

SCHLESISIEN-GAMBIT

EINE MARIA-ERWEITERUNG VON RICHARD SIVÉL

1 Politik-Gambit

Diese Regeln modifizieren die Politik-Regeln der **Profi-Variante** von MARIA. Mit diesen Regeln wird das Bluffen etwas Bauchschmerzen verursachen, da die Karten, die man fürs Bluffen benutzt, eine komplette Runde fehlen werden.

♥ Die Regeln für Politik (Regel 17) werden in einigen Details modifiziert, und das Politik-Segment wird um eine Phase wie folgt erweitert:

1. Verdeckte TK vom Politik-Tableau zurücknehmen.
2. Zwei Politik-Karten aufdecken.
3. Trumpfsymbol bestimmen.
4. Großmächte legen max. 1 TK aufs Politik-Tableau.
5. Einfluß bestimmen.
6. Politik-Karten nehmen.

1.1 Verdeckte TK zurücknehmen

♥ In dieser Phase nehmen die Spieler TK, die aus der Vorrunde **verdeckt** auf dem Politik-Tableau liegen, zurück auf die Hand.

1.2 Zwei Politik-Karten aufdecken

♥ Diese Phase bleibt unverändert.

1.3 Trumpfsymbol bestimmen

♥ Diese Phase bleibt unverändert.

1.4 TK aufs Politik-Tableau legen

♥ Diese Phase bleibt unverändert.

1.5 Einfluß bestimmen

♥ In dieser Phase ändert sich das folgende Detail.

♥ Einzige Änderung: TK, die nicht dem Trumpfsymbol entsprechen, werden **nicht** zurück auf die Hand genommen, sondern bleiben **verdeckt** auf dem Politik-Tableau liegen. Zur Berechnung des Einflusses zählen sie natürlich nicht mit.

HINWEIS: Diese »Bluff-TK« bekommt der Spieler erst zu Beginn der nächsten Runde zurück (in Phase 1 des Politik-Segments).

1.6 Politik-Karten nehmen

♥ In dieser Phase ändern sich die beiden folgenden Details.

♥ Wenn eine Großmacht eine Politik-Karte nimmt, dann wandern nur ihre **nicht-verdeckten** TK auf den Ablage-Stapel.

♥ Sobald keine Politik-Karte mehr ausliegt, nimmt jede Großmacht, die noch nicht an der Reihe war, all ihre TK **nicht** zurück auf die Hand. Stattdessen werden all ihre TK auf dem Politik-Tableau umgedreht.

HINWEIS: Diese umgedrehten TK bekommt der Spieler erst zu Beginn der nächsten Runde zurück (in Phase 1 des Politik-Segments).

2 Schlesien-Gambit

Diese Regeln erweitern das **Einführungsspiel** von MARIA. Sie sind gedacht für Spieler, die das komplette Regelwerk von MARIA scheuen und dennoch einen komplexeren Spielablauf erleben wollen.

Die Grundidee des »Schlesien-Gambits« ist, daß Österreich die Wahl hat, ob es Schlesien an Preußen abtritt oder nicht. Tritt es Schlesien nicht ab, so verläuft das Spiel exakt wie das Einführungsspiel. Tritt es Schlesien jedoch ab, so scheidet Preußen aus und die Flandernkarte wird aktiviert. Dies entspricht dem historischen Verlauf.

2.1 Generelle Regeln

♥ Es gelten die Regeln des Einführungsspiels. Lediglich die Siegbedingungen (Regel 14) ändern sich. Die Regeln 15 bis 24 werden nicht benutzt.

♥ Es werden das gesamte Spielbrett und alle Spielfiguren benutzt. AUSNAHME: Der preußische General in der Offmap-Box »Ostprien« und der preußische Troß in der Siegpunkt-Box »Schlesien« kommen beim *Schlesien-Gambit* nicht zum Einsatz.

♥ Zu Beginn des Spiels ist die Karte *Flandern* nur semi-aktiv. Dies bedeutet:

- Spielfiguren auf der Karte *Flandern* dürfen sich bewegen, aber sie dürfen diese Karte nicht verlassen **und** sie müssen ihren Spielzug stets im eigenen Heimatland oder im Heimatland eines Verbündeten beenden.
- Auf der Karte *Flandern* finden keine Kämpfe statt (auch nicht wenn sich feindliche Spielfiguren gegenüberstehen).

Diese Einschränkungen gelten, bis Österreich Schlesien an Preußen abtritt (s.u.).

♥ Frankreich legt von den TK, die es jede Runde erhält, stets 2 zufällig ermittelte TK beiseite. Diese TK werden gesammelt bis Österreich Schlesien an Preußen abtritt.

♥ Die Pragmatische Armee erhält ihr normales TK-Einkommen, kann dieses aber erst effektiv nutzen, sobald Österreich Schlesien an Preußen abtritt.

♥ Die Siegpunktboxen und das Kurfürstenkollegium werden nicht benutzt. Die Festungen Köln, Mannheim, Trier und Mainz (auf der Karte *Flandern*) sind für den Spielsieg ohne Bedeutung; sie blockieren aber Gewaltmärsche.

2.2 Spielsieg beim Schlesien-Gambit

♥ Grundsätzlich gibt es 2 Varianten im Schlesien-Gambit. In der einen tritt Österreich Schlesien an Preußen ab, in der anderen nicht. Dementsprechend gelten verschiedene Siegbedingungen.

Österreich tritt Schlesien NICHT ab

♥ Es gewinnt, wer zuerst seine Siegbedingung erfüllt. Das Spiel endet dann sofort. Die Siegbedingungen sind exakt wie

im Einführungsspiel, also:

- *Louis XV.*: Kontrolle von 9 Festungen in Österreich.
- *Friedrich*: Kontrolle von 12 Festungen in Schlesien und/oder Österreich (HINWEIS: 2 Festungen in Schlesien kontrolliert Preussen bereits zu Spielbeginn.)
- *Maria Theresia*: Hat bis Ende der Runde 9 kein Spieler gewonnen, so siegt Maria Theresia.

Österreich tritt Schlesien ab

♥ Österreich muß sich am Ende der **sechsten Runde** entscheiden, ob es mit Preußen Frieden schließt und Schlesien abtritt oder nicht. Tritt es Schlesien ab, so gilt:

- Preußen zählt, wieviele Festungen ihm noch zum Spielsieg fehlen. Frankreich zählt ebenfalls, wieviele Festungen ihm noch zum Sieg fehlen. Österreich zählt, wieviele Festungen es noch in Schlesien kontrolliert. Diese Werte werden P, F bzw. Ö genannt.
- Anschließend kommen alle Spielfiguren, Siegmarken und Taktischen Karten von Preußen und Sachsen aus dem Spiel bzw. auf den TK-Ablagestapel. Preußen und Sachsen darf weiter von allen Spielfiguren betreten werden, aber alle dortigen Festungen sind von nun an ganz gewöhnliche Städte.
- Die Karte »Flandern« wird aktiviert. Ab nun dürfen sich dort alle Spielfiguren normal bewegen und kämpfen.
- Frankreich nimmt die ehemals beiseite gelegten TK in sein Blatt auf (und muß ab nun auch keine TK seines Einkommens mehr ablegen).

♥ Die Siegbedingungen ändern sich. Es gewinnt derjenige, der sie zuerst erfüllt; das Spiel endet sofort:

- *Friedrich*: Kontrolle von (5 + P) Festungen in Frankreich (mit der Pragmatischen Armee).
- *Louis XV.*: Kontrolle von (9 + F) Festungen in Österreich auf der Karte Böhmen **oder** Kontrolle von (5 + F) Festungen in den Niederlanden/Österreichischen Niederlanden (Karte Flandern).
- *Maria Theresia*: Kontrolle von (8 – Ö) Festungen in Bayern und/oder Frankreich.

♥ Hat bis Ende der 15. Runde kein Spieler gewonnen, so siegt *Louis XV.*

HINWEISE: 1.) Meistens ist es für Louis XV besser, auf einen defensiven Spielsieg zu setzen.

2.) Die Runden 13 bis 15 müssen auf beliebige Weise gezählt werden, z.B. indem man beim Rundenzähler wieder bei 1 anfängt.

Beispiel: Maria Theresia tritt am Ende der 6. Runde Schlesien an Preußen ab. Zu diesem Zeitpunkt fehlen Preußen noch 3 Festungen zum Sieg, Frankreich fehlen noch 4 Festungen, Österreich hält noch 1 Festung in Schlesien. Demzufolge muß, um zu gewinnen:

- *Maria Theresia* 7 Festungen in Bayern und/oder Frankreich erobern;
- *Friedrich* (Pragmatische Armee) 8 Festungen in Frankreich erobern;
- *Louis XV.* bis Runde 15 durchhalten oder 13 Festungen in Österreich auf der Karte »Böhmen« erobern oder 9 Festungen in den Niederlanden/Österreichischen Niederlanden.