BATTLE OF THE NATIONS 1813

Völkerschlacht bei Leipzig 1813 ◆ Bataille de Leipzig 1813

Anleitung

Clicker
www.clicker-spiele.de

Stephan Riedel

Bernhard Kilchmann

BATTLE OF THE NATIONS 1813

Völkerschlacht bei Leipzig 1813 ◆ Bataille de Leipzig 1813

Autor: Stephan Riedel | **Redaktionelle Unterstützung:** Carsten Lüdecke
Illustration: Bernhard Kilchmann, Christian Opperer
Layout/Grafik: Christian Opperer

2 | 12+ | 45

Kurzbeschreibung

In dem Spiel „Völkerschlacht 1813“ kämpft die französische Armee (blau) gegen die Truppen der Alliierten (rot).
Der Spieler der französischen Armee (Napoléon) erhält zu Beginn des Spiels Auftragskarten mit Ortschaften rund um Leipzig, die er besetzen muss. Für erfüllte Aufträge erhält er Siegpunkte.
Kann Napoléon am Ende des Spiels die meisten Ortschaften gegen die alliierten Truppen (Karl Philipp Fürst zu Schwarzenberg) verteidigen und damit genügend Siegpunkte erringen, gewinnt Napoléon. Schwarzenberg versucht, das jedoch mit seinen Armeen zu verhindern.

Spielmaterial: Übersicht

Spielplan, 19 Armeen, 52 Truppenmarker, 6 „-1 Chips“, 40 Aktionskarten, 25 Auftragskarten, 19 Armeekarten, 6 Kundschafterkarten, Infokarten, 16 Holzfiguren, Zeitanzeiger, Spielregel in Deutsch und Englisch

Außerdem liegen dem Spiel noch 4 Geländetafeln bei, die zu späterem Zeitpunkt für eine Erweiterung zum Einsatz kommen werden. Mehr Infos dazu auf: www.clicker-spiele.net

Spielmaterial: Im Detail

Spielplan
Er zeigt die Umgebung von Leipzig ❶ im Jahre 1813 auf 47 Felder unterteilt.

Es wird zwischen vier Arten von Feldern unterschieden:
- Fluss ❷
- Hügel ❸
- Wald ❹
- Ebene ❺

Außerdem zeigt er noch die Zeit- ❻ und die Siegpunkteleiste ❼.

Die Felder Probstheida (Monarchenhügel) und Markkleeberg sind aufgrund ihrer historischen Relevanz durch eine Illustration hervorgehoben, Spieltechnisch sind sie gleichbedeutend mit allen anderen Feldern.

Armeekarten

Die *Armeekarten* beschreiben die Startaufstellung ❶ der *Truppenmarker* (infolge dann u.U. auch der *Armeen)* auf dem Spielplan. Meist werden drei Ortschaften genannt. Einige Karten weisen auch 4 Ortschaften aus.

Für jede *Armee* gibt es eine Karte (8 französische *Armeen*; 11 *Armeen* der Alliierten).

Folgende Informationen stehen auf der Karte:

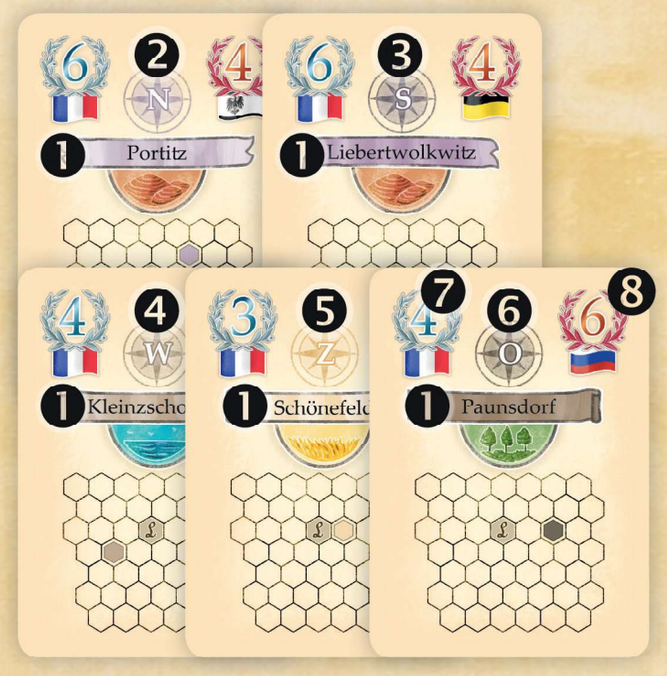
- die Armeeeinheit (Infanterie, Artillerie, Kavallerie) ❷
- die Armeestärke ❸
- die Anzahl der zur Verfügung stehenden *Truppenmarkern* (Kreise bei den Franzosen und Quadrate bei den Alliierten)[1] ❹

Einige Karten können erst gespielt werden, wenn der ***Zeitanzeiger*** das angezeigte Datum ❺ überschritten hat.

Auftragskarten

Die *Auftragskarten* geben die Ortschaften vor ❶, die **Napoléon** mit seinen *Armeen* besetzen soll.

Es gibt 5 verschiedene Typen von *Auftragskarten* (Nord ❷, Süd ❸, West ❹, Zentrum ❺, Ost ❻).



Es gibt leichte, mittlere und schwere *Auftragskarten* mit unterschiedlicher Siegpunktezahl (3 bis 7 Punkte). Je weiter die Ortschaft von der Startaufstellung der französischen *Armeen* entfernt ist, desto schwieriger ist es den Auftrag zu erfüllen und desto mehr Punkte kann **Napoléon** erhalten.

Die Siegpunkte für die Franzosen ❼ werden links, die Siegpunkte der Alliierten ❽ rechts angezeigt.

Zeitanzeiger

Der ***Zeitanzeiger*** zeigt auf das aktuelle Datum und somit die noch verbleibende Zeit bis zum Spielende an.

Er wird durch das Spielen von *Bewegungskarten* oder *Zeitkarten*, Platzieren von *Armeen* und *Kundschafterkarten* bewegt.

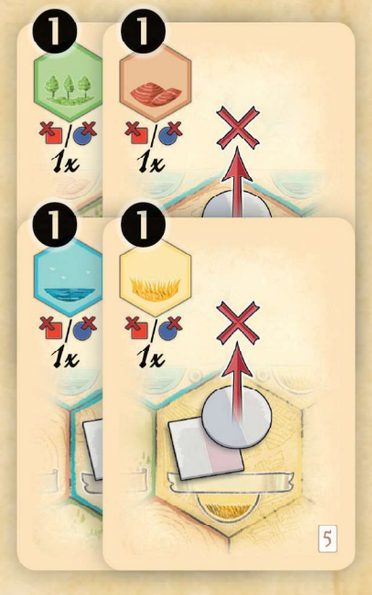
1 Um eine Armeekarte auslegen zu können, müssen alle auf der Armeekarte aufgelisteten Ortschaften mit Truppenmarkern belegt werden. Zeigt eine Karte jedoch mehr Ortschaften an als Truppenmarker verfügbar sind, kann durch das Spielen einer Kundschafterkarte eine Ortschaft ausgeschlossen und somit reduziert werden. Kundschafterkarten erhalten die Spieler durch das Platzieren von Armeen.

Aktionskarten

Es gibt drei verschiedene *Aktionskarten*:

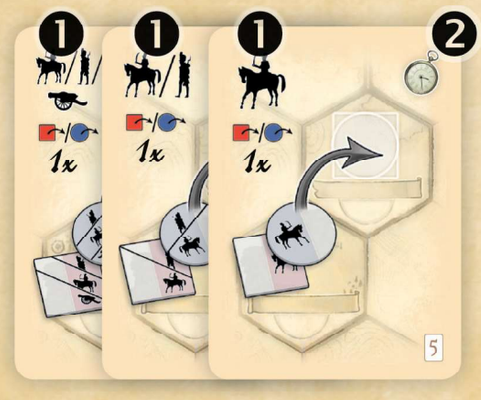
Geländekarte

Mit der *Geländekarte* werden eigene *Truppenmarker*, die auf entsprechenden Feldern stehen ❶, entfernt.



Bewegungskarte

Mit dieser Karte verschieben die Spieler **einen** beliebigen eigenen *Truppenmarker* der angegebenen Einheit ❶ auf ein benachbartes Feld. Manche Karten erlauben nur das Verschieben einer bestimmten Einheit. Die Uhr rechts ❷ oben zeigt an, dass der ***Zeitanzeiger*** um ein Feld weiterbewegt werden muss.



Zeitkarte

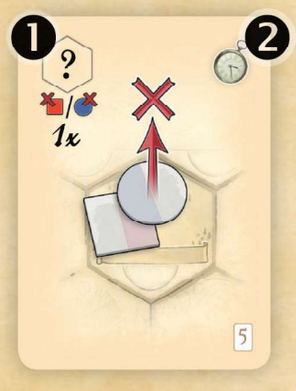
Mit der *Zeitkarte* wird der ***Zeitanzeiger*** um ein Feld weiterbewegt.

Kundschafterkarten

Mit den *Kundschafterkarten* können die Spieler einen beliebigen eigenen *Truppenmarker* ❶ vom Spielbrett nehmen.

Außerdem werden diese Karten gebraucht, um *Truppenmarker* von Generälen ins Spiel zu bringen, von denen weniger Marker zur Verfügung stehen, als benötigt werden.

Die Uhr rechts oben ❷ zeigt an, dass der ***Zeitanzeiger*** um ein Feld weiterbewegt werden muss.



Infokarten

Für jeden Spieler gibt es eine *Infokarte* mit den möglichen Aktionen ❶, die er in seinem Zug ausführen kann. Eine weitere *Infokarte* zeigt die auf *Auftragskarten* stehenden Ortschaften ❷ und die für **Napoléon** zu erlangenden Siegpunkte an.

Auf der Rückseite sind die Geländewerte ❸ aufgeführt (wird erst im Profispiel benötigt).

Armeen

Die Spieler platzieren im Verlauf des Spiels ihre *Armeen*. Diese *Armeen* werden durch die entsprechenden Heerführer und Generäle ❶ (Napoléon, Ney, Bertrand, MacDonald, Schwarzenberg, Platow usw.) dargestellt.

Es gibt 11 Alliierte und 8 Französische *Armeen*, wobei die Generäle unterschiedliche Einheiten (Infanterie, Artillerie, Kavallerie) anführen (siehe Symbol ❷).

Die *Armeen* "Napoléon" und "Schwarzenberg" führen alle drei Einheiten. Wenn diese *Armeen* platziert werden, entscheidet der Spieler, um welche Armeeeinheit es sich handelt.

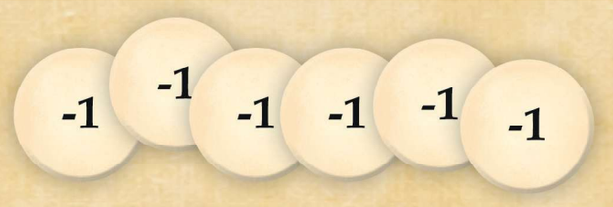
Die *Armeen* zeigen neben der Einheit die Armeestärke ❸ an. Die Rückseiten der *Armeen* ❹ (blasse Farbe) zeigen eine um einen Punkt verringerte Armeestärke ❺.

Truppenmarker

Für jede *Armee* gibt es 3 *Truppenmarker* (Napoléon, Ney, Schwarzenberg und Bernadotte haben jeweils nur 2 Marker). Sie dienen dazu, die möglichen Standorte für die entsprechende *Armee* auf dem Spielplan zu kennzeichnen.
Auf der Rückseite der Marker steht entweder eine „-1" ❶ oder einer der Geländewerte (≠ 0) für die entsprechende Einheit ❷ (für Profiregel).

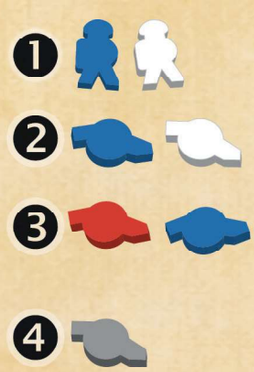
-1 Chips

Die *„-1 Chips"* werden verwendet, um eine reduzierte Armeestärke einer *Armee* darzustellen.



Farbige Holzfiguren

- Die blauen und weißen *Soldaten* ❶ werden verwendet, um die Ortschaften der *Auftragskarten* auf dem Spielplan zu markieren.
- Die blauen und weißen *Kanonen* ❷ werden verwendet, um die zusammen kämpfenden Franzosen zu kennzeichnen.
- Die *Siegpunkteanzeiger* (rote und blaue Kanone) ❸ zeigen den Siegpunktestand beider Spieler an.
- Mit der grauen *Kanone* ❹ markiert **Napoléon** am Ende des Spiels seinen Siegpunktestand. So können die Spieler bei Wiederholung des Spiels mit getauschten Truppen sehen, wer mit den Franzosen die meisten Punkte gewinnen konnte (alternative Siegbedingung).



Vorbereitung

- Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet. Der Spieler der zuletzt in Leipzig war, erhält die Alliierten (rot) [**Schwarzenberg**], der andere Spieler die Franzosen (blau) [**Napoléon**].
- Jeder Spieler nimmt sich seine *Armeen* mit den dazugehörigen *Truppenmarkern*. Die *Truppenmarker* werden sortiert und auf die entsprechenden *Armeen* abgelegt ❶.
- Die Spieler erhalten ihre *Armeekarten*, die sie offen vor sich ablegen ❷.
- Die *Auftragskarten* werden nach ihren Bezirken (Norden, Süden, Osten, Westen, Zentrum) getrennt gemischt. **Napoléon** erhält von jedem Bezirk eine Karte. Von zwei Bezirken nimmt sich der Spieler eine zweite Karte. Bei diesen beiden Bezirken darf sich der Spieler **jeweils eine** *Auftragskarte* aussuchen (der Spieler hat so die Möglichkeit, sich für Ortschaften die nah beieinander oder weiter auseinander liegen zu entscheiden) ❸. Die übrigen und die zwei nicht gewählten *Auftragskarten* kommen aus dem Spiel.
- Die *Aktionskarten* (*Geländekarten*, *Bewegungskarten*, *Zeitkarten*) werden gemischt und je 4 davon an die Spieler verteilt, die sie auf die Hand nehmen ❹.
- Die restlichen *Aktionskarten* bilden den verdeckten Nachziehstapel. 4 Karten werden davon offen zum Nachziehen ausgelegt ❺.
- Die *Kundschafterkarten* und die „-1 Chips“ ❻ werden offen neben den Spielplan gelegt.
- Die *Siegpunkteanzeiger* werden unter das erste Feld der Siegpunktleiste gestellt ❼, die restlichen Holzfiguren werden griffbereit neben den Spielplan gelegt (für die Wertung).
- Der ***Zeitanzeiger*** zeigt auf die Uhr auf der Zeitleiste ❽ (direkt vor dem Datum „14.10.“).
- **Napoléon** ist Startspieler.

Der Spielablauf - Einsteigerspiel

In jedem Spielzug führt der aktive Spieler **5 Aktionen in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit** aus[2]. D.h. er kann auch eine Aktion von den 7 zur Auswahl stehenden Aktionen fünfmal hintereinander ausführen (z.B. 5 *Aktionskarten* nachziehen) oder eine Aktion zweimal und eine andere dreimal (z.B. zwei *Armeekarten* auslegen und dreimal eine *Bewegungskarte* spielen).

1. Eine *Armeekarte* auslegen (und *Truppenmarker* legen)
2. Eine *Geländekarte* spielen (ggf. *Armee* platzieren)
3. Eine *Bewegungskarte* spielen
4. Eine *Kundschafterkarte* spielen
5. Einen *Joker* spielen
6. Eine *Zeitkarte* spielen
7. Eine *Aktionskarte* ziehen

➔ Hat der aktive Spieler alle seine 5 Aktionen ausgeführt, ist der zweite Spieler ist an der Reihe.

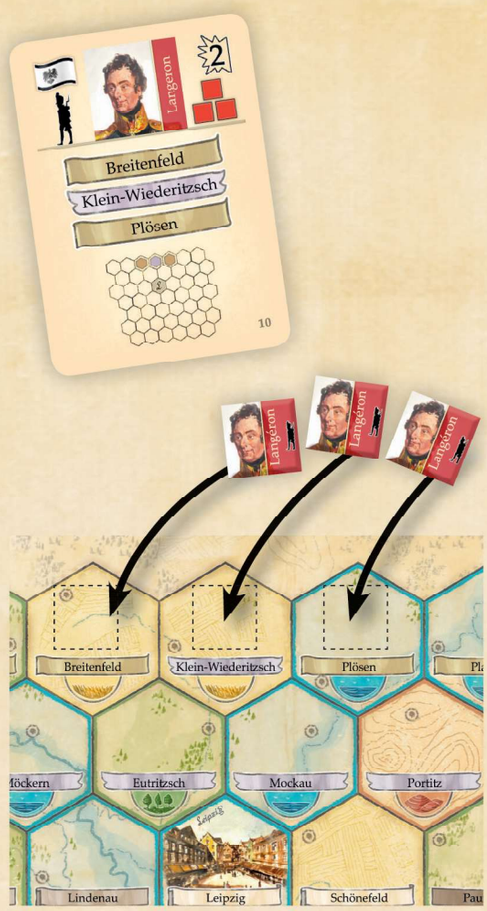
1. Eine Armeekarte auslegen

- Der Spieler wählt aus seinen *Armeekarten* eine aus und platziert auf dem Spielplan auf jede Ortschaft, die auf der *Armeekarte* steht, einen *Truppenmarker* des entsprechenden Generals, unabhängig davon ob bereits ein oder mehrere *Truppenmarker* anderer Generäle auf diesen Feldern liegen.
- Liegt auf einem Feld bereits eine *Armee*, wird auf dieses Feld **kein** *Truppenmarker* gelegt.
- **Bedingung für das Spielen** der *Armeekarte:*
  1. Alle auf der *Armeekarte* aufgelisteten Ortschaften müssen mit **einem** *Truppenmarker* belegt werden.
  2. Außerdem muss der ***Zeitanzeiger*** bereits das Datum **überschritten** haben, das auf der Karte angegeben ist.
  3. Gibt es nicht genügend *Truppenmarker* (z.B. von Napoléon gibt es nur 2 *Truppenmarker*, auf der Karte stehen aber 4 Ortschaften), muss für jeden **fehlenden** *Truppenmarker* eine *Kundschafterkarte* gespielt werden[3]. Die mit Marker zu belegenden Ortschaften kann der Spieler dann aus den angebotenen frei auswählen (Hinweis: Ist von den z.B. vier genannten Ortschaften ein Feld bereits durch eine *Armee* belegt, fällt dieses Feld weg und es wird dann nur eine *Kundschafterkarte* benötigt).
- Die gespielte *Armeekarte* legt der Spieler verdeckt vor sich ab (sie kann nicht mehr verwendet werden).

Beispiel: ***Schwarzenberg*** *spielt die Armeekarte Langeron.*

Er legt auf die Ortschaften Breitenfeld, Plösen und Klein-Wiederitzsch jeweils einen Truppenmarker von Langeron.

Die gespielte Armeekarte legt er vor sich ab.



2 Im ersten Spielzug müssen die Spieler zuerst eine Armeekarte gespielt haben, bevor sie Aktion 2, 3, 4 spielen können

3 Kundschafterkarten erhalten die Spieler für das Platzieren von Armeen

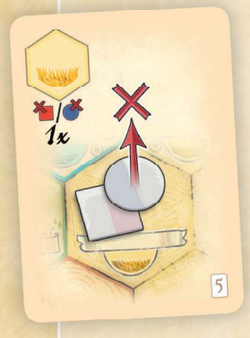
2. Eine Geländekarte spielen

Mit einer *Geländekarte* kann die Anzahl der eigenen *Truppenmarker* **auf dem Spielplan** reduziert werden.

- Der Spieler entfernt einen *Truppenmarker*, der auf der Landschaft liegt, die der gespielten *Geländekarte* entspricht.
- Es dürfen **nie alle** Marker von einer *Armee* entfernt werden. **Ein** *Truppenmarker* pro *Armee* muss auf dem Spielplan liegen bleiben.
- Liegt von einer *Armee* nur noch ein *Truppenmarker* auf dem Spielplan, wird die entsprechende *Armee* platziert (siehe hierzu **Armee platzieren, S. 10**).
- Die gespielte Karte kommt auf den Ablagestapel.

Beispiel: ***Schwarzenberg*** *spielt die Geländekarte Ebene.*

Er entfernt einen Truppenmarker, der auf einem Ebene-Feld liegt. Da zwei Truppenmarker auf Ebene-Feldern liegen (auf ❶ und ❷), muss er sich für einen Truppenmarker entscheiden.



3. Eine Bewegungskarte spielen

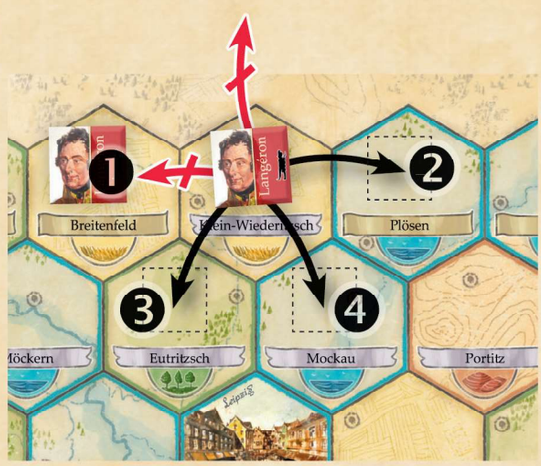
Mit **einer** *Bewegungskarte* können die Spieler **einen** ihrer *Truppenmarker* um ein Feld verschieben.

- Es ist darauf zu achten, dass nur Einheiten (Artillerie, Infanterie, Kavallerie) verschoben werden dürfen, die auf der *Bewegungskarte* abgebildet sind.
- Es dürfen nur *Truppenmarker* aber **keine** *Armeen* versetzt werden.
- **Bedingungen:**
  Truppenmarker werden immer um ein Feld versetzt. Sie dürfen **nicht** auf Felder versetzt werden, auf denen
  1. eine *Armee* liegt.
  2. bereits ein Marker von der **gleichen** *Armee* liegt. Es können jedoch *Truppenmarker* von anderen *Armeen* (eigene, gegnerische) auf diesem Feld liegen.

  Ausnahme: Durch das Spielen von **zwei** *Bewegungskarten* darf eine **eigene** *Armee* übersprungen werden.
- Für **jede** gespielte *Bewegungskarte* wird der ***Zeitanzeiger*** um **einen** Punkt weiterbewegt.
- Die gespielte Karte kommt auf den Ablagestapel.

Beispiel: ***Schwarzenberg*** *spielt die Bewegungskarte Kavallerie/Infanterie.*

Er schiebt nun einen seiner zwei Truppenmarker „Langeron" auf ein benachbartes Feld (❷, ❸, ❹). Auf ❶ geht es nicht, da dort bereits ein „Langeron"-Marker liegt. Auch ist es nicht erlaubt, den Marker vom Spielbrett zu schieben.

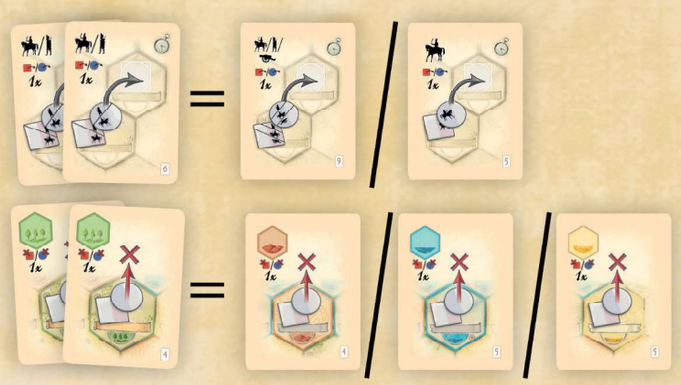


4. Kundschafterkarte spielen

- Mithilfe dieser Karten kann der Spieler die *Armeekarte* einer *Armee* auslegen, von der er nicht er nicht genügend Marker besitzt (Napoléon, Ney, Schwarzenberg, Bernadotte) (siehe **Eine Armeekarte auslegen, S.7**).
- *Kundschafterkarten* kann der Spieler auch nutzen, um eigene *Truppenmarker* vom Spielplan zu entfernen.
- Gespielte *Kundschafterkarten* werden wieder zu den anderen ausliegenden Karten gelegt.
- Für **jede** gespielte *Kundschafterkarte* wird der ***Zeitanzeiger*** um **einen** Punkt weiterbewegt.
- Eine *Kundschafterkarte* erhalten die Spieler, wenn sie eine eigene *Armee* platzieren.

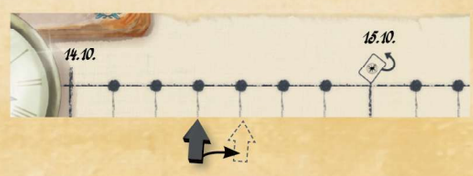
5. Einen Joker spielen

- **Zwei gleiche** *Bewegungskarten* sind ein *Joker* und können für **jede beliebige** *Bewegungskarte* eingesetzt werden (der ***Zeitanzeiger*** wird jedoch **nur um einen** Punkt weiterbewegt).
- **Zwei gleiche** *Geländekarten* sind ebenfalls ein *Joker* und können für **jede beliebige** *Geländekarte* verwendet werden.
- Die Karten kommen auf den Ablagestapel.



6. Eine Zeitkarte spielen

- Spielt ein Spieler eine *Zeitkarte,* wird der ***Zeitanzeiger*** um **einen** Punkt (Richtung 19.10.) weiterbewegt.
- Die gespielte Karte kommt aus dem Spiel.



7. Eine Aktionskarte ziehen

- Der Spieler nimmt sich vom offenen oder verdeckten Nachziehstapel **eine** neue *Aktionskarte.*
- Die offen ausliegenden *Aktionskarten* zum Nachziehen werden **am Ende eines Spielzugs** eines Spielers **aufgefüllt.**
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt der Spieler die *Aktionskarten* vom Ablagestapel (verdeckt) und verwendet diese Karten als neuen Nachziehstapel.
- Die Spieler haben die Möglichkeit, bis zu fünfmal die Aktion „*Aktionskarte* ziehen" in einem Zug auszuführen, allerdings dürfen sie **nicht mehr als 8 Karten** (*Aktionskarten* und *Kundschafterkarten*) am Ende ihres Spielzugs auf der Hand halten. Ggf. müssen überzählige Karten auf den Ablagestapel gelegt werden.

Weitere Regeln

- Auf jedem Feld darf jeweils **nur eine** *Armee* liegen.
- Die Truppenmarker der Generäle Napoléon und Schwarzenberg können **jede Einheit** (Infanterie, Artillerie, Kavallerie) annehmen. Die Spieler müssen sich, wenn diese *Armeen* platziert werden, für eine Einheit entscheiden.

Weitere Infos zu den Aktionen

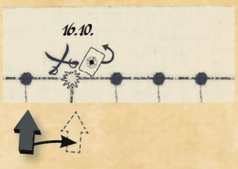
Armeen platzieren

- Liegt von einer *Armee* **nur noch ein** Marker auf dem Spielbrett, wird der *Truppenmarker* durch die entsprechende *Armee* ersetzt. Alle Marker, die auf diesem Feld liegen, werden von dem Feld entfernt.
- Der aktive Spieler muss nun prüfen, ob durch das Entfernen von Marker von einer anderen *Armee* nur noch ein Marker auf dem Spielfeld liegt. Ist das der Fall, muss auch dieser Marker durch die entsprechende *Armee* ersetzt werden, usw.
- Es kann vorkommen, dass dadurch auch eine *Armee* des Mitspielers platziert werden muss.
- Alle entfernten Marker werden umgedreht und neben den Spielplan abgelegt.
- Für **jede eigene** platzierte *Armee* erhält der Spieler **einen** Siegpunkt. Die Punkte werden auf der Siegpunktleiste abgezählt (auf dem Spielplan).
- Für **jede eigene** platzierte *Armee* erhält der Spieler **eine** *Kundschafterkarte*, die er auf die Hand nimmt.
- Sind alle *Kundschafterkarten* im Besitz der Spieler, kann keine *Kundschafterkarte* mehr aufgenommen werden.
- Wurde eine *Armee* des Mitspielers platziert, erhält **kein** Spieler eine *Kundschafterkarte* oder einen Siegpunkt.
- Für jede platzierte **eigene** *Armee* wird der ***Zeitanzeiger*** um **einen** Punkt weiterbewegt.
- Für eine platzierte *Armee* des Mitspielers wird der ***Zeitanzeiger*** **nicht** bewegt.

Zeitleiste und Wertung

- Für **jede** gespielte *Bewegungs-* und *Zeitkarte* sowie *Kundschafterkarte* oder für **jede eigene** platzierte *Armee* wird der ***Zeitanzeiger*** auf der Zeitleiste **um einen Punkt** vorwärtsbewegt. Das "Kampf-Datum" (16.10. und 18.10.) ist auch ein Punkt.
- Jedes Mal, wenn der ***Zeitanzeiger*** ein Datum (15.10., 16.10., 17.10., 18.10., 19.10.) überschreitet, muss Napoléon eine *Auftragskarte* aufdecken und mit seiner Holzfigur (weißer/blauer *Soldat*) das Feld markieren. (Hinweis: Beim Überschreiten vom 14.10. wird **keine** Karte aufgedeckt.)
- Am 16.10 und 18.10. findet ein Kampf zwischen den französischen *Armeen* und den *Armeen* der Alliierten statt.

Kampf (16.10. und 18.10.)



- Wenn der ***Zeitanzeiger*** am Ende eines Spielzugs das Datum 16.10. bzw. 18.10. **erreicht** oder (zum ersten Mal) **überschritten** hat, wird der Kampf durchgeführt.
- An den Kämpfen sind alle *Armeen* beteiligt, die im direkten Kontakt mit feindlichen *Armeen* stehen (d.h. die *Armeen* **stehen direkt nebeneinander**).
- Dabei bestimmt die Anzahl der gegnerischen *Armeen*, wieviele Punkte an Armeestärke der Spieler insgesamt abziehen muss (pro gegnerische *Armee* einen Punkt, unabhängig davon, an wie vielen Kanten die *Armee* Feindkontakt hat).
- Wenn eine gegnerische *Armee* zu mehreren *Armeen* gleichzeitig Kontakt hat, darf der Spieler wählen, welche seiner *Armeen* den Schaden entgegennimmt **(siehe Beispiel 4)**.
- Beträgt die Armeestärke weniger als einen Punkt, wird die *Armee* vom Spielplan entfernt und aus dem Spiel genommen. Dieses Feld ist frei und kann wieder mit anderen *Truppenmarkern* belegt werden.
- *Truppenmarker* sind beim Kampf ohne Bedeutung.
- Nach dem Kampf ist der andere Spieler am Zug.

Beispiel 1: Zwei gegnerische Armeen stehen nebeneinander und auf den angrenzenden Feldern sind keine weiteren Armeen platziert.
Beide Truppen (Poniatowski und Yorck) verlieren jeweils einen Punkt.

Beispiel 2: Eine Armee steht zwei gegnerischen Armeen gegenüber.
Die alliierte Armee (Yorck) verliert zwei Kampfpunkte. Die beiden französischen Armeen (Poniatowski und Bertrand) verlieren insgesamt einen Punkt. Der Spieler der Franzosen darf entscheiden, bei welcher der beiden Armeen er die Armeestärke um 1 reduziert.

Beispiel 3: Armeen ohne Feindkontakt nehmen nicht am Kampf teil.
Die Armee von Yorck steht nur einer Armee (Poniatowski) gegenüber. Yorck und Poniatowski verlieren jeweils einen Punkt. Die Armee von Bertrand ist nicht am Kampf beteiligt, da sie keinen Kontakt zu einer gegnerischen Armee hat.

Beispiel 4: Jede Armee greift nur einmal an. Der Angegriffene darf u.U. wählen, welche seiner Armeen Schaden erleidet.
In diesem Beispiel verlieren die Alliierten in Summe 2 Punkte (wegen 2 angrenzenden französischen Armeen): Da nur die Armee von Yorck an Bertrand grenzt, geht der durch Bertrand verursachte Schaden (1 Punkt) direkt an Yorck. Die Armee von Murat steht den Armeen von Yorck, Schwarzenberg und Friedrich gegenüber. Der Spieler der Alliierten darf deshalb wählen, welche seiner 3 Armeen den durch Murat verursachten Schaden (1 Punkt) erhält.
Die Franzosen verlieren in Summe 3 Punkte (wegen 3 angrenzenden alliierten Armeen): Der Schaden von Yorck (1 Punkt) kann entweder an Bertrand oder Murat gehen (der Spieler der Franzosen darf wählen), der Schaden von Schwarzenberg und Friedrich (insgesamt 2 Punkte) geht direkt an Murat, da nur er in Kontakt zu ihnen steht.

- Der Verlust eines Punktes an Armeestärke kann durch Umdrehen der *Armee* angezeigt werden (auf der Rückseite ist die Armeestärke um einen Punkt geringer).
- Verliert eine *Armee* mehr als einen Punkt oder die *Armee* wurde bereits einmal gedreht und die Armeestärke ist durch den Verlust der Punkte noch nicht bei 0, wird noch ein zusätzlicher *„-1 Chip"* je verlorenem Punkt auf die *Armee* gelegt. Dazu können die separaten *„-1 Chips"* verwendet werden oder die Rückseiten der *Truppenmarker* der entsprechenden *Armee* (ein Marker hat die „-1" auf der Rückseite).

Beispiel 5: *Yorck verliert zwei Punkte an Armeestärke. Die Armee wird umgedreht (minus 1 Punkt) und darauf wird ein „-1 Chip" gelegt (minus 1 Punkt).*

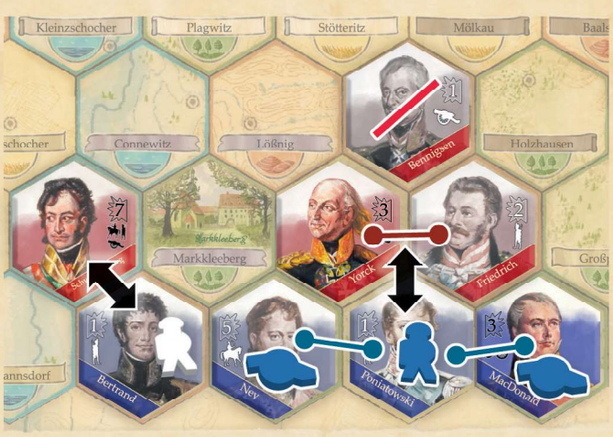
Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn der *Zeitanzeiger* auf der Zeitleiste das **Datum 19.10. überschritten und** der aktive Spieler seinen **Zug zu Ende** gespielt hat.
Es wird nun eine Wertung durchgeführt.

Wertung – Armeestärke vergleichen:

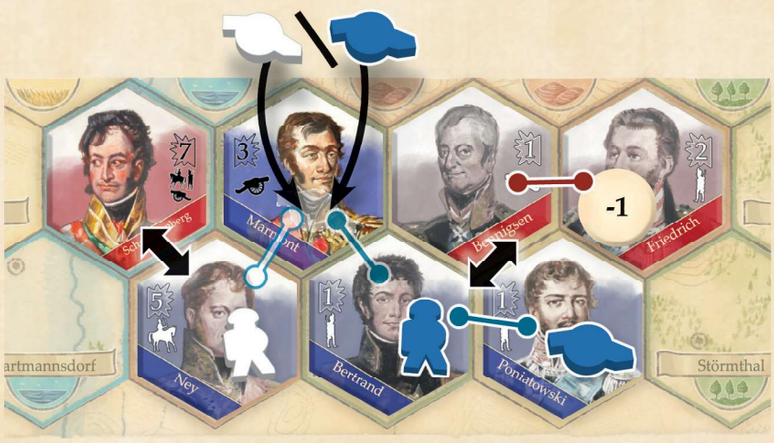
- Alle *Armeen* **Napoléons**, die auf Feldern von *Auftragskarten* liegen, sind im Laufe des Spiels mit einer Holzfigur (*Soldat*) gekennzeichnet worden. Es ist zu empfehlen, für Felder, die nah beieinander liegen, die weißen und blauen *Soldaten* zu verwenden (ggf. farbige Figuren tauschen).
- Alle *Armeen* **Napoléons**, die angrenzend dazu liegen **und** ebenfalls „Feindkontakt" haben, erhalten eine gleichfarbige *Kanone*. **Entscheidend ist jedoch, dass die gegnerische *Armee* in Kontakt mit der *Armee* auf dem Auftragsfeld steht.**
- Liegt eine französische *Armee* zwischen zwei anderen französischen *Armeen*, die auf jeweils unterschiedlichen Auftragsfeldern liegen, muss der Spieler u.U. entscheiden, welche der beiden angrenzenden *Armeen* sie unterstützt.

Beispiel 1: *Die Armee Poniatowski liegt auf dem Feld einer Auftragskarte. Auf dieses Feld wurde daher ein blauer Soldat gelegt (auf Aufragsfelder werden Soldaten gelegt). Unterstützt wird die Armee von Ney. Auf diese Armee wird eine blaue Kanone gestellt. Die Armee von MacDonald hat zwar Feindkontakt, allerdings steht diese feindliche Armee (Bennigsen) nicht in „Kontakt" mit der Armee von Poniatowski und wird daher für die Wertung nicht hinzugezogen. Poniatowski und Ney haben zusammen 6 Punkte. Die Alliierten haben 3 Punkte.*



Beispiel 2: *Die Armeen Bertrand und Poniatowski liegen auf Feldern von Auftragskarten (gekennzeichnet durch den blauen und den weißen Soldaten).*
Der Armee Bertrand steht die Armee Schwarzenberg gegenüber.
Zur Armee von Poniatowski wird die Armee von MacDonald und die Armee von Ney hinzugezählt. Da Ney keinen Kontakt zur Armee von Schwarzenberg hat, kann er nicht zur Armee von Bertrand hinzugezählt werden.
Die Armee Bennigsen hat keinen Kontakt mit einer gegnerischen Armee, die auf einem Auftragsfeld liegt und wird daher bei der Wertung nicht berücksichtigt.

- **Napoléon** zählt nun die Armeestärken seiner markierten *Armeen* zusammen und vergleicht diese Kampfwerte getrennt für jeden Auftrag mit den Kampfwerten **Schwarzenbergs**.
- **Schwarzenberg** verfährt ähnlich wie **Napoléon**. D.h. er addiert die Armeestärken seiner *Armeen*, die in Kontakt zu **Napoléons** *Armeen* auf Auftragsfeldern sind, zusammen.
- Ist pro Auftrag der Kampfwert der französischen *Armee* **gleich oder größer** als der Kampfwert der alliierten *Armee*, gilt der Auftrag als erfüllt.



Beispiel 3: *In diesem Beispiel kann* ***Napoléon*** *die Armee von Marmont entweder zu Ney oder zu Bertrand hinzuzählen. Wählt er die Armee Ney, gewinnt er beide Aufträge, da er 8 Punkte gegen Schwarzenberg (7 Punkte) und 2 Punkte gegen Bennigsen (1 Punkt) und Friedrich (1 Punkt) aufbringt – auch bei Punktegleichstand gewinnt* ***Napoléon*** *die Mission.*

Siegbedingung

- **Napoléon** erhält die Siegpunkte links oben auf der erfüllten *Auftragskarte* und zählt sie auf mit der blauen *Kanone* der Siegpunktleiste ab.
- Für alle Aufträge, bei denen **Schwarzenberg** einen höheren Kampfwert hat, erhält **Schwarzenberg** die Siegpunkte rechts oben auf der *Auftragskarte* und zählt sie auf mit der roten *Kanone* der Siegpunktleiste ab. Dies gilt auch, wenn auf der Auftrags-Ortschaft keine französische *Armee* steht (z.B. weil sie bereits vorher geschlagen wurde).
- **Napoléon** gewinnt das Spiel, wenn er mehr Punkte als **Schwarzenberg** erreicht hat.

Alternative Siegbedingung

Die Spieler spielen das Spiel ein zweites Mal und nun mit vertauschen Rollen (der Spieler der Alliierten erhält nun die Franzosen und umgekehrt). Nach der zweiten Parite vergleichen sie die Punkte, die sie jeweils mit der französischen Armee erhalten haben. Mit der grauen *Kanone* werden die Siegpunkte **Napoléons** aus dem ersten Spiel angezeigt. Der Spieler, der mehr Punkte für **Napoléon** erreichen konnte, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es keinen Sieger.

Tipps

Franzosen

- **Napoléon** sollte nicht zu früh seine Generäle platzieren. Er kann sonst nicht mehr auf die Aktionen **Schwarzenbergs** reagieren. Vor allem, wenn *Armeen* besiegt und vom Spielbrett genommen werden.
- Die Auswahl der *Auftragskarten* sollte gut überlegt sein. Bei nah aneinander liegenden Ortschaften kann der Spieler kurzfristig entscheiden, welche *Armeen* sich gegenseitig unterstützen.
- Zum Gewinnen reicht es in den meisten Fällen, drei von fünf Aufträgen zu erfüllen.

Der Spielablauf - Profispiel

Haben die Spieler die Regel des Einsteigerspiels verinnerlicht, können sie das Profispiel spielen. Das Profispiel hat die gleichen Regeln, allerdings kommt noch der Geländewert hinzu:

Geländeart
Je nachdem auf welcher Geländeart (Wald, Flusslandschaft, Hügel, Ebene) sich eine *Armee* befindet, ändert sich die Armeestärke der Einheit (Kavallerie, Infanterie, Artillerie). Die Rückseite der zweiten *Infokarte* zeigt die Geländewerte.

	0	0	+1
	0	+1	-1
	-2	0	0
	+2	-1	0

Armee platzieren
Wenn eine *Armee* platziert wird, wird dazugehörige *Truppenmarker* (umgedreht auf die Punkteseite und nach passender Geländeart ausgewählt) auf die *Armee* gelegt.

Wertung
Am Ende des Spiels (19.10.) wird der Geländewert der jeweiligen *Armee* mitberücksichtigt. Somit kann sich die Armeestärke bzw. der Kampfwert unter Umständen erhöhen oder verringern.

Clicker Spiele
www.clicker-spiele.de
Schwemmstr. 3a
64572 Büttelborn (Germany)

Bei den Spieletests haben mitgewirkt: Carsten, Charlotta, Mälika, Violetta, Malina