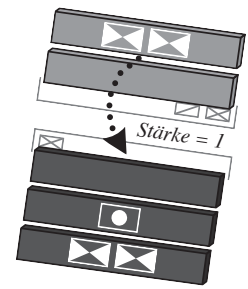
Defensives Artilleriefeuer wird angekündigt: Der Verteidiger entschließt sich zu defensivem Artilleriefeuer und deckt die Artillerie auf.



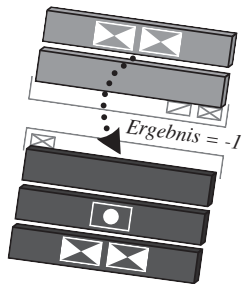
Das Artilleriefeuer wird durchgeführt. Die Stärke der verteidigenden Artillerie beträgt (1). Die erste Reihe des Angreifers verliert somit einen Stärkepunkt, den die Infanterie mit Stärke (3) als einziger Spielstein in der ersten Reihe nehmen muß. Sie wird durch eine Infanterie der Stärke (2) ersetzt.



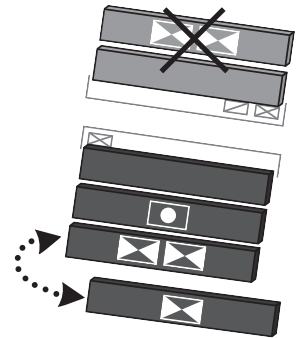
Der Verteidiger benennt seine erste Reihe. Der Verteidiger schickt eine Infanterie der Stärke (2) in die erste Reihe und deckt diese auf.



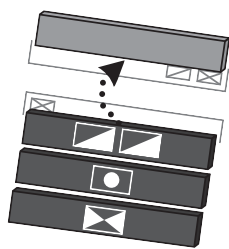
Die Kampfstärke wird berechnet: Die Stärke der ersten Reihe des Angreifers wird zusammengezählt (2) und der Geländemalus des Zugangs des Verteidigers wird subtrahiert (1). Die Angriffstärke beträgt somit (1). (2-1=1). Die Stärke der verteidigenden ersten Reihe berechnet sich zu (2), da der Verteidiger keinen Geländemalus erhält. (2-0=2).



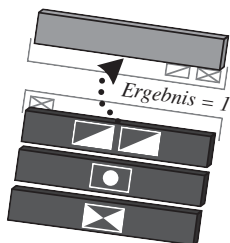
Das Ergebnis des Sturmangriffs wird berechnet. Von der Kampfstärke des Angreifers (1) wird die des Verteidigers (2) abgezogen. Das Ergebnis ist (-1). (1-2=-1). Da das Ergebnis kleiner gleich Null ist, siegt der Verteidiger.



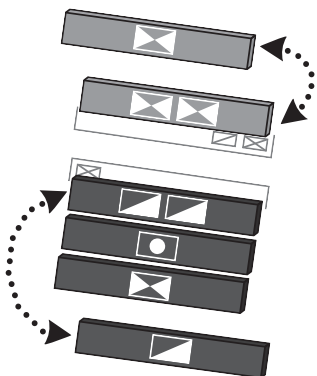
Die Verluste werden abgeführt. Der Verteidiger hat den Sturmangriff gewonnen, deswegen verliert er einen (1) Stärkepunkt. Der Angreifer hat verloren, deswegen verliert er einen (1) Stärkepunkt plus einen (1) Stärkepunkt für jeden Punkt, den er schlechter war. Insgesamt also (2) (1+1=2). Die Verluste werden grundsätzlich von der ersten Reihe getragen. Der Verteidiger ersetzt die Infanterie der Stärke zwei (2) durch eine Infanterie der Stärke eins (1). Der Angreifer führt seine 2 Verlustpunkte mit der Infanterie in der ersten Reihe ab, weswegen diese nun komplett vernichtet ist.



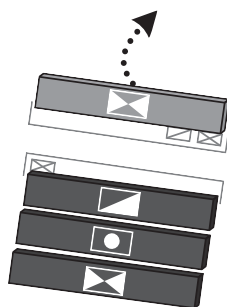
Kavallerieverfolgung wird angekündigt. Die Verteidiger waren siegreich und verfügen über Kavallerie in der zweiten Reihe. Außerdem befand sich in der ersten Reihe des Gegners keine Kavallerie. Somit darf der Verteidiger Kavallerieverfolgung ankündigen, was er auch tut. Er deckt eine Kavallerie auf. Diese hat die Stärke zwei (2).



Die Stärke der Kavallerieverfolgung wird berechnet. Die Stärke der Kavallerie (2) wird durch den Geländemalus im Zugang des Angreifers reduziert (1). Deswegen hat die Verfolgung eine Stärke von (1). (2-1=1).



Verluste durch Kavallerieverfolgung werden abgeführt. Die Verfolgung hat eine Stärke von (1), also verliert der ursprüngliche Angreifer einen weiteren Stärkepunkt. Da die erste Reihe nicht mehr existiert, wird der verdeckte Spielstein der zweiten Reihe aufgedeckt und reduziert. Die verfolgende Kavallerie verliert ebenfalls einen Stärkepunkt (verfolgende Kavallerie verliert immer einen (1) Stärkepunkt).



Der Sieger kontrolliert die Stellung. Der Verteidiger hat den Sturmangriff gewonnen und bleibt daher mit seinen Spielsteinen in Blockadeposition. Der überlebende angreifende Spielstein fällt zurück in Reserveposition innerhalb seiner Stellung. Der Sturmangriff ist damit beendet und alle beteiligten Spielsteine werden wieder verdeckt.

12. Rückzüge

Ein **Rückzug** findet statt, wenn Spielsteine infolge eines gegnerischen Vorstoßes bzw. Sturmangriffes aus ihrer Stellung vertrieben werden. Ein Rückzug hat in der Regel Verluste für die sich zurückziehenden Spielsteine zur Folge.

Wenn sich die Spielsteine eines Spielers aus ihrer Stellung zurückziehen müssen, so betrifft dies stets alle Spielsteine in dieser Stellung. Es dürfen keine Spielsteine in der Stellung verbleiben.

Das „Zurückfallen in Reserveposition“ angreifender Spielsteine nach einem gescheitertem Sturmangriff ist regeltechnisch kein Rückzug – und ist daher von den folgenden Regeln nicht betroffen. Angreifende Spielsteine müssen sich nicht in eine andere Stellung zurückziehen, sondern verbleiben in ihrer Stellung.

Spielsteine, die sich zurückziehen müssen, werden zu Beginn ihres Rückzuges aufgedeckt, und nach Abschluß desselbigen wieder verdeckt.

Wenn sich eine Artillerie zurückziehen muß, wird sie automatisch vernichtet.

Infanterie, die sich aus der Reserveposition zurückziehen muß, verliert einen Stärkepunkt. Sollte sich mehr als eine Infanterie in der Reserve aufhalten, wählt der Besitzer aus, welcher Spielstein den Verlust erleidet.

Kavallerie, die sich aus der Reserve zurückziehen muß, erleidet keine Verluste.

Für jeden Zugang, aus dem sich Infanterie und/oder Kavallerie zurückziehen muß, muß ein Stärkepunkt an Verlusten genommen werden. (Ausnahme: Spielsteine, die in einem Sturmangriff verwickelt waren und diesen verloren haben, nehmen bei ihrem Rückzug keine zusätzlichen Verluste.) Befinden sich mehrere Spielsteine in einem Zugang, so wählt der Besitzer aus, welcher den Verlust erleidet. Dieser kann Infanterie oder Kavallerie sein.

Der Besitzer wählt eine benachbarte Stellung aus, in die sich seine Spielsteine zurück-

ziehen. Hierbei gelten jedoch folgende Einschränkungen:

- Die Spielsteine dürfen sich nicht in die Stellung zurückziehen, aus welcher der den Rückzug auslösende Vorstoß bzw. Angriff erfolgte.
- Der Rückzug darf nicht über einen unpassierbaren Zugang erfolgen.
- Der Rückzug darf nicht in eine vom Gegner besetzte Stellung erfolgen.
- Der Rückzug darf nicht in eine Stellung erfolgen, deren Kapazität zu gering ist, um die Spielsteine aufzunehmen.

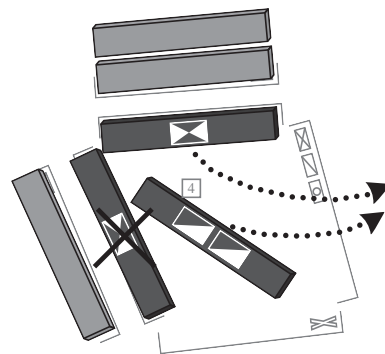
Falls sich mehrere Spielsteine zurückziehen und mehrere mögliche Rückzugsmöglichkeiten existieren, dürfen sich die Spielsteine trennen.

Zurückziehende Spielsteine beenden ihren Rückzug in Reserveposition.

Wenn es keine Rückzugsmöglichkeiten gibt, so sind die betroffenen Spielsteine allesamt vernichtet.

Rückzüge verbrauchen keine Kommandopunkte.

Es folgt ein Beispiel für einen Rückzug:



Die obere, dunkle Infanterie wurde in einem Sturmangriff von den beiden hellen Spielsteinen besiegt und muß sich zurückziehen. Da der Verteidiger den Sturmangriff verloren hat, müssen sich auch seine übrigen Spielsteine zurückziehen. Die linke Infanterie blockiert einen Zugang und verliert deshalb einen Stärkepunkt, womit sie vernichtet ist. Der Spielstein in Reserveposition ist eine Kavallerie. Diese darf sich aus der Reserve ohne Verlust zurückziehen. Die beiden Spielsteine dürfen sich nicht nach oben zurückziehen, da von dort der den Rückzug auslösende Sturmangriff erfolgte. Sie dürfen sich auch nicht nach links zurückziehen, da diese Stellung vom Gegner besetzt ist. Nach unten dürfen sie ebenfalls nicht, da dieser Zugang unpassierbar ist. Die einzige Rückzugsmöglichkeit besteht somit nach rechts. Die sich zurückziehenden Spielsteine werden zu Beginn des Rückzuges aufgedeckt, und in ihrer neuen Stellung wieder verdeckt.

13. Demoralisierung

Die **Demoralisierung** einer Armee tritt ein, wenn die erlittenen Verluste einen Grenzwert überschreiten. Eine demoralisierte Armee hat eine verringerte Kampfkraft.

Auf dem Spielfeld befindet sich eine Moralleiste. Zu Beginn des Spiels werden die beiden Markierungschips (rot und blau) auf

die markierten Felder gelegt. Immer wenn eine Seite einen Stärkepunkt verliert, wird ihr Markierungsstein um ein Feld nach unten geschoben (auf Null zu). Sobald der Chip die Null erreicht, ist die betroffene Armee demoralisiert.

Wenn eine Armee in einer bestimmten Runde demoralisiert wird und wenn die andere Armee in derselben Runde nicht demoralisiert wird, so bekommt die nicht-demoralisierte Armee zu Beginn der nächsten Runde sofort fünf Moralpunkte gutgeschrieben.

Eine demoralisierte Armee setzt das Spiel mit verringerter Kampfkraft fort. Im Einzelnen: a) Ihre Spielsteine dürfen keinen Sturmangriffe mehr starten; b) Ein verteidigender Spielstein wird im Sturmangriff um einen (1) Stärkepunkt reduziert (pro Spielstein!). Die Stärke von offensivem und defensivem Artilleriebeschuß und von Kavallerieverfolgung wird durch eine Demoralisierung jedoch nicht beeinflusst.

Wenn eine Armee während eines eigenen Sturmangriffs demoralisiert wird, so darf sie diesen Sturmangriff noch zu Ende führen. Sollte die Demoralisierung durch defensives Artilleriefeuer eintreten, so reduziert sich die Kampfstärke der angreifenden Spielsteine jedoch sofort um einen (1) Stärkepunkt (pro Spielstein!).

14. Siegbedingungen

Wenn am Ende des Spiels eine der beiden Armeen demoralisiert ist, gewinnt der Spieler, dessen Armee nicht demoralisiert ist. Anmerkung: Die Regeln ermöglichen den Spielern, die Verfolgung und Zerschlagung einer demoralisierten Armee nachzustellen. (Dies entspricht dem historischen Schlachtausgang). Geht es allerdings nur darum, den Sieger einer Partie zu bestimmen, dann ist eine Weiterführung des Spiels, sobald eine der beiden Armeen demoralisiert ist, nur in den seltensten Fällen sinnvoll.

Ist am Ende des Spiels keine der beiden Armeen demoralisiert oder sind beide Armeen demoralisiert, dann entscheidet die Kontrolle der mit einem Stern markierten Stellungen am östlichen Spielfeldrand über den Spielsieg. Diese acht Stellungen haben jeweils einen Stern in den Farben rot, blau oder grün. Der österreichische Spieler gewinnt, wenn er am Ende des Spiels mindestens zwei der acht Stellungen besetzt hält, wobei diese beiden Stellungen verschiedenfarbige Sterne haben müssen. Der französische Spieler gewinnt, wenn er dies verhindert, d.h. wenn der österreichische Spieler keine zwei Stellungen mit Stern besetzt hält oder wenn die Sterne nur eine Farbe haben (alle in rot oder alle in blau oder alle in grün). Wichtig: Die Stellungen mit Stern sind nur von Bedeutung, wenn beide oder keine der Armeen demoralisiert sind!

• Kontakt:

USA

Web: <http://www.simmonsgames.com>

Bei Fragen: support@simmonsgames.com

Vertrieb: sales@simmonsgames.com

Deutscher Kooperations-Partner

Web: <http://www.histogame.de>

Bei Fragen: info@histogame.de

Vertrieb: info@histogame.de

•

Zur Entstehung des Spiels

Die Entstehungsgeschichte von Bonaparte bei Marengo geht zurück auf Schlachtkarten aus dem 19. Jahrhundert. Diese zeichnen sich visuell vor allem dadurch aus wie sie Armeen darstellen, nämlich als geometrische, gerade Linien – die eine Armee in Rot, die andere in Blau. Dieses Erscheinungsbild nenne ich ihre „Optik“.

Konventionelle Konfliktsimulationsspiele haben mit dieser *Optik* wenig gemeinsam, denn in diesen bewegt man quadratische Kartonplättchen über ein Sechseckraster. Zwar verfügen diese Spiele über geometrische Merkmale – es ist aber nicht die Geometrie der linearen Kriegsführung, sondern die Geometrie der Sechsecke und ihrer Ausrichtung im Wabenmuster. Erstaunlicherweise setzen alte Spiele die *Optik* besser um, so zum Beispiel ein deutsches Spiel aus dem 19. Jahrhundert, das einfach nur „Kriegsspiel“ heißt: Dieses verwendete rechteckige Holzklötzchen auf Karten ohne Sechseckraster. Die *Optik* ist also nichts Neues für Konfliktsimulationen, sondern sie ist im Laufe der Zeit verloren gegangen. Wenn ich also Erfolg haben wollte, mußte mir eine zumindest teilweise Rückkehr zu diesen Wurzeln gelingen.

Natürlich kann man sich fragen, warum ich so viel Wert auf die *Optik* lege? Ist es nicht am Wichtigsten, daß ein Spiel einfach nur Spaß macht und daß es historisch genau ist?

Meiner Ansicht nach aber hängen diese Dinge zusammen. Wenn ein Spiel Spaß macht und wenn es sich historisch genau und visuell ansprechend präsentiert, dann wird aus dem Spiel auch eine Art Zeitmaschine. Denn gelungene Spiele versetzen den Spieler zurück in die Zeit und zurück an den Ort, an dem das reale Geschehen einst stattfand. Da Menschen sehr stark auf visuelle Reize reagieren, ist dieses Ziel bereits zur Hälfte erreicht, wenn man ihnen nur die richtigen Zeichen gibt. Gibt man ihnen hingegen die falschen Zeichen, so steht man als Spielentwickler bereits auf verlorenem Posten, egal was man sonst alles richtig macht.

Auf der Suche nach der *Optik* kam mir die Idee, die rechteckigen Spielsteine des alten, historischen „Kriegsspiels“ zu verwenden. Die rasterlose Darstellung des Schlachtfeldes hingegen, welche das „Kriegsspiel“ mit modernen Miniatursystemen (den sog. „Table Tops“) teilt, stellte sich als problematisch heraus. In diesen Spielen haben kleine Unterschiede zwischen fast identischen Distanzen oft massive Auswirkungen, die nicht recht in die napoleonische Zeit passen wollen. Kein napoleonischer Feldherr hätte sich je darum gekümmert, ob der Gegner 99 oder 101 Meter weit entfernt ist! Wenn die Karte also weder rasterlos noch mit einem Sechseck-Raster überzogen sein sollte, welche Alternativen boten sich mir dann? Die einzigen anderen mir bekannten Möglichkeiten waren das „Punkt-zu-Punkt-System“ und das „Zonensystem“. Diese unterscheiden sich zwar in ihrer graphischen Darstellung, sind aber in ihrer grundlegenden Funktion identisch.

Zonensysteme finden seit vielen Jahren erfolgreich Verwendung. Allerdings sind sie vor allem zur Simulation von Operationen im großen Maßstab geeignet – waren doch die wenigen Versuche, dieses System auch auf klein-maßstäbliche Szenarien zu übertragen, meist nicht von Erfolg gekrönt: Die lineare Kriegsführung des 19. Jahrhunderts wird hier noch schlechter widergegeben als in Spielen, die ein Sechseckraster nutzen.

Auf der Suche nach einer Alternative kam mir schließlich die Idee einer Variation des Punkt-zu-Punkt-Systems. Anstatt die Spielsteine auf den Punkten zu postieren, sollten sie auf den Verbindungen zwischen den Punkten stehen. Als ich mit dieser Idee ein wenig herumspielte, merkte ich rasch, daß hierfür eine Darstellung mittels Gebieten besser geeignet war, und damit war das Grundprinzip der Karte und der Spielsteine fertig: Die Karte würde sich aus Vielecken zusammensetzen, und die Spielsteine sollten eine rechteckige Form haben, so daß man sie an den Seiten der Vielecke plazieren kann.

Von diesem Moment an benötigte ich nur noch eine Spielmechanik, um der äußeren Hülle Leben einzuhauchen. Vor vielen Jahren hatte ich mich bereits mit dem Entwurf von napoleonischen Spielen beschäftigt – vor allem mit Varianten zu Frank Davis' brillantem Spiel „Wellington's Victory“. Dem Spiel von Davis gelingt es wirklich außerordentlich gut, die Unterschiede zwischen den einzelnen Waffengattungen, also zwischen Infanterie, Kavallerie und Artillerie, herauszuarbeiten. Hieraus bezieht das Spiel seine ganz besondere Ausstrahlung und seinen großen Reiz.

Selbstverständlich lag mir ein zweiter Aufguß von „Wellington's Victory“ fern. Nicht zuletzt deshalb, weil ich keine Ahnung hatte, wie ich gewisse Elemente seines Systems mit meinem optischen Design in Einklang hätte bringen können, aber auch, weil sein System im positiven Sinn komplex ist, ich aber unbedingt ein einfaches Spiel wollte. Einfachheit ist für mich das vielleicht wichtigste Ziel überhaupt, weil ich der Ansicht bin, daß der Computer, aber nicht ein Brettspiel, das richtige Medium für ein komplexes Spiel ist. In einem Computerspiel kann man die Komplexität dem Rechner übergeben, der im Hintergrund alle zeitaufwendigen Operationen in Sekundenschnelle erledigt, ohne daß sich der Spieler damit herumschlagen muß; womit der Spieler alle Vorteile eines komplexen Designs genießt, ohne hierfür die Last des Rechnens zu tragen.

Der Hauptvorteil eines Brettspiels liegt hingegen in seiner Ästhetik (die *Optik* wirkt auf dem großen Spielplan viel besser als auf dem kleinen, pixeligen Bildschirm) und in seinem sozialen Aspekt: Während man Computerspiele am besten alleine spielt, spielt man Brettspiele mit Freunden. Aus meiner langjährigen Erfahrung war mir klar, daß Komplexität und Spieldauer enorm große Hürden für ein Brettspiel darstellen. Deswegen schwebte mir ein Spiel vor, das jederzeit aus dem Schrank geholt werden kann, wenn ein Freund zu Besuch kommt, ohne daß

man den ganzen Abend mit Regelstudium und Aufbauen verbringen muß.

Die erste Schlußfolgerung hieraus war: Die Anzahl der Spielsteine muß gering sein. Denn es ist fast unmöglich, ein Spiel in einem überschaubaren Zeitrahmen zu Ende zu spielen, wenn man einige hundert Spielsteine auf dem Spielplan herumschieben muß – egal wie schwer oder wie leicht die eigentlichen Spielregeln sind. Deswegen wurde der Maßstab des Spiels dergestalt gewählt, daß die Anzahl der Einheiten überschaubar blieb.

Aus dem gleichen Grund sollten auch die notwendigen Rechenschritte so einfach wie möglich gehalten werden: nur kleine, ganzzahlige Zahlen und vollständiger Verzicht auf Bruchrechnen! Aus diesem Grund beruht das Kampfsystem auf Differenzbildung, und deswegen sind die Stärken der Spielsteine niedrig: Eins, zwei oder drei.

Eine andere mathematische Vereinfachung betraf die Bewegungsregeln. Zeitschritte und Distanzen wurden so gesetzt, daß sich Spielsteine im Normalfall nur einen Schritt weit bewegen. Die Auswirkung von Geländemerkmale wurde nicht mittels der üblichen „Bewegungspunkte“ erfaßt, sondern wurde zum integralen Bestandteil von Form und Größe der Gebiete: Je unwegsamer das Gelände, desto kleiner das Vieleck.

Ein anderer Vorteil der Darstellung mittels Vielecken besteht darin, daß diese ohnehin groß genug sind, um Geländeeffekte direkt auf der Karte darzustellen, anstatt sie in eine Geländetabelle zu verfrachten. Die Vereinfachung der mathematischen Operationen bedeutet zugleich, daß Kampf Tabellen überflüssig werden. Tabellen sind ohnehin ein lästiges Thema: Meist ist es schwierig, sie auf dem Spielplan unterzubringen, ohne das Spielfeld zu vergrößern, und wenn man die Tabellen auf separate Beiblätter druckt, so sind viele Spieler schnell angeknervt. Ich war also froh, daß ich im Zuge der Förderung von Ästhetik und Einfachheit auf sie verzichten konnte.

Im direkten Anschluß an das Design der Karte entstanden die Regeln für „Bombardierung“ und „Sturmangriff“. In diese sind zwei Kerngedanken eingebettet: a) Dreidimensionale Spielsteine ermöglichen ohne großen Aufwand Geheimhaltung (flache Pappplättchen umzudrehen und im Kopf zu behalten ist recht mühsam!); b) Die Aufgabe, den signifikanten Unterschied zwischen den Waffengattungen Infanterie, Kavallerie, Artillerie herauszuarbeiten und diesen ihre jeweilige markante Rolle zuzuweisen, wird gelöst – so wie es mein ursprüngliches Ziel gewesen war, und worin bereits „Wellington's Victory“ glänzen konnte. Das gewählte Kampfsystem verbindet beides, mit dem zusätzlichen Effekt, daß durch den Einbezug geheimer Informationen Unsicherheit entsteht – wofür in den meisten anderen Konfliktsimulationsspielen in der Regel der Würfel zu sorgen hat. Mit anderen Worten: Es war reiner Zufall, daß der Zufall im nun Gestalt annehmenden Spielsystem keine Rolle spielt.

Die Bewegungsregeln waren wohl das größte Problem. Napoleonische Infanterie und Artillerie griff niemals direkt aus dem Marsch heraus an (sozusagen *stante pede*). Zudem waren Infanterie und Artillerie auf dem Rückzug extrem anfällig gegenüber Kavallerieattacken. Es darf auch nicht vergessen werden, daß die Koordination der Kampfhandlungen über ein großes Gebiet weit über den Möglichkeiten der damaligen, kurierbasierten Nachrichtenübermittlung lag. Um diese für die Zeit typischen Probleme zu simulieren, testete ich verschiedene Regelvarianten: In einigen operierten die Truppen wie moderne Panzerverbände, in anderen war die Verfolgung eines zurückweichenden Gegners nahezu unmöglich, so daß die französische Seite stets einen leichten Sieg mittels eines Rückzugs erringen konnte. Ich entschied mich deswegen für Regeln, welche Fühlungenhalten und Flankenangriffe ermöglichen und die die Kommandoeinschränkung mit einbeziehen. Diese Regeln führen dazu, daß sich zurückziehende Infanterie und Artillerie auf den Hauptstraßen massiert, während Kavallerie flexiblere Manöver durchführen kann.

Betrachtet man das fertige Design als Ganzes, so ist es überaus interessant, daß die ursprüngliche Suche nach der *Optik* zu einem Spiel führte, welches zahlreiche Konventionen gängiger Konfliktsimulationsspiele über Bord wirft, ohne daß dies jemals meine Absicht gewesen wäre. Während des gesamten Entwicklungsprozesses wurden meine Entscheidungen allein von der *Optik* und von der *Haptik* bestimmt; und davon was möglich und unmöglich, was leicht und was schwer ist. Das Endergebnis ist ein Spiel, welches sich deutlich von den meisten Konfliktsimulationen unterscheidet, welches aber – zumindest hoffe ich das – genauso unterhaltsam und interessant zu spielen ist, wie es zu entwickeln war.