

FRIEDRICH

EINFÜHRUNGSSZENARIEN FÜR 2 SPIELER

VON RICHARD SIVÉL



Anmerkung. Die folgenden Szenarien spiegeln nicht die gesamtstrategische Situation von FRIEDRICH wider, sondern setzen den Fokus auf ein einzelnes Operationsgebiet. Deswegen sind es nur Einführungs-Szenarien, die allerdings sehr gut geeignet sind, um sich mit dem Spielsystem vertraut zu machen. Sie wenden sich aber auch an die Friedrich-Fangemeinde, welche auch ohne einen dritten Spieler die Möglichkeit zum Spielen haben will.

Allgemeine Szenarioregeln. Alle Regeln des Standardspiels sind in Kraft, außer ausdrücklich erwähnt.

Szenario 1 — Der Krieg im Westen

Spieler. Ein Spieler übernimmt Hannover und Preußen, der andere Frankreich.

Spielfiguren. Es werden nur folgende Spielfiguren benutzt:

1. Alle hannoverschen Spielfiguren.
2. Alle französischen Spielfiguren.
3. Der preußische General Seydlitz (Nr. 6) und ein preußischer Troß.
4. Preußen erhält zu Beginn 3 Armeen. Diese Armeenzahl darf Preußen nie überschreiten.
5. Alle Spielfiguren werden auf ihren Standard-Startstädten aufgestellt. Der preußische Troß startet in Jüterbog (F5).

Taktische Karten. Mit Ausnahme Preußens erhalten alle beteiligten Nationen die übliche Anzahl von Taktischen Karten. Im Einzelnen:

Pr: 2 – 1 TK Ha: 1 + 1 TK Fr: 4 – 1 TK

Zudem erhält ein fiktiver Spieler je Runde 5 TK. Diese werden sofort, ohne anzusehen, auf den Ablagestapel gelegt.

Anmerkung:

1. Preußen erhält jede Runde 2 TK, muß aber eine von **diesen** sofort wieder ablegen. Sobald die erste Subsidenkürzung eingetreten ist (durch die Schicksalskarte »Lord Bute« oder »Gedichte«), erhält Preußen nur noch 1 TK. Die zweite Subsidenkürzung hat keine Auswirkung auf das Spiel.
2. Frankreich wird durch die Schicksalskarten wie im Standardspiel beeinflusst.

Spielsieg. Frankreich gewinnt, wenn es alle roten Zielstädte kontrolliert. Hannover/Preußen gewinnt, wenn der Sieg Frankreichs bis zum Spielende verhindert wird. Das Spiel endet, wenn Frankreich durch die beiden Schicksalskarten »Indien« und »Amerika« ausgeschieden ist.

Szenario 2 — Kampf um Schlesien

Spieler. Ein Spieler übernimmt Preußen, der andere Österreich und die Reichsarmee (RA).

Spielfiguren. Es werden nur folgende Spielfiguren benutzt:

1. Alle Spielfiguren Österreichs.
2. Alle Spielfiguren der Reichsarmee.
3. Die preußischen Generäle *Friedrich, Winterfeldt, Heinrich, Schwerin, Keith* (Nr. 1 bis 5) und beide preußischen Trosse.
4. Preußen beginnt das Spiel mit 24 Armeen. Diese Armeenzahl darf Preußen nie überschreiten.
5. Alle Spielfiguren werden auf ihren Standard-Startstädten aufgestellt.

Taktische Karten. Mit Ausnahme Preußens erhalten alle Nationen die übliche Anzahl von Taktischen Karten. Im Einzelnen:

Pr: 3 + 2 TK Ö: 4 + 1 TK RA: 1 TK

Zudem erhält ein fiktiver Spieler je Runde 5 TK. Diese werden sofort, ohne anzusehen, auf den Ablagestapel gelegt.

Anmerkung:

1. Preußen erhält 5 TK pro Runde. Jede Subsidenkürzung reduziert dieses Einkommen um 1 TK je Runde.
2. Das TK-Einkommen Österreichs verhält sich identisch zum Standardspiel.

Spielsieg. Österreich gewinnt, wenn es alle grauen Zielstädte kontrolliert. Die Reichsarmee gewinnt, wenn sie alle gelben Zielstädte kontrolliert. Preußen gewinnt, wenn das Spiel endet, bevor Österreich oder die Reichsarmee gewonnen hat. Das Spiel endet, sobald die virtuellen Nationen Frankreich, Rußland und Schweden ausgeschieden sind. Diese scheiden wie üblich durch die Schicksalskarten »Indien«, »Amerika«, »Elisabeth« und »Schweden« aus. Es gibt keine vereinfachten Siegbedingungen für Österreich oder die Reichsarmee. Preußen kann das Spiel zudem gewinnen, wenn es alle blauen Zielstädte in Böhmen kontrolliert. Hierfür sind die Regeln für die Offensive Option nicht in Kraft. Preußen kann also jederzeit eine blaue Zielstadt erobern.

©MAI 2005

Histogame Spielverlag
<http://www.histogame.de>

