

BONAPARTE, PREMIER CONSUL ET GÉNÉRAL, ET SON TRIOMPHE À MARENGO

UN JEU ORIGINAL SUR LA GLORIEUSE BATAILLE DU 14 JUNI 1800, CRÉÉ POUR HISTOGAME PAR B. SIMMONS

EIN SPIEL FÜR 2 SPIELER VON BOWEN SIMMONS

— SPIELREGEL —



Norditalien, 1800, während des Zweiten Koalitionskrieges: Vom österreichischen Vorstoß auf Genua überrumpelt, überquert Bonaparte Mitte Mai kurzerhand die Alpen mit einem brillanten Zug über den Großen St. Bernhard. Durch den Sieg bei Montebelle am 9. Juni schneidet er die Österreicher von ihrem Nachschub ab und schnürt ihre Hauptarmee unter General Melas in Alessandria ein. Aber als er, durch einen Doppelagenten getäuscht, starke Truppenkontingente detachiert, greifen die Österreicher am frühen Morgen des 14. Juni überraschend an.

Nur mit Mühe können die Franzosen die sich stetig steigenden österreichischen Angriffe bei Marengo abwehren. Es dauert bis 10 Uhr, ehe Bonaparte begreift, daß dies kein Ablenkungsmanöver ist, sondern daß er in höchster Gefahr schwebt. Eilig ruft er die detachierten Truppen zurück, auch die des Generals Desaix, der, alarmiert durch den Kanonendonner, bereits aus Eigeninitiative losmarschiert war. Zwischenzeitlich erobert der österreichische linke Flügel Castelceriolo, und we-

nig später zerbricht das französische Zentrum. Ab 14:30 Uhr ziehen sich die Franzosen in Richtung San Giulano Vecchio zurück. Zahlenmäßig unterlegen und ihrer starken Stellung beraubt, scheinen sie besiegt und so überläßt Melas, 71 Jahre alt und leicht verwundet, seinem Stabschef die Verfolgung des „fliehenden“ Feindes.

Mit Desaix' Ankunft stabilisiert sich jedoch die Stellung der Franzosen nördlich von Cascina Grossa gegen 17:30 Uhr. Als die Österreicher anrücken, werden sie von Kellermanns Kavallerieattacke – eingeleitet von heftigem Musketen- und Artilleriefener – über den Haufen geritten; sie fliehen in Panik. Österreich verliert 14.000 Mann (Tote, Verwundete, Gefangene); Frankreich 5.600 Mann, und mit Desaix den Retter in der Not. Obwohl ein Sieg in letzter Minute, wird die Schlacht von Marengo – zur Festigung von Bonapartes innenpolitischer Machtstellung – umgehend in einem Armee-Bulletin verherrlicht und in Napoleons späterer Herrschaft in drei weiteren offiziellen Darstellungen zunehmend glorifiziert.

1 Einführung

TRIOMPHE À MARENGO ist ein Spiel für 2 Spieler basierend auf der Schlacht von Marengo, die am 14. Juni 1800 stattfand (25. Prairial VIII des Französischen Revolutionskalenders).

Im Spiel startet die französische Hauptarmee auf dem Brett. Die Österreicher betreten es von Westen her und müssen rasch nach Osten vorstoßen, um die Franzosen zu besiegen, bevor sie sich sammeln können. Die Franzosen hingegen versuchen, sich geschickt zurückzuziehen, bis ihre Verstärkungen eintreffen.

Visuell ist das Spiel inspiriert von den Schlachtfeldkarten des 19. Jahrhunderts, bei denen die kämpfenden Truppen als rote und blaue Linien dargestellt sind.

Zum Spiel gehören:

- 1 Spielplan,
- 80 Holzquader in den Farben Rot und Blau,
- 12 rote und 15 blaue „Moralscheiben“,
- 1 schwarze Scheibe (Rundenzähler),
- dieses Regelheft.

Hinweis: Spieler, die *Bonaparte at Marengo* kennen, sollten zunächst zu Regel 22 springen, wo die Regeländerungen zusammengefaßt sind, und dann das restliche Regelheft lesen.

2 Die Spielsteine

Die Holzquader sind die **Spielsteine**, rot für Österreich, blau für Frankreich. Jeder Spielstein hat auf einer Seite Symbole; dies ist seine *Ansicht*. Die Anzahl der Symbole ist hierbei seine *Stärke*; und die Art der Symbole sein Typ (*Infanterie, Kavallerie* oder *Artillerie*). Hier einige Beispiele:



Grundsätzlich werden die Spielsteine auf dem Spielplan so positioniert, daß nur der Besitzer des Spielsteins seine Ansicht sieht. (Der Gegner sieht nur die blanke Rückseite.) In bestimmten Situationen muß man einen Spielstein jedoch aufdecken oder seine Ansicht kurz zeigen.

Wenn ein Spielstein (infolge eines Kampfes oder eines Rückzuges) *Verluste* erleidet, ersetzt man ihn durch einen Spielstein desselben Typs mit entsprechend reduzierter Stärke. (Wenn z. B. eine Infanterie der Stärke 3 einen Verlust erleidet, wird sie durch eine Infanterie der Stärke 2 ersetzt.) Ein Spielstein, der auf die Stärke 0 reduziert wird, kommt ersatzlos vom Brett. Beim Austausch zeigt man seinem Gegner kurz die Ansicht des zu reduzierenden Spielsteins und seines Ersatzsteins.

Eine Infanterie der Stärke 3 repräsentiert ungefähr 2000 Mann; eine Kavallerie der Stärke 2 ungefähr 1200 Mann; eine Artillerie der Stärke 1 ungefähr 40 Kanonen mit Mannschaft.

Die *Moralscheiben* sind *keine* Spielsteine. Sie sind ein Maß für die Moral einer Armee (s. Regel 18). Ansonsten haben sie keinerlei Funktion.

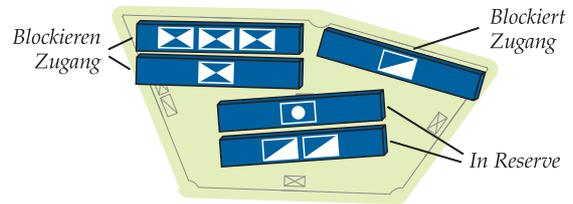
3 Der Spielplan

Der Spielplan ist in *Gebiete* unterteilt. Diese regulieren Bewegung und Positionierung der Spielsteine.

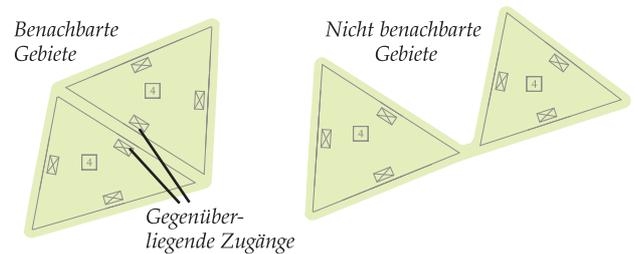
Innerhalb eines Gebiets gibt es verschiedene *Positionen*: Die Mitte ist die *Reserveposition*; jede Kante ist ein *Zugang*.

Innerhalb eines Gebiets muß sich ein Spielstein stets in einer bestimmten Position befinden; er kann also *in Reserve* sein oder einen *Zugang blockieren*. In einer Position können mehrere Spielsteine sein. Ein Gebiet ist *besetzt*, wenn sich mindestens 1 Spielstein in ihm befindet (egal in welcher Position).

Spielsteine in derselben Position können beliebig gruppiert werden, solange klar ist, in welcher Position sie sich befinden.



Gebiete sind *benachbart*, wenn sie zueinander parallele Zugänge haben. Sie sind nicht benachbart, wenn sie sich nur an einer Ecke berühren. Die Zugänge benachbarter Gebiete heißen *gegenüberliegende Zugänge*.



Zugänge können *schmal* oder *breit* sein.



Man braucht 1 Spielstein, um einen schmalen Zugang *komplett zu blockieren*, und 2 Spielsteine bei einem breiten Zugang. Ein breiter Zugang ist *teilweise blockiert*, wenn in ihm nur 1 Spielstein steht.

In den Gebieten befinden sich Symbole. Diese bedeuten:

- ☒ **Infanterie- und Kavallerie-Malus.** Ein Sturmangriff mit Infanterie (bzw. Kavallerie) gegen einen Zugang mit Infanterie-Malus (bzw. Kavallerie-Malus) ist erschwert.
- ☒ **Artillerie-Malus.** Artillerie kann nicht schießen (weder offensiv noch defensiv), wenn sich dieses Symbol im gegenüberliegenden Zugang befindet.
- ☒ **Unpassierbar.** Kein Spielstein kann einen unpassierbaren Zugang blockieren oder queren.
- ☒ **Kavallerie-Hindernis.** Kavallerie kann nur sehr eingeschränkt angreifen und verteidigen, wenn dieses Symbol im Zugang des Verteidigers ist.
- ☒ **Kapazität des Gebiets.** Kein Spielstein darf in oder durch ein Gebiet ziehen, wenn dadurch mehr eigene Spielsteine im Gebiet wären, als dessen Kapazität erlaubt.
- ☒ **Haupt- und Nebenstraßen** (oben bzw. unten). Auf einer Straße kann ein Spielstein bis zu 3 Gebiete weit ziehen. Bei einer Hauptstraße benötigt er kein Kommando.
- ☒ **Startstellung** eines französischen Spielsteins.
- ☒ **Ziellinie.** Teil der Siegbedingungen.
- ☒ **Ost-West-Pfeil.** Steuert Rückzüge. Österreicher können sich in Pfeilrichtung und Franzosen gegen Pfeilrichtung nur dann zurückziehen, wenn sie keine andere Möglichkeit haben.

Die restliche Kartengestaltung (Dörfer, Sümpfe, Höhenlinien, etc.) ist rein dekorativ und hat keinen Einfluß auf das Spiel.

4 Spielvorbereitung

(1) Der Rundenzähler kommt auf das Feld 6h der Zeitleiste (PISTE HORAIRE); je 12 rote und blaue Moralscheiben kommen auf diverse Felder, wie auf der Leiste angezeigt.

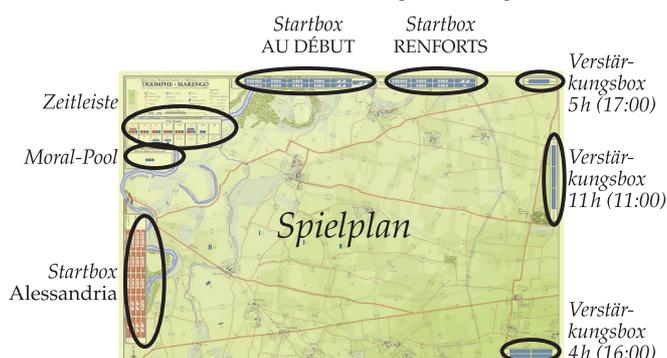
(2) In den Moral-Pool (ZONE DE MORAL NON ENGAGÉ) kommen 3 blaue Moralscheiben, wie im Pool angezeigt.

(3) In die 3 Startboxen am Spielfeldrand (Alessandria, AU DÉBUT und RENFORTS) kommen die den jeweiligen Abbildungen entsprechenden Spielsteine (mit der Ansicht nach oben; Farbe, Typ und Stärke müssen jeweils übereinstimmen). Viele Spielsteine bleiben übrig; sie werden als Ersatzsteine (zum Nehmen von Verlusten) bereit gehalten.

(4) Die Spielsteine der Startbox AU DÉBUT werden umgedreht und gut gemischt. Der französische Spieler verteilt sie dann zufällig auf ihre Startpositionen: Für jedes Symbol *Startstellung* setzt er 1 Spielstein in die Reserve des Gebiets. Er darf die Ansicht der Spielsteine erst sehen, *nachdem* er alle gesetzt hat.

(5) Analog verteilt der französische Spieler die Spielsteine der Startbox RENFORTS zufällig auf die drei Verstärkungsboxen 5h, 11h und 4h. Er darf die Ansicht der Spielsteine erst sehen, *nachdem* er alle gesetzt hat.

(6) Der österreichische Spieler kippt seine Spielsteine in der Startbox Alessandria (mit Ausnahme der Artillerie), so daß nur er ihre Ansicht sieht, und mischt sie gemäß Regel 17.



5 Ablauf des Spiels

Runden. Eine Partie besteht aus 16 Runden. Jede Runde entspricht 1 Stunde Realzeit. Pro Runde ist jede Seite einmal am **Zug**, zuerst Österreich, dann Frankreich. Danach wandert der Rundenzähler eine Stunde weiter. Die Partie endet mit Abschluß der Runde 9h.

Züge. Der Zug eines Spielers besteht aus vier aufeinanderfolgenden Phasen: **1.) Neue Moralscheiben erhalten** (Regel 18); **2.) Zugänge überprüfen** (Regel 16); **3.) Aktionen** (Regel 6); **4.) Ausgelegte Moralscheiben überprüfen** (Regel 18).

6 Aktionen

In seinem Zug kann ein Spieler mit **Aktionen** seine Spielsteine bewegen und mit ihnen angreifen. Es gibt zwei Bewegungsaktionen: *Standardbewegung* (Regel 7) und *Straßenbewegung* (Regel 8), sowie drei Angriffsaktionen: *Vorstoß* (Regel 9), *Artilleriebeschuß* (Regel 10) und *Sturmangriff* (Regel 11). Ferner gibt es noch die spezielle Aktion *Sammeln* (Regel 14).

Pro Zug hat ein Spieler 3 **Kommandos**. Für das Ausführen der meisten Aktionen benötigt man ein Kommando. Ohne Kommando können ausgeführt werden: die sog. *Defensive Standardbewegung* (s. Regel 7), Bewegung auf einer Hauptstraße, sowie Ankündigen und Ausführen von Artilleriebeschuß.

Aktionen werden nacheinander ausgeführt. Eine neue Aktion kann erst begonnen werden, wenn die vorherige beendet ist.

Wenn ein Spielstein an einer Aktion beteiligt war (egal ob hierfür ein Kommando notwendig war oder nicht), kann er im selben Zug keine weitere Aktion machen (selbst wenn diese zweite Aktion kein Kommando benötigt). Es gibt jedoch eine Ausnahme: Ein Spielstein, der die Aktion *Sammeln* gemacht hat, darf eine zweite Aktion im selben Zug machen.

An einer Aktion können maximal 3 Spielsteine beteiligt sein. Noch geringere Limits gelten für *Sammeln* (1 oder 2 Spielsteine je Aktion) und *Straßenbewegung* (1 Spielstein je Aktion).

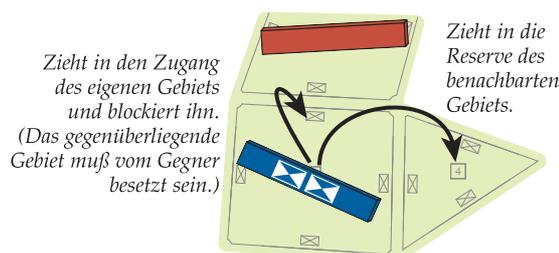
7 Standardbewegungen

Mit der Aktion *Standardbewegung* kann sich ein Spielstein innerhalb seines Gebiets bewegen oder in ein benachbartes Gebiet ziehen – aber nur wenn dieses nicht vom Gegner besetzt ist.

Um eine Standardbewegung gemeinsam als 1 Aktion zu machen, müssen alle beteiligten Spielsteine *von* derselben Startposition *in* dieselbe Zielposition ziehen.

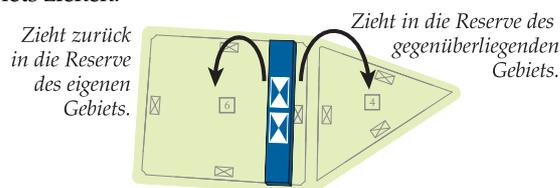
Aus der Reserve kann ein Spielstein per Standardbewegung:

- in die Reserve eines benachbarten Gebiets ziehen; oder
- in einen Zugang des eigenen Gebiets ziehen und ihn damit blockieren. Das gegenüberliegende Gebiet *muß* vom Gegner besetzt sein. Sollten nach dieser Bewegung nicht mehr Spielsteine im Zugang stehen, als nötig sind, um ihn komplett zu blockieren, ist dies eine **Defensive Standardbewegung, die kein Kommando kostet**.



Aus einem Zugang kann ein Spielstein per Standardbewegung:

- in die Reserve des eigenen Gebiets ziehen; oder
- in die Reserve des benachbarten (gegenüberliegenden) Gebiets ziehen.



8 Straßenbewegungen

Mit der Aktion *Straßenbewegung* kann ein Spielstein bis zu 3 Gebiete weit ziehen. Er zieht hierbei von Gebiet zu Gebiet entlang einer Straße, die ohne Unterbrechung vom Startgebiet über alle zu querenden Zugänge bis zum Zielgebiet führt. (Wenn sich die Straße gabelt, kann man einen beliebigen Abzweig benutzen. Ein Abzweig unterbricht eine Straße nicht.)

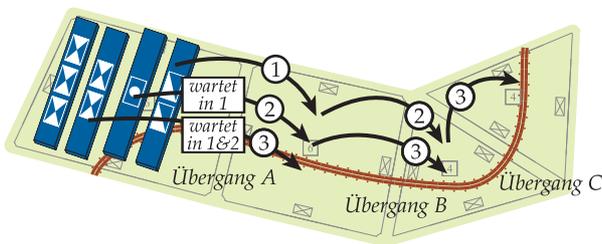
Nur Spielsteine, die ihren Zug in Reserveposition beginnen, können eine Straßenbewegung machen.

Pro Straßenbewegung kann nur 1 Spielstein bewegt werden. Dies kostet 1 Kommando. Wenn die Straßenbewegung jedoch komplett (von Anfang bis Ende) auf einer Hauptstraße erfolgt, **kostet sie kein Kommando**.

Historisch waren Straßenbewegungen recht kompliziert zu organisieren und es kam oft zu Staus. Um dies abzubilden, wird eine Straßenbewegung in *Schritte* unterteilt und es gelten Verkehrslimits an *Übergängen*. Im Detail:

- Ein Übergang ist dort, wo eine Straße den Zugang eines Gebiets quert. (Wenn mehrere Straßen einen Zugang queren, hat jede Straße ihren eigenen Übergang.)
- Ein Spielstein macht eine Straßenbewegung in 3 Schritten. Bei jedem Schritt kann er entweder einen Übergang queren (und in die Reserve des nächsten Gebiets ziehen) oder in der Reserve des momentanen Gebiets warten.
- Jeder Übergang hat ein *Verkehrslimit*. Pro Zug können maximal 3 Spielsteine denselben Übergang queren, und zwar nur 1 Spielstein je Schritt; zudem ist die Schritt-abfolge einzuhalten, d. h. der Schritt, mit dem ein Spielstein einen Übergang quert, muß höher beziffert sein als die Schritte, mit denen andere Spielsteine den Übergang vorher querten. Dies kann dazu führen, daß ein Spielstein Schritte mit Warten verbringen muß, bis er einen Übergang queren kann.

Das folgende Beispiel zeigt, wie Spielsteine aufgrund des Verkehrslimits zum Warten gezwungen sein können.



Zuerst zieht die Kavallerie: Mit Schritt 1 quert sie Übergang A, mit Schritt 2 Übergang B und mit Schritt 3 Übergang C.

Es folgt die Artillerie: In Schritt 1 muß sie warten, mit Schritt 2 quert sie Übergang A und mit Schritt 3 Übergang B.

Dann zieht die 2er-Infanterie: In Schritt 1 und 2 muß sie warten und mit Schritt 3 quert sie Übergang A.

Die 3er-Infanterie macht keine Straßenbewegung, da sie alle 3 Schritte mit Warten verbringen müßte.

Bei Straßenbewegungen kann ein Übergang innerhalb eines Zuges nur in *einer* Richtung gequert werden.

Das Verkehrslimit hat keinen Einfluß auf Standardbewegungen und wird von Standardbewegungen auch nicht beeinflusst; es gilt nur für Straßenbewegungen.

Eine Kavallerie kann versuchen, ein gegnerisch besetztes Gebiet per Straßenbewegung zu betreten. Dies ist dann ein Vorstoß und wird sofort gemäß den Vorstoß-Regeln abgewickelt (s. Regel 9). Wenn der Vorstoß gelingt, kann die Kavallerie ihre Straßenbewegung fortsetzen (und kann weitere Vorstöße machen); wenn er mißlingt, beendet sie ihre Bewegung im zuletzt betretenen Gebiet. Derlei Vorstöße sind keine separate Aktion, sondern Teil der Straßenbewegung. Pro Zug kann ein bestimmter Übergang für exakt 1 Vorstoß per Straßenbewegung benutzt werden. Für das Verkehrslimit gilt: Der Übergang wurde benutzt, egal ob der Vorstoß erfolgreich war oder nicht. Am Ende eines Vorstoßes per Straßenbewegung zeigt man seinem Gegner kurz die Ansicht des Spielsteins, damit er sieht, daß es Kavallerie ist.

Mit Ausnahme des obigen Kavallerie-Vorstoßes kann kein Spielstein bei einer Straßenbewegung ein gegnerisch besetztes Gebiet betreten oder zu betreten versuchen.

9 Vorstöße

Ein Vorstoß ist eine Angriffsaktion. Es ist der Versuch, ein benachbartes, vom Gegner besetztes Gebiet einzunehmen, indem man einen vom Gegner nicht-blockierten oder nur teilweise blockierten Zugang quert. (Ein Vorstoß ist nicht möglich, wenn der Zugang vom Gegner komplett blockiert ist.)

Ein Vorstoß kann als eigenständige Aktion ausgeführt werden oder während einer Kavallerie-Straßenbewegung (als Teil der Straßenbewegungs-Aktion).

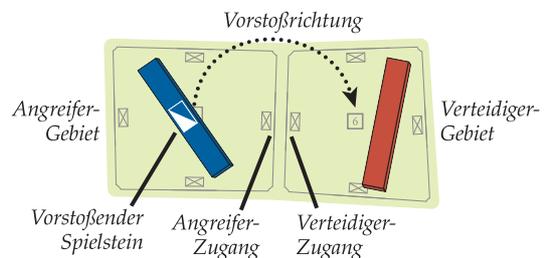
Ein Vorstoß kann aus der Reserve oder aus einem Zugang heraus erfolgen. Im letzteren Fall ist das Ziel des Vorstoßes stets das dem Zugang gegenüberliegende Gebiet.

Wenn der *Verteidiger*-Zugang ein Kavallerie-Hindernis ist, muß Infanterie am Vorstoß beteiligt sein. Zur Kontrolle zeigt der Angreifer am Ende des Vorstoßes seinem Gegner kurz die Ansicht einer vorstoßenden Infanterie. (Ein Kavallerie-Hindernis im Angreifer-Zugang ist ohne Belang.)

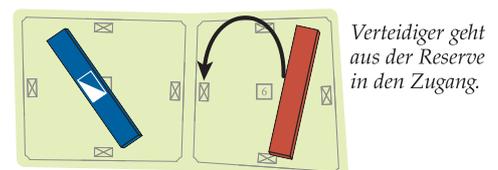
Ein Vorstoß läuft (mit Beispielen) wie folgt ab:

1. Vorstoß ankündigen. Der Angreifer benennt die *vorstoßenden Spielsteine* und die *Vorstoßrichtung*. (Wegen des 3-Spielstein-Limits je Aktion kann er maximal 3 Spielsteine benennen.) Alle vorstoßenden Spielsteine müssen in derselben Position stehen und müssen in dieselbe Richtung vorstoßen. Mit der Richtung wird das angegriffene Gebiet (das *Verteidiger-Gebiet*) und der zu querende Zugang (der *Verteidiger-Zugang*) festgelegt. Bei einem Vorstoß per Straßenbewegung sind zudem die benutzte Straße und der Übergang zu benennen; jeder Übergang kann pro Zug nur einmal für einen Vorstoß per Straßenbewegung benutzt werden.

Mit der Ankündigung sind zudem der *Angreifer-Zugang* (der Zugang gegenüber dem Verteidiger-Zugang) und das *Angreifer-Gebiet* (das Gebiet, zu dem der Zugang gehört) implizit benannt. (Man muß sie nicht explizit benennen.)

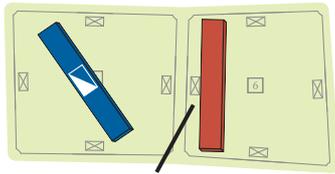


2. Reaktion des Verteidigers. Wenn der Vorstoß aus der Reserve erfolgt, darf der Verteidiger Spielsteine aus der Reserve des Verteidiger-Gebiets in den Verteidiger-Zugang schieben. Er kann maximal so viele Spielsteine schieben, wie Spielsteine vorstoßen. Wenn der Vorstoß aus dem Angreifer-Zugang heraus erfolgt, darf der Verteidiger *keine* Spielsteine aus der Reserve in den Zugang schieben.



3. Ergebnis. Der Vorstoß ist erfolgreich, wenn er nicht gestoppt wird. Er wird gestoppt, wenn der Verteidiger-Zugang nun:

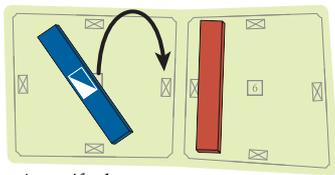
- *komplett* blockiert ist, oder
- *teilweise* blockiert ist, und zudem (a) genau 1 Spielstein vorstößt, und (b) es der erste Vorstoß über diesen Zugang im aktuellen Zug ist.



Verteidiger-Zugang ist komplett blockiert; Vorstoß ist gestoppt.

4. Abschluß. Der Vorstoß wird wie folgt abgeschlossen:

- *Wenn er erfolgreich war:* Alle Spielsteine des Verteidigers müssen sich aus dem Verteidiger-Gebiet zurückziehen (s. Regel 13). Alle vorstoßenden Spielsteine rücken in die Reserve des angegriffenen Gebiets vor.
- *Wenn er gestoppt wurde:* Die Spielsteine des Verteidigers bleiben, wo sie sind. Der Angreifer darf seine vorstoßenden Spielsteine aus der Reserve in den Angreifer-Zugang schieben (alle oder keinen); falls der Vorstoß aber aus dem Zugang erfolgte, bleiben sie im Zugang.



Angreifer kann entscheiden, ob er in den Zugang geht. Verteidiger bleibt, wo er ist.

10 Artilleriebeschuß

Artilleriebeschuß ist eine Angriffsaktion. Nur Artillerie kann Artilleriebeschuß machen. Der Beschuß geht über 2 Runden: Zuerst wird er angekündigt und in der Folgerunde ausgeführt.

Ankündigen und Ausführen sind jeweils eine eigene Aktion; sie kosten aber kein Kommando.

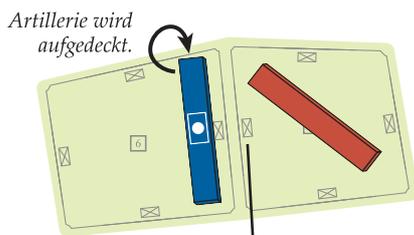
Artillerie muß in einem Zugang sein, um zu schießen. Sie beschießt stets das gegenüberliegende Gebiet. Die gegnerischen Steine können in einer beliebigen Position im beschossenen Gebiet sein. (Artillerie in Reserve kann nicht schießen.)

Artilleriebeschuß ist nicht möglich, wenn im gegenüberliegenden Zugang ein Artillerie-Malus ist. (Ein Artillerie-Malus im Zugang der Artillerie ist ohne Belang.)

Man kann einen angekündigten Beschuß vor seiner Ausführung absagen. Der Beschuß wird automatisch abgesagt, wenn – egal aus welchem Grund – die Artillerie ihre Position verläßt. (Das Absagen ermöglicht der Artillerie, eine andere Aktion zu machen.)

Ein Artilleriebeschuß läuft (mit Beispielen) wie folgt ab:

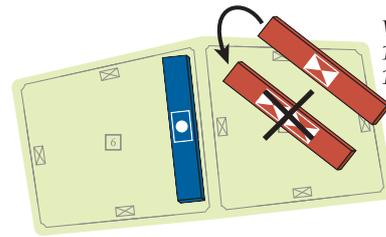
1. Beschuß ankündigen. Der Angreifer benennt die Artillerie, die den Beschuß durchführen soll, und deckt sie auf.



Artillerie wird aufgedeckt. (Im Verteidiger-Zugang darf kein Artillerie-Malus sein!)

2. Beschuß ausführen. Im darauffolgenden Zug wird der Beschuß ausgeführt: Der Verteidiger wählt 1 Spielstein im beschossenen Gebiet und fügt ihm 1 Verlust zu. Der zu wählende Spielstein muß (wenn möglich) im Zugang gegenüber der Artillerie sein;

wenn dort keiner ist, in Reserve; ist auch dort keiner, dann irgendwo im Gebiet. Die Artillerie bleibt bis zum Ende des Zuges aufgedeckt. (Der Beschuß ist ohne Effekt, wenn der Verteidiger keine Spielsteine im beschossenen Gebiet hat.)



Verteidiger wählt 1 Spielstein, der 1 Verlust erleidet.

11 Sturmangriffe

Ein Sturmangriff ist eine Angriffsaktion. Es ist der Versuch, ein benachbartes, vom Gegner besetztes Gebiet einzunehmen, indem man einen vom Gegner (komplett oder teilweise) blockierten Zugang quert.

Spielsteine müssen in einem Zugang stehen, um einen Sturmangriff zu machen. Ziel des Angriffs ist der gegenüberliegende, vom Gegner blockierte Zugang. (Spielsteine in Reserve können keinen Sturmangriff machen.)

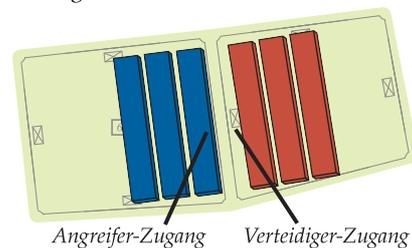
Bei einem Sturmangriff muß mindestens 1 Spielstein in der Ersten Reihe sein (s. u. in Schritt 3). Man darf ihn nicht ankündigen, wenn man keinen Spielstein in die Erste Reihe schicken kann.

Sollte der Angreifer den Sturmangriff verlieren, ist der angegriffene Zugang für den Rest des Zuges *tabu*: Er darf weder Ziel einer weiteren Angriffsaktion sein noch per Bewegung gequert werden. (Damit ist das Queren eines Zugangs, in dem der Verteidiger vernichtet wurde, unmöglich. Nicht verboten sind Vorstöße oder Artilleriebeschuß vor dem Sturmangriff.)

Sollte der Angreifer den Sturmangriff gewinnen, ist eine Straßenbewegung in das eingenommene Gebiet für den Rest des Zuges *tabu*, egal über welchen Zugang. (Eine Standard-Bewegung ist hingegen erlaubt.)

Ein Sturmangriff läuft (mit Beispielen) wie folgt ab:

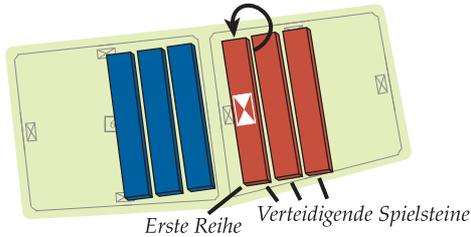
1. Sturmangriff ankündigen. Der Angreifer benennt den *Angreifer-Zugang* (der Zugang, von dem aus er angreifen will). Diesem gegenüber liegt der *Verteidiger-Zugang*. Der Angreifer-Zugang befindet sich im *Angreifer-Gebiet*; der Verteidiger-Zugang im *Verteidiger-Gebiet*.



2. Verteidigende Spielsteine. Alle Spielsteine im Verteidiger-Zugang sind die *verteidigenden Spielsteine*. Der Verteidiger kann nun einige davon als seine *Erste Reihe* aufdecken. Es ist zu beachten:

- Bei einem schmalen Zugang kann er 0 oder 1 Spielstein aufdecken; bei einem breiten Zugang 0, 1 oder 2.
- Wenn er 2 aufdeckt, müssen sie vom selben Typ sein.
- Kavallerie darf er nicht aufdecken, wenn der *Verteidiger-Zugang* ein Kavallerie-Hindernis ist.

Hinweis: Der Begriff „Erste Reihe“ ist ein reiner Regelterminus; der ausgewählte Spielstein muß nicht physisch vorne stehen.

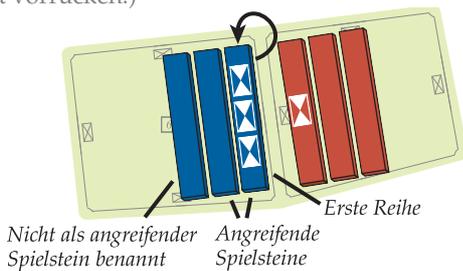


3. Angreifende Spielsteine. Der Angreifer sagt, welche Spielsteine im Angreifer-Zugang seine *angreifenden Spielsteine* sind. (Wegen des 3-Spielstein-Limits je Aktion können dies maximal 3 Spielsteine sein.) Mindestens 1 davon muß er als seine Erste Reihe aufdecken. Es ist zu beachten:

- Bei einem schmalen Zugang muß er genau 1 Spielstein aufdecken; bei einem breiten Zugang 1 oder 2.
- Wenn er 2 aufdeckt, müssen sie vom selben Typ sein.
- Kavallerie darf er nicht aufdecken, wenn der *Verteidiger-Zugang* ein Kavallerie-Hindernis ist.
- Spielsteine der Stärke 1 darf er nicht aufdecken.

(Unter den angreifenden Spielsteinen muß mindestens einer sein, der in die Erste Reihe darf. Der Angreifer darf (im Gegensatz zum Verteidiger) weder 0 Spielsteine noch Spielsteine der Stärke 1 in die Erste Reihe schicken.)

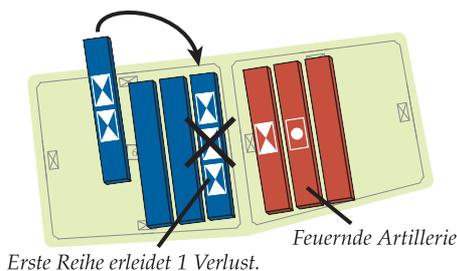
(Spielsteine im Angreifer-Zugang, die keine angreifenden Spielsteine sind, nehmen am Sturmangriff nicht teil; sie erleiden keine Verluste, können aber im Falle eines Erfolges auch nicht vorrücken.)



4. Defensives Artilleriefeuer. Der Verteidiger kann defensives Artilleriefeuer geben, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Unter seinen verteidigenden Spielsteinen ist Artillerie.
- Die Artillerie ist nicht in der Ersten Reihe.
- Die Artillerie hat im vorangegangenen Zug des Verteidigers einen Artilleriebeschuß weder angekündigt noch ausgeführt.
- Der *Angreifer-Zugang* hat keinen Artillerie-Malus.

Wenn der Verteidiger feuert, zeigt er kurz die Ansicht der feuernden Artillerie. Der Angreifer wählt dann einen Spielstein aus seiner Ersten Reihe; dieser erleidet 1 Verlust.

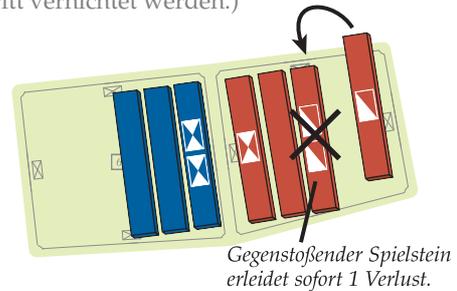


5. Gegenstoß des Verteidigers. Der Verteidiger kann einen *Gegenstoß* machen. Wenn er sich dazu entscheidet, deckt er weitere verteidigende Spielsteine auf. Zu beachten ist:

- Spielsteine der Ersten Reihe können nicht gegenstoßen.

- Bei einem schmalen Zugang muß er genau 1 Spielstein aufdecken; bei einem breiten Zugang 1 oder 2.
- Wenn er 2 aufdeckt, müssen sie vom selben Typ sein.
- Kavallerie darf er nicht aufdecken, wenn der *Verteidiger-Zugang* ein Kavallerie-Hindernis ist.
- Spielsteine der Stärke 1 darf er nicht aufdecken.

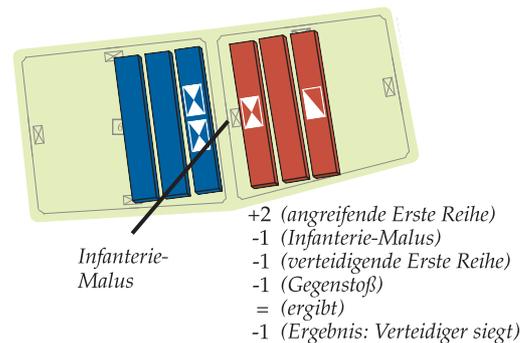
Die aufgedeckten gegenstoßenden Spielsteine erleiden sofort Verluste, und zwar so viele wie der Angreifer Spielsteine in seiner Ersten Reihe hat. Wenn der Verteidiger den Gegenstoß mit 2 Spielsteinen macht, entscheidet er, wie er die Verluste verteilt; er muß sie aber möglichst gleichmäßig verteilen. (Es ist ohne jeden Vorteil, den Gegenstoß mit Spielsteinen zu machen, die in diesem Schritt vernichtet werden.)



6. Ergebnis. Das Ergebnis wird nun wie folgt berechnet:

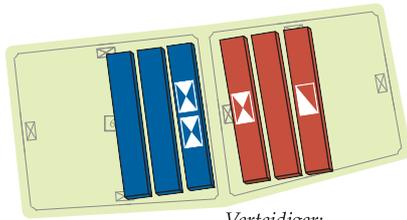
- Man beginnt mit der Gesamtstärke der angreifenden Ersten Reihe, und
- subtrahiert 1 Punkt für jeden Infanterie- oder Kavallerie-Malus im *Verteidiger-Zugang*, der dem Typ der angreifenden Ersten Reihe entspricht, und
- subtrahiert die Gesamtstärke der verteidigenden Ersten Reihe (die auch 0 sein kann), und
- subtrahiert die Gesamtstärke der gegenstoßenden Spielsteine.

Der Angreifer siegt, wenn das Ergebnis größer 0 ist, ansonsten siegt der Verteidiger. (Hinweis: Auch wenn der Verteidiger komplett vernichtet wird, kann er gewinnen. Dies ist zu interpretieren als: Der Verteidiger hat diese Runde das Gebiet noch gehalten, aber würde es keine weitere Runde mehr schaffen.)



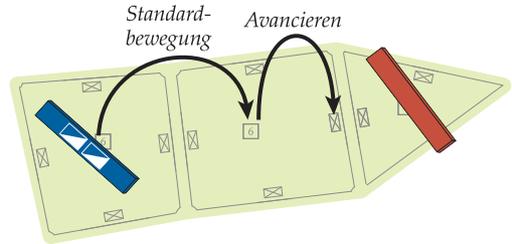
7. Verluste ermitteln. Die Verluste werden wie folgt ermittelt:

- Jede Seite erleidet 1 Verlust für jeden Spielstein in der gegnerischen Ersten Reihe. (Das können auch 0 sein.)
- Der Angreifer erleidet 1 zusätzlichen Verlust für jede gegenstoßende (noch existierende) Kavallerie.
- Wenn der Angreifer verliert und wenn das vorzeichenbefreite Ergebnis größer/gleich der Gesamtstärke seiner Ersten Reihe ist, erleidet er 1 weiteren Verlust, wenn er 1 Spielstein in der Ersten Reihe hat, und 2 weitere Verluste, wenn er 2 Spielsteine in der Ersten Reihe hat. (Im obigen Beispiel ist das Ergebnis -1; vorzeichenbefreit somit 1, was nicht größer/gleich der Stärke der Ersten Reihe des Angreifers ist; er erleidet somit keine zusätzlichen Verluste.)



Angreifer:
 +1 (Spielstein in gegn. Erster Reihe)
 +1 (gegenstößende Kavallerie)
 = (ergibt)
 2 (Verluste)

Verteidiger:
 +1 (Spielstein in gegn. Erster Reihe)
 = (ergibt)
 1 (Verlust)



Bei einer Straßenbewegung kann Kavallerie nur in einen Zugang avancieren, der von der benutzten Straße gequert wird. Ein Avancieren nach einem Vorstoß per Straßenbewegung beendet die Straßenbewegung. *Hinweis:* Eine Kavallerie in Reserve kann eine Straßenbewegung komplett mit Warten verbringen und dann (ohne Kommando) entlang einer Hauptstraße in einen Zugang ihres Gebiets avancieren.

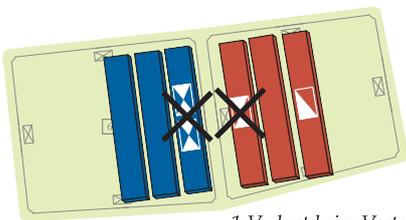
Nach einem vom Verteidiger gestoppten Vorstoß darf Kavallerie nur in den Angreifer-Zugang avancieren.

Nach einem Sturmangriff kann man nur avancieren, wenn man ihn gewonnen hat.

Beim Avancieren zeigt man seinem Gegner kurz die Ansicht des Spielsteins, damit er sieht, daß es Kavallerie ist.

8. Verluste verteilen. Die Verluste werden wie folgt verteilt:

- Jeder Spieler verteilt (nach seiner Wahl) seine Verluste so gleichmäßig wie möglich auf seine Erste Reihe.
- Wird hierbei seine Erste Reihe komplett vernichtet, verteilt er einen etwaigen Rest *beliebig* auf seine anderen angreifenden bzw. verteidigenden Spielsteine.
- Sollten danach immer noch Verluste zu verteilen sein, wird dieser Rest ignoriert. (Ein ignoriertes Rest beeinflusst die Moral nicht.)

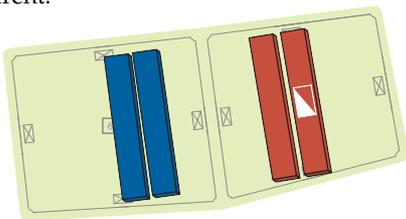


2 Verluste beim Angreifer 1 Verlust beim Verteidiger

9. Abschluß. Der Sturmangriff wird wie folgt abgeschlossen:

- Bei einem Sieg des Verteidigers: Alle Spielsteine bleiben, wo sie sind.
- Bei einem Sieg des Angreifers: *Alle* Spielsteine des Verteidigers müssen sich aus dem Verteidiger-Gebiet zurückziehen (s. Regel 13). Alle angreifenden Spielsteine rücken in die Reserve des eingenommenen Gebiets vor.

Abschließend werden alle aufgedeckten Spielsteine wieder zurückgedreht.



Die Spielsteine bleiben, wo sie sind.
 (Beide Spieler können ihre Spielsteine näher an den Zugang schieben, damit klar ist, in welcher Position sie sind.)

12 Avancieren mit Kavallerie

Kavallerie hat eine besondere Fähigkeit, das *Avancieren*. Jeweils am Ende eines Vorstoßes, eines Sturmangriffes, einer Straßenbewegung oder einer Standard-Bewegung, die in Reserve endet, kann sie mittels *Avancieren* in einen Zugang ihres Gebiets vorrücken. Das gegenüberliegende Gebiet muß vom Gegner besetzt sein.

Avancieren ist keine eigene Aktion, sondern die Fortführung einer Aktion. Man benötigt kein neues Kommando – es sei denn beim Avancieren verteilen sich gemeinsam aktivierte Spielsteine auf verschiedene Positionen (was erlaubt ist!); dann braucht man für jede zusätzliche Position ein zusätzliches Kommando.

13 Rückzüge

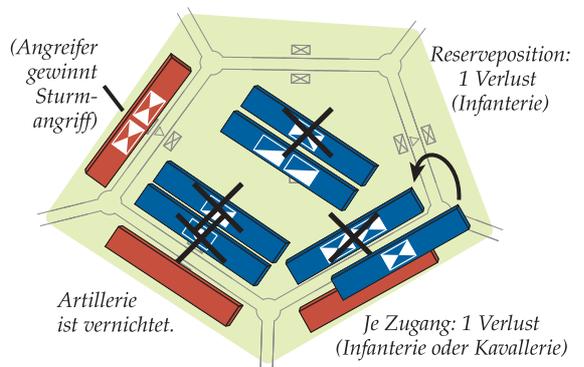
Wenn der Angreifer ein Gebiet per Vorstoß oder Sturmangriff eingenommen hat, müssen sich *alle* Spielsteine des Verteidigers aus diesem Gebiet zurückziehen.

Ein Rückzug ist keine Aktion und benötigt kein Kommando.

Der Ablauf eines Rückzuges ist (mit Beispielen) wie folgt:

1. Verluste nehmen. Der Verteidiger deckt alle Spielsteine im zu räumenden Gebiet auf. Diese nehmen Verluste, wie folgt:

- Artillerie wird sofort vernichtet (egal in welcher Position).
- Dann: In jedem Zugang nehmen die den Zugang blockierenden Spielsteine insgesamt 1 Verlust, wenn der Zugang schmal ist, und 2 Verluste, wenn er breit ist. Die Verluste können von Infanterie und/oder Kavallerie genommen werden (auch gemischt).
- Zuletzt: *Infanterie*-Spielsteine in Reserve nehmen insgesamt 1 Verlust; sie nehmen jedoch insgesamt 2 Verluste, wenn der Rückzug durch einen Vorstoß/Sturmangriff auf einen breiten Zugang verursacht wurde *und* mehr als 1 gegnerischer Spielstein ins Gebiet vorrückt.
- *Kavallerie in Reserve nimmt beim Rückzug niemals Verluste.*

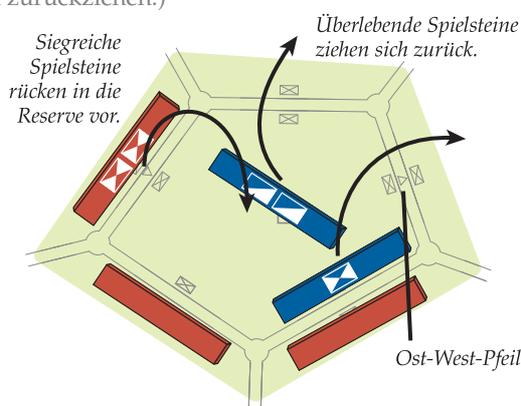


Der Verteidiger entscheidet für jede Position gesondert, wie er die Verluste auf seine Spielsteine verteilt. Wenn in einer Position nicht alle Verluste genommen werden können, wird der nicht genommene Rest ignoriert. (Ignorierte Verluste beeinflussen die Moral nicht.)

2. Rückzug ausführen. Alle verbliebenen Spielsteine ziehen sich in die Reserve benachbarter Gebiete zurück. Hierbei gilt:

- Der Verteidiger entscheidet für jeden Spielstein einzeln, wohin.
- Verboten sind Rückzüge ins Angreifer-Gebiet, in gegnerisch besetzte Gebiete und in Gebiete, deren Kapazität nicht ausreicht.
- Österreicher können sich *in Ost-West-Pfeilrichtung* und Franzosen *gegen Ost-West-Pfeilrichtung* nur dann zurückziehen, wenn sie keine andere Möglichkeit haben. (Zugänge mit erlaubter Pfeilrichtung sind gegenüber denen ohne Ost-West-Pfeil *nicht* zu bevorzugen.)
- Ein Spielstein, der sich nicht zurückziehen kann, ist vernichtet. Reicht die Kapazität der Rückzugsgebiete nicht für alle Spielsteine aus, entscheidet der Verteidiger, welche Spielsteine er zurückzieht und welche er vernichtet.

Nach dem Rückzug werden die aufgedeckten Spielsteine wieder zurückgedreht. (Der Angreifer sieht, welche Spielsteine sich wohin zurückziehen.)



14 Nicht-einsatzbereite Franzosen

Historisch wurden die Franzosen vom Angriff der Österreicher überrascht. Deswegen gelten folgende Regeln:

In der ersten Runde können die Franzosen unter *keinen* Umständen irgendeinen Zugang blockieren.

Außerdem sind die französischen Spielsteine zu Spielbeginn *nicht-einsatzbereit* und unterliegen gewissen Beschränkungen. Erst mit der Aktion *Sammeln* werden sie *einsatzbereit* (was der normale Zustand eines Spielsteins ist).

Ein nicht-einsatzbereiter Spielstein kann keine Angriffsaktion machen. Er darf innerhalb seines Gebiets die Position wechseln und darf Vorstöße stoppen, aber er darf sein Gebiet per Bewegung nicht verlassen. Er darf sich zurückziehen, bleibt aber im neuen Gebiet nicht-einsatzbereit (mit allen hierfür geltenden Beschränkungen).

Mit 1 Aktion *Sammeln* wird grundsätzlich 1 französischer Spielstein einsatzbereit. Wenn Frankreich aber zum Zeitpunkt des Sammelns bereits 3 oder mehr einsatzbereite Spielsteine im Spiel hat (vernichtete Spielsteine oder Spielsteine, die es gerade einsatzbereit machen will, zählen nicht), werden mit 1 Aktion *Sammeln* 2 Spielsteine einsatzbereit. Frankreich entscheidet, welche Spielsteine mit der Aktion einsatzbereit werden; wenn es 2 sind, können sie in verschiedenen Gebieten sein.

Wenn Frankreich in einem Gebiet 1 Spielstein einsatzbereit macht, muß es noch im selben Zug alle Spielsteine dieses Gebiets einsatzbereit machen. Hat es hierfür nicht (mehr) genug Kommandos, kann es in dem Gebiet in diesem Zug keinen Spielstein einsatzbereit machen.

Ein Spielstein, der einsatzbereit gemacht wurde, darf im selben Zug noch eine zweite Aktion machen. Sollte diese zweite Aktion ein Kommando benötigen, ist dieses zusätzlich zum Sammeln-Kommando zu geben.

Wenn bei einem Rückzug oder bei einer Bewegung einsatzbereite und nicht-einsatzbereite Spielsteine in einem Gebiet aufeinandertreffen, sind alle *sofort* nicht-einsatzbereit; die dazugehörigen Beschränkungen gelten *sofort*. (Eine Straßenbewegung würde z. B. sofort enden.)

Französische Verstärkungen kommen einsatzbereit ins Spiel.

15 Verstärkungen

In den Verstärkungsboxen stehen Verstärkungen bereit. Diese sind ab der in der jeweiligen Box vermerkten Runde verfügbar. (Die Startbox *Alessandria* ist gleichzeitig eine Verstärkungsbox.)

Eine verfügbare Verstärkung kommt per Straßenbewegung ins Spiel. Hierbei ist der erste zu querende Übergang der Punkt, wo die Straße aus der Box in das Eintrittsgebiet mündet. Es gilt das Verkehrslimit gemäß Regel 8. Spielsteine, die aufgrund des Verkehrslimits nicht ins Spiel kommen können, müssen warten.

Man muß eine verfügbare Verstärkung *nicht* ins Spiel bringen. (Man kann sie draußen lassen.) Verstärkungen können in beliebiger Reihenfolge ins Spiel gebracht werden.

Solange in einer Verstärkungsbox noch Verstärkungen stehen, darf kein gegnerischer Spielstein in das Gebiet, in das die Straße aus der Box mündet, ziehen (oder per Vorstoß oder Sturmangriff zu ziehen versuchen).

In der historischen Realität hatten die Österreicher eine Pontonbrücke über den Bormida errichtet. Um dies abzubilden, kann pro Runde 1 österreichischer Spielstein über die Pontonbrücke ins Spiel gebracht werden (zusätzlich zu den 3 Spielsteinen, die per Straßenbewegung ins Spiel kommen können); dieser Spielstein muß seine Bewegung im Eintrittsgebiet beenden (weil über die Pontonbrücke keine Straße führt). Die Benutzung der Pontonbrücke kostet kein Kommando.

Österreich darf seine Artillerie frühestens um 7 h ins Spiel bringen. Vor 7 h bleibt sie aufgedeckt in der Startbox *Alessandria*.

16 Zugänge überprüfen

Zu Beginn seines Zuges überprüft ein Spieler jeden Zugang, in dem er Spielsteine hat. (Er macht dies nur zu Beginn seines Zuges und nur für seine Spielsteine.)

Wenn er einen Zugang findet, dessen gegenüberliegendes Gebiet nicht mehr gegnerisch besetzt ist, muß er die Spielsteine dieses Zugangs innerhalb ihres Gebiets zurück in Reserve schieben. Wenn das Zurückschieben nicht verpflichtend ist, ist es verboten. Das Zurückschieben ist keine Aktion und benötigt daher kein Kommando. (Ein zurückgeschobener Spielstein kann im selben Zug noch eine Aktion ausführen.)

17 Spielsteine mischen

Man darf eigene Spielsteine, die in derselben Position oder in derselben Verstärkungsbox sind, vom Brett nehmen, mischen und so zurückstellen, daß der Gegner die Ansicht der Spielsteine nicht sieht.

Dieses Mischen kann jederzeit geschehen (auch wenn man nicht am Zug ist). Allerdings darf man Spielsteine, die im laufenden Zug noch Aktionen machen dürfen, nicht mit Spielsteinen mischen, die keine Aktion mehr machen dürfen.

18 Moral

Jede Armee hat ein *Moral-Level*. Im Laufe des Spiels kann dieses steigen oder sinken. Das Moral-Level einer Armee entspricht der Anzahl ihrer Moralscheiben im *Moral-Pool* zzgl. ihrer in Gebieten *ausgelegten Moralscheiben*. Sobald das Moral-Level einer Armee auf Null fällt, ist sie *demoralisiert* und hat das Spiel sofort verloren.

Neue Moralscheiben erhalten. Zu Beginn seines Zuges nimmt ein Spieler vom aktuellen Feld der Zeitleiste die Moralscheiben der eigenen Farbe (falls vorhanden) und legt sie in den Moral-Pool. Damit steigt das Moral-Level seiner Armee.

Moralscheiben auslegen. Bei Aktionen werden Moralscheiben wie folgt ausgelegt:

- Wenn der *Verteidiger* einen Vorstoß stoppt, legt er 1 eigene Moralscheibe in das Verteidiger-Gebiet. Er legt noch eine weitere eigene Moralscheibe hinein (insgesamt also 2), wenn die folgenden Bedingungen allesamt zutreffen: Der Verteidiger-Zugang ist breit, mindestens 2 gegnerische Spielsteine stießen vor und es war der erste Vorstoß über diesen Zugang im aktuellen Zug.
- Wenn der *Verteidiger* einen Sturmangriff gewinnt, legt er für jeden Spielstein, der in seiner Ersten Reihe war, und für jeden Spielstein, der einen Gegenstoß führte, 1 eigene Moralscheibe in das Verteidiger-Gebiet.
- Österreich muß für jeden Spielstein, der sich zurückzieht, 1 seiner Moralscheiben in das geräumte Gebiet legen. Vernichtete Spielsteine werden hierbei nicht gezählt. (Diese Regel reflektiert die Tatsache, daß die Österreicher gezwungen waren, einen Ausbruchversuch zu unternehmen.)
- Zu legende Moralscheiben werden zunächst aus dem Moral-Pool genommen. Wenn dort nicht genügend sind, darf der *Gegenspieler* den noch nicht gelegten Rest mit bereits ausgelegten Moralscheiben (die in anderen Gebieten liegen) ausgleichen. Er kann auch nur Teile des Rests ausgleichen oder komplett darauf verzichten.
- In einem Gebiet können sich nach und nach mehrere Moralscheiben ansammeln (als Ergebnis weiterer Aktionen in späteren Runden).

Verlust von Moralscheiben. Bei Aktionen gehen Moralscheiben wie folgt verloren:

- Für jeden Verlust, den eine Seite bei einem Artilleriebeschuß, bei einem Rückzug oder als *Verlierer* bei einem Sturmangriff erleidet, verliert sie 1 Moralscheibe. (Der Sieger eines Sturmangriffs verliert *niemals* Moralscheiben. Die bei defensivem Artilleriefeuer oder bei einem Gegenstoß erlittenen Verluste werden erst in Moralverluste umgesetzt, wenn der Verlierer des Sturmangriffs feststeht.)
- Diese Moralscheiben-Verluste werden zunächst mit Scheiben aus dem Moral-Pool beglichen. Wenn dort nicht genügend sind, wählt der *Gegenspieler* beliebige bereits ausgelegte Moralscheiben, um den Rest zu begleichen.

Ausgelegte Moralscheiben überprüfen. Am Ende seines Zuges überprüft man seine ausgelegten Moralscheiben wie folgt:

1. Man verliert die in ein Gebiet gelegten Moralscheiben, wenn dieses vom Gegner besetzt ist bzw. wenn es leer ist und der letzte Spielstein in ihm ein gegnerischer war. (Die beiden folgenden Schritte entfallen für Moralscheiben, die man in diesem Schritt verliert.)
2. Eigene Moralscheiben eines Gebiets, dessen Nachbargebiete allesamt *nicht* gegnerisch besetzt sind, kommen zurück in den Moral-Pool.

3. Wenn es ein französischer Zug vor 16h ist, darf Frankreich 1 ausgelegte Moralscheibe seiner Wahl zurück in den Moral-Pool legen. Es darf keine Scheibe wählen, die im vorangegangenen österreichischen Zug von einem Gebiet in ein anderes umgelegt wurde. (Sollte Frankreich keine Scheiben ausliegen haben, legt es keine zurück. Beginnend mit 16h ist das Zurücklegen nicht mehr möglich.)

19 Spielsieg

Sobald eine Armee demoralisiert ist, endet das Spiel sofort mit einem *entscheidenden Sieg* der Gegenseite.



Ziellinie

Sollte bis Spielende niemand gewonnen haben, endet das Spiel mit einem *knappen Sieg* Österreichs, wenn es drei oder mehr Spielsteine jenseits der Ziellinie (*ligne d'objectif*) hat; andernfalls siegt Frankreich knapp.

AUTOR: Bowen Simmons

COVER GRAPHIK: Antoine-Jean Gros, Irina Kovaleva, Richard Shako

GRAPHIK & REGELN: Bowen Simmons

SCHACHTEL-LAYOUT: Richard Shako

DEUTSCHE REGELÜBERSETZUNG: Richard Sivel

LEKTORAT: Thorsten Groß. Danke!

FRANZÖSISCH-LEKTORAT: Christophe Sancy, Christophe Denoize. Danke!

KÜNSTLERISCHE BERATUNG: Birte Wolmeyer. Danke!

HISTORISCHE EINLEITUNG: Richard Sivel und die englische Wikipedia

ENGLISCHE WIKIPEDIA: https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Marengo

SPIELTESTER: In all den Jahren, zu viele, um sie aufzulisten. Dank an alle!

Das Hintergrundbild des Covers zeigt den Tod von General Desaix auf dem Schlachtfeld von Marengo. Bleistiftzeichnung von Irina Kovaleva nach einer Radierung von Henri Félix Emmanuel Philippoteaux.

©2022 Bowen Simmons & Histogame Spielverlag, Knaackstr. 70, 10435 Berlin, Germany, www.histogame.de. Alle Rechte bei Bowen Simmons & Histogame.

WISSENSWERTES ZU MARENGO

A. Napoleons Pferd (1793-1831), geritten u. a. bei Marengo und Waterloo. Sein Skelett ist ausgestellt im National Army Museum, London.

B. Huhn Marengo. Geschmortes Huhn der französischen Küche mit Knoblauch, Tomaten und Champignons, serviert mit Flußkrebsen und frittierten Eiern. Der Legende nach soll es Bonapartes Küchenchef nach der Schlacht kreiert haben, improvisiert aus den Zutaten, die ausgeschickte Soldaten brachten.

20 Gelände

Zur Übersicht sind die Geländeregeln hier noch einmal kurz zusammengefaßt:

Infanterie- und Kavallerie-Malus: Bei einem Sturmangriff wird für jedes Malus-Symbol im *Verteidiger*-Zugang, das dem Typ der angreifenden Ersten Reihe entspricht, die Stärke des Angreifers um 1 reduziert.

Artillerie-Malus: Ein Artilleriebeschuß kann nicht stattfinden, wenn im *Verteidiger*-Zugang ein Artillerie-Malus ist. Bei einem Sturmangriff kann kein defensives Artilleriefeuer stattfinden, wenn im *Angreifer*-Zugang ein Artillerie-Malus ist.

Unpassierbare Zugänge: Kein Spielstein kann einen unpassierbaren Zugang besetzen oder per Bewegung, Angriff oder Rückzug queren (auch wenn dies bei einem Rückzug seine Vernichtung bedeutet).

Kavallerie-Hindernis: Wenn der *Verteidiger*-Zugang ein Kavallerie-Hindernis ist, muß bei einem Vorstoß zwingend Infanterie dabei sein, und bei einem Sturmangriff darf Kavallerie in keiner Ersten Reihe sein (weder der des Angreifers noch der des Verteidigers) und auch keinen Gegenstoß führen.

Schmale und breite Zugänge: Man benötigt 1 Spielstein, um einen schmalen Zugang komplett zu blockieren, und 2 bei ei-

nem breiten Zugang. Ein breiter Zugang ist teilweise blockiert, wenn in ihm 1 Spielstein steht. Ein Vorstoß gelingt gegen einen unblockierten Zugang, mißlingt gegen einen komplett blockierten Zugang und kann bei einem teilweise blockierten Zugang gelingen oder mißlingen (s. Regel 9). Bei einem Sturmangriff über einen schmalen Zugang kann in einer Ersten Reihe maximal 1 Spielstein sein und maximal 1 Spielstein kann gegenstoßen. Bei einem breiten Zugang ist das Maximum jeweils 2.

Kapazität eines Gebiets: Spielsteine dürfen ein Gebiet nicht per Vorstoß, Sturmangriff, Rückzug oder Bewegung betreten (auch nicht um hindurchzuziehen), wenn dadurch mehr eigene Spielsteine im Gebiet wären, als dessen Kapazität erlaubt.

Haupt- und Nebenstraßen: Ermöglichen Straßenbewegung. Wenn diese komplett auf einer Hauptstraße erfolgt, benötigt man kein Kommando. Kavallerie kann einen Vorstoß per Straßenbewegung machen. Nach einer Straßenbewegung kann Kavallerie (nur) entlang der benutzten Straße avancieren. Verstärkungen kommen per Straßenbewegung ins Spiel.

21 Spielsteintypen

Zur Übersicht sind die Regeln die Spielsteintypen betreffend hier noch einmal kurz zusammengefaßt:

Infanterie: Wenn der *Verteidiger*-Zugang ein Kavallerie-Hindernis ist, muß bei einem Vorstoß Infanterie dabei sein. Bei einem Sturmangriff gilt: a) Jeder Infanterie-Malus im *Verteidiger*-Zugang reduziert die Stärke eines Infanterie-Sturmangriffs um 1; und b) Ein Infanterie-Gegenstoß fügt dem Angreifer keine zusätzlichen Verluste zu. Bei Rückzügen gilt: a) Infanterie in Reserve erleidet in Summe 2 Verluste, wenn der *Verteidiger*-Zugang breit ist und mehr als 1 Spielstein des Angreifers vorrückt, sonst 1; und b) in jedem schmalen Zugang muß 1 Verlust genommen werden (Infanterie oder Kavallerie); und 2 Verluste in jedem breiten Zugang.

Kavallerie: Kavallerie kann einen Vorstoß per Straßenbewegung machen. Ohne Infanterie kann Kavallerie an einem Vorstoß nicht teilnehmen, wenn der *Verteidiger*-Zugang ein Kavallerie-Hindernis ist. Bei einem Sturmangriff gilt: a) Jeder Kavallerie-Malus im *Verteidiger*-Zugang reduziert die Stärke eines Kavallerie-Sturmangriffs um 1; und b) Ein Kavallerie-Gegenstoß fügt dem Angreifer zusätzliche Verluste zu; und c) Wenn der *Verteidiger*-Zugang ein Kavallerie-Hindernis ist, darf Kavallerie in keiner Ersten Reihe sein und auch nicht gegenstoßen. Nur Kavallerie kann avancieren. Bei Rückzügen gilt: a) Kavallerie in Reserve erleidet keine Verluste; und b) in jedem schmalen Zugang muß 1 Verlust genommen werden (Infanterie oder Kavallerie); und 2 Verluste in jedem breiten Zugang.

Artillerie: Wenn der *Verteidiger*-Zugang ein Kavallerie-Hindernis ist, kann Artillerie ohne Infanterie keinen Vorstoß machen. Nur Artillerie kann Artilleriebeschuß machen. Bei einem Sturmangriff kann sie u. U. defensives Artilleriefeuer geben (s. Regel 11, Schritt 4). Bei einem Rückzug wird Artillerie stets vernichtet. Österreich kann seine Artillerie erst ab 7h ins Spiel bringen.

22 Unterschiede zu Bonaparte bei Marengo

TRIOMPHE À MARENGO ist eine Weiterentwicklung von *Bonaparte at Marengo*. Für Spieler, die den Vorgänger kennen, sind hier die Unterschiede zusammengefaßt. Dieser Abschnitt ist jedoch kein Ersatz für eine sorgfältige Regellektüre.

Geändert haben sich Regelstruktur und einige Termini. Es heißt nun z. B. *Gebiet* statt *Stellung* und *Avancieren* statt *Aufschließen*.

Der Spielplan wurde neu gestaltet. Es gibt zahlreiche Änderungen bei den Gebieten.

Die französischen Verstärkungen werden nun zufällig auf die Verstärkungsboxen verteilt.

Die französischen Start-Spielsteine muß man sammeln (statt zu aktivieren). Die Regeln hierfür sind völlig anders.

Bewegung, Artilleriebeschuß, Sturmangriffe und *Sammeln* (vormals *Aktivieren*) sind allesamt Aktionen. Sie können in jeder beliebigen Reihenfolge ausgeführt werden. An einer Aktion können maximal 3 Spielsteine teilnehmen.

Ein Spielstein kann ohne Kommando per Defensiver Standardbewegung in einen Zugang ziehen.

Ein Vorstoß über einen breiten Zugang ist möglich, wenn dieser Zugang von 1 gegnerischen Spielstein blockiert ist; wenn dieser Vorstoß von mehreren Spielsteinen gemacht wird, benötigt man 2 Spielsteine, um ihn zu stoppen. Bei einem Vorstoß kann der Verteidiger maximal so viele Spielsteine aus der Reserve in den Zugang schieben, wie Spielsteine vorstoßen.

Artillerie kann in einem Zug, in dem sie sich bewegt, keinen Beschuß ankündigen.

Sturmangriffe wurden stark verändert. Der Verteidiger benennt seine Erste Reihe *bevor* der Angreifer sagt, welche Spielsteine am Sturmangriff teilnehmen und welche in seiner Ersten Reihe sind. Defensives Artilleriefeuer ist unmöglich, wenn der Angreifer-Zugang einen Artillerie-Malus hat. Kavallerieverfolgung gibt es nicht mehr. Es gibt nun den Gegenstoß des Verteidigers. Die Berechnung der Verluste basiert auf: a) Anzahl der Spielsteine in der gegnerischen Ersten Reihe; b) den gegenstoßenden Spielsteinen; und c) dem Ergebnis des Sturmangriffs. Wenn der Angreifer den Sturmangriff verliert, fallen seine Spielsteine nicht mehr zurück in Reserve. Wenn er ihn gewinnt, können noch im selben Zug weitere Spielsteine in das genommene Gebiet ziehen (aber nicht per Straßenbewegung).

Die Regel, die es Kavallerie verbot, per Avancieren von einem Zugang über die Reserve in einen anderen Zugang zu ziehen, wurde fallengelassen.

Bei einem Rückzug aus der Reserve erleidet Infanterie statt 1 nun 2 Verluste, wenn der Angreifer mit mindestens 2 Spielsteinen über einen breiten Zugang vorrückt. Spielsteine in einem breiten Zugang erleiden bei einem Rückzug statt 1 nun 2 Verluste. Der Verteidiger-Zugang ist hiervon nicht mehr ausgenommen. Bei Rückzügen steuern Ost-West-Pfeile die Rückzugsrichtung.

Über die Ponton-Brücke kann man nun ohne Kommando ziehen. Die österreichische Artillerie kann erst ab 7h ins Spiel gebracht werden.

Spielsteine in einem Zugang, dessen gegenüberliegendes Gebiet nicht mehr vom Gegner besetzt ist, fallen zu Beginn eines Zuges automatisch in Reserve zurück.

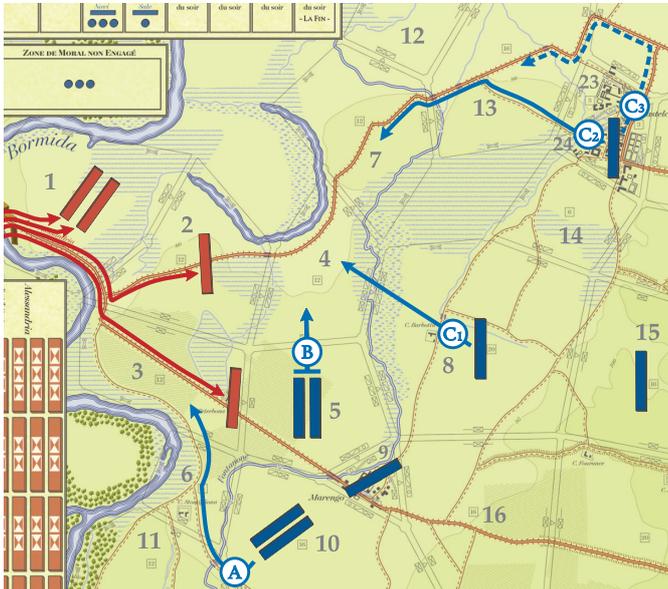
Das Mischen von Spielsteinen ist etwas freizügiger gestaltet.

Statt der Moralleiste gibt es nun Moralscheiben. Diese können im Moral-Pool oder in Gebieten liegen. Sie können vom Pool in ein Gebiet und von dort wieder zurück wandern. Die Moral kann im Laufe des Spiels steigen. Der Gewinner eines Sturmangriffs verliert keine Moral mehr. Das Spiel endet sofort, wenn eine Seite demoralisiert ist.

Für einen knappen Sieg muß Österreich nun bei Spielende mindestens 3 Spielsteine jenseits der Ziellinie haben.

23 Detailliertes Beispiel

In diesem Abschnitt werden einige Mechanismen von TRIOMPHE À MARENGO erläutert, und zwar anhand einer möglichen Eröffnung Österreichs (rot) und der möglichen Reaktionen Frankreichs (blau). Es wird kein Anspruch auf Vollständigkeit oder auf den optimalen Zug erhoben. Der Einfachheit halber sind alle Spielsteine verdeckt, die Gebiete sind nummeriert, und wir schlüpfen in die Rolle Österreichs.



Im ersten Zug können wir maximal 4 Spielsteine aufs Brett bringen (3 auf der Hauptstraße, 1 über die Pontonbrücke). Aber wie sollen wir vorgehen? Sollen wir alle ins Gebiet 1 bewegen? Oder ist das zu langsam? Wir könnten auch zwei 2er-Gruppen bilden, eine im Gebiet 1 und eine im Gebiet 2. Oder sollen wir so weit wie möglich vorpreschen?

Wir entscheiden uns fürs Vorpreschen: Ein Spielstein zieht ins Gebiet 3, einer ins Gebiet 2 und zwei ins Gebiet 1. Keiner dieser Züge hat ein Kommando verbraucht, da sie auf der Hauptstraße bzw. über die Pontonbrücke erfolgten. Und jeder Spielstein ist maximal weit gezogen. Wir sind sogar besonders kühn und bringen als erstes eine Kavallerie aufs Brett, welche per Avancieren in den Zugang zwischen Gebiet 3 und 5 zieht. Weil Frankreich im ersten Zug keine Zugänge blockieren kann, drohen wir hier mit einem Vorstoß, der nicht gestoppt werden kann. (Ein Vorstoß aus einem Zugang heraus kann von einem Spielstein in Reserve nicht gestoppt werden.) Diese Drohung wird Frankreich sicherlich Kopfzerbrechen bereiten.

Sind wir irgendwelche Risiken eingegangen? Im Gebiet 3 stehen wir etwas wacklig, denn *wenn* die Franzosen im Gebiet 10 eine *Kavallerie* haben, könnten sie beide Spielsteine im Gebiet 10 sammeln (man kann nicht nur einen sammeln) und mit der Kavallerie einen Vorstoß per Straßenbewegung machen (Pfeil A). Diesen Vorstoß könnten wir nicht stoppen. Beim Rückzug würde die Kavallerie 1 Verlust erleiden; zudem würden wir 1 Moral verlieren und 1 Moralscheibe ins Gebiet 3 legen müssen. Das Problem für die Franzosen wäre jedoch, daß sie für diesen Angriff alle 3 Kommandos verbrauchen, womit die Hauptstraße im Norden frei bliebe – und das wäre sehr gefährlich.

Und wie könnten die Franzosen defensiv reagieren? Eine Möglichkeit wäre, beide Spielsteine des Gebietes 5 ins Gebiet 4 zu ziehen (B), was 3 Kommandos kosten würde. Damit hätte Frankreich die Hauptstraße blockiert und wäre unserer Drohung auf Gebiet 5 ausgewichen. Es wäre ein geschickter Zug, da er zwei Probleme auf einmal löst. Frankreich könnte den

drohenden Rückzug aus Gebiet 5 aber auch akzeptieren und stattdessen wahlweise mit dem Spielstein in Gebiet 8 oder mit dem in Gebiet 24 die Hauptstraße abriegeln (C1 bzw. C2). Jeder dieser Züge würde 2 Kommandos kosten (sammeln und ziehen). Man beachte, daß dies auch für den Zug C2 gilt, da er auf einer Nebenstraße erfolgt; der Vorteil dieses Zuges ist jedoch, daß der Spielstein das Nadelöhr zwischen Gebiet 4 und 7 besetzt. Alternativ könnte dieser Spielstein ohne Kommandokosten auf der Hauptstraße ziehen (C3). Aber dann käme er nur ins Gebiet 13. Die Blockadestellung dort ist nicht ganz so optimal, aber Frankreich hätte dann noch 2 Kommandos für andere Aktionen übrig (statt nur 1 Kommando wie bei C1 oder C2).

Nachdem wir gezogen haben, sehen wir, daß wir auch anders hätten eröffnen können: Wir hätten den ersten Spielstein ins Gebiet 4 ziehen können (und nicht ins Gebiet 3). Wir nutzen dabei aus, daß die Franzosen nicht einsatzbereit sind. Wären sie es, könnten sie uns mit einem doppelten Vorstoß aus den Gebieten 5 und 8 zum Rückzug zwingen. So aber brauchen sie Kommandos zum Sammeln *und* für die beiden Vorstöße – und dafür haben sie nicht genug.

Wie könnte es weitergehen? Egal wie Frankreich reagiert, müssen wir uns entscheiden, wo wir Druck entwickeln wollen. Sollen wir uns auf die Hauptstraße im Norden konzentrieren oder die Franzosen im Zentrum angreifen, also in Gebiet 8 und 9 (Marengo)? Oder sollen wir uns im Süden um das Gebiet 10 herumschlängeln, um die Franzosen in der Flanke zu packen? In diesem frühen Stadium haben wir nicht genug Spielsteine und auch nicht genug Kommandos, um gleichzeitig in allen drei Richtungen Druck zu entwickeln. Später kann das anders sein; zunächst aber müssen wir uns entscheiden und Prioritäten setzen.

Andere Überlegungen

Die obigen Absätze waren nur eine Einführung. Da sie nur die erste Runde behandelten, fanden die Unterschiede zwischen den Spielsteintypen kaum Erwähnung, und wie Artilleriebeschuß oder Sturmangriffe funktionieren wurde gar nicht erläutert. Das soll jetzt in aller Kürze nachgeholt werden. Bei den Spielsteintypen ist es sehr wichtig zu verinnerlichen, daß Kavallerie einen Vorstoß per Straßenbewegung machen und sich aus der Reserve verlustfrei zurückziehen kann. Damit ist Kavallerie ideal, wenn die Stellung in Bewegung gerät. Sie kann sowohl einen Rückzug decken als auch zurückweichende Truppen verfolgen; beides auf eine Art wie es Infanterie oder Artillerie nicht können. Artilleriebeschuß und Sturmangriff gehen oft Hand in Hand. Es ist wichtig zu verstehen, daß es Zeit kostet, ein Gebiet per Sturmangriff zu nehmen. Meist muß man denselben Zugang wiederholt angreifen. Man sollte versuchen, eine Artillerie dabei zu haben, denn mit ihr kann man eine Stellung schneller knacken, als mit bloßen Sturmangriffen; und man erleidet auch weniger Verluste.

Die grundlegenden Spielmechanismen wird man nach ein oder zwei Partien rasch verstanden haben; gleichzeitig wird man aber auch erkennen, daß sich wohlüberlegte Züge lohnen. Man verfügt nur über wenige Spielsteine und über noch weniger Kommandos. Oft entscheidet sich eine Partie, weil genau ein Spielstein vom richtigen Typ zur richtigen Zeit am richtigen Ort steht, um den richtigen Zug zu machen. Vorausschauend zu spielen und mögliche Entwicklungen zu antizipieren, um seine Spielsteine rechtzeitig dort zu haben, wo sie günstige Gelegenheiten nutzen können – das ist das Rezept, um TRIOMPHE À MARENGO zu gewinnen.

Zur Entstehung des Spiels

Im Jahr 2005 habe ich das erste Spiel einer Serie von Spielen veröffentlicht, deren Design inspiriert war von der Gestaltung zeitgenössischer Schlachtfeldkarten. Diese zeichnen sich visuell vor allem dadurch aus, wie sie Armeen darstellen, nämlich als geometrische, gerade Linien – die eine Armee in Blau, die andere in Rot. Dieses Erscheinungsbild nannte ich den *Look*.

Ich hatte zuvor viele konventionelle Hex- und Counter-Wargames gespielt und daher war mir klar, daß keines den *Look* jemals einfangen könnte. Zwar gibt es viel Geometrie in diesen Spielen, aber es ist die Geometrie von Sechsecken, in einer strengen Struktur, die überhaupt nicht der Geometrie der linearen Kriegsführung entspricht.

Erstaunlicherweise waren frühe Spiele wie das deutsche „Kriegsspiel“ aus dem 19. Jahrhundert sehr nah am *Look* konzipiert: Sie nutzten rechteckige Holzblöcke auf einer Landkarte ohne Felder. Ich wollte den Spielen also nicht etwas geben, was sie nie hatten, sondern ich wollte ihnen etwas zurückgeben, was ihnen zwischenzeitlich verloren gegangen war.

Man kann sich natürlich fragen, warum mir der *Look* so wichtig ist. Ist es nicht egal, wie ein Spiel aussieht, Hauptsache es macht Spaß und ist historisch genau?

Meiner Ansicht nach aber gehören diese Dinge zusammen. Wieviel Spaß ein Spiel macht, wie genau es ist und wie es aussieht, all das entscheidet darüber, ob ein Spiel zu einer Zeitmaschine wird oder nicht. Wir sind visuelle Wesen. Wir reagieren als erstes und besonders stark auf das, was wir sehen; das Sehen ist die Grundlage des emotionalen Verstehens.

Das „Kriegsspiel“ hat jedoch auch seine Probleme, denn dort muß man Entfernungen messen. Dies führt dazu, daß nahezu identische Entfernungen wie z. B. 2,9 cm und 3,1 cm im Spiel einen gewaltigen Unterschied machen. Dieses Messen führt zu einer Pingeligkeit, die nicht recht zum Geist der Napoleonischen Ära passen will. Kein einziger Kommandeur hätte sich damals je den Kopf darüber zerbrochen, ob ein Gegner 99 oder 101 Meter entfernt ist.

Ich brauchte also einen Mechanismus zur Bestimmung von Positionen und Entfernungen. Aber welchen? Ich dachte zunächst an ein Punkt-zu-Punkt-System, favorisierte aber recht schnell ein Zonensystem. Zonensysteme finden seit vielen Jahren erfolgreich Verwendung, aber vor allem in strategischen Spielen, weniger in taktischen Spielen.

Den Durchbruch erzielte ich mit der Idee, daß Spielsteine nicht nur im Zentrum eines Gebiets stehen können, sondern auch an ihren Grenzen. Und genau damit hatte ich das grundlegende Design, mit dem ich weiterarbeiten konnte.

Dummerweise hatte ich aber noch keine einzige Regel oder irgendeinen Mechanismus. Mir war klar wie das Spiel aussehen sollte, doch wie sollte es sich spielen?

Ich wollte vor allem ein kurzes Spiel; ein Spiel, das man an einem Nachmittag spielen kann, damit die Spieler nicht in die Verlegenheit kommen, aus Zeitmangel eine unvollendete Partie abbrechen zu müssen.

Die erste Schlußfolgerung war, die Anzahl der Spielsteine gering zu halten. Denn es ist unmöglich, ein Spiel mit vielen Spielsteinen in wenigen Stunden zu spielen, mögen die Mechanismen noch so simpel sein. Deswegen sollte mein Spiel nur wenig Spielsteine haben.

Darüberhinaus sollte die Spielzeit möglichst *unbelastet* sein. Darunter verstehe ich, daß ein Spieler seine Entscheidung in den eigentlichen Spielzug schnell umsetzen kann. (Man denke an Schach: Sobald ein Spieler sich für einen Zug entschieden hat, braucht er nur einen Augenblick, um ihn auszuführen; beim Schach sortiert ein Spieler keine Haufen von dünnen Pappplättchen, schaut in keine Tabellen, zählt keine Sechseckfelder zur Bestimmung von Entfernungen, ermittelt kein Angriffsverhältnis durch aufwendiges Bruchrechnen, und er würfelt nicht, nichts davon. Schach ist denken, ziehen, denken, ziehen; das ist das ganze Spiel.)

Unbelastete Spielzeit bedeutet jedoch nicht nur mechanische Effizienz. Es geht auch darum, keine unwichtigen Entscheidungen treffen zu müssen. Unwichtige Entscheidungen sollten aus einem Spiel verbannt werden. Ein Spieler sollte stets das Gefühl haben, daß es auf jede einzelne Entscheidung ankommt, weil sie wirklich wichtig ist.

Ein Teil der Lösung war, nicht nur die Anzahl der Spielsteine gering zu halten, sondern auch die Anzahl der Gebiete. Mit wenigen Spielsteinen in wenigen Gebieten, ist selbst die Bewegung eines einzelnen Spielsteins um nur einen Schritt von Bedeutung. Ein weiterer Gedanke resultierte aus einer Art Unfall: Frühe Versionen des Spiels erlaubten zu flexible Bewegungen. Es fühlte sich eher wie ein modernes Panzergefecht an, als wie ein Schlachtgetümmel im 19. Jahrhundert. Ich mußte das Spiel also entschleunigen, damit es dem Tempo der Kuriers, die die Befehle auf dem Schlachtfeld übermittelten, entsprach. Deswegen limitierte ich die Zahl der Züge. Wenn nur wenige Züge erlaubt sind, hat jeder einzelne Zug Bedeutung, weil man einen einmal gemachten Zug später nicht mehr so leicht rückgängig machen kann.

Und damit war ich dort, wo ich hinwollte: Jeder Spielstein ist wichtig. Jedes Gebiet ist wichtig. Jeder Zug ist wichtig.

Wegen des Simulationsaspekts wollte ich die Unterschiede der Truppengattungen herausarbeiten. Kavallerie, Infanterie und Artillerie sollten sich im Spiel anders anfühlen. (Dies hatte ich beim Spielen von Frank Davis' *Wellington's Victory* – ein Spiel über die Schlacht von Waterloo – gelernt. Das Herausarbeiten der Unterschiede ist alles.)

Infanterie ist das Rückgrat einer Armee. Eine der Besonderheiten in meinen Napoleonischen Spielen ist die Heftigkeit von Infanteriekämpfen. Wenn Infanterie aufeinanderstößt, sind Verluste unvermeidlich, und oft sehr hoch. Manch Spieler, der von anderen Spielen gewohnt ist, daß „Rückzug“ ein recht harmloses Ergebnis ist, wird schockiert sein, wie desaströs ein Rückzug in meinen Spielen ist. Die engen Gefechtsformationen der Napoleonischen Zeit – notwendig, um die Soldaten kommandieren zu können – konnten sich bei

einem Rückzug sehr leicht auflösen; ein Regiment war dann zu nichts mehr zu gebrauchen, selbst wenn es nur wenig Ausfälle zu beklagen hatte.

Kavallerie hingegen ist agil und sehr flexibel. Während in unwegsamem Gelände Infanterie das Mittel der Wahl ist, herrscht im freien Feld die Kavallerie, vor allem wenn es ums Verfolgen flüchtender Gegner oder um das Abschirmen eines Rückzugs geht.

Artillerie wiederum ist das genaue Gegenteil: Nutzlos, wenn der Kampf in Bewegung gerät, da noch langsamer in Stellung zu bringen als Infanterie; aber – wenn erst einmal positioniert – mit brutaler Wirkung, weil sie austeilen kann, ohne einzustecken. Sie ist die ultimative Waffe im Stellungskrieg.

TRIOMPHE À MARENGO ist das vierte Spiel, das den *Look* umsetzt, und es wird das letzte sein, zumindest von mir. Ursprünglich wollte ich lediglich den Erstling dieser Serie, *Bonaparte at Marengo*, für eine Zweitauflage etwas überarbeiten, aber über die Jahre veränderten sich so viele Regeln und Konzepte, daß es ein völlig eigenständiges Spiel wurde. Zwar ist die Schlachtordnung nahezu dieselbe, aber der Spielplan wurde stark verändert, um sowohl Graphik als auch topographische Genauigkeit zu verbessern.

Es gibt viele kleine Regeländerungen, aber die Krönung des Designs sind die Moralscheiben – die mir merkwürdigerweise erst spät im Entwicklungsprozeß einfielen. Keins der anderen Spiele hat etwas Vergleichbares. Die besondere Stärke der Moralscheiben liegt in der Art und Weise wie bestimmte Gebiete Bedeutung erlangen: Es ist nicht das Design, das ein Gebiet zu einem Gebiet macht, das es unbedingt zu halten gilt, sondern es sind die Entscheidungen der Spieler. Armeen haben oft nicht bis zum letzten Mann um diese oder jene Stellung gekämpft, weil die Stellung per se so bedeutend war, sondern weil der reine Akt des Kämpfens sie zu einer bedeutenden Stellung gemacht hatte. Die Spieler werden mir, so glaube ich, sicherlich zustimmen, daß die Moralscheiben *TRIOMPHE À MARENGO* seinen eigenen Charakter geben, mit dem es sich deutlich – und positiv – von seinen Vorgängern unterscheidet.

Bonaparte at Marengo ist ein gutes Spiel. Damals, im Jahr 2005, war ich stolz darauf, und ich bin es immer noch. Jedoch glaube ich, daß ich erst mit *TRIOMPHE À MARENGO* all das erreicht habe, was ich mit dem Vorgänger hatte erreichen wollen. Wie die Dinge liegen, haben Zeit und Alter mich nun eingeholt, und ich bin mir sicher, daß dies das letzte Spiel ist, das ich entwickelt haben werde. Ich denke, es ist eine schöne Art sich zu verabschieden, und ich hoffe, daß Sie derselben Meinung sind.

Rachel Simmons
alias Bowen Simmons
Sunnyvale, November 2021