

COMMANDS & COLORS
Napoleonics



Autor

Richard Borg

3. Auflage

SPIELREGELN



Das Schlachtfeld ist ein Ort des ständigen Chaos. Der Sieger wird derjenige sein, der dieses Chaos kontrolliert, sowohl sein eigenes als auch das des Feindes.

- Napoleon

1. EINLEITUNG

Commands & Colors: Napoleonics ist vom Design her nicht all zu komplex. Es basiert auf dem äußerst erfolgreichen *Commands & Colors*-Spielsystem, bei dem die Kommandokarten die Bewegung vorantreiben und gleichzeitig einen „Nebel des Krieges“ erzeugen. *Commands & Colors: Napoleonics* führt zahlreiche neue Spielkonzepte ein, die historische Tiefe hinzufügen und selbst dem erfahrensten *Commands & Colors*-Spieler viele neue Erfahrungen und Herausforderungen bieten.

Die Skalierung des Spiels ist variabel, so dass Spieler sowohl epische napoleonische Schlachten als auch kleinere historische Aktionen effektiv nachstellen können. In einigen Szenarien kann eine Infanterieeinheit eine gesamte Division darstellen, während in anderen eine Einheit nur ein Regiment oder ein Bataillon darstellen kann. Die napoleonischen Taktiken, die du ausführen musst, um den Sieg zu erringen, passen bemerkenswert gut zu den Vorteilen und Einschränkungen, die den verschiedenen napoleonischen Nationalarmeen der damaligen Zeit und den Besonderheiten des Schlachtfelds, auf denen sie gekämpft haben, innewohnen.

Die in der Szenarien-Broschüre gezeigten Schlachten konzentrieren sich auf die historische Konfrontation zwischen der englischen und der französischen Armee. Die stilisierten Schlachtfeldkarten betonen die wichtigen Geländemerkmale und unterstreichen den historischen Einsatz von Streitkräften im Maßstab des Spielsystems.

Herzlich willkommen und viel Spaß!

- Richard Borg

2. INHALT

5 Stanzbögen mit Plättchen, Boards und Marker (56 doppel-seitige Geländeplättchen, 2 Infanterie-Karree-Boards, Karree-Marker und Siegesfahne-Plättchen).

70 Kommandokarten

8 Kampfwürfel

6 Bögen Aufkleber für Blöcke und Würfel

6 Spielhilfen (1 französische sowie, 1 britisch/portugiesische *National Unit Reference Card*, 2 *Terrain Tile Effects Charts*, und 2 *List of Section und Tactics Cards*).

1 Regelhandbuch

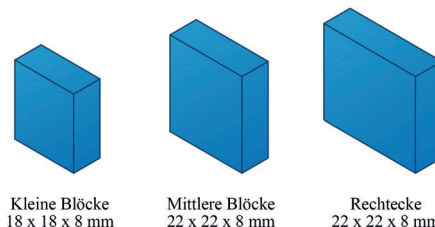
1 Szenarien-Broschüre mit 15 Schlachtszenarien

340 Blöcke: dunkelblaue französische Einheiten, rote britische Einheiten und braune portugiesische Einheiten, bestehend aus:

193 kleine dunkelblaue, rote und braune Blöcke für die Infanterieeinheiten (inklusive 13 Ersatzblöcke)

87 mittlere dunkelblaue, rote und braune Blöcke für die Kavallerieeinheiten (inklusive 10 Ersatzblöcke)

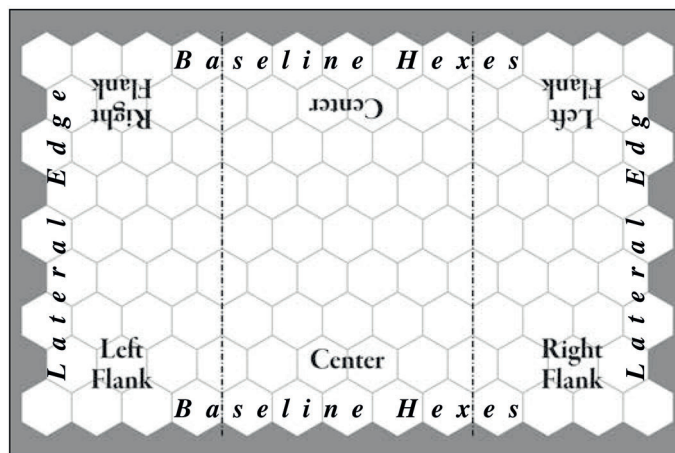
60 dunkelblaue, rote und braune Rechtecke für Anführer und Artillerieeinheiten (inklusive 10 Ersatzblöcke)



- Alle Infanterieblöcke haben eine Größe von 18x8x8mm.
- Alle Kavallerieblöcke haben eine Größe von 22x22x8mm.
- Alle Artillerieblöcke haben eine Größe von 22x28x8mm und werden so gestellt, dass die 28mm-Kante horizontal verläuft.
- Alle Anführerblöcke haben eine Größe von 22x28x8mm und werden so gestellt, dass die 28mm-Kante vertikal verläuft.

Spielbrett (Schlachtfeld)

Das Spielbrett mit dem Schlachtfeld (im Folgenden als Schlachtfeld bezeichnet) ist ein Hex-Raster mit 13 Feldern Breite und 9 Feldern Tiefe. Das Schlachtfeld ist durch zwei strichpunktierte Linien in drei Sektoren unterteilt, die jedem Spieler einen linken Flankensektor, einen zentralen Sektor und einen rechten Flankensektor geben. Wenn die strichpunktierte Linie ein Hexfeld schneidet, so ist das Hexfeld sowohl Teil des Flankensektors als auch des Zentrumsektors.



HINWEIS: Linker Flankensektor, Zentrumsektor und Rechter Flankensektor werden in diesem Regelbuch der Einfachheit halber oft nur mit Sektor oder Sektoren bezeichnet.

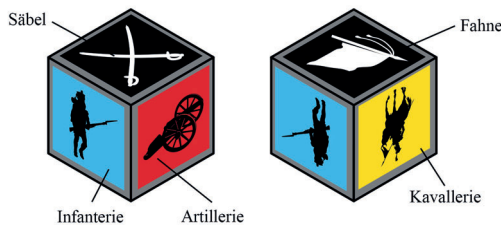
Geländeplättchen

Die Geländeplättchen stellen eine Vielzahl von Geländemerkmale dar und werden auf dem Schlachtfeld platziert, um das historische Szenario nachzustellen. Gelände-Regeln werden im Regelabschnitt „7. Gelände“ ausführlich erläutert.

Kampfwürfel

Jeder Kampfwürfel hat sechs leere, vertiefte Seiten, die für Aufkleber vorgesehen sind. Jeder Würfel sollte die folgenden Aufkleber auf seinen vertieften Flächen haben: Zwei Infanteriesymbole, ein Kavalleriesymbol, ein Artilleriesymbol, ein Fahnsymbol und ein Säbelsymbol.

- Infanterie: Schwarzes Symbol auf hellblauem Hintergrund
- Kavallerie: Schwarzes Symbol auf gelbem Hintergrund
- Artillerie: Schwarzes Symbol auf rotem Hintergrund
- Fahne: Weißes Symbol auf schwarzem Hintergrund
- Säbel: Weißes Symbol auf schwarzem Hintergrund



National Unit Reference Card

Für jede der Großmächte, die in den Napoleonischen Kriegen gekämpft haben, gibt es eine Referenzkarte *National Unit Reference Card* betitelt. Sie enthält folgende Details:

- Die Bezeichnung der Einheiten und deren Kurzbezeichnung im Szenario-Aufbau.
- Aufkleberbild für jede Einheit.
- Anzahl der Blöcke, die pro Einheit eingesetzt werden.

HINWEIS: Nicht alle Armeen der einzelnen Nationen waren gleich organisiert. Daher kann die Anzahl der Blöcke für einen bestimmten Einheitentyp variieren.

- Die mögliche Bewegung der Einheiten in Hexfeldern.
- Einheitspezifische Modifikationen der Kampfwürfel und Modifikationen durch Kommandokarten.
- Modifikationen der Moral.
- Nationale Anmerkungen.

Einheiten und Anführer

Jede Einheit besteht aus einer bestimmten Anzahl von Blöcken. Die Anzahl der Blöcke in einer Einheit kann je nach Einheitentyp und Nation variieren und ist auf der Referenzkarte *National Unit Reference Card* angegeben.

Ein General, Marschall oder Stabsoffizier eines beliebigen Ranges (im Folgenden als Anführer bezeichnet) wird durch einen rechteckigen Block dargestellt. Ein einzelner Anführer-Block wird nicht als Einheit betrachtet.

Visuelle Erkennungshilfen der Einheiten

Die folgenden Symbole von Einheitenklassen befinden sich auf den Blöcken der Einheiten. Sie unterstützen den Spieler beim Aufbau und bei der Unterscheidung der einzelnen Einheiten.



Flammendes Granaten-Symbol: Grenadier-Infanterie: Oben links oder rechts auf jedem Aufkleber für die folgenden Einheitentypen - Grenadier, Garde-Grenadier, Alte Garde



Bügelhorn-Symbol: Leichte Infanterie: Links oder rechts auf jedem Aufkleber für die folgenden Einheitentypen - Leichte Infanterie, Rifle Light Infanterie, Leichte Garde und Junge Garde



Kavalleriehelm-Symbol: Schwere Kavallerie: Links oder rechts auf jedem Aufkleber für die folgenden Einheitentypen - Schwere Kavallerie, Schwere Garde, Kürassiere



Pferdekopf-Symbol: Berittene Artillerie: Links oder rechts auf jedem Aufkleber für die Berittene Artillerie

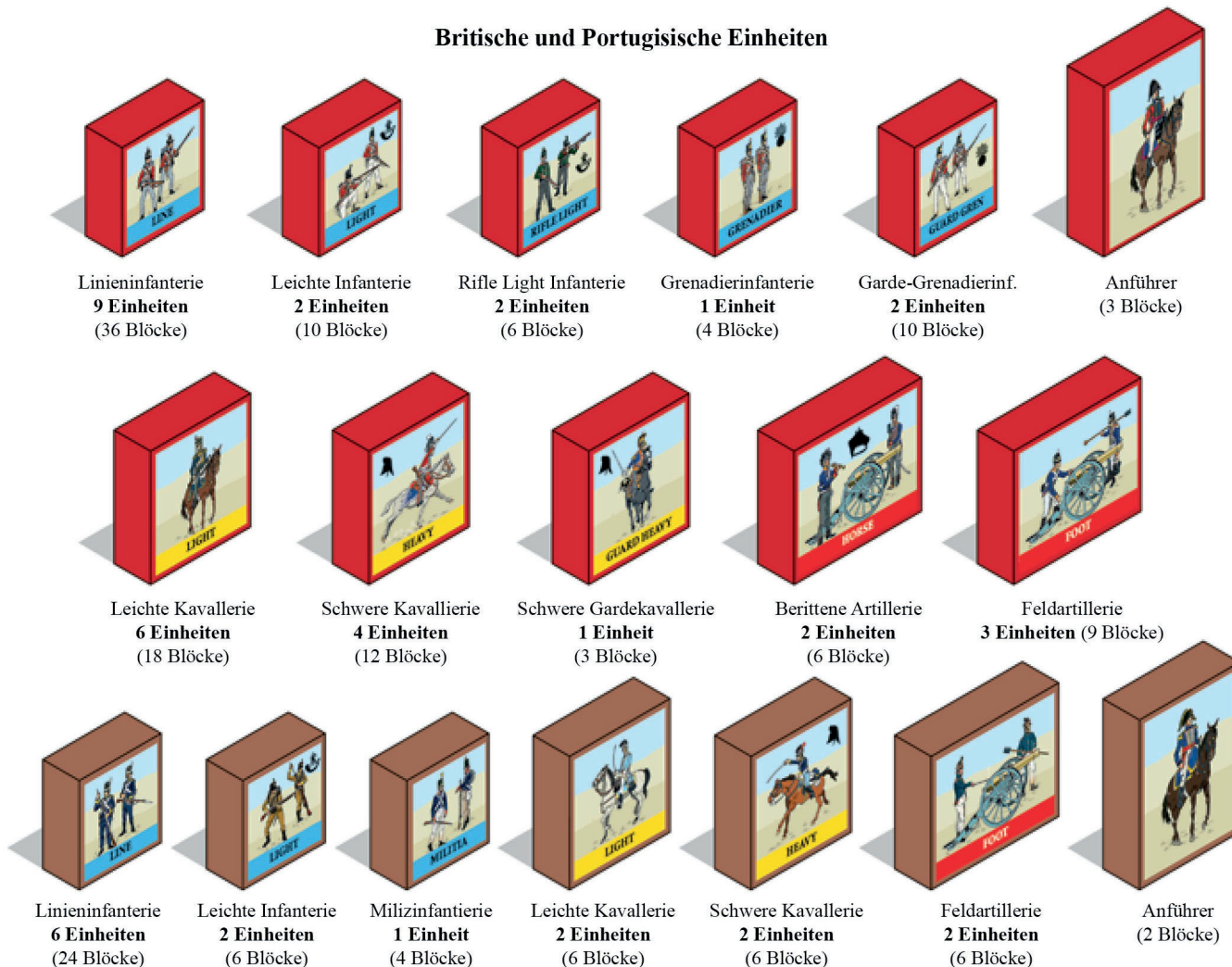
Die Einheiten der Linien- Reserve- und Milizinfanterie, sowie der Leichten Kavallerie (Leichte-, Leichte Garde-, Leichte Lanzenreiter, Milizlanzenreiter und Kosaken) und der Feldartillerie (Feld- und Gardefeldartillerie) unterscheiden sich durch das Fehlen eines identifizierenden Symbols.

Anbringen der Aufkleber: Bringe für jede Einheit die entsprechenden Aufkleber an der Vorder- und Rückseite der Blöcke an. Platziere die britischen Einheiten aufkleber auf den roten Blöcken, die portugiesischen Einheiten aufkleber auf den braunen Blöcken und die französischen Einheiten aufkleber auf den dunkelblauen Blöcken. Wir empfehlen, die Blöcke nach Farbe zu trennen und dann nach Größe zu sortieren. Beginne mit den britischen Einheiten. Suche dir 36 kleine rote Blöcke heraus. Die Aufkleber der britischen Linieninfanterie findest du auf Blatt 3 von 6. Löse die Aufkleber ab und klebe sie auf die Vorder- und Rückseite der 36 kleinen roten Blöcke. Wenn du mit den 36 Blöcken fertig bist, wechsele zur britischen leichten Infanterie. Suche dir dazu 10 kleine rote Blöcke heraus. Die Aufkleber der britischen leichten Infanterie findest du auf Blatt 4 von 6. Löse die Aufkleber ab und klebe sie auf die Vorder- und Rückseite der 10 kleinen roten Blöcke. Wenn du mit den 10 Blöcken fertig bist, wechsele zu den britischen Rifle Light Infanterieeinheiten, die 6 Blöcke benötigen. Mach in dieser Weise weiter, bis du mit allen britischen Einheiten fertig bist. Dann gehe weiter zu den braunen Blöcken der portugiesischen Einheiten und dann zu den französischen Einheiten mit den dunkelblauen Blöcken. Es wird zwar etwas dauern, aber der Aufwand lohnt sich! Ein paar zusätzliche Blöcke und Aufkleber wurden als Ersatzteile mitgeliefert.

Französische Einheiten



Britische und Portugisische Einheiten



Infanterie-Karree-Board und -Plättchen

Die zwei Infanterie-Karree-Boards und die nummerierten Karree-Marker dienen zum Verwalten von Infanterieeinheiten, die auf dem Schlachtfeld Karrees gebildet haben.



franz. Infanterie
im Karree



brit. Infanterie
im Karree

Siegesfahne-Plättchen

Mit Hilfe der 18 Siegesfahne-Plättchen lässt sich der aktuelle Spielstand während der Schlacht immer ablesen.



Französische
Siegesfahne



Britische
Siegesfahne

3. AUFBAU EINES SPIELES

1. Wählt eine Schlacht aus der Szenarien-Broschüre aus.

SPIELHINWEIS: Wenn dies dein erstes Spiel von *Commands & Colors: Napoleonic* ist, empfehlen wir dir die erste Schlacht aus der Szenarien-Broschüre aufzubauen und zu spielen – *Rolica (Französische erste Stellung) vom 17. August 1808*. Die Stellung ist so ausgelegt, dich in die Grundlagen der napoleonischen Kriegsführung einzuführen und gibt dir und deinem Gegner die Möglichkeit, mit vielen der grundlegenden Spielelemente des Spiels vertraut zu werden.

2. Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches. In jedem Szenario ist angegeben, welche Armee sich oben bzw. unten auf dem Schlachtfeld befindet. Die Spieler nehmen auf der Seite Platz, die der von ihnen befehligten Armee am nächsten ist. Jeder Spieler erhält die entsprechende Referenzkarte *National Unit Reference Card*. Jeder Spieler nimmt auch das Infanterie-Karree-Board und einen Satz Karree-Marker mit den Nummern 1-4 in seiner Farbe. Platziere das Board und die Marker in der Nähe deiner Schlachtfeldseite.

3. Platziere die Geländeplättchen, wie in der Karte des Szenarios angegeben, auf dem Schlachtfeld.

4. Sortiere die Blöcke nach ihren Farben, die französischen Truppen (dunkelblau) und die britischen / portugiesischen Truppen (rote und braune Blöcke). Wir empfehlen den Spiel-

lern, zunächst einen Block des erforderlichen Truppentyps oder Anführers auf das Schlachtfeld zu setzen, indem sie sich an der Umrandung und den Flankengrenzen (strichpunktierte Linien) des Spielbretts orientieren, um schnell die richtigen Hexfelder zu finden. Vervollständigt dann jede Infanterie-, Kavallerie- und Artillerieeinheit mit der erforderlichen Anzahl von Blöcken, wie in der Referenzkarte *National Unit Reference Card* angegeben. Hinweis: Jede Kurzbezeichnung einer Einheit auf der Karte des Szenarios steht für eine gesamte Einheit.

5. Mische den Kommandokartenstapel gründlich und verteile an jeden Spieler die Kommandokarten gemäß den Anmerkungen zur Schlacht (Battle Notes) des ausgewählten Szenarios. Halte deine Kommandokarten vor dem gegnerischen Spieler geheim. Lege den Rest des Stapels verdeckt neben das Schlachtfeld, in Reichweite beider Spieler.

6. Lege die acht Kampfwürfel und die Siegesfahnen-Plättchen in Reichweite beider Spieler.

7. Seht euch in der Szenarien-Broschüre die, für die Schlacht geltenden besonderen Regeln (Special Rules) und Siegbedingungen (Victory) nochmals durch.

8. Der Startspieler beginnt, wie in den Anmerkungen zur Schlacht (Battle Notes) in der Szenarien-Broschüre angegeben, das Spiel.

4. SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, abhängig von den Siegbedingungen des ausgewählten Szenarios, als erster die bestimmte Anzahl von Siegesfahne-Plättchen (normalerweise 5 bis 9) zu erobern.

Ein Siegesfahne-Plättchen bekommst du für jeden eliminierten gegnerischen Anführer und jede eliminierte gegnerische Einheit. Wenn der letzte Block einer Einheit oder ein Anführer beseitigt ist, erhältst du ein Siegesfahne-Plättchen. In einigen Szenarien können durch das Einnehmen bestimmter Gelände-Hexfelder oder das Erreichen anderer kampfspezifischer Ziele zusätzliche Siegesfahne-Plättchen erobert werden.

Der Sieg ist in dem Moment erreicht, wenn das letzte erforderliche Siegesfahne-Plättchen erobert wurde.

Ein Wort zu Multiplayer-Spielen: *Commands & Colors: Napoleonic* wird hier als ein Spiel für zwei Spieler (oder zwei Teams) vorgestellt, wobei jede Seite eine oder mehrere der sich bekämpfenden Nationen anführt. Während einige Komponenten so konzipiert wurden, dass sie größere Schlachten möglich machen, sprengen diese zusätzlichen Merkmale den Rahmen des Basisspiels. Unsere Erweiterung #6 – *EPIC Napoleonic* mit dem *EPIC* Kampfsystem und *La Grande Battles* (größere Schlachtfelder) bietet die Möglichkeit mehrere Spieler in einem Szenario gegeneinander antreten zu lassen.

5. SPIELZUG (SPIELABLAUF)

Die Anmerkungen zur Schlacht (Battle Notes) in der Szenarien-Broschüre geben an, welcher Spieler zuerst an der Reihe ist. Mit dem Ausspielen einer Kommandokarte und den damit verbundenen Effekten, befiehlt der aktive Spieler (Angreifer) in seinem Zug den von ihm kontrollierten Truppen, sich in Bewegung zu setzen und zu kämpfen. Der Gegner des aktiven Spielers gilt während des Spielzugs als Verteidiger. Die Spieler wechseln sich abwechselnd ab, bis einer der Spieler die erforderliche Anzahl der Siegesfahne-Plättchen erreicht, die in den Siegbedingungen des Szenarios angegeben sind.

Während deines Zuges befolge den nachstehenden Ablauf:

1. KOMMANDO-Phase: Spiele eine Sektoren- oder Taktikkarte aus.

2. BEFEHLS-Phase: Gib alle Einheiten und Anführer bekannt, denen du, im Rahmen der gerade gespielten Sektoren- oder Taktikkarte, Befehle erteilen möchtest.

3. BEWEGUNGS-Phase: Bewege nacheinander alle befehligten Einheiten und Anführer. Beachte die Bestimmungen der jeweiligen Einheiten gemäß der Referenzkarte *National Unit Reference Card* und der Geländebeschränkungen.

4. KAMPF-Phase: Alle Bewegungen müssen abgeschlossen sein, bevor ein Kampf ausgetragen wird. Kämpfe immer nur mit einer befehligten Einheit nach der anderen. Der Kampf jeder Einheit muss bis zum Abschluss geführt werden, einschließlich zusätzlicher Kampfhandlungen, bevor der Kampf einer anderen Einheit beginnt.

5. NACHZIEH-Phase: Ziehe eine neue Kommandokarte nach.

Phase 1. KOMMANDOKARTE AUSSPIELEN

Spiele zu Beginn deines Zuges eine Kommandokarte aus deiner Hand. Lege sie offen vor dich hin und lesen sie laut vor.

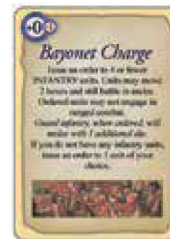
Eine Kommandokarte bestimmt normalerweise die Anzahl der Einheiten oder Anführer, die in diesem Spielzug befehligt werden, sowie die Sektoren des Schlachtfeldes, in denen sie sich befinden müssen. Hexfelder, durch die eine strichpunktierte Linie verläuft, werden immer als gleichzeitig zur entsprechenden Flanke und zum Zentrum gehörig betrachtet.

Es gibt zwei Arten von Kommandokarten. **Sektorenkarten** (linke Flanke, Zentrum und rechte Flanke) sind an ihrer ikonischen Darstellung der Sektoren des Schlachtfeldes in der unteren Hälfte der Karte erkennbar. Sie werden verwendet, um eine bestimmte Anzahl von Einheiten aus den, auf der Karte mit Pfeil(en) hervorgehobenen Sektor(en) zu bestellen. **Taktikkarten** enthalten ein Bild und eine ausführliche Beschreibung von Anzahl und Art der Einheiten, die durch das Ausspielen der Karte befehligt werden können. Wenn der Standort dieser Ein-

heiten nicht angegeben ist, kann die Taktikkarte dazu verwendet werden, Einheiten in einem beliebigen Sektor des Schlachtfeldes zu befehligen.



Sektorenkarte



Taktikkarte

Sollte sich die Situation ergeben, in der die gerade gespielte Kommandokarte keine deiner Einheiten befehligen kann, ignoriere Phase 2 bis 4 des Spielzugs und ziehe eine neue Kommandokarte vom Nachziehstapel, was deinen Spielzug beendet.

Phase 2. BEFEHLIGE DEINE EINHEITEN UND ANFÜHRER

Nachdem du eine Kommandokarte gespielt hast, gib an, welche Einheiten und Anführer du befehligen möchtest.

- Nur jene Einheiten und Anführer, denen ein Befehl erteilt wird, dürfen sich während deines Spielzugs bewegen, kämpfen oder eine besondere Aktion ausführen.
- Du darfst an jede Einheit und jeden Anführer während eines einzelnen Zuges nur einen Befehl erteilen. Ein Anführer, der sich im selben Hexfeld wie eine verbündete Einheit befindet, gilt als „an der Einheit angeschlossen“ und muss sich gemeinsam mit der Einheit bewegen, außer der Anführer bekommt den Befehl sich von der Einheit zu lösen.

HINWEIS: Es kostet nur einen Befehl, wenn sich eine Einheit mit ihrem angeschlossenen Anführer, gemeinsam bewegen und/oder kämpfen.

- Wenn eine der Taktikkarten *Leadership* oder *La Grande Manoeuvre* gespielt wird oder die Taktikkarte *Élan* gespielt wird und eine Fahne gewürfelt wurde, kann ein Anführer im selben Hexfeld mit einer Einheit aufgefordert werden, sich von der Einheit zu lösen und sich selbst zu bewegen. Es kostet einen Befehl, für einen angeschlossenen Anführer sich von seiner Einheit zu lösen und separat bewegt zu werden. Siehe Regelabschnitt „Bewegung von Anführern“ (Seite 8).

Die Kommandokarten mit einem Zweispitzsymbol (Napoleonshut), erinnern die Spieler daran, dass mit dem Ausspielen dieser Karten Anführer befehligt werden können, sich von ihrer Einheit loszulösen und sich separat zu bewegen.

- Mit den Sektorenkarten *Assault* kannst du eine Anzahl von Einheiten befehligen, die dem „Command“ entspricht. Mit den Taktikkarten *Élan* und *Rally* kannst du Würfel gleich dem „Command“ werfen. Eines Spielers „Command“ entspricht der Anzahl der Kommandokarten in seiner Hand, einschließlich der gerade gespielten Kommandokarte.

Beachte, dass jede Einheit in Karreeformation das „Command“ des Spielers um eins verringert, da eine Karte zufällig von der Hand des Spielers gezogen wird und auf das Infanterie-Karree-Board gelegt wird. Jede Einheit in Karree, die aus der Karreeformation kommt oder eliminiert wird, erhöht das „Command“ um eins, da diese Karte wieder auf die Hand des Spielers zurückkommt.

- Einheiten oder Anführer auf einem Hexfeld durch das eine strichpunktierte Linie läuft, können über beide Sektoren befehligt werden.
- Wenn Sie mit einer Sektorenkarte in einem bestimmten Sektor des Schlachtfeldes mehr Befehle erteilen können, als Sie derzeit über Einheiten oder Anführer in diesem Sektor verfügen, gehen diese zusätzlichen Befehle verloren.
- Wenn Sie mit einer Taktikarte mehr Befehle erteilen können, als Sie derzeit Einheiten besitzen, gehen diese zusätzlichen Befehle verloren.

Anatomie von Einheiten und Anführern

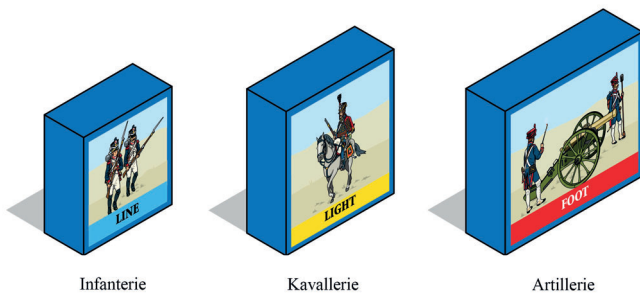
Blöcke, die auf einem Hexfeld gruppiert sind, bilden zusammen eine Einheit. Die Bilder und der Text auf den Blöcken geben Aufschluss über den Truppentyp einer Einheit. Das macht es im Spiel für beide Seiten einfacher, die im Einsatz befindlichen Einheiten rasch zu erkennen.

Die Aufkleber auf den Infanterieblöcken zeigen immer zwei Infanteristen und haben unten einen hellblauen Streifen.

Die Aufkleber auf den Kavallerieblöcken zeigen immer einen reitenden Soldaten und haben unten einen gelben Streifen.

Die Aufkleber auf den Artillerieblöcken zeigen immer eine Kanone mit zwei Kanonieren und haben unten einen roten Streifen.

Die Aufkleber auf den Anführerblöcken zeigen immer einen berittenen General und haben unten keinen Streifen.



In *Commands & Colors: Napoleonics* gibt es vier Arten von Einheiten, die in etwa den unterschiedlichen militärischen Trainings- und Kampferfahrungen entsprechen.

- Die regulären, stehenden Einheiten (Linieninfanterie, leichte und schwere Kavallerie, Berittene- und Feldartillerie) – bilden das Rückgrat aller napoleonischen Armeen. Diese Formationen werden gedrillt, um vorzurücken und zu kämpfen, ohne dabei die Ordnung zu verlieren.
- Die Landwehreinheiten (Milizinfanterie) – aus dem Volk ausgeloste Rekruten. Ihre militärische Ausbildung und Ausrüstung ist eher dürftig bis gar nicht vorhanden.
- Die Eliteeinheiten (Leichte-, Rifle Light-, Grenadierinfanterie und Kürassier-Kavallerie) – in der Schlacht erfahrenen, werden diese Infanterie- und Kavallerietruppen ausgebildet, um im Angesicht des Feindes fortgeschrittene militärische Manöver durchzuführen. Diese Truppen sind normalerweise in militärischer Hinsicht gut ausgerüstet und versiert.
- Die Gardeeinheiten (Infanterie, Kavallerie, Artillerie) – aus den Reihen befördert, sind dies die Stoßtruppen einer Armee. Sie werden oft in Reserve gehalten, um den entscheidenden Gnadestoß in einer Schlacht zu liefern. Sie besitzen die besten Waffen und die mächtigsten Pferde.
- Ein Anführer ist keine Einheit und wird durch einen einzelnen Block dargestellt. Wenn ein Anführer an eine Einheit angeschlossen ist, wird diese dazu motiviert bessere Leistungen zu erbringen.

Phase 3. BEWEGE DEINE EINHEITEN UND ANFÜHRER

Die angekündigten Bewegungen werden nun, in der Reihenfolge deiner Wahl, nacheinander durchgeführt, jeweils eine befehligte Einheit oder Anführer nach dem anderen.

- Eine Einheit oder ein Anführer darf nur einmal pro Zug bewegt werden.
- Eine befehligte Einheit bzw. Anführer muss sich nicht bewegen.
- Die Bewegung einer Einheit oder eines Anführers muss abgeschlossen sein, bevor mit der Bewegung einer anderen Einheit oder eines Anführers begonnen wird.
- Zwei Einheiten dürfen niemals das gleiche Hexfeld belegen oder durch ein Hexfeld mit einer anderen verbündeten Einheit ziehen.
- Eine Einheit darf sich nicht auf oder durch ein Hexfeld bewegen, das von einer gegnerischen Einheit, einem generischen Anführer oder einer verbündeten Einheit besetzt ist.
- Eine Einheit darf sich auf ein Hexfeld bewegen, das von einem verbündeten Anführer besetzt ist, wenn sich der Anführerblock allein in Hexfeld befindet. Die Einheit muss anhalten und darf sich in diesem Zug nicht mehr weiterbewegen. Der Anführer gilt dann als an die Einheit angeschlossen.
- Befehligte Einheiten und Anführer dürfen sich von einem Sektor des Schlachtfeldes in einen anderen bewegen.
- Eine Einheit oder ein Anführer darf nur dann über die Grundlinien oder die seitlichen Ränder des Schlachtfeldes verlassen, wenn dies in den *Battle Notes* des Szenarios ausdrücklich erlaubt ist.
- Es dürfen keine einzelnen Blöcke einer Einheit abgespalten werden; sie müssen zusammenbleiben und sich immer als Gruppe bewegen.
- Eine durch Verluste reduzierte Einheit darf nicht mit einer

anderen Einheit zusammengeschlossen werden.

- Einige Geländemerkmale beeinträchtigen die Bewegung und können eine Einheit oder einen Anführer daran hindern, sich über seine gesamte Reichweite zu bewegen oder zu kämpfen. Eine ausführliche Erläuterung dazu findest du im Regelabschnitt „Gelände“ (Seite 24).
- Eine Einheit oder ein Anführer darf sich nicht auf oder durch ein Hexfeld mit unpassierbarem Gelände bewegen.

Die Regeln für die Rückzugsbewegung unterscheiden sich geringfügig von denen der normalen Bewegung. Eine ausführliche Erläuterung dazu findest du im Regelabschnitt „Rückzug“ (Seite 15).

Bewegung von Infanterie

- Eine befehligte Linien-, Grenadier-, Alte Garde-, Garde Grenadier- oder Miliz-Infanterieeinheit darf sich 1 Hexfeld bewegen und kämpfen.
- Eine befehligte Leichte-, Junge Garde-, oder Rifle Light-Infanterieeinheit darf sich 1 Hexfeld bewegen und kämpfen oder sich 2 Hexfelder bewegen und nicht kämpfen.

Bewegung von Kavallerie

- Eine befehligte Leichte Kavallerieeinheit darf sich 1, 2 oder 3 Hexfelder bewegen und kämpfen.
- Eine befehligte Schwere-, Schwere Kürassier- oder Schwere Garde-Kavallerieeinheit darf sich 1, oder 2 Hexfelder bewegen und kämpfen.

Bewegung von Artillerie

- Eine befehligte Feld-, oder Garde Feld-Artillerieeinheit darf sich 1 Hexfeld bewegen und nicht kämpfen oder sich nicht bewegen und kämpfen.
- Eine befehligte Berittene Artillerieeinheit darf sich 1 Hexfeld bewegen und kämpfen oder sich 2 Hexfelder bewegen und nicht kämpfen.

Besondere Modifikatoren der Einheitenbewegung sind auf den Referenzkarten „National Unit Reference Card“ detailliert aufgeführt.

Bewegung von Anführern

- Ein Anführer darf nur einmal pro Zug befehligt werden sich zu bewegen.
- Ein befehligter Anführer (entweder alleine in einem Hexfeld oder befehligt, sich von der Einheit, der er gerade angeschlossen ist, zu lösen) kann sich bis zu 3 Hexfelder bewegen, muss sich aber nicht bewegen.
- Ein alleinstehender Anführer darf sich durch ein Hexfeld mit einer verbündeten Einheit bewegen, auch durch ein Hexfeld mit einer verbündeten Einheit und einem angeschlossenen Anführer oder auch durch ein Hexfeld mit einem anderen verbündeten, alleinstehenden Anführer. Jedoch darf er die Bewegung in einem Hexfeld, das einen anderen verbündeten, alleinstehenden oder angeschlossenen Anführer enthält nicht beenden.

Hinweis: Eine verbündete Einheit oder Anführer wird als alliierte Einheit oder Anführer definiert.

- Ein alleinstehender Anführer, der sich auf ein Hexfeld mit einer verbündeten Einheit bewegt, kann dort anhalten, solange der Einheit noch kein Anführer angeschlossen ist. Der Anführer gilt dann als an diese Einheit angeschlossen.
- Ein alleinstehender Anführer darf sich nicht auf oder durch ein Hexfeld bewegen, das von einer gegnerischen Einheit oder einem gegnerischen Anführer besetzt ist, es sei denn, der Anführer versucht, im Zuge eines Rückzuges durch das besetzte gegnerische Hexfeld zu fliehen.

ANGESCHLOSSENE ANFÜHRER

Ein Anführer, der sich im selben Hexfeld wie eine verbündete Einheit befindet, gilt als „an die Einheit angeschlossen“ und muss sich mit der Einheit bewegen, es sei denn, der Anführer ist befehligt sich loszulösen. **Wichtiger Hinweis:** *Es kostet nur einen Befehl für eine Einheit und ihren angeschlossenen Anführer, sich gemeinsam zu bewegen und/oder zu kämpfen.*

Wenn eine Sektorenkarte oder eine der Taktikkarten *Leadership*, *La Grande Manoeuvre* oder *Élan* gespielt wird, kann ein Anführer im selben Hexfeld mit einer Einheit aufgefordert werden, sich von der Einheit zu lösen und sich selbst zu bewegen. Es kostet nur einen Befehl, für einen angeschlossenen Anführer sich von seiner Einheit zu lösen und separat bewegt zu werden. Die Einheit, an die der Anführer angeschlossen war, wird durch den Anführerbefehl nicht befehligt, kann aber durch einen weiteren Befehl auch beordert werden.

Einer Einheit und ihrem angeschlossenen Anführer können gleichzeitig zwei Befehlen erteilt werden. Während der Bewegungsphase wählt der Spieler, den die Einheiten gehören, die Reihenfolge aus, in der er den Anführer und die Einheit bewegen will.

Mit dem Anschließen eines Anführers an eine Einheit, wird weder der gerade neu verbundenen Einheit noch einer Einheit, von der sich der Anführer gelöst hat, ein Befehl erteilt.

Ein Anführer darf sich von einer Einheit lösen, sich bewegen und an eine andere Einheit anschließen, sich aber nicht mit der gerade neu verbundenen Einheit bewegen. Die Einheit wurde möglicherweise vor dem Anschluss des Anführers befehligt und bewegt, aber sobald sich der Anführer der Einheit anschließt, darf sie sich nicht mehr bewegen.

Einem Anführer, der an eine Infanterieeinheit im Karree angeschlossen ist, kann kein Befehl zum Loslösen erteilt werden. Wenn der Einheit befehligt wird, die Karreeformation zu verlassen, kann der Anführer mit einem zusätzlichen Befehl auch angewiesen werden, sich in derselben Runde zu lösen.

SPIELHINWEIS: *Beim Abtrennen und Anschließen von Anführern ist das Timing wichtig. Sobald sich ein Anführer bewegt und an eine Einheit anschließt, darf sich die neue Einheit bei einer Befehlserteilung nicht bewegen. Aber die Einheit (mit dem neu angehängten Anführer) kann an Ort und Stelle kämpfen.*

Zum Beispiel wählt der aktive Spieler eine Kommandokarte Attack (Angriff) mit drei Einheiten im Zentrum und befiehlt während der Befehlsphase eine Grenadier-Infanterieeinheit, ihren angeschlossenen Anführer und eine schwere Kavallerieeinheit im Zentrumsektor.

Da sowohl der Grenadier-Einheit als auch dem angeschlossenen Anführer jeweils ein Befehl erteilt wurde, löst der eine Befehl den Anführer von den Grenadiern, und der andere Befehl erlaubt der Grenadier-Infanterie, sich zu bewegen und zu kämpfen. Hier die zwei möglichen Ergebnisse:

Eins: Die befehligte schwere Kavallerieeinheit bewegt sich zuerst und bewegt sich direkt neben eine feindliche Einheit. Der losgelöste Anführer bewegt sich nun zu der befehligten Kavallerieeinheit um sich ihr anzuschließen. Die befehligte schwere Kavallerieeinheit und der angeschlossene Anführer können jetzt kämpfen. Die befehligte Grenadier-Infanterie kann sich auch bewegen und kämpfen.

Zwei: Der Spieler entscheidet sich dafür, die befehligten Grenadiere vor dem losgelösten Anführer zu bewegen (es ist ebenso zulässig, den losgelösten Anführer vor der Einheit zu bewegen). Hätte der Spieler der Grenadier-Infanterie nur einen Befehl erteilt, hätte der angeschlossene Anführer sich mit ihr gemeinsam bewegen müssen und hätte sich nicht loslösen können. Als nächstes bewegt sich der alleinstehende befehligte Anführer und schließt sich der schweren Kavallerieeinheit an. Der befehligte Anführer kann sich nicht weiter bewegen, sobald er angeschossen wird, und daher kann sich auch die befehligte schwere Kavallerieeinheit nicht bewegen (obwohl sie an Ort und Stelle kämpfen kann).

Phase 4. KAMPF

Der Begriff „Kampf“ wird sowohl für den Fernkampf (Feuern) als auch für den Nahkampf verwendet. Um auf die Zieleinheit feuern zu können, muss sich diese sowohl in Reichweite der kämpfenden Einheit als auch in deren Sichtlinie befinden. Für den Nahkampf muss sich eine Einheit in einem unmittelbar benachbarten Hexfeld zur Zieleinheit befinden. Eine befehligte Einheit darf nur eine Art von Kampf ausführen, auch wenn sie zu beiden Arten in der Lage wäre.

Die befehligten Einheiten führen eine nach der anderen ihren Kampf, in der von dir gewählten Reihenfolge aus. Dabei darf von einer Einheit zur nächsten zwischen Fernkampf und Nahkampf gewechselt werden. Allerdings muss der jeweilige Kampf einer Einheit im Voraus ankündigen werden. Bevor du zur nächsten befehligten Einheit übergehst, muss das Gefecht einer Einheit, einschließlich aller verwandten zusätzlichen Kampfhandlungen, die aus diesem Kampf resultieren, vollständig abgewickelt sein.

- Eine befehligte Einheit muss nicht kämpfen, selbst wenn sie unmittelbar neben einer feindlichen Einheit steht.

- Eine Einheit darf ihre Kampfwürfel während desselben Wurfs nicht auf mehrere gegnerische Ziele aufteilen.
- Eine Einheit darf nur einmal pro Zug zum Kampf befehligt werden. In manchen Fällen kann eine Kavallerieeinheit nach einem erfolgreichen Nahkampf, als Teil zusätzlicher Kampfhandlungen, die Gelegenheit für eine Bonusattacke haben. Weitere Informationen zu diesen zusätzlichen Kampfhandlungen findest du in den Regelabschnitten „Kavallerie-Durchbruch“ (Seite 17) und „Kavallerie-Bonusattacke“ (Seite 18).
- Normalerweise ist die Basisanzahl der Kampfwürfel in einem Kampf gleich der Anzahl der Blöcke der befehligten Einheit. Daher hat die Anzahl der Verluste (verlorene Blöcke), die eine Einheit erleidet, unmittelbar Auswirkung auf die Basiszahl der Kampfwürfel, in zukünftigen Kämpfen der Einheit.
- Ein Anführer darf nicht kämpfen, wenn er sich alleine in einem Hexfeld befindet.

FERNKAMPF (FEUERN)

Nur Infanterie- und Artillerieeinheiten dürfen einen Fernkampf durchführen. Kavallerieeinheiten und Anführer dürfen keinen Fernkampf durchführen.

Will eine Einheit mit Fernkampfwaffen, eine gegnerische Einheit welche mehr als 1 Hexfeld entfernt ist bekämpfen, muss Fernkampf (Feuern) gegen die gegnerische Einheit („Zieleinheit“) befehligt werden. Im Fernkampf muss sich die Zieleinheit innerhalb der Reichweite und der Sichtlinie der feuernden Einheit befinden.

- Fernkampf darf nicht gegen eine gegnerische Einheit angewendet werden, wenn sich diese in einem unmittelbar benachbarten Hexfeld befindet.
- Eine Einheit, die unmittelbar an eine gegnerische Einheit angrenzt, darf nicht auf eine andere, entferntere gegnerische Einheit feuern. Wenn sich die Einheit entscheidet zu kämpfen, muss die Einheit im Nahkampf die benachbarte gegnerische Einheit bekämpfen.
- Eine Zieleinheit darf nach einem Fernkampfangriff keinen Gegenschlag ausführen.
- Ist die Zieleinheit eine Kavallerieeinheit, darf sie sich vor einem Fernkampfangriff nicht zurückziehen und reformieren.

Ablauf des Fernkampfs (Feuern)

1. Bekanntgabe der feuernden Einheit
2. Überprüfung der Reichweite
3. Überprüfung der Sichtlinie
4. Ermitteln der Angriffsstärke
5. Berücksichtigung etwaiger Würfel der Kommandokarte
6. Berücksichtigung etwaiger Kampfwürfel durch das Gelände
7. Kampf ausführen
8. Treffer werten
9. Rückzug ausführen

1. Bekanntgabe der feuernden Einheit: Gib die befehligte Einheit bekannt, mit der du feuern willst, und die feindliche Einheit, auf die sie zielt. Jeder Fernkampfangriff wird für sich in der Reihenfolge deiner Wahl deklariert und durchgeführt. Du musst den Fernkampf einer Einheit ankündigen und vollständig abwickeln, bevor du mit dem Kampf der nächsten Einheit beginnst. Ungeachtet der Anzahl der gegnerischen Einheiten in Reichweite wird jeder Fernkampf nur von der einen ausgewählten, befehligten Einheit durchgeführt. Fernkämpfe von mehreren verbündeten Einheiten gegen eine gegnerische Einheit müssen einzeln bekanntgegeben und durchgeführt werden.

2. Überprüfung der Reichweite: Stelle sicher, dass dein Ziel innerhalb der Reichweite ist. Die Reichweite ist der Abstand zwischen der feuernden Einheit und der Zieleinheit, gemessen in Hexfeldern. Wenn du die Reichweite in Hexfeldern zählst, schließe das Hexfeld der Zieleinheit ein, nicht jedoch das Hexfeld der feuernden Einheit.

REICHWEITE DER WAFFENGATTUNGEN

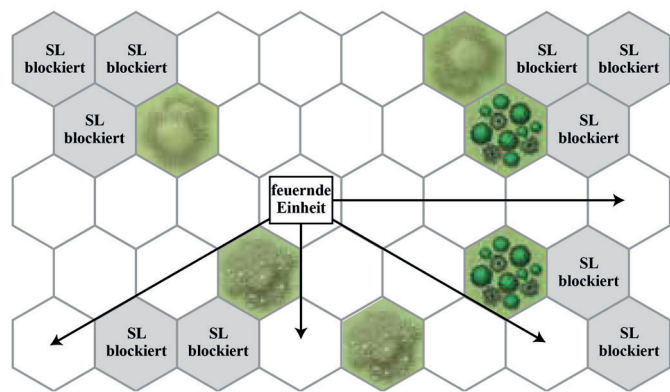
In den Napoleonischen Kriegen gibt es vier grundlegende Arten von Fernkampfeinheiten:

- Alle Infanterieeinheiten haben eine Reichweite von 2 Hexfeldern. Ausnahme: Rifle Light Infanterie.
- Die Rifle Light Infanterieeinheiten haben eine Reichweite von 3 Hexfeldern.
- Einheiten der Feldartillerie (Foot Artillery) haben eine maximale Reichweite von 5 Hexfeldern.
- Einheiten der Berittenen Artillerie (Horse Artillery) haben eine maximale Reichweite von 4 Hexfeldern.

3. Überprüfung der Sichtlinie: Stelle sicher, dass sich dein Ziel in Sichtweite befindet. Eine Einheit muss in der Lage sein, die gegnerische Einheit, auf die sie feuern möchte „zu sehen“. Dies wird als die Sichtlinie bezeichnet.

Stell dir dazu eine imaginäre Linie vor, die von der Mitte des Hexfeldes der feuernden Einheit zur Mitte des Hexfeldes der Zieleinheit gezogen wird. Diese Sichtlinie ist nur blockiert, wenn ein Hexfeld zwischen der kämpfenden Einheit und dem Zielfeld ein Hindernis enthält. Hindernisse beinhalten eine Einheit oder einen Anführer (egal ob Freund oder Feind) oder einige Geländeeigenschaften und die Seitenkante des Hexfelds. Das Gelände im Hexfeld der Zieleinheit blockiert die Sichtlinie nicht. Wenn die imaginäre Linie entlang der Kante eines oder mehrerer Hexfelder verläuft, die Hindernisse enthalten, wird die Sichtlinie nicht blockiert, es sei denn, die Hindernisse befinden sich auf beiden Seiten der Linie.

BEISPIEL: Die nachfolgende Abbildung zeigt vier von mehreren möglichen Feldern, die von der feuernden Einheit angegriffen werden können. Alle Felder, in denen die Sichtlinie blockiert ist, sind grau gekennzeichnet.



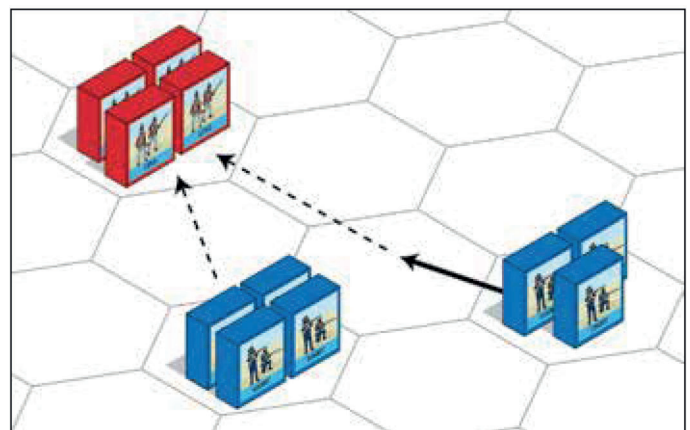
4. Ermitteln der Angriffsstärke:

Infanterie – Eine befehligte Infanterieeinheit darf auf eine in jede Richtung bis zu zwei Hexfelder (drei Hexfelder bei Rifle Light Infanterieeinheiten) entfernte gegnerische Einheit feuern, vorausgesetzt sie befindet sich in Sichtweite der feuernden Einheit. Sofern sich die Infanterieeinheit nicht bewegt, entspricht die Basiszahl der Kampfwürfel, die im Fernkampf geworfen werden, der Anzahl der Blöcke der angreifenden Infanterieeinheit. Wenn eine Infanterieeinheit ein Feld bewegt wurde, ist die Basiszahl der zu werfenden Kampfwürfel gleich der Hälfte der Anzahl der Blöcke in der Einheit, welche für die französische und die britische Armee aufgerundet wird und für die portugiesische Armee abgerundet wird.

Ob die Infanterie von anderen Armeen beim Bewegen auf- oder abgerundet wird, ist der jeweiligen National Unit Reference Card zu entnehmen.

- Eine leichte, Junge Garde-Einheit und leichte Infanterieeinheit, die zwei Felder bewegt wird, darf sich nicht in den Fernkampf begeben.
- Eine leichte Infanterie-, Grenadier- oder Gardeinfanterieeinheit erhält im Fernkampf einen zusätzlichen Kampfwürfel.

Modifikatoren für Infanterie im Fernkampf sind der jeweiligen National Unit Reference Card zu entnehmen.

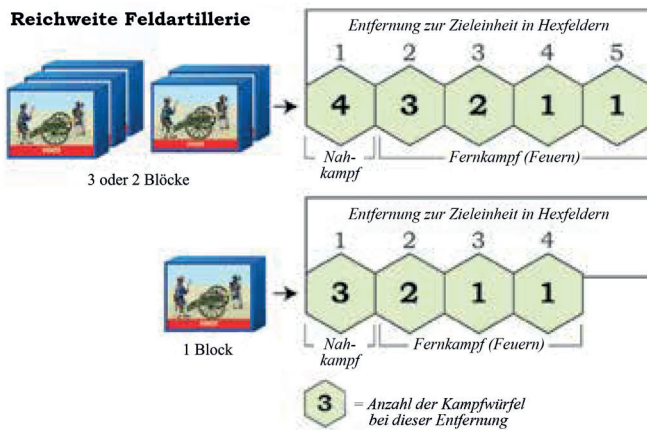


BEISPIELE: Die linke französische leichte Infanterieeinheit (mit 4 Blöcken) bewegt sich nicht und greift die britische Li-

nieninfanterieeinheit im Fernkampf an. Die französische Infanterieeinheit wirft mit 5 Würfel (einen für jeden Block plus einen Bonuswürfel als leichte Einheit). Die rechte französische leichte Infanterieeinheit (mit 3 Blöcken) bewegt sich um ein Hexfeld und greift die gleiche Einheit im Fernkampf an. Diese französische Infanterieeinheit wirft mit 3 Würfel (bei Bewegung ist die Basiszahl der zu werfenden Kampfwürfel gleich der Hälfte der drei Blöcke – Eineinhalb aufgerundet auf zwei plus eins, da es sich um eine französische leichte Einheit handelt).

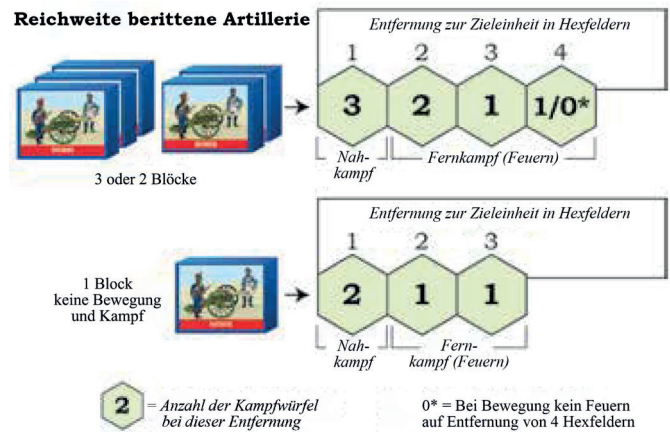
Feldartillerie – Eine befehligte Feldartillerie-Einheit, die sich nicht bewegt, kann eine, in jede Richtung 5 oder weniger Hexfelder entfernte gegnerische Einheit unter Beschuss nehmen, sofern sie sich diese in der Sichtlinie befindet. Die Anzahl der zu würfelnden Kampfwürfel wird durch die Anzahl der verbleibenden Blöcke in der Artillerieeinheit und die Entfernung zum Ziel bestimmt (siehe Tabelle unten).

- Eine befehligte Feldartillerie-Einheit, die sich bewegt, darf nicht kämpfen.



Berittene Artillerie – Eine befehligte berittene Artillerieeinheit, die sich nicht bewegt, darf eine, in jede Richtung, 4 oder weniger Hexfelder entfernte gegnerische Einheit unter Beschuss nehmen, sofern sich diese in der Sichtlinie befindet. Die Anzahl der zu würfelnden Kampfwürfel wird durch die Anzahl der verbleibenden Blöcke in der Artillerieeinheit und die Entfernung zum Ziel bestimmt.

- Eine befehligte berittene Artillerieeinheit, die sich ein Hexfeld bewegt, darf zwar kämpfen, aber nicht mit einer Reichweite von 4 Hexfeldern.
- Eine berittene Artillerieeinheit, die sich 2 oder mehr Hexfelder bewegt, darf nicht kämpfen.
- Eine berittene Artillerieeinheit, die nur mehr aus einem Block besteht, darf sich nicht bewegen und gleichzeitig kämpfen.



5. Berücksichtigung etwaiger Würfel der Kommandokarte: Manche Kommandokarten erhöhen die Anzahl der Kampfwürfel, die eine Einheit im Fernkampf werfen darf.

6. Berücksichtigung etwaiger Kampfwürfel durch das Gelände (sofern vorhanden): Das Gelände, auf dem die Zieleinheit steht, und in manchen Fällen das Gelände auf dem die angreifende Einheit steht, kann die Anzahl der im Fernkampf zu würfelnden Kampfwürfel reduzieren. Verringere die Anzahl der zu würfelnden Kampfwürfel dementsprechend. Für Kampfwürfel-Anpassungen siehe Regelabschnitt „Gelände“ (Seite 24).

7. Kampf ausführen: Würfel mit der entsprechenden Anzahl an Kampfwürfel gegen die Zieleinheit. Die Treffer werden vor den Rückzügen gewertet.

8. Treffer werten: Im Fernkampf erzielt der Angreifer für jedes gewürfelte Truppensymbol, welches der Type der Zieleinheit entspricht 1 Treffer. Andere Symbole entsprechen einem Fehlschuss.

WÜFELERGEBNISSE IM FERNKAMPF



Erzielt 1 Treffer bei einer Infanterieeinheit



Erzielt 1 Treffer bei einer Kavallerieeinheit



Erzielt 1 Treffer bei einer Artillerieeinheit



Erzielt im Fernkampf keinen Treffer



Eine Fahne erzielt keinen Treffer, kann aber eventuell einen Rückzug der Zieleinheit bewirken

Für jeden erzielten Treffer wird 1 Block der Zieleinheit entfernt. Wenn der letzte Block einer gegnerischen Einheit entfernt wird, erhältst du dafür einen Siegesfahne-Plättchen. Werden mehr Treffer erzielt, als Blöcke in der gegnerischen Einheit vorhanden sind, so haben diese zusätzlichen Treffer keine Wirkung.

Treffer an einem Anführer: Wenn eine gegnerische Einheit mit einem angeschlossenen Anführer einen Treffer erhält, muss für den Anführer ein Verlust-Check durchgeführt werden. Ein Anführer, der nicht an eine Einheit angeschlossen ist (alleine in einem Hexfeld), darf nicht im Fernkampf angegriffen werden (nur Säbel erzielen Treffer bei Anführern, und im Fernkampf haben Säbel keine Auswirkung). Siehe Regelabschnitt „Anführer-Verlust-Check“ (Seite 14).

ANMERKUNG: Wenngleich zu jener Zeit viele Anführer an der Spitze ihrer Einheiten, die sie im Kampf anführten fielen, galt es als unritterlich, auf einzelne Führer zu feuern.

9. Rückzug ausführen: Ein gewürfeltes Fahnsymbol erzielt keinen Treffer, aber kann bewirken, dass sich eine Einheit zurückzieht. Siehe Regelabschnitt „Rückzug“ (Seite 15). Kann sich eine Einheit aus irgendeinem Grund nicht zurückziehen, bedeutet das einen Verlust von Blöcken, was auch einen Verlust-Check bei einem etwaig angeschlossenen Anführer zur Folge hat.

NAHKAMPF

Alle Einheiten dürfen sich am Nahkampf beteiligen. Lediglich alleinstehende Anführer können keinen Nahkampf ausführen. Greift eine Einheit, eine unmittelbar benachbarte gegnerische Einheit an, so erfolgt der Angriff ausschließlich im Nahkampf. Ziele im Nahkampf befinden sich immer innerhalb der Reichweite und in der Sichtweite ihres Angreifers.

Eine Einheit, die unmittelbar an eine gegnerische Einheit angrenzt, darf keinen Fernkampf (Feuern) gegen die benachbarte feindliche Einheit vornehmen oder eine andere feindliche Einheit innerhalb ihrer Feuerreichweite angreifen. Entscheidet sich eine Einheit zu kämpfen, muss sie immer eine unmittelbar benachbarte gegnerische Einheit im Nahkampf bekämpfen.

Ablauf des Nahkampfs

1. Ankündigung des Nahkampfangriffs
2. Rückzug und Neuformierung von verteidigender Kavallerie
3. Karree-Formation von verteidigender Infanterie
4. Ermitteln der Angriffsstärke
5. Berücksichtigung etwaiger Würfel der Kommandokarte
6. Reduktion der Kampfwürfel um etwaige Geländeauswirkungen
7. Kampf abwickeln
8. Treffer werten
9. Rückzug ausführen
10. Zusätzliche Kampfhandlungen (Infanterie-Vormarsch, Kavallerie-Durchbruch, Kavallerie-Bonusattacke)
11. Gegenangriff (Gegenangriff der verteidigenden Einheit, Treffer werten und Rückzug ausführen)

1. Ankündigung des Nahkampfangriffs: Gib die befehligte Einheit, mit der du kämpfen willst, und die feindliche Einheit, auf die sie zielt bekannt. Um im Nahkampf zu kämpfen, muss die Einheit sich unmittelbar neben der Zieleinheit befinden. Jeder Nahkampf wird in der Reihenfolge deiner Wahl jeweils für eine befehligte Einheit angekündigt und ausgeführt. Du musst den Nahkampf einer Einheit mit all seinen zusätzlichen Kampfhandlungen (Vormarsch, Kavallerie-Durchbruch oder Bonusattacke) vollständig ankündigen und abwickeln, bevor du mit dem Kampf der nächsten Einheit beginnst.

Besitzt der Verteidiger eine Taktikkarte *First Strike*, muss er diese ausspielen, sobald der Nahkampf angekündigt wird, und noch bevor die Kampfwürfel des Angreifers geworfen werden.

Der Nahkampf von mehreren verbündeten Einheiten gegen eine gegnerische Einheit muss einzeln ausgeführt und abgewickelt werden. (Ausnahme: Kampf im Kombinierten Waffenverband - siehe Seite 22).

2. Rückzug und Neuformierung von verteidigender Kavallerie: Wenn eine Kavallerieeinheit im Nahkampf von einer feindlichen Infanterieeinheit angegriffen wird, kann sie sich, anstatt im Nahkampf zu bleiben und zu kämpfen, dazu entscheiden, sich zurückzuziehen und neu zu formieren. Siehe Regelabschnitt „Rückzug und Neuformierung von Kavallerie“ (Seite 19).

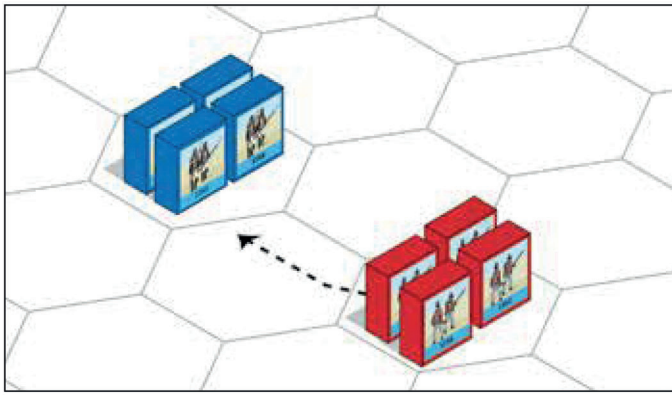
3. Karree-Formation von verteidigender Infanterie: Die Karree-Formation ist eine Verteidigungsformation, die von Infanterieeinheiten eingenommen wird, um einem feindlichen Kavallerieangriff entgegenzuwirken. Wenn eine Kavallerieeinheit im Nahkampf eine Infanterieeinheit angreift, darf die Infanterieeinheit, während des Zuges des Gegners entscheiden, ob sie ein Karree bildet oder nicht. Siehe Regelabschnitt „Infanterie-Karree“ (Seite 20).

4. Ermitteln der Angriffsstärke:

Infanterie – Eine befehligte Infanterieeinheit kann auf ihrer Position stehenbleiben oder sich ein Hexfeld bewegen und eine gegnerische Einheit in einem unmittelbar benachbarten Hexfeld im Nahkampf angreifen. Im Nahkampf entspricht die Grundzahl der zu würfelnden Kampfwürfel der Anzahl der Blöcke in der Einheit, auch wenn sich die Infanterieeinheit vor dem Nahkampf bewegt hat.

- Eine Leichte-, Junge Garde- oder Rifle Light-Infanterieeinheit welche sich zwei Hexfelder bewegt hat, darf nicht im Nahkampf angreifen.
- Eine französische Alte Garde Einheit erhält bei einem Angriff im Nahkampf zwei zusätzliche Kampfwürfel. Jede andere Gardeinfanterieeinheit und jede Grenadiereinheit greift im Nahkampf mit 1 zusätzlichen Kampfwürfel an.
- Eine Rifle Light- oder Miliz-Infanterieeinheit erzielt keinen Treffer bei einem Nahkampfangriff, wenn ein Säbel gewürfelt wird.

Modifikatoren für Infanterie im Nahkampf sind der jeweiligen National Unit Reference Card zu entnehmen.



BEISPIEL: Die britische Linieninfanterieeinheit mit 4 Blöcken rückt um ein Hexfeld vor und greift die französische Linieninfanterieeinheit im Nahkampf an. Die britische Infanterieeinheit wirft mit 4 Würfel.

Kavallerie – Eine leichte Kavallerieeinheit kann in ihrer Position stehen bleiben oder bis zu drei Hexfelder ziehen und eine unmittelbar benachbarte gegnerische Einheit im Nahkampf angreifen. Eine schwere Kavallerieeinheit kann in ihrer Position stehen bleiben oder sich bis zu zwei Hexfelder bewegen und eine unmittelbar benachbarte gegnerische Einheit im Nahkampf angreifen. Die Basisanzahl von Kampfwürfeln, mit denen in einem Kavallerie-Nahkampf geworfen wird, entspricht der Anzahl von Blöcken, die in der angreifenden Kavallerieeinheit vorhanden sind.

- Eine Schwere-, Schwere Kürassier- oder Schwere Garde-Kavallerieeinheit erhält im Nahkampf einen Kampfwürfel zusätzlich.

Modifikatoren für Kavallerie im Nahkampf sind der jeweiligen National Unit Reference Card zu entnehmen.

Feldartillerie – Eine befehligte Feldartillerieeinheit, die sich nicht bewegt, kann einen Gegner in einem unmittelbar angrenzenden Feld im Nahkampf angreifen. Eine befehligte Feldartillerieeinheit, die sich bewegt, darf im selben Zug nicht im Nahkampf stehen.

- Besteht eine befehligte Feldartillerieeinheit aus zwei oder drei Blöcken, wirft sie im Nahkampf mit 4 Kampfwürfeln.
- Eine Feldartillerieeinheit, die nur noch aus einem Block besteht, wirft im Nahkampf mit 3 Kampfwürfeln.
- Eine Garde-Feldartillerieeinheit erhält, unabhängig von der Anzahl an Blöcken, im Nahkampf 1 zusätzlichen Kampfwürfel.

Berittene Artillerie – Eine befehligte Berittene Artillerieeinheit kann eine unmittelbar benachbarte Einheit im Nahkampf angreifen.

- Eine aus zwei oder drei Blöcken bestehende Berittene Artillerieeinheit, die sich nicht oder nur um ein Hexfeld bewegt hat, wirft im Nahkampf mit 3 Kampfwürfeln.
- Eine aus zwei oder drei Blöcken bestehende Berittene Artillerieeinheit, die sich um 2 Hexfelder bewegt hat, darf nicht im Nahkampf angreifen.

- Eine Berittene Artillerieeinheit, die nur noch aus einem Block besteht, und sich nicht bewegt hat, wirft im Nahkampf mit 2 Kampfwürfeln.
- Eine Berittene Artillerieeinheit, die nur noch aus einem Block besteht, darf sich nicht bewegen und dann im Nahkampf angreifen.

Modifikatoren für Feld- und Berittene Artillerie im Nahkampf sind der jeweiligen National Unit Reference Card zu entnehmen.

5. Berücksichtigung etwaiger Würfel der Kommandokarte: Manche Kommandokarten erhöhen die Anzahl der zu werfenden Kampfwürfel einer Einheit im Nahkampf. (Siehe National Unit Reference Card)

6. Reduktion der Kampfwürfel um etwaige Geländeauswirkungen: Das Terrain, auf dem sich die Zieleinheit befindet und in manchen Fällen das Gelände, auf dem sich die angreifende Einheit befindet, kann die Anzahl der im Nahkampf geworfenen Kampfwürfel reduzieren. Verringere dementsprechend die Anzahl der zu würfelnden Kampfwürfel. Für Kampfwürfel-Anpassungen siehe Regelabschnitt „Gelände“ (Seite 24).

7. Kampf abwickeln: Wirf die resultierende Anzahl an Kampfwürfel gegen die Zieleinheit. Treffer werden zuerst ausgewertet, gefolgt von Rückzügen.

8. Treffer auswerten: Im Nahkampf erzielt der Angreifer 1 Treffer für jedes gewürfelte Truppensymbol, das der Zieleinheit entspricht, und 1 Treffer für jedes gewürfelte Säbelsymbol. Ein Säbelsymbol bedeutet 1 Treffer, unabhängig vom Truppentyp der Zieleinheit. Andere gewürfelte Symbole entsprechen einem Fehlschlag.

WÜFELERGEBNISSE IM NAHKAMPF



Erzielt 1 Treffer bei einer Infanterieeinheit



Erzielt 1 Treffer bei einer Kavallerieeinheit



Erzielt 1 Treffer bei einer Artillerieeinheit



Erzielt im Nahkampf 1 Treffer bei jeder Einheit oder einem alleinstehenden Anführer. Milizeinheiten und Rifle Light Infanterie bilden dabei eine Ausnahme.

Wird von einer Miliz oder Rifle Light Infanterie im Nahkampf ein Säbel gewürfelt, erzielt sie damit keinen Treffer bei der gegnerischen Einheit. Würfelt die Miliz oder Rifle Light Infanterie jedoch den Säbel im Nahkampf gegen einen alleinstehenden Anführer, erzielt sie damit einen Treffer und schaltet damit den Anführer aus.



Eine Fahne erzielt keinen Treffer, kann aber einen Rückzug der Zieleinheit bewirken.

Für jeden erzielten Treffer wird 1 Block von der Zieleinheit entfernt. Wenn der letzte Block der gegnerischen Einheit entfernt wurde, erhältst du dafür ein Siegesfahne-Plättchen. Werden mehr Treffer erzielt, als Blöcke in der gegnerischen Einheit vorhanden sind, so haben diese zusätzlichen Treffer keine Wirkung.

Treffer an einem Anführer: Wenn eine gegnerische Einheit mit einem angeschlossenen Anführer im Nahkampf einen Treffer erhält, muss für den Anführer ein Verlust-Check durchgeführt werden. Ein Anführer, der nicht an eine Einheit angeschlossen ist (alleine in einem Hexfeld), kann im Nahkampf normal angegriffen werden (nur Säbel erzielen Treffer bei Anführern). Siehe Regelabschnitt „Anführer-Verlust-Check“.

9. Rückzug ausführen: Ein gewürfeltes Fahnsymbol erzielt keinen Treffer, kann aber bewirken, dass sich eine Einheit zurückzieht. Siehe Regelabschnitt „Rückzug“ (Seite 15). Kann sich eine Einheit aus irgendeinem Grund nicht zurückziehen, bedeutet das einen Verlust von Blöcken, was auch einen Verlust-Check bei einem etwaig angeschlossenen Anführer zur Folge hat.

10. Zusätzliche Kampfhandlungen: Siehe dazu in den Regelabschnitten „Infanterie-Vormarsch“, „Kavallerie-Durchbruch“ und „Kavallerie-Bonusattacke“ (ab Seite 17).

11. Gegenangriff: Wenn einer oder mehrere Blöcke der verteidigenden Einheit den Nahkampfangriff überlebt haben und die verteidigende Einheit sich nicht von ihrem Hexfeld zurückziehen musste, kann die verteidigende gegnerische Einheit einen Gegenangriff auf die angreifende Einheit ausführen. Die Einheit des angreifenden Spielers, die soeben den Angriff durchgeführt hat, befindet sich nun in der Position des Verteidigers.

Während eines Gegenangriffs berechnet die Einheit ihre Stärke, berücksichtigt eine etwaige Reduktion der Kampfwürfel aufgrund von Gelände, wirft die Kampfwürfel, bestimmt die Treffer und führt etwaige Rückzüge auf die gleiche Weise aus wie der Angreifer.

Nach einem Gegenangriff des Verteidigers ist der Nahkampf beendet; d.h. es kommt niemals zu einem Gegenangriff auf den Gegenangriff.

- Wenn die verteidigende Einheit zu einem Rückzug aus ihrem ursprünglichen Hexfeld gezwungen wird, darf sie keinen Gegenangriff starten, selbst dann nicht, wenn der Rückzug wieder in einem unmittelbar benachbarten Hexfeld zur angreifenden Einheit endet.
- Wenn der verteidigenden Einheit der geforderte Rückzug nicht möglich war, so darf sie einen Gegenangriff ausführen, sofern sie nach Abzug der Verluste für den nicht ausgeführten Rückzug noch einen oder mehrere Blöcke über hat.
- Eine verteidigende Einheit, die einen Gegenangriff durchführt darf keinen Vormarsch sowie keinen Kavallerie-Durchbruch durchführen und keine Bonusattacke starten.

- Gegen eine Einheit, die sich im Gegenangriff befindet, darf die Kommandokarte *First Strike* (Erstschlag) nicht gespielt werden.
- Eine verteidigende Einheit, die von mehreren Einheiten im Nahkampf attackiert wird, darf gegen jede der angreifenden Einheiten einen Gegenangriff starten, sofern sie selbst nicht eliminiert wurde oder sich im Rückzug befindet. Die einzelnen Nahkämpfe und Gegenangriffe werden einzeln nacheinander durchgeführt.

ANFÜHRER-VERLUST-CHECK

Bei deinem Anführer-Verlust-Check, würfelt immer dein Gegenspieler (Besitzer des Anführers). Wird der Anführer getroffen, entferne den Anführer-Stein vom Schlachtfeld und erhalte dafür ein Siegesfahne-Plättchen.



Angeschlossener Anführer: Wenn ein Anführer an eine Einheit angeschlossen ist und die Einheit einen oder mehrere Blöcke verliert, ohne dabei eliminiert zu werden, besteht die Möglichkeit, dass der Anführer ebenfalls getroffen wird. Führe einen Anführer-Verlust-Check mit 2 Kampfwürfeln aus. Um den Anführer zu treffen, muss mit beiden Würfeln ein Säbelsymbol geworfen werden.

Ein Anführer-Verlust-Check muss durchgeführt werden, wenn eine Einheit mit Anführer einen Block durch folgende Ereignisse verliert:

- Fernkampf
- Nahkampf
- Gescheiterter Rückzug

Pro Angriff kann immer nur ein Anführer-Verlust-Check ausgelöst werden. *Wenn zum Beispiel eine Einheit mit einem angeschlossenen Anführer angegriffen wird und die Einheit einen oder mehrere Blöcke durch dementsprechende Kampfwürfel verliert, kommt es, nachdem die Verluste der Einheit entfernt wurden, zu einem Anführer-Verlust-Check. Wird die Einheit zusätzlich gezwungen, sich zurückzuziehen, kann aber mit dem Anführer ihre Rückzugsbewegung nicht vollständig ausführen, verliert sie zwar zusätzlich Blöcke, aber ein weiterer Anführer-Verlust-Check ist nicht erforderlich, da die Rückzugsverluste vom gleichen Kampfwürfelfwurf verursacht wurden.*



Die Einheit eines angeschlossenen Anführers wird eliminiert: Wenn ein Anführer an eine Einheit angeschlossen ist, die durch den Verlust von einen oder mehreren Blöcken eliminiert wird, sodass der Anführer alleine im Hexfeld überbleibt, wird ein Anführer-Verlust-Check mit 1 Kampfwürfel durchgeführt. Um den Anführer zu treffen, muss ein Säbelsymbol gewürfelt werden. Wenn der Anführer nicht getroffen wird, muss sich der Anführer 1, 2 oder 3 Felder zurückziehen. Befindet sich der Anführer auf einem Kartenrandfeld seiner Seite, muss er sich von der Karte zurückziehen. Ein Anführer, der sich von einem Kartenrandfeld seiner Seite zurückzieht, bringt dem Gegner kein Siegesfahne-Plättchen.

Ist ein Anführer an eine Einheit angeschlossen, die zum Rückzug gezwungen wird und verliert die Einheit dabei alle Blöcke, weil sie ihre Rückzugsbewegung nicht vollständig ausführen konnte, muss sich der Anführer von dem Hexfeld zurückziehen, in dem der letzte Block der Einheit entfernt wurde.

Wenn eine Einheit ihren letzten Block verliert, weil gegnerische Einheiten die einzig möglichen Rückzugsfeldfelder besetzen, muss der Anführer die Regeln „Fluchtversuch eines Anführers“ (Seite 16) anwenden, um sich durch eine der gegnerischen Einheiten zu bewegen und ein leeres oder von eigenen bzw. verbündeten Truppen besetztes Hexfeld zu erreichen.

Wenn eine Einheit ihren letzten Block an einem Randfeld der Karte verliert, weil sie sich nicht weiter zurückziehen kann, muss sich der Anführer vom Kartenrand zurückziehen. Ein Anführer, der sich von einem Kartenrandfeld seiner Seite zurückzieht, bringt dem Gegner kein Siegesfahne-Plättchen.

Wenn eine Einheit ihren letzten Block verliert, weil ihr Rückzugsweg durch unpassierbare Geländefelder blockiert wird, wird der angeschlossene Anführer ebenfalls eliminiert, wenn er sich auch nicht auf das Hexfeld zurückziehen kann. In diesem Fall trägt die Ausschaltung des Anführers dem Gegner ein Siegesfahne-Plättchen ein.

Wenn eine Einheit eliminiert wird, haben Fahnsymbole, die gegen die eliminierte Einheit gewürfelt wurden, keine Auswirkung auf den Anführer. Jedoch muss der Anführer nach dem durchgeführten Anführer-Verlust-Check einen Rückzug über 1, 2 oder 3 Hexfeldern machen.

Wenn die Einheit eines Anführers im Nahkampf eliminiert wird und sich der Anführer vom Hexfeld zurückgezogen hat, kann die angreifende Einheit einen „Infanterie-Vormarsch“ oder einen „Kavallerie-Durchbruch“ auf das freigewordene Feld machen.

Alleinstehende Anführer: Ein Anführer, der alleine auf einem Hexfeld steht, darf nicht im Fernkampf angegriffen werden, aber er kann im Nahkampf angegriffen werden. Wenn ein Anführer alleine auf einem Hexfeld steht, wirft die angreifende gegnerische Einheit ihre normale Anzahl an Kampfwürfel für den Nahkampf. Ein oder mehrere gewürfelte Säbelsymbole erzielen einen Treffer und eliminieren den Anführer, das auch von einer Einheit, die normalerweise im Nahkampf keinen Treffer mit Säbel erzielen kann. Wenn der Anführer nicht getroffen wird, muss sich der Anführer 1, 2 oder 3 Felder zurückziehen. Fahnen, die gegen einen alleinstehenden Anführer gewürfelt werden, haben keine Auswirkungen auf ihn. Nachdem sich der Anführer vom Hexfeld zurückgezogen hat, kann die angreifende Einheit einen „Infanterie-Vormarsch“ oder einen „Kavallerie-Durchbruch“ auf das freigewordene Feld machen.

RÜCKZUG

Nachdem alle Treffer durch Kampfwürfel abgewickelt und die Blöcke dementsprechend entfernt wurden, wird der Rückzug durchgeführt. Für jede, gegen eine Einheit gewürfelte Fahne, muss sich die Einheit ein Feld in Richtung der eignen Seite des

Schlachtfelds zurückziehen. Zwei Fahnen zwingen die Einheit dazu, sich zwei Hexfelder zurückzuziehen, usw. (Ausnahme: Milizeinheiten ziehen sich um drei Felder pro Fahne zurück). Der Spieler, der die zurückziehende Einheit kontrolliert, entscheidet anhand der folgenden Regeln, auf welches Feld sich die Einheit zurückzieht:

- Eine Einheit muss sich immer in Richtung der Seite des Spielers zurückziehen, der sie kontrolliert, unabhängig davon, aus welcher Richtung der Angriff kam. Einheiten dürfen sich nicht zur Seite des Gegners oder seitwärts zurückziehen.
- Gelände, das nicht unpassierbar ist, hat keinen Einfluss auf die Rückzugsbewegung, weshalb eine sich zurückziehende Einheit in oder durch einen Wald, einen seichten Fluss usw. bewegt, ohne anzuhalten. Unpassierbares Gelände verhindert jedoch den Rückzug einer Einheit, was zu einem Blockverlust, einer möglichen Eliminierung und einem möglichen Verlust des Anführers führt.
- Eine Einheit darf sich nicht auf oder durch ein Hexfeld zurückziehen, auf dem bereits eine andere verbündete oder eine feindliche Einheit oder einen feindlichen Anführer steht.
- Ein angeschlossener Anführer muss sich gemeinsam mit seiner Einheit zurückziehen, wenn die Einheit zum Rückzug gezwungen wird.
- Anführer stoppen den Rückzug: Eine Einheit ohne Anführer kann sich auf ein Hexfeld zurückziehen, das einen alleinstehenden eigenen oder verbündeten Anführer enthält (d.h. einen Anführer allein auf einem Hexfeld). Der Anführer wird sofort an diese Einheit angeschlossen und der Rückzug der Einheit stoppt im Hexfeld des Anführers. Die zurückziehende Einheit ignoriert jede zusätzliche Rückzugsbewegung.
- Wenn sich die Einheit nicht zurückziehen kann, weil ihr Rückzugsweg besetzt ist oder sie gezwungen wird, sich über die Grenzen des Schlachtfelds zurückzuziehen, muss für jede Rückzugsbewegung, die nicht durchgeführt werden kann, ein Block aus der Einheit entfernt werden.
- Eine Milizeinheit muss sich für jede Fahne, die gegen sie gewürfelt wird, drei Hexfelder zurück auf die eigene Seite des Schlachtfelds bewegen.

Spezielle Modifikatoren einzelner Einheiten bei der Rückzugsbewegung sind auf den National Unit Reference Cards ausführlich angegeben.

Stärken der Moral

Einige Situationen erlauben es einer Einheit ein oder mehrere gegen sie gewürfelte Fahnen zu ignorieren. Das Ignorieren eines Fahnsymbols ist optional, d.h. der verteidigende Spieler kann sich auch dafür entscheiden, ein Fahnsymbol zu akzeptieren. Wenn mehr als eine Fahne gewürfelt wird, kann der verteidigende Spieler wählen, eine (oder mehrere) Fahnen zu ignorieren und eine (oder mehrere) Fahnen zu akzeptieren. Eine Einheit kann jedes Mal, wenn sie angegriffen wird wählen, Fahnsymbole zu ignorieren. Wenn mehrere Situationen gleichzeitig zutreffen, sind die Effekte kumulativ.

- Wenn der Einheit ein Anführer angeschlossen ist, darf sie eine Fahne außer Acht lassen. Wenn die Einheit einen oder mehrere Blöcke im Kampf verliert, muss der Anführer den Anführer-Verlust-Check überleben, damit die Einheit die Fahne ignorieren darf. Beachte, dass der Rückzug durchgeführt wird, nachdem alle Kampfverluste entfernt wurden und der Anführer-Verlust-Check ausgeführt wurde.
- Eine Einheit darf eine Fahne ignorieren, wenn sie von zwei oder mehr eigenen oder verbündeten Einheiten unterstützt wird. Unterstützende Einheiten müssen sich auf unmittelbar angrenzenden Hexfeldern zu der betroffenen befinden.
- Ein eigener oder verbündeter alleinstehender Anführer, kann ebenso als ein benachbarter Unterstützer fungieren, wie es eine eigene oder verbündete Einheit tut.
- Ein Karree kann als eine angrenzende Unterstützungseinheit für Einheiten dienen, die nicht im Karree sind. Jedoch kann eine Einheit die sich im Karree befindet keine Unterstützung von verbündeten Einheiten und Anführern aus unmittelbar benachbarten Feldern erhalten.
- Manche Geländeeigenschaften erlauben es einer Einheit, die auf diesem Gelände verteidigt, eine Fahne zu ignorieren. Siehe Regelabschnitt „Gelände“ (Seite 24).
- Eine Grenadiereinheit darf eine Fahne ignorieren.
- Eine Schwere Kürassier-Kavallerieeinheit darf eine Fahne ignorieren.
- Eine Einheit der Garde darf eine oder zwei Fahnen ignorieren (siehe *National Unit Reference Cards*).
- Die Kavallerie darf niemals das Würfelergebnis „Abprall-Fahne“ (Seite 20) einer Infanterieeinheit im Karree ignorieren, unabhängig davon, wie viele Rückzugsfahnen sie normalerweise ignorieren dürfte.

Spezifische Modifikatoren der Moral einzelner Einheiten sind auf den National Unit Reference Cards ausführlich angegeben.

Rückzug von Anführern

Anführer ziehen sich etwas anders zurück als Einheiten. Die Rückzugsbewegung eines Anführers wird durch den besitzenden Spieler bestimmt und besteht aus 1, 2 oder 3 Feldern in Richtung der eigenen Seite des Schlachtfelds.

- Ein Anführer, der einer Einheit angeschlossen ist, die sich zurückziehen muss, zieht sich auf das gleiche Feld zurück wie die angeschlossene Einheit.
- Wenn ein Anführer einer Einheit angeschlossen ist und die Einheit ihren letzten Block durch Fernkampf, Nahkampf oder beim Rückzug verliert, und der Anführer beim Anführer-Verlust-Check nicht eliminiert wird, muss er sich 1, 2 oder 3 Felder zurückziehen.
- Wenn ein alleinstehender Anführer im Nahkampf angegriffen wird und der Anführer dabei nicht eliminiert wird, muss er sich 1, 2 oder 3 Felder zurückziehen.

Du kannst dich dafür entscheiden, einen Anführer über deine Seite vom Schlachtfeld zurückzuziehen. Dies verhindert, dass

dein Anführer, zu einem Siegpunkt für deinen Gegner wird, aber du verlierst dadurch eine starke Befehlsfigur.

Wenn sich ein Anführer zurückzieht, muss er dabei folgende Regeln beachten:

- Die Rückzugsbewegung eines Anführers besteht aus 1, 2 oder 3 Feldern in Richtung des Spielers, der den Anführer kontrolliert. Der Spieler, der den Anführer kontrolliert, bestimmt die Anzahl der Hexfelder, die der Anführer bewegt wird, und den Weg, den er beim Rückzug nehmen wird.
- Gelände, das nicht unpassierbar ist, hat keine Auswirkungen auf Rückzugsbewegungen. Daher kann sich ein Anführer, der sich auf einem Rückzug befindet, durch einen Wald, einen seichten Fluss usw. bewegen, ohne anzuhalten. Unpassierbares Gelände verhindert eine Rückzugsbewegung. Ein Anführer, der nicht in der Lage ist, sich aufgrund unpassierbarem Gelände ein Hexfeld zurückzuziehen, wird eliminiert. Wird der Anführer eliminiert, erhält der Gegner ein Siegesfahne-Plättchen.
- Die Rückzugsbewegung eines Anführers darf nicht auf einem Hexfeld enden, auf dem sich entweder ein eigener oder verbündeter Anführer, eine gegnerische Einheit oder ein gegnerischer Anführer befindet.
- Ein Anführer darf sich durch ein Hexfeld zurückziehen, auf dem sich eine eigene oder verbündete Einheit befindet. Dabei darf er sich entscheiden, ob er auf dem Hexfeld anhält und sich der Einheit anschließt.
- Ein Anführer darf sich durch ein Hexfeld zurückziehen, in dem sich eine eigene oder verbündete Einheit mit einem Anführer oder einem alleinstehenden Anführer befindet.
- Der Rückzug eines Anführers durch das Hexfeld einer Einheit hat keine Auswirkung auf die Einheit selbst.
- Ein Anführer auf dem Rückzug kann sich auch durch ein Feld mit einer feindlichen Einheit zurückziehen. Dies wird jedoch durch die nachfolgenden Regeln „Fluchtversuch eines Anführers“ geregelt.

Fluchtversuch eines Anführers

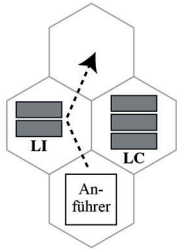
Wenn der vorgesehene Rückzugsweg eines Anführers durch feindliche Einheiten besetzt ist, so muss der sich zurückziehende Anführer versuchen, durch das vom Feind besetzte Hexfeld zu fliehen.

Ablauf des Fluchtversuchs eines Anführers: Bewege den Anführer auf das gegnerische Hexfeld und lass die gegnerische Einheit im Hexfeld den Anführer bekämpfen. Die angreifende Einheit verwendet ihre normale Anzahl Kampfwürfel für den Nahkampf. Der Anführer profitiert nicht von Gelände des Hexfeldes. Ein oder mehrere gewürfelte Säbelsymbole erzielen einen Treffer und eliminieren den Anführer, *selbst wenn eine Einheit normalerweise keinen Treffer bei einem Säbelwurf im Nahkampf erzielt*. Der Gegner erhält ein Siegesfahne-Plättchen, wenn der Anführer eliminiert wird.

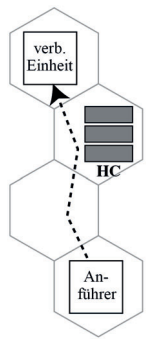
Wenn der Anführer nicht getroffen wird, ist seine Flucht erfolgreich und er setzt seinen Rückzug fort. Sollte ein weiteres

Hexfeld am Rückzugsweg ebenfalls durch eine feindliche Einheit besetzt sein, so muss sich der Anführer erneut der zuvor beschriebenen Fluchtversuch-Prozedur unterziehen. Wenn das dritte Hexfeld ebenfalls von einer feindlichen Einheit besetzt ist, wird der Anführer sofort eliminiert und der Gegner erhält ein Siegesfahne-Plättchen.

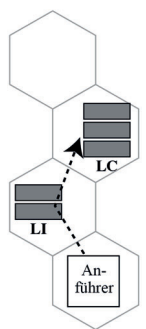
BEISPIELE ZUM FLUCHTVERSUCH EINES ANFÜHRERS:



1) Eine feindliche Linieninfanterie (mit zwei Blöcken) und eine leichte Kavallerie (mit drei Blöcken) besetzen die beiden Felder hinter einem alleinstehenden Anführer, der sich zurückziehen muss. Die Felder hinter diesen beiden feindlichen Einheiten sind leer. Der Anführer beschließt, sich über das Hexfeld mit den zwei Linieninfanterie-Blöcken zurückzuziehen, da der gegnerische Spieler hier nur mit zwei Würfeln werfen wird statt der drei Würfeln für die leichte Kavallerieeinheit. Der gegnerische Spieler wirft mit zwei Würfeln ein Infanterie- und ein Artilleriesymbol. Da er keine Säbelsymbole gewürfelt hat, entkommt der Anführer erfolgreich und beendet den Rückzug, nachdem er sich ein oder zwei weitere Hexfelder bewegt hat.



2) Das Hexfeld hinter einem alleinstehenden Anführer ist leer. Das nächste Hexfeld ist von einer schweren Kavallerieeinheit mit drei Blöcken besetzt. Eine verbündete Einheit ohne Anführer besetzt das Hexfeld hinter der schweren Kavallerieeinheit. Der Anführer könnte einen Rückzug mit nur 1 auf das leere Hexfeld machen, beschließt jedoch, sich drei Felder zurückzuziehen, und endet auf dem Hexfeld mit der befreundeten Einheit. Beim Betreten des zweiten Feldes, das die schwere Kavallerieeinheit enthält, wird der Rückzug unterbrochen, und der gegnerische Spieler wirft mit vier Kampfwürfeln (Nahkampf von schwerer Kavallerie mit 1 zusätzlichen Würfeln) und erhält zwei Fahnen- und zwei Infanteriesymbole. Da keine Säbelsymbole gewürfelt wurden, entkommt der Anführer erfolgreich und setzt den Rückzug auf das dritte und letzte Hexfeld mit der befreundeten Einheit fort.



3) Am einzig verfügbaren Rückzugsweg befindet sich eine feindliche Linieninfanterieeinheit mit zwei Blöcken im ersten Hexfeld und eine feindliche leichte Kavallerieeinheit mit drei Blöcken im zweiten Hexfeld. Der sich zurückziehende Anführer bewegt sich auf das erste Hexfeld und hält an, während der gegnerische Spieler zwei Kampfwürfeln für die Infanterieeinheit wirft und eine Fahne und ein Kavalleriesymbol erhält. Die Flucht ist bis hier erfolgreich, aber der Anführer muss sich beim Betreten des zweiten Hexfeldes einem weiteren Fluchtversuch unterziehen. Der gegnerische Spieler wirft nun mit drei Würfeln für die Kavallerieeinheit zwei Säbelsymbole und eine Fahne. Um den Anführer zu treffen und zu eliminieren wird nur ein

Säbel benötigt. Und das nur ein Hexfeld bevor er in Sicherheit gewesen wäre. Der gegnerische Spieler erhält für den besiegten Anführer ein Siegesfahne-Plättchen.

ZUSÄTZLICHE KAMPFHANDLUNGEN

Während der Kampfphase darf eine angreifende Einheit nach einem Nahkampf eventuell eine oder mehrere zusätzliche Aktionen ausführen. Diese Aktionen sind nachstehend definiert.

Infanterie-Vormarsch

Wenn eine befehligte Infanterieeinheit im Nahkampf angreift und die verteidigende feindliche Einheit oder den Anführer besiegt oder aus dem von ihnen besetzten Feld zum Rückzug zwingt, hat die Infanterieeinheit den Nahkampf erfolgreich ausgeführt. Die siegreiche angreifende Infanterieeinheit darf auf das geräumte Hexfeld vorstoßen (bewegen). Dies wird als Infanterie-Vormarsch bezeichnet.

- Der Vormarsch ist nicht verpflichtend; es bleibt dem angreifenden Spieler überlassen, diesen Zug durchzuführen.
- Der Vormarsch unterliegt den normalen Geländebeschränkungen.
- Eine Infanterieeinheit, die eine Kavallerieeinheit angreift, kann einen Vormarsch durchführen, nachdem die Kavallerieeinheit sich zurückgezogen und neu formiert hat.
- Eine Infanterieeinheit, die einen alleinstehenden Anführer in einem Hexfeld angreift, kann einen Vormarsch durchführen nachdem der Anführer sich zurückgezogen hat oder eliminiert wurde.
- Eine Infanterieeinheit in Karree-Formation kann nach einem erfolgreichen Nahkampf keinen Vormarsch durchführen.

Artillerie-Vormarsch

Eine Artillerieeinheit, die im Nahkampf angreift, darf keinen Vormarsch durchführen.

Kavallerie-Durchbruch

Wenn eine befehligte Kavallerieeinheit im Nahkampf angreift und die verteidigende feindliche Einheit oder den Anführer besiegt oder aus dem von ihnen besetzten Feld zum Rückzug zwingt, hat die Kavallerieeinheit den Nahkampf erfolgreich ausgeführt. Die siegreiche angreifende Kavallerieeinheit darf auf das geräumte Hexfeld vorstoßen (bewegen). Die Kavallerieeinheit kann sich danach um 1 weiteres Hexfeld bewegen. Der Vormarsch auf das geräumte Hexfeld und die Bewegung um 1 zusätzliches Hexfeld wird als Kavallerie-Durchbruch bezeichnet.

- Ein Kavallerie-Durchbruch ist nicht verpflichtend; es bleibt dem angreifenden Spieler überlassen, diesen Zug durchzuführen.
- Das eine zusätzliche Bewegungsfeld, nachdem sich die Kavallerieeinheit auf das gerade geräumte gegnerische Hexfeld bewegt hat, ist nicht verpflichtend. Eine Kavallerieeinheit, die nur das gerade geräumte gegnerische Hexfeld betritt, befindet sich auch im Durchbruch.

- Eine Kavallerieeinheit, die sich auf das gerade geräumte gegnerische Hexfeld bewegt und dann zu ihrem ursprünglichen Hexfeld zurückkehrt, befindet sich auch im Durchbruch.
- Der Kavallerie-Durchbruch unterliegt den normalen Geländebeschränkungen.
- Eine Kavallerieeinheit, die einen alleinstehenden Anführer in einem Hexfeld angreift, kann einen Durchbruch auf das geräumte Hexfeld durchführen nachdem der Anführer sich zurückzieht oder eliminiert wurde.

Einschränkungen bei Infanterie-Vormarsch und Kavallerie-Durchbruch

Die folgenden Situationen untersagen einer Infanterieeinheit einen Vormarsch bzw. einen Kavallerie-Durchbruch:

- Führt eine Einheit einen Fernkampfangriff durch, ist es ihr nicht erlaubt einen Vormarsch durchzuführen.
- Greift eine Artillerieeinheit im Nahkampf an, darf sie keinen Vormarsch durchführen.
- Eine verteidigende Einheit, die im Zuge des Nahkampfs mit einem Gegenangriff zurückschlägt, darf keinen Vormarsch bzw. Kavallerie-Durchbruch durchführen.
- Eine verteidigende Einheit, die die Kommandokarte *First Strike* (Ersts Schlag) gegen die angreifende Einheit verwendet, ist dadurch nicht zu einem Vormarsch bzw. Kavallerie-Durchbruch berechtigt.

Kavallerie Bonusattacke

Nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff darf eine Kavallerieeinheit, die dabei einen Durchbruch erzielte, einen zweiten Nahkampfangriff ausführen. Dieser zweite Nahkampf wird Bonusattacke genannt.

- Anspruch auf eine Bonusattacke haben nur Kavallerieeinheiten nach einem erfolgreichen Nahkampf. Eine Infanterie- oder Artillerieeinheit darf keine Bonusattacke durchführen.
- Wenn sich die Kavallerieeinheit nicht auf das geräumte gegnerische Hexfeld bewegt, verliert sie die Möglichkeit einer Bonusattacke, selbst wenn sie zu anderen feindlichen Einheiten unmittelbar benachbart ist.
- Die Bonusattacke ist optional. Eine, im Nahkampf erfolgreiche Kavallerieeinheit ist nicht zu einem Durchbruch und einem weiteren Angriff gezwungen.
- Das Ziel der Bonusattacke muss nicht dieselbe Einheit sein, wie die ursprüngliche Einheit, die im Nahkampf angegriffen wurde, auch wenn diese noch immer unmittelbar benachbart sein sollte.
- Die Gelände- und Kampfbeschränkungen gelten für eine Bonusattacke in gleicher Weise wie für einen normalen Nahkampfangriff.
- Eine Kavallerieeinheit darf pro Zug nur eine Bonusattacke durchführen.
- Eine angreifende Kavallerieeinheit, die während ihrer Bonusattacke die gegnerische Einheit zum Rückzug zwingt

oder eliminiert, darf sich auf das frei gewordene Hexfeld bewegen. Sie darf darüber hinaus jedoch kein zusätzliches Hexfeld bewegt werden und auch keine weitere Bonusattacke durchführen.

- Der ursprüngliche Nahkampf, sowie der Kavallerie-Durchbruch und die Bonusattacke müssen abgeschlossen sein, bevor mit dem Kampf einer nächsten Einheit begonnen wird.
- Im Rahmen einer Bonusattacke darf der Kampf im kombinierten Waffenverband deklariert werden.

Gegenangriff der verteidigenden Einheit

Während eines Nahkampfes, wenn einer oder mehrere Blöcke der verteidigenden Einheit überlebt haben und die verteidigende Einheit sich nicht von ihrem Hexfeld zurückziehen musste, kann die verteidigende gegnerische Einheit einen Gegenangriff auf die angreifende Einheit ausführen. Die Einheit des angreifenden Spielers, die soeben den Angriff durchgeführt hat, befindet sich nun in der Position des Verteidigers.

Während eines Gegenangriffs berechnet die Einheit ihre Stärke, berücksichtigt eine etwaige Reduktion der Kampfwürfel aufgrund von Gelände, wirft die Kampfwürfel, bestimmt die Treffer und führt etwaige Rückzüge auf die gleiche Weise aus wie der Angreifer.

Nach dem Gegenangriff des Verteidigers ist der Nahkampf beendet; d.h. es kommt niemals zu einem Gegenangriff auf den Gegenangriff.

- Wenn die verteidigende Einheit zu einem Rückzug aus ihrem ursprünglichen Hexfeld gezwungen wird, darf sie keinen Gegenangriff starten, auch selbst dann nicht, wenn der Rückzug wieder in einem unmittelbar benachbarten Hexfeld zur angreifenden Einheit endet.
- Wenn der verteidigenden Einheit ein geforderter Rückzug nicht möglich war, so darf sie einen Gegenangriff ausführen, sofern sie nach Abzug der Verluste für den nicht ausgeführten Rückzug noch einen oder mehrere Blöcke über hat.
- Eine verteidigende Einheit, die einen Gegenangriff durchführt darf keinen Vormarsch sowie keinen Kavallerie-Durchbruch durchführen und keine Bonusattacke starten.
- Gegen eine Einheit, die sich im Gegenangriff befindet, darf nicht die Kommandokarte *First Strike* (Ersts Schlag) gespielt werden.

Phase 5.

ENDE DES SPIELZUGS & SPIEL-ENDE

Nachdem du alle Bewegungen vollständig ausgeführt und alle Treffer, Rückzüge und zusätzlichen Kampfhandlungen für alle befehligten Einheiten erledigt hast, wirfst du die gespielte Kommandokarte ab und ziehst eine neue Kommandokarte vom Nachziehstapel. Dein Zug ist damit abgeschlossen.

Wenn ein verteidigender Spieler während des Zuges die Kommandokarte *First Strike* (Erstschlag) gespielt hat, zieht er am Ende des Zuges noch vor dem aktiven Spieler eine Ersatzkarte vom Nachziehstapel.

Wenn der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel neu gemischt, um einen neuen Kartenstapel zu bilden. Ein neuer Nachziehstapel wird außerdem auch nach dem Spielen der der Kommandokarte *Élan* gebildet. Dazu wird der Ablagestapel mit dem Nachziehstapel zusammengemischt, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

Spielende und Siegbedingungen

Die Spieler führen abwechselnd ihre Züge durch, bis ein Spieler die erforderliche Anzahl der Siegesfahne-Plättchen, die in den Siegbedingungen des Szenarios angegeben sind, erzielt hat.

Zusätzlich zum Erbeuten von Siegesfahne-Plättchen durch das Ausschalten gegnerischer Einheiten, können in einigen Szenarien durch das Erobern bestimmter Geländefelder oder durch das Erreichen anderer kampfspezifischer Ziele weitere Siegesfahne-Plättchen gewonnen werden. Alle Siegbedingungen sind in den Bemerkungen des jeweiligen Szenarios beschrieben.

Ein Spiel endet sofort, sobald ein Spieler die für ihn erforderliche Anzahl von Siegesfahne-Plättchen erreicht hat, unabhängig davon, wann dies während einer Spielrunde geschieht. Dies bedeutet, dass ein Spiel auch nach einem erfolgreichen Gegenangriff mit einem Sieg für den Gegner des aktiven Spielers enden kann.

6. NAPOLEONISCHE TAKTIKEN UND AKTIONEN

RÜCKZUG UND NEUFORMIERUNG VON KAVALLERIE

Wenn eine Kavallerieeinheit im Nahkampf von einer gegnerischen Infanterieeinheit (einschließlich Kombinierten Waffenverband) angegriffen wird, kann die Kavallerieeinheit sich dafür entscheiden, sich zurückzuziehen und neu zu formieren, anstatt im Nahkampf zu bleiben und zu kämpfen.

Bevor eine Infanterieeinheit eine feindliche Kavallerieeinheit angreift, muss der angreifende Spieler fragen, ob die Kavallerieeinheit sich zurückziehen und neuformieren möchte. Der verteidigende Spieler muss noch bevor die angreifende Infanterieeinheit ihre Kampfwürfel wirft erklären, ob die Kavallerieeinheit zurückgezogen und neuformiert wird oder ob sie sich im Nahkampf stellt.

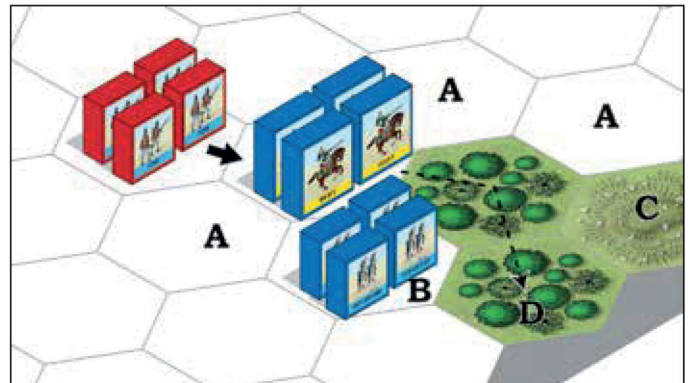
Eine Kavallerieeinheit darf sich nicht zurückziehen und neuformieren, wenn sie nicht 2 Hexfelder auf ihre Seite des Schlachtfeldes ziehen kann. Besetzte Hexfelder, unpassierbares

Gelände und der Rand des Schlachtfeldes können verhindern, dass sich die Kavallerieeinheit 2 Hexfelder zurückziehen kann.

Wenn sich die Kavallerieeinheit nicht zurückzieht und sich nicht neuformiert, oder sich nicht zurückziehen kann, wird der Nahkampf normal ausgeführt.



Bevor die Kavallerieeinheit die Rückzugsbewegung ausführt, bestimmt die angreifende Infanterieeinheit die entsprechende Anzahl von Nahkampfwürfel und wirft sie gegen die Kavallerieeinheit. Bei einem Kampf eines Kombinierten Waffenverbandes werden die Artillerie-Kampfwürfel immer gemeinsam mit den Infanterie-Kampfwürfeln geworfen, bevor die Kavallerieeinheit die Rückzugsbewegung durchführt. Beim Rückzug und Neuformieren einer Kavallerieeinheit bewirken nur Kavalleriesymbole einen Treffer. Alle anderen Symbole, einschließlich Säbel und Fahnen, werden ignoriert. Wenn die Kavallerieeinheit einen Treffer erhält und einen angeschlossenen Anführer hat, wird ein Anführer-Verlust-Check durchgeführt. Nach dem Würfelwurf der angreifenden Infanterieeinheit wird die Bewegung der Kavallerie um zwei Hexfelder in Richtung eigener Seite des Schlachtfeldes durchgeführt.



BEISPIEL: Die Kavallerieeinheit wird angegriffen und der französische Spieler kündigt an, dass er sich zurückziehen und neuformieren möchte. Der britische Spieler darf zuerst vier Würfel (für seine vier Blöcke) würfeln, wobei nur Kavalleriesymbole Treffer bedeuten. Wenn die französische Kavallerieeinheit den Angriff überlebt, muss sie sich zwei Felder in Richtung der eigenen Seite des Spielbrettes zurückziehen. Die mit A gekennzeichnete Felder sind verboten, da sich bei der Bewegung nicht jedes Feld, das betreten wird, näher eigenen Spielbrettkante befindet. Die Hexfelder B und C sind ebenfalls nicht zulässig, da B besetzt ist und C unpassierbares Gelände ist. Das einzige legale Zielfeld ist D.

- Die angreifende Infanterieeinheit darf einen Vormarsch durchführen, nachdem die Kavallerieeinheit ihr Hexfeld verlassen hat.
- Die Kavallerieeinheit darf keinen Gegenangriff durchführen, wenn sie sich für einen Rückzug und die Neuformierung entscheidet, selbst wenn sie dabei in einem Hexfeld endet, das unmittelbar neben der Infanterieeinheit liegt, die den Nahkampfangriff durchgeführt hat.

- Eine Kavallerieeinheit darf sich nicht zurückziehen und neuformieren, wenn eine Infanterieeinheit einen Gegenangriff durchführt.
- Eine angreifende Kavallerieeinheit darf sich nicht zurückziehen und reformieren, wenn eine verteidigende Infanterieeinheit die Kommandokarte *First Strike* (Ersts Schlag) spielt.
- Eine Kavallerieeinheit ohne einen angeschlossenen Anführer kann sich um ein Feld auf ein Hexfeld zurückziehen, in dem sich ein alleinstehender verbündeter Anführer (d.h. ein Anführer allein in einem Hexfeld) befindet. Der Anführer ist damit sofort der Einheit angeschossen und die Kavallerieeinheit muss sich nicht um ein zweites Hexfeld zurückziehen und neuformieren (sie muss dann auf dem Anführer-Hexfeld stehen bleiben).

INFANTERIE-KARREE



Ein Infanterie-Karree ist eine Verteidigungsformation, die von Infanterieeinheiten eingenommen wird, um einem Angriff einer feindlichen Kavallerie im Nahkampf zu begegnen. Während sich eine Infanterieeinheit im Karree befindet, darf sie sich nicht bewegen, kann aber zum Kampf befehligt werden. Im Karree darf die maximale Anzahl von Kampfwürfeln, die eine Infanterieeinheit im Fern- oder Nahkampf werfen darf, immer nur 1 Würfel sein. Nichts kann die Anzahl der Kampfwürfel, die eine Infanterieeinheit im Karree werfen kann erhöhen, außer ein Infanterie-Karree wird als Teil eines Kombinierten Waffenverbandes befehligt. Der Kampfwürfel eines Infanterie-Karrees kann jedoch durch Geländebeschränkungen reduziert werden, so dass die Infanterieeinheit im Karree möglicherweise keinen Würfel zur Verfügung hat.

Karree bilden und kämpfen

Eine Infanterieeinheit, bestehend aus beliebig vielen Blöcken, kann während des Spielzugs des Gegners ein Karree bilden, bevor sie von einer Kavallerieeinheit im Nahkampf angegriffen wird. Der angreifende Kavalleriespieler muss fragen, ob die Infanterieeinheit ein Karree bilden möchte. Der Spieler, der die Infanterie kontrolliert, muss nun die Wahl treffen, ob er ein Karree bildet, oder ob er die volle Wucht des Kavallerie-Angriffs hinnehmen möchte.

Eine Infanterieeinheit darf unter folgenden Bedingungen kein Karree bilden:

- Wenn der Spieler nur zwei oder weniger Kommandokarten in seiner Hand hält.
- Wenn sich die Infanterieeinheit auf bestimmten Gelände-Hexfeldern befindet, sh. Regelabschnitt „Gelände“ (Seite 24).
- Wenn die Kavallerieeinheit einen Gegenangriff durchführt.
- Wenn die Infanterieeinheit die Kavallerieeinheit im Nahkampf angreift und der Kavalleriespieler die Kommandokarte *First Strike* (Ersts Schlag) spielt.
- Wenn alle Felder am Infanterie-Karree-Board des Spielers mit Kommandokarten belegt sind.

Wenn sich die Infanterieeinheit gegen die Bildung eines Karrees entscheidet, wird der Nahkampfangriff der Kavallerie ganz normal ausgeführt.

Wenn sich die Infanterieeinheit für die Bildung eines Karrees entscheidet, zieht der angreifende Kavalleriespieler eine zufällige Kommandokarte aus der Hand des verteidigenden Infanteriespielers. Der angreifende Spieler darf die ausgewählte Karte nicht sehen. Die Karte wird verdeckt auf das Infanterie-Karree-Board des verteidigenden Spielers gelegt, und der entsprechend nummerierte Karree-Marker wird auf dem Hexfeld der Infanterieeinheit platziert, um anzuzeigen, dass sich die Einheit im Karree befindet. Ein Spieler darf sich jederzeit die Karten auf seinem Infanterie-Karree-Board ansehen, die Karten auf dem Board dürfen aber nicht bewegt werden.

ANMERKUNG: Ein Karree-Marker zählt nicht als Block, der entfernt werden kann, um Verluste im Kampf oder Rückzug abzugelten.



BEISPIEL: Der gegnerische Spieler zieht zufällig eine Karte aus der Hand des Infanteriespielers und legt diese ungesehen, verdeckt auf das Infanterie-Karree-Board des Besitzers. Der entsprechende Karree-Marker wird unmittelbar neben die Einheit auf das Schlachtfeld gelegt.

Wenn eine Kavallerieeinheit eine Infanterieeinheit dazu gebracht hat, ein Karree zu bilden, kämpft die Infanterieeinheit im Karree zuerst mit 1 Würfel, obwohl der Gegner der aktive Spieler ist (eine Ausnahme vom normalen Ablauf eines Nahkampfs).

Die maximale Anzahl von Kampfwürfeln, die eine Infanterieeinheit im Karree im Nahkampf werfen darf, beträgt 1 Würfel. Hinzukommende Würfel durch eine Kommandokarte oder durch Zusätze aufgrund der Type der Einheit erhöhen nicht die Anzahl der Würfel, die ein Karree werfen darf. Gelände-Modifikatoren können jedoch die Kampfwürfel einer Infanterieeinheit reduzieren. Einer Infanterieeinheit verbleiben daher möglicherweise auch keine Würfel zum Kämpfen.

Wird eine Infanterieeinheit im Karree, im Rahmen eines Kombinierten Waffenverbandes befehligt, werden zu ihrem 1 Würfel die Würfel der Artillerie aus dem Kombinierten Waffenverband hinzugefügt.



Abprall-Fahne: Jedes Mal, wenn eine Infanterieeinheit im Karree eine Fahne gegen eine benachbarte Kavallerieeinheit würfelt, wird die Kavallerieeinheit gezwungen, vom Karree abzurpringen. Eine Abprall-Fahne, die von einer Infanterieeinheit im Karree gegen eine Kavallerieeinheit gewürfelt wird, darf auf keinem Fall ignoriert werden. Kann sich die Kavallerieeinheit nicht zurückziehen, geht für jedes Rückzugs-Hexfeld, welches die Kavallerieeinheit nicht abarbeiten kann, ein Block verloren.

ANMERKUNG: Alle Fahnen, die von einem Karree plus der Artillerie im Kombinierten Waffenverband gewürfelt werden, gelten als Abprall-Fahnen.

Wenn die Kavallerieeinheit nicht eliminiert oder zum Rückzug gezwungen wird, während sie von einer Infanterie im Karree angegriffen wird, kann die Kavallerieeinheit mit maximal 1 Kampfwürfel gegen das Infanterie-Karree im Nahkampf angreifen. Hinzukommende Würfel durch eine Kommandokarte oder durch Zusätze aufgrund der Type der Einheit erhöhen nicht die Anzahl der Würfel, mit denen eine Kavallerieeinheit gegen das Karree wirft. Gelände-Modifikatoren können jedoch die Kampfwürfel einer Kavallerieeinheit reduzieren. Einer Kavallerieeinheit verbleiben daher möglicherweise keine Würfel zum Kämpfen. Eine Kavallerieeinheit, die als Teil eines Kombinierten Waffenverbandes befehligt wird und ein Karree angreift, fügt ihrem Würfel die Würfel der Artillerie aus dem Kombinierten Waffenverband hinzu (siehe „Kampf im Kombinierten Waffenverband“, Seite 22).

Eine Kavallerieeinheit, die im Nahkampf von einer feindlichen Infanterieeinheit im Karree angegriffen wird, kann die Kommandokarte *First Strike* (Erstschlag) ausspielen. Die Kavallerieeinheit wirft aber noch immer nur 1 Kampfwürfel gegen das Infanterie-Karree.

Infanterie-Karrees vs. Infanterie- & Artillerieeinheiten:

Eine Infanterie- oder Artillerieeinheit kann beim Fernkampfangriff gegen ein feindliches Infanteriekarree normal vorgehen. Eine einzelne Infanterie- oder Artillerieeinheit wird auch im Nahkampf gegen ein gegnerisches Infanteriekarree wie gewöhnlich vorgehen und zuerst gegen das feindliche Karree kämpfen. Wenn das Karree im Nahkampf nicht eliminiert wird, kann das Karree mit 1 Würfel einen Gegenangriff im Nahkampf durchführen. Einer einzelnen Infanterieeinheit als Teil eines Kombinierten Waffenverbandes, ist es auch möglich zusammen mit einer oder mehreren verbündeten Artillerieeinheiten gegen ein gegnerisches Karree zu kämpfen (siehe „Kampf im Kombinierten Waffenverband“, Seite 22).

Infanterie-Karrees und Rückzüge: Da sich eine Infanterieeinheit im Karree nicht bewegen kann, verliert sie für jedes nicht ausgeführte Rückzugs-Hexfeld einen Block. Wenn die Rückzugsbewegung der Infanterieeinheit mehr als ein Hexfeld für eine Fahne beträgt, erleidet die Einheit mehrere Verluste für jede, gegen sie gewürfelte Fahne. Eine Infanterieeinheit im Karree darf mitunter eine oder mehrere Fahnen ignorieren, wenn ihr ein Anführer angeschlossen ist und/oder der Truppentyp der Einheit es ihr erlaubt.

Unterstützung: Ein Karree kann für Einheiten, die sich nicht im Karree befinden als eine benachbarte Unterstützungseinheit dienen, jedoch kann eine Einheit im Karree keine Unterstützung von verbündeten Einheiten und Anführern in unmittelbar benachbarten Feldern erhalten.

Infanterie-Karrees und angeschlossene Anführer: Einem Anführer, der an eine Infanterieeinheit im Karree angeschlossen ist, kann nicht befohlen werden, sich von der Einheit zu lösen. Wenn die Einheit jedoch befehligt wird, die Karreeformation aufzuheben, kann auch der Anführer, mit einem zusätzlichen Befehl in der gleichen Runde befehligt werden, sich von der Einheit abzutrennen.

Angriff mit Infanterie-Karrees: Eine Infanterieeinheit im Karree kann zum Kampf befehligt werden. Eine Infanterieeinheit im Karree darf im Fernkampf angreifen, wenn sich keine feindlichen Einheiten in einem unmittelbar benachbarten Hexfeld befinden. Die Infanterieeinheit im Karree darf im Fernkampf mit der maximalen Anzahl von 1 Kampfwürfel werfen. Eine Infanterieeinheit im Karree darf auch zum Nahkampfangriff befehligt werden. Die Infanterieeinheit im Karree darf auch im Nahkampf nur mit einer maximalen Anzahl von 1 Kampfwürfel werfen. Eine Einheit im Karree darf nach einem erfolgreichen Nahkampf keinen Vormarsch durchführen. Eine Infanterieeinheit im Karree darf als Teil eines Kombinierten Waffenverbandes befehligt werden. Sie wird ihren 1 Kampfwürfel zu den Artilleriewürfel der Kombinierten Kampfeinheit hinzufügen.

Aufheben der Karreeformation

Es ist wichtig anzumerken, dass ein Infanterie-Karree während der gegnerischen Kampfphase gebildet wird, jedoch nur während der Befehlsphase des aktiven Spielers der Befehl an die Infanterieeinheit erteilt werden kann, die Karreeformation aufzuheben.

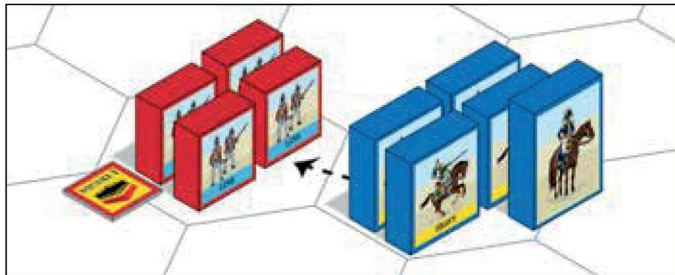
Solange sich eine gegnerische Kavallerieeinheit auf einem der unmittelbar benachbarten Hexfelder befindet, ist es nicht erlaubt der Infanterieeinheit den Befehl zur Aufhebung des Karrees zu erteilen. Die Kavallerieeinheit verhindert, dass der Infanterieeinheit der Befehl zu Aufhebung des Karrees angeordnet werden kann.

Wenn sich auf den unmittelbar benachbarten Hexfeldern keine gegnerischen Kavallerieeinheiten mehr befinden, darf einer Infanterieeinheit der Befehl erteilt werden die Karreeformation aufzulösen. Der nummerierte Karree-Marker wird vom Hexfeld entfernt und wieder auf das Infanterie-Karree-Board gelegt. Die entsprechende Kommandokarte wird vom Infanterie-Karree-Board genommen und kommt zurück auf die Hand des Spielers.

Durch das Aufheben der Karreeformation erleidet die Infanterieeinheit keinerlei Einbußen bei Bewegung oder Kampf. Sie kann sich danach ganz normal bewegen bzw. kämpfen. Zum Beispiel kann eine Infanterieeinheit, die aus der Karreeformation kommt und sich nicht bewegt, einen Fernkampf durchführen.

ren, ohne dass die Anzahl der Bewegungen oder Kampfwürfel verringert werden.

Wird der letzte Block einer Einheit im Karree eliminiert und entfernt, kommt der nummerierte Karree-Marker vom Hexfeld wieder auf das Infanterie-Karree-Board und die entsprechende Kommandokarte wird vom Infanterie-Karree-Board genommen und kommt zurück auf die Hand des Spielers.



BEISPIELE EINES ANGRIFFS AUF EIN INFANTERIE-KARREE:

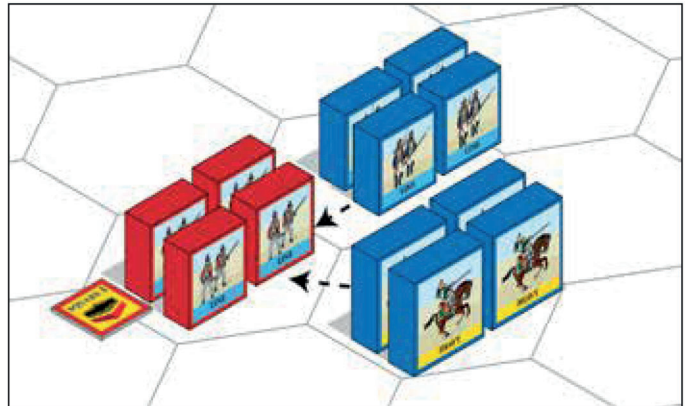
Französischer Spieler am Zug

1. Eine französische Kavallerieeinheit wird zum Angriff auf eine britische Infanterieeinheit befehligt, welche sich entscheidet ein Karree zu bilden.
2. Von den Handkarten des britischen Spielers wird zufällig eine Kommandokarte gezogen. Die gewählte Karte wird auf das Infanterie-Karree-Board des britischen Spielers gelegt und der entsprechend nummerierte Karree-Marker wird auf das Hexfeld der britischen Infanterie gelegt.
3. Die britische Infanterie im Karree kämpft nun zuerst mit 1 Würfel gegen die französische Kavallerieeinheit. Wenn die britische Infanterie eine Fahne würfelt (als „Abprall-Fahne“ bezeichnet), muss sich die französische Kavallerie zurückziehen; ein Anführer bei der Kavallerie hat keine Wirkung gegen eine „Abprall-Fahne“.
4. Wenn die französische Kavallerie nicht eliminiert oder zum Rückzug gezwungen wurde, greift sie mit 1 Würfel die britische Infanterie im Karree an.

Britischer Spieler am Zug

1. Der britische Spieler befehligt seine Infanterie im Karree zum Angriff auf die französische Kavallerieeinheit.
2. Die französische Kavallerieeinheit kann sich für einen Rückzug und Neuformieren entscheiden. Da das Karree aber nur mit 1 Würfel werfen darf, entscheidet sich die Kavallerie dafür im Nahkampf zu verbleiben.
3. Die britische Infanterie im Karree kämpft mit 1 Würfel gegen die französische Kavallerieeinheit. Wenn die britische Infanterie eine Fahne würfelt, muss sich die französische Kavallerie zurückziehen.

4. Wenn die französische Kavallerie nicht eliminiert oder zum Rückzug gezwungen wurde, wird sie einen Gegenangriff mit 1 Würfel gegen die britische Infanterie im Karree durchführen.



Französischer Spieler am Zug

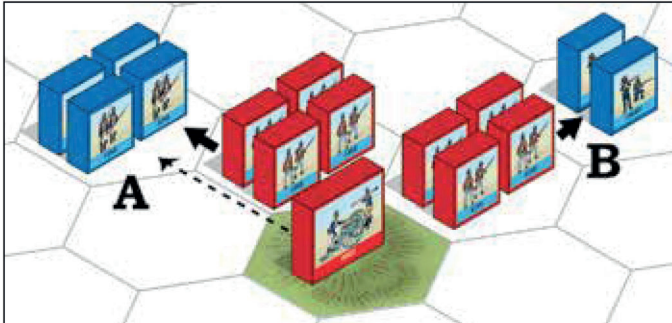
1. Eine französische Infanterieeinheit erhält den Befehl gegen die britische Infanterie im Karree vorzurücken und diese anzugreifen. Die französische Kavallerie erhält ebenfalls den Befehl zum Angriff auf die britische Infanterie im Karree.
2. Die französische Infanterieeinheit kämpft im Nahkampf gegen die britische Einheit im Karree mit ihrer normalen Anzahl an Nahkampfwürfeln.
3. Wenn die britische Infanterie im Karree nicht eliminiert wird, kann sie mit 1 Würfel im Nahkampf einen Gegenangriff auf die französische Infanterie machen.
4. Die französische Kavallerieeinheit kündigt an, dass sie einen Nahkampfangriff auf das Karree machen wird.
5. Die britische Infanterie im Karree kämpft als erster mit 1 Würfel gegen die französische Kavallerieeinheit. Wenn die britische Infanterie eine Fahne würfelt, muss sich die französische Kavallerie zurückziehen.
6. Wenn die französische Kavallerie nicht eliminiert oder zum Rückzug gezwungen wurde, greift sie mit 1 Würfel die britische Infanterie im Karree an.

KAMPF IM KOMBINIERTEN WAF- FENVERBAND

Wenn eine befehligte Infanterie- oder Kavallerieeinheit eine feindliche Einheit im Nahkampf angreift, können eine oder mehrere befehligte Artillerieeinheiten ihre Kampfwürfel mit der angreifenden Einheit kombinieren. Ein Kampf mit einem kombinierten Waffenverband muss deklariert werden, bevor die Kampfwürfel geworfen werden.

Alle befehligten Artillerieeinheiten im Kampf eines kombinierten Waffenverbandes müssen sich in Reichweite befinden und freie Sicht auf die angegriffene gegnerische Einheit haben. Eine Artillerieeinheit auf einem Hügel darf nicht Teil des Waffenverbandes sein, wenn sie über die Köpfe einer eigenen oder

verbündeten Einheit auf einem tieferliegenden, benachbarten Feld feuern muss. Um an einem Kampf im kombinierten Waffenverband teilnehmen zu können, muss die Artillerieeinheit einen ungehinderten Sichtpfad zum Ziel haben. In einem deklarierten Kampf im kombinierten Waffenverband dürfen keine Einheiten oder Gelände die Sichtlinie verstellen.



BEISPIEL: Die Artillerieeinheit am Hügel kann zum Nahkampfangriff auf A im Kombinierten Waffenverband mit Fernbeschuss beitragen, da ihre Sichtlinie nicht von Einheiten oder Gelände blockiert wird. Sie kann NICHT mit Fernbeschuss auf B im Kombinierten Waffenverband beitragen, weil sie nicht über die verbündete Einheit feuern kann, die die Zieleinheit B im Nahkampf angreift.

Ablauf des Kampfes im Kombinierten Waffenverband

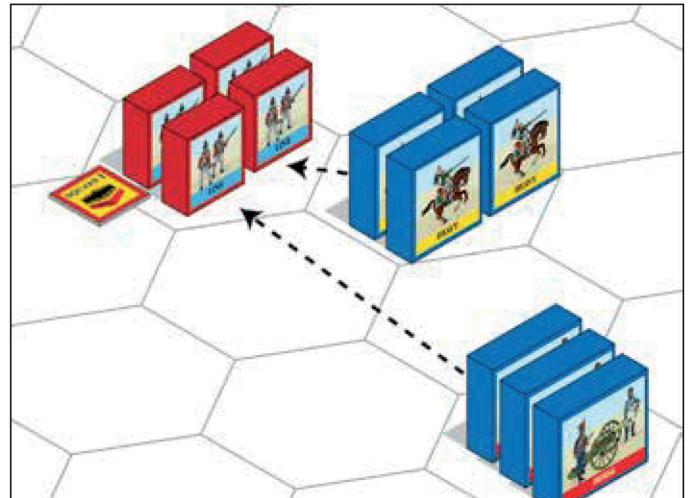
Die Infanterie- oder Kavallerieeinheit ermittelt die Anzahl der Kampfwürfel, die im Nahkampf geworfen werden, einschließlich etwaiger Abzüge durch das Gelände. Die Artillerieeinheit ermittelt ebenso die Anzahl der Kampfwürfel, die sie werfen wird, einschließlich etwaiger Abzüge durch das Gelände. Die Kampfwürfel der Artillerie werden zu den Kampfwürfeln der verbündeten Einheit hinzugefügt, die den Nahkampfangriff durchführt. Alle Würfel werden gleichzeitig geworfen. Es kann vorkommen, dass die Anzahl der Kampfwürfel der Infanterie- oder der Kavallerieeinheit Null ist. Die Artillerieeinheit, die an dem Kombinierten Waffenverband teilnimmt, wird immer noch ihre ermittelte Anzahl an Kampfwürfeln werfen.

Auch wenn sich bei einem Kombinierten Waffenverband die Artillerieeinheit möglicherweise nicht im Nahkampf befindet, wird jedes gewürfelte Säbelsymbol als Treffer gewertet. Greift jedoch eine Artillerieeinheit im Kombinierten Waffenverband mit einer Einheit an, die im Nahkampf keine Treffer durch Säbel erzielen kann, werden auch mit den Würfeln der Artillerie im Nahkampf keine Treffer mit Säbelsymbolen gemacht.

Wenn sich eine Artillerieeinheit und die angreifende Einheit unmittelbar neben der gegnerischen Einheit befinden, die im Kombinierten Waffenverband angegriffen wird, darf die gegnerische Einheit, wenn sie ihren Gegenangriff ausführt, nur gegen die Infanterie oder Kavallerieeinheit kämpfen, nicht aber gegen die Artillerie.

Jede befehligte Artillerie, die gemeinsam mit einer Kavallerieeinheit in einem Kombinierten Waffenverband steht, der ein gegnerisches Infanterie-Karree im Nahkampf angreift, kann den Angriff im Kombinierten Waffenverband verlieren. Dies kann geschehen, wenn die Infanterieeinheit im Karree, bei ihrem Erstangriff, entweder die Kavallerieeinheit beseitigt oder durch Abprall zum Rückzug zwingt. Die kombinierten Kampfwürfel der Artillerieeinheit gehen damit verloren, da der Angriff der Kavallerie zurückgeschlagen wurde, bevor die Kavallerieeinheit den Nahkampfangriff durchführen konnte.

Wenn eine verteidigende Einheit die Kommandokarte *First Strike* (Erstschlag) gegen einen Kombinierten Waffenverband der Infanterie oder Kavallerie ausspielt und die angreifende Infanterie- oder Kavallerieeinheit entweder ausschaltet oder zum Rückzug zwingt, gehen die kombinierten Kampfwürfel der Artillerie verloren, da kein Nahkampf der Angreifer stattgefunden hat.

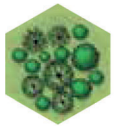


BEISPIEL: Eine französische Kavallerieeinheit greift im Kombinierten Waffenverband mit einer Artillerieeinheit eine Infanterieeinheit im Karree an. Die britische Linieninfanterieeinheit im Karree eröffnet den Angriff und würfelt eine Fahne (Abprall des Angriffs). Die Kavallerieeinheit wird dadurch zum Rückzug gezwungen und der Angriff des Kombinierten Waffenverbandes ist damit verloren. Hätte der britische Spieler keine Fahne gewürfelt, würde der französische Spieler einen Würfel für seine Kavallerieeinheit und einen Würfel für seine berittene Artillerieeinheit (3 Blöcke feuern aus einer Entfernung von drei Hexfeldern) werfen.

7. GELÄNDE

Die Geländeplättchen werden beim Aufbau eines Szenarios auf das Schlachtfeld gelegt und bleiben für das gesamte Spiel an Ort und Stelle liegen, sofern nicht in einem Szenario die Entfernung eines Plättchens festgelegt ist. Die Spielhilfe *Terrain Tile Effects Chart* umfasst eine Vielzahl von Geländearten, von denen einige in den späteren Erweiterungen von *Commands & Colors Napoleonics* eingesetzt werden.

WALD



Bewegung: Eine Einheit oder ein Anführer, der einen Wald betritt, muss anhalten und darf sich in diesem Zug nicht mehr weiterbewegen. Eine Infanterieeinheit darf in einem Wald ein Karree bilden.

Kampf: Eine Einheit darf nicht im gleichen Zug, in dem sie in einen Wald zieht kämpfen. Ausnahmen davon bilden die Leichte Infanterie, die Junge Garde, die Rifle Light Infanterie und andere leichte Infanterieeinheiten. Diese Einheiten dürfen sich in einen Wald bewegen und kämpfen, sofern sie dazu berechtigt sind.

Wenn eine gegnerische Einheit oder ein gegnerischen Anführer in einem Wald angegriffen wird:

- Eine Infanterieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel um 1.
- Eine Kavallerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel um 2.
- Eine Artillerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel um 1.

Wenn aus einem Wald heraus angegriffen wird:

- Eine Infanterieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel nicht.
- Eine Kavallerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel um 2.
- Eine Artillerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel um 1.

Sichtlinie: Ein Wald blockiert die Sichtlinie.

HÜGEL



Bewegung: Keine Einschränkungen. Eine Infanterieeinheit darf auf einem Hügel ein Karree bilden.

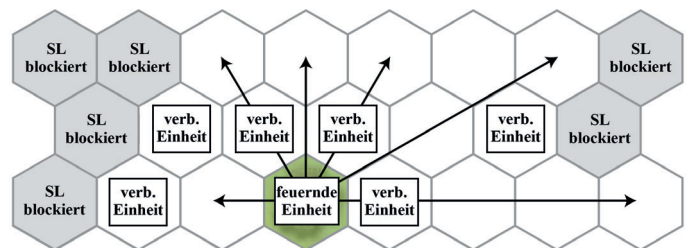
Kampf: Wenn eine gegnerische Einheit oder ein gegnerischer Anführer auf einem Hügel angegriffen wird:

- Eine Infanterieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel um 1.
- Eine Kavallerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel um 1.
- Eine Artillerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel nicht.

Wenn von einem Hügel hinunter eine gegnerische Einheit oder ein gegnerischer Anführer angegriffen wird:

- Eine Infanterieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel nicht.
- Eine Kavallerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel um 1.
- Eine Artillerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel nicht.

Eine Artillerieeinheit kann von einem Hügel aus, über verbündete Einheiten oder Anführer, welche auf einem unmittelbar benachbarten, tieferliegenden Hexfeld stehen hinweg feuern, solange das Hexfeld keine Geländeeigenschaft besitzt, welches die Sichtlinie der Artillerieeinheit blockieren würde. Jedoch darf eine Artillerieeinheit auf einem Hügel nicht Teil eines Waffenverbandes sein, wenn sie über die Köpfe einer verbündeten Einheit auf einem tieferliegenden, benachbarten Feld feuern muss (siehe „**Kampf im Kombinierten Waffenverband**“).



Beispiel: Wenn eine Artillerieeinheit auf einem Hügel steht, kann sie über verbündete Einheiten auf unmittelbar benachbarten, tiefergelegenen Hexfeldern hinweg feuern. Ausnahme: In einem Kombinierten Waffenverband darf sie das nicht.

Wenn auf einem Hügel stehend eine gegnerische Einheit oder ein gegnerischer Anführer angegriffen wird, die/der auf einem anderen Hügel steht:

- Eine Infanterieeinheit reduziert im Fernkampf die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel um 1, aber im Nahkampf werden ihre Kampfwürfel nicht reduziert.
- Eine Kavallerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel nicht.
- Eine Artillerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln den Kampfwürfel nicht.

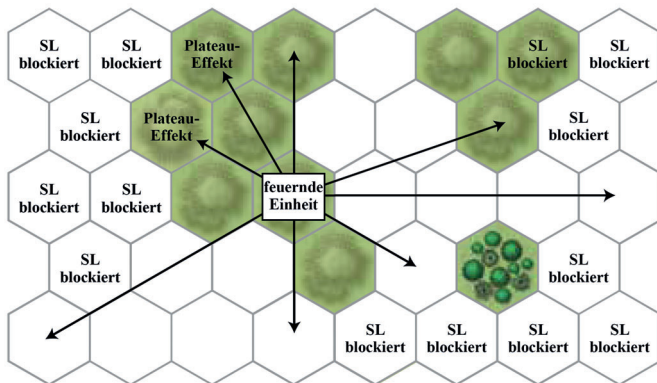
Sichtlinie: Ein Hügel blockiert die Sichtlinie auf Einheiten, die hinter dem Hügel stehen.

Eine Einheit auf einer niedrigeren Ebene hat Sichtlinie auf den ersten Hügel und umgekehrt.

Eine Einheit auf einer niedrigeren Ebene hat keine Sichtlinie über den ersten Hügel auf einen zweiten Hügel mit einer Einheit und umgekehrt (z.B. kann eine Einheit auf einer niedrigeren Ebene nicht sehen – oder gesehen werden – ob sich zwischen den beiden Einheiten mindestens ein anderer Hügel befindet).

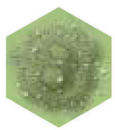
Die Sichtlinie zwischen zwei Einheiten, die über verbundene Hügel blicken ist nicht blockiert, die Einheiten befinden sich auf demselben Hügel. Unmittelbar verbundene Hügel-Hexfelder gelten als ein Plateau.

Die Sichtlinie zwischen Einheiten auf Hügeln, die durch ein oder mehrere dazwischen liegende Hexfelder, geringerer Erhöhung getrennt sind, ist nicht blockiert, es sei denn, diese Hexfelder enthalten eine Einheit oder ein Gelände, das die Sichtlinie blockiert.



BEISPIEL: Die Einheit auf dem Hügel hat freie Sichtlinie auf alle Hexfelder, die nicht mit „SL blockiert“ markiert sind.

FELSIGER HÜGEL

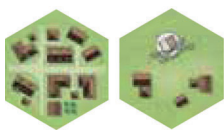


Bewegung: Nicht erlaubt. Keine Einheit darf einen felsigen Hügel betreten.

Kampf: Verboten.

Sichtlinie: Ein felsiger Hügel blockiert die Sichtlinie auf Einheiten, die hinter dem felsigen Hügel stehen.

ORTSCHAFT ODER WINDMÜHLE (Gebäude)



Bewegung: Eine Einheit oder ein Anführer, der eine Ortschaft/Windmühle betritt, muss anhalten und darf sich in diesem Zug nicht mehr weiterbewegen. Eine Infanterieeinheit darf in einer Ortschaft/Windmühle kein Karree bilden.

Kampf: Eine Einheit darf nicht im gleichen Zug, in dem sie eine Ortschaft/Windmühle betritt kämpfen.

Wenn eine gegnerische Einheit oder ein gegnerischer Anführer in einer Ortschaft/Windmühle angegriffen wird:

- Eine Infanterieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln- den Kampfwürfel um 2.
- Eine Kavallerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln- den Kampfwürfel um 3. Eine Kavallerieeinheit die mittels der Kommandokarte *Cavalry Charge* (Kavallerieangriff) befehligt wird eine Ortschaft/Windmühle anzugreifen, erhält

die auf der Angriffskarte angegeben zusätzlichen Kampfwürfel nicht.

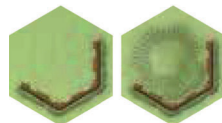
- Eine Artillerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln- den Kampfwürfel um 1.

Wenn aus einer Ortschaft/Windmühle heraus angegriffen wird:

- Eine Infanterieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln- den Kampfwürfel nicht.
- Eine Kavallerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln- den Kampfwürfel um 3. Eine Kavallerieeinheit die mittels der Kommandokarte *Cavalry Charge* (Kavallerieangriff) befehligt wird und aus einer Ortschaft/Windmühle heraus angreift, erhält die auf der Angriffskarte angegeben zusätzlichen Kampfwürfel nicht.
- Eine Artillerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln- den Kampfwürfel um 1.

Sichtlinie: Eine Ortschaft/Windmühle blockiert die Sichtlinie.

FELDBEFESTIGUNGEN



Bewegung: Eine Einheit oder ein Anführer, der sich über eine Seite mit einer Feldbefestigung auf das Hexfeld bewegt, muss anhalten und darf sich in diesem Zug nicht mehr weiterbewegen.

Eine Infanterieeinheit darf auf einem Hexfeld mit einer Feldbefestigung kein Karree bilden.

Kampf: Eine Feldbefestigung bietet entlang der nach vorne gerichteten Seiten Schutz.

Wenn eine gegnerische Einheit oder ein gegnerischer Anführer auf einem Hexfeld mit einer Feldbefestigung über die geschützten Seiten der Befestigung angegriffen wird:

- Eine Infanterieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln- den Kampfwürfel um 1.
- Eine Kavallerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln- den Kampfwürfel um 2.
- Eine Artillerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfeln- den Kampfwürfel nicht.

Feldbefestigungen auf einem Hügel: Bei einem Angriff über eine Seite mit einer Feldbefestigung wird die Kampfwürfelreduktion des Hügel-Geländes ignoriert und nur die Reduktion der Feldbefestigung angewendet. Mit anderen Worten: Feldbefestigungen addieren sich nicht zu anderen Gelände-Reduktionen.

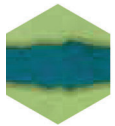
Schutz von Feldbefestigungen für die Verteidiger: Infanterie- oder Artillerieeinheiten, die über eine Seite mit einer Feldbefestigung angegriffen werden, dürfen eine gewürfelte Fahne ignorieren; Kavallerieeinheiten erhalten diesen Vorteil nicht. Wenn die gegnerische Einheit über eine Seite ohne Feldbefestigung angreift, erhält die verteidigende Einheit keinen Schutz durch die Feldbefestigung, und darf dann auch keine Fahnen ignorieren, (normalerweise ist das von einem direkt seitlichen oder dahinter liegenden Hexfeld der Fall).

Wenn über eine Seite mit einer Feldbefestigung heraus angegriffen wird:

- Eine Infanterie- oder Artillerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfelnden Kampfwürfel nicht.
- Eine Kavallerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfelnden Kampfwürfel um 2.

Sichtlinie: Eine Feldbefestigung blockiert nicht die Sichtlinie.

FLUSS

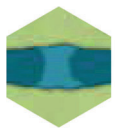


Bewegung: Im Allgemeinen gilt ein Fluss als unpassierbares Gelände und darf nur an einer seichten Stelle oder einer Brücke überquert werden.

Kampf: Nahkampfangriffe sind nicht möglich.

Sichtlinie: Ein Fluss blockiert nicht die Sichtlinie.

SEICHTER FLUSS (Bach)



Bewegung: Eine Einheit oder ein Anführer, der einen seichten Fluss betritt, muss anhalten und darf sich in diesem Zug nicht mehr weiterbewegen. Eine Infanterieeinheit darf in einem seichten Fluss ein Karree bilden.

Kampf: Eine Einheit darf im gleichen Zug, in dem sie einen seichten Fluss betritt kämpfen.

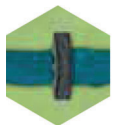
Wenn eine gegnerische Einheit oder ein gegnerischer Anführer in einem Fluss angegriffen wird:

- Eine Einheit reduziert im Nahkampf die Anzahl der zu würfelnden Kampfwürfel um 1, im Fernkampf werden ihre Kampfwürfel aber nicht reduziert.

Eine Einheit, die aus einem seichten Fluss heraus angreift, reduziert die Anzahl der zu würfelnden Kampfwürfel um 1, sowohl im Nah- als auch im Fernkampf.

Sichtlinie: Ein seichter Fluss blockiert nicht die Sichtlinie.

BRÜCKE



Bewegung: Eine Brücke hebt alle Bewegungseinschränkungen eines Flusses oder seichten Flusses auf. Eine Infanterieeinheit darf auf einer Brücke ein Karree bilden.

Kampf: Eine Brücke hebt alle Kampfrestrictionen eines Flusses oder seichten Flusses auf.

Sichtlinie: Eine Brücke blockiert nicht die Sichtlinie.

SANDGRUBE



Bewegung: Eine Einheit oder ein Anführer, der eine Sandgrube betritt, muss anhalten und darf sich in diesem Zug nicht mehr weiterbewegen. Eine Sandgrube gilt für eine Artillerieeinheit als unpassierbares Gelände. Eine Infanterieeinheit darf in einer Sandgrube ein Karree bilden.

Kampf: Wenn eine gegnerische Einheit oder ein gegnerischer Anführer in einer Sandgrube angegriffen wird:

- Eine Infanterieeinheit reduziert im Nahkampf die Anzahl der zu würfelnden Kampfwürfel um 1, im Fernkampf werden ihre Kampfwürfel aber nicht reduziert.
- Eine Kavallerieeinheit reduziert im Nah- und Fernkampf die Anzahl der zu würfelnden Kampfwürfel um 2.
- Eine Artillerieeinheit reduziert die Anzahl der zu würfelnden Kampfwürfel um 1 wenn sie auf eine Sandgrube feuert.

Wenn aus einer Sandgrube heraus angegriffen wird:

- Eine Infanterieeinheit reduziert im Nahkampf die Anzahl der zu würfelnden Kampfwürfel um 1, im Fernkampf werden ihre Kampfwürfel aber nicht reduziert.
- Eine Kavallerieeinheit reduziert im Nah- und Fernkampf die Anzahl der zu würfelnden Kampfwürfel um 2.
- Eine Sandgrube gilt für Artillerie als unpassierbares Gelände.

Sichtlinie: Eine Sandgrube blockiert nicht die Sichtlinie.

8. KOMMANDOKARTEN

Sektorenkarten (48)

Sektorenkarten werden verwendet, um Einheiten in einem bestimmten Sektor des Schlachtfelds anzuweisen, sich zu bewegen und/oder zu kämpfen. Diese Karten zeigen an, in welchem Sektor des Schlachtfeldes du Einheiten oder Anführer befehligen kannst und wie viele Einheiten oder Anführer du befehligen darfst. Ein angeschlossener Anführer, der von einer Sektorenkarte befehligt wird, kann aufgefordert werden, sich loszulösen und separat zu bewegen. Kommandokarten mit der Angabe „order ... units ... equal to command“ bedeuten, dass die Anzahl der Einheiten, die du befehligen kannst, der Anzahl der Kommandokarten entspricht, die du auf deiner Hand hältst, einschließlich der gerade gespielten Karte. Die Karten, die sich eventuell auf deinem Infanterie-Karree-Board befinden, zählen nicht zu den Kommandokarten, die du auf deiner Hand hältst.



Ein Zweispitz (Napoleonshut) zeigt an, dass ein angeschlossener Anführer befehligt werden kann, sich von einer Einheit abzutrennen, ausgenommen er ist einer Einheit im Karree angeschlossen.



Ein Pfeil mit einer Nummer zeigt die Anzahl der Einheiten und/oder Anführer an, die in diesem Sektor befehligt werden können.



Ein Pfeil mit Karten zeigt an, dass die Anzahl der Einheiten und/oder Anführer, die in diesem Sektor befehligt werden können, kleiner oder gleich der aktuellen Anzahl an Kommandokarten auf der Hand des Spielers ist.



Scout Left Flank – Linke Flanke auskundschaften – Erteile einen Befehl an 1 Einheit oder Anführer auf der linken Flanke. Wenn du eine neue Kommandokarte ziehst, ziehe zwei, wähle eine davon aus und wirf die andere ab. (2 Karten)

Scout Center – Zentrum auskundschaften – Erteile einen Befehl an 1 Einheit oder Anführer im Zentrum. Wenn du eine neue Kommandokarte ziehst, ziehe zwei, wähle eine davon aus und wirf die andere ab. (2 Karten)

Scout Right Flank – Rechte Flanke auskundschaften – Erteile einen Befehl an 1 Einheit oder Anführer auf der rechten Flanke. Wenn du eine neue Kommandokarte ziehst, ziehe zwei, wähle eine davon aus und wirf die andere ab. (2 Karten)



Probe Left Flank – Linke Flanke sondieren – Erteile einen Befehl an 2 Einheiten oder Anführer auf der linken Flanke. (4 Karten)

Probe Center – Zentrum sondieren – Erteile einen Befehl an 2 Einheiten oder Anführer im Zentrum. (6 Karten)

Probe Right Flank – Rechte Flanke sondieren – Erteile einen Befehl an 2 Einheiten oder Anführer auf der rechten Flanke. (4 Karten)



Attack Left Flank – Linke Flanke attackieren – Erteile einen Befehl an 3 Einheiten oder Anführer auf der linken Flanke. (4 Karten)

Attack Center – Zentrum attackieren – Erteile einen Befehl an 3 Einheiten oder Anführer im Zentrum. (6 Karten)

Attack Right Flank – Rechte Flanke attackieren – Erteile einen Befehl an 3 Einheiten oder Anführer auf der rechten Flanke. (4 Karten)



Assault Left Flank – Linke Flanke stürmen – Befehle eine Anzahl von Einheiten oder Anführer auf der linken Flanke, die gleich der Anzahl an Kommandos ist (Anzahl an Kommandokarten auf deiner Hand inklusive dieser Karte). (2 Karten)

Assault Center – Zentrum stürmen – Befehle eine Anzahl von Einheiten oder Anführer im Zentrum, die gleich der Anzahl an Kommandos ist (Anzahl an Kommandokarten auf deiner Hand inklusive dieser Karte). (2 Karten)

Assault Right Flank – Rechte Flanke stürmen – Befehle eine Anzahl von Einheiten oder Anführer auf der rechten Flanke, die gleich der Anzahl an Kommandos ist (Anzahl an Kommandokarten auf deiner Hand inklusive dieser Karte). (2 Karten)



Coordinated Advance – Koordiniertes Vorrücken – Erteile einen Befehl an 4 Einheiten oder Anführer. Befehle 1 auf der linken Flanke, 2 im Zentrum und 1 auf der rechten Flanke. (2 Karten)

Flank Attack – Flankenangriff – Erteile einen Befehl an je 2 Einheiten oder Anführer auf jeder Flanke. (2 Karten)

Forward – Sturmangriff – Erteile einen Befehl an je 2 Einheiten oder Anführer in jedem Sektor. (2 Karten)

Recon in Force – Aufklärung in voller Stärke – Erteile einen Befehl an je 1 Einheit oder Anführer in jedem Sektor. (2 Karten)

Taktikkarten (22)

Taktikkarten ermöglichen befehligen Einheiten, sich auf eine Weise zu bewegen und/oder zu kämpfen, die in den Grundregeln normalerweise nicht zulässig ist. Geländeeinschränkungen und Kampfrestriktionen gelten weiterhin, selbst wenn Aktionen einer Taktikkarte Vorrang vor Grundregeln haben.



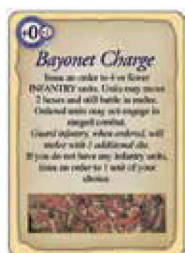
Ein Zweispiß (Napoleonshut) zeigt an, dass ein angeschlossener Anführer befehligt werden kann, sich von einer Einheit abzutrennen, ausgenommen er ist einer Einheit im Karree angeschlossen.



Ein großer Kreis zeigt an, dass alle befehligen Einheiten zusätzliche Kampfwürfel erhalten, die der Anzahl im Kreis entsprechen.

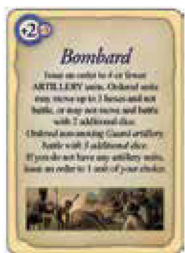


Der große und kleine Kreis zeigen an, dass Nicht-Garde- (Großer Kreis-) und Garde-Einheiten (Kleiner Kreis) eine unterschiedliche Anzahl zusätzlicher Kampfwürfel erhalten, die der Anzahl in den Kreisen entspricht.



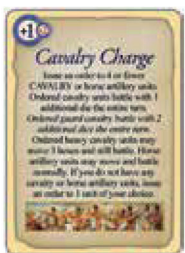
Bayonet Charge – Bajonettangriff – Erteile einen Befehl an 4 oder weniger Infanterieeinheiten. Die Einheiten dürfen sich 2 Hexfelder bewegen und trotzdem im Nahkampf angreifen. Befehligte Einheiten dürfen keinen Fernkampf durchführen. *Wenn Garde-Infanterie befehligt wird, greift sie mit einem zusätzlichen Würfel im Nahkampf an.* Wenn du keine Infanterieeinheiten hast,

erteile einen Befehl an 1 Einheit deiner Wahl. (2 Karten)



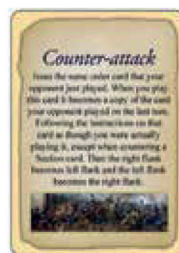
Bombard – Bombardement – Erteile einen Befehl an 4 oder weniger Artillerieeinheiten. Befehligte Einheiten dürfen sich bis zu 3 Hexfelder bewegen aber nicht kämpfen, oder sie dürfen sich nicht bewegen und mit 2 zusätzlichen Würfeln kämpfen. *Befehligte Garde-Artillerie, die sich nicht bewegt, darf mit 3 zusätzlichen Würfeln kämpfen.* Wenn du keine Artillerieeinheiten hast,

erteile einen Befehl an 1 Einheit deiner Wahl. (2 Karten)



Cavalry Charge – Kavallerieangriff – Erteile einen Befehl an 4 oder weniger KAVALLERIE- oder Berittene Artillerie-Einheiten. Befehligte Kavallerieeinheiten kämpfen den gesamten Zug mit 1 zusätzlichen Würfel. *Befehligte Garde-Kavallerie kämpft den gesamten Zug mit 2 zusätzlichen Würfeln.* Befehligte Schwere Kavallerieeinheiten dürfen sich 3 Hexfelder bewegen

und trotzdem kämpfen. Berittene Artillerieeinheiten dürfen sich normal bewegen und kämpfen. Wenn du keine Kavallerie- oder Berittene Artillerieeinheiten hast, erteile einen Befehl an 1 Einheit deiner Wahl. (3 Karten)

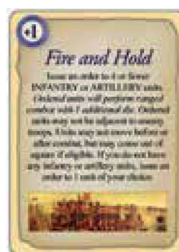


und die linke Flanke wird zur rechten Flanke. (2 Karten)



Élan – Anlauff – Würfle Kampfwürfel gleich den Kommandos (Anzahl an Kommandokarten auf deiner Hand inklusive dieser Karte). Für jedes gewürfelte Symbol wird 1 Einheit dieses Typs befehligt. Für jedes gewürfelte Fahnsymbol darf eine Einheit oder Anführer deiner Wahl befehligt werden. Säbel befehligen keine Einheiten oder Anführer. *Befehligte Einheiten kämpfen den gesamten Zug mit 1 zusätzlichen Würfeln.*

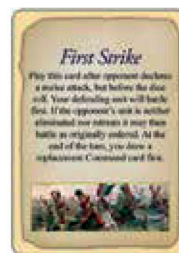
Mische den Kommandokarten- und den Ablagestapel neu. (1 Karte)



Fire and Hold – Feuern und Halten – Erteile einen Befehl an 4 oder weniger INFANTERIE- und/oder ARTILLERIE-Einheiten. *Befehligte Einheiten führen Fernkampf mit einem 1 zusätzlichen Würfel durch.* Befehligte Einheiten dürfen nicht unmittelbar benachbart zu gegnerischen Truppen stehen. Die Einheiten dürfen sich vor oder nach dem Kampf nicht bewegen, dürfen aber,

wenn gewünscht, aus der Karreeformation kommen. Wenn du keine Infanterie- oder Artillerieeinheiten besitzt, erteile einen Befehl an 1 Einheit deiner Wahl. (2 Karten)

HINWEIS: Wenn sich eine gegnerische Einheit in ein benachbartes Feld neben einer befehligen Einheit zurückzieht, die in dieser Runde noch nicht gefeuert hat, wird der Rückzug der gegnerischen Einheit auf das benachbarte Feld die befehligte Einheit in dieser Runde daran hindern, einen Fernkampf durchzuführen. Eine von der Fire and Hold-Karte befehligte Einheit darf nicht in den Nahkampf gehen, wenn sie an einem Fernkampf gehindert wird.

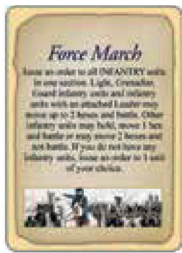


First Strike – Erstschat – Spiele diese Karte nachdem dein Gegenspieler einen Nahkampfangriff deklariert hat, aber bevor der Würfelwurf erfolgt. Deine verteidigende Einheit wird zuerst kämpfen. Wenn die Einheit des Gegenspielers weder eliminiert wird noch sich zurückziehen muss, kann sie wie ursprünglich befehligt kämpfen. Am Ende des Zuges ziehst du als Erster eine Kommandokarte vom Nachziehstapel. (2 Karten)

HINWEIS: Eine verteidigende Einheit, die einen *First Strike* spielt, ist nicht zum Gegenangriff berechtigt, wenn sie den

First Strike verwendet hat um im Nahkampf zuerst zu kämpfen.

HINWEIS: Es dürfen nicht zwei *First Strike*-Karten während des gleichen Nahkampfs gespielt werden.



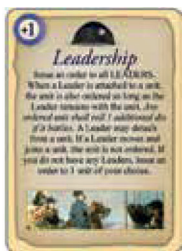
Force March – Gewaltmarsch – Erteile einen Befehl an alle INFANTERIE-Einheiten in einem Sektor. Leichte Infanterie-, Grenadier-, Gardeinfanterie- und Infanterieeinheiten mit einem angeschlossenen Anführer dürfen sich bis zu 2 Hexfelder bewegen und kämpfen. Andere Infanterieeinheiten dürfen Position halten, sich 1 Hexfeld bewegen und kämpfen oder 2 Hexfelder bewegen und nicht kämpfen. Wenn du keine Infanterieeinheiten besitzt, erteile einen Befehl an 1 Einheit deiner Wahl. (2 Karten)



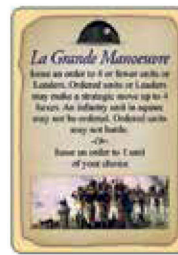
Give Them The Cold Steel – Gebt ihnen den blanken Stahl – Erteile einen Befehl an alle Einheiten, die unmittelbar benachbart zum Gegner stehen. Befohlene Einheiten dürfen im Nahkampf mit 1 zusätzlichen Würfel kämpfen. Befohlene Einheiten dürfen keinen Fernkampf durchführen. Die Einheiten dürfen sich vor dem Nahkampf nicht bewegen. Nach erfolgreichem Nah-

kampf, kann die Infanterie einen Vormarsch und die Kavallerie kann einen Kavallerie-Durchbruch durchführen und kann im Nahkampf eine Bonusattacke mit ihrer Standardanzahl an Kampfwürfel machen. (1 Karte)

Hinweis: Wenn diese Karte gespielt wird, werden alle Einheiten, die zu einer gegnerischen Einheit benachbart sind befehligt. Dies kann etwas verwirrend werden, besonders wenn Nahkämpfe stattfinden und gegnerische Einheiten gezwungen werden, sich zurückzuziehen. Wir empfehlen, dass du alle Einheiten markierst, die für den Nahkampf infrage kommen, bevor du mit deinen Nahkampfkämpfen beginnst.



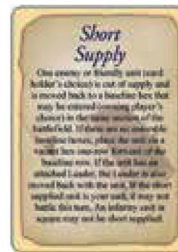
Leadership – Führerschaft – Erteile einen Befehl an alle ANFÜHRER. Ist ein Anführer an eine Einheit angeschlossen, wird die Einheit auch solange befehligt, wie der Anführer bei der Einheit verbleibt. *Jede befehligte Einheit wirft 1 zusätzlichen Würfel, wenn sie kämpft.* Ein Anführer darf sich von einer Einheit abtrennen. Wenn sich ein Anführer bewegt und sich einer Einheit anschließt, wird die Einheit nicht befehligt. Wenn du keine Anführer besitzt, erteile einen Befehl an 1 Einheit deiner Wahl. (2 Karten)



La Grande Manoeuvre – Das Großmanöver – Erteile einen Befehl an 4 oder weniger Einheiten oder Anführer. Befohlene Einheiten oder Anführer dürfen eine strategische Bewegung von bis zu 4 Hexfeldern machen. Eine Infanterieeinheit im Karree darf nicht befehligt werden. Befohlene Einheiten dürfen nicht kämpfen. Oder, erteile einen Befehl an 1 Einheit deiner Wahl. (1 Karte)



Rally – Erholung – Würfle Kampfwürfel gleich den Kommandos (Anzahl an Kommandokarten auf deiner Hand inklusive dieser Karte). Für jedes gewürfelte Symbol geht 1 Block dieses Typs an eine beliebige, dezimierte Einheit am Schlachtfeld zurück. Eine Einheit darf nicht auf mehr Blöcke angewachsen, als sie ursprünglich hatte. Erholte Einheiten, die mindestens einen Block erhalten, sind befehligt. (1 Karte)



Short Supply – Unzureichender Nachschub – Einer gegnerischen oder verbündeten Einheit (Wahl des Kartenbesitzers) geht der Nachschub aus. Entferne die Einheit vom Hexfeld, auf dem sie momentan steht und stelle sie auf ein unbesetztes Hexfeld (Wahl des Besitzers der Einheit) auf der Grundlinie im gleichen Sektor des Schlachtfeldes.

Wenn auf der Grundlinie keine freien Hexfelder sind, platziere die Einheit auf ein unbesetztes Hexfeld eine Reihe vor der Grundlinie. Wenn die Einheit einen angeschlossenen Anführer hat, wird er ebenso mit der Einheit entfernt und wiedereingesetzt. Wenn es sich bei der unterversorgten Einheit um deine Einheit handelt, darf sie in diesem Zug nicht kämpfen. Eine Infanterieeinheit im Karree darf nicht unterversorgt sein. (1 Karte)

Hinweis: Ein alleinstehender Anführer darf nicht unterversorgt sein.

CREDITS

Gestaltung und Entwicklung: Richard Borg

Künstlerischer Leiter, Titelbild & Verpackungsdesign: Rodger B. MacGowan

Design der Aufkleber: Pascal Da Silva

Kartengestaltung und Layout: Donal Hegarty

Layout Spielregel, Karte und Geländefelder: Mark Simonitch, GamerA11

Testspieler: Joe Abrisz, Dave Arneson, Brad Bell, Jeff Borg, George Carson, Kevin Frankfother, Rik Fontana, Robert Granger, Roy Grider, Brett Helgeson, Pat Kurivial, Ted Kurivial, Steve Malecek, Grant Malecek, Bill Massey, Steve May, Terry Mikrut, Paul Miller, Wayne Minton, John Nichols, Steve Niedergeses, Doug O'Connell, Stan Oien, Mike Panko, Jeff Paszkiwicz, John Pritchard, Anthony Ricardi, Louis Rotundo, Bob Santiago, Ken Sommerfield, Rick Thomas, Dan Van Horn und der GMT Kommandostab.

Spielregel redaktionell: Duke und Tony Curtis

Deutsche Übersetzung der Spielregel: GamerA11

Produktionskoordination: Tony Curtis

Produzenten: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com