

ALAN PAULL

DER MARSCH DES FORTSCHRITTS



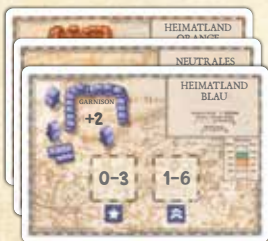
*„Der Krieg ist eine bloße Fortsetzung der Politik
mit anderen Mitteln.“*

Carl von Clausewitz, Vom Kriege, veröffentlicht 1832



SPIELMATERIAL

3 Länderkarten
(1 Heimatland für
jeden Spieler und
1 neutrales Land)



41 Szenario-
spezifische
Karten

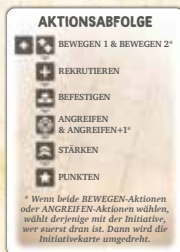
Die *Arx Marlborough*
AUFBAUÄNDERUNG:
 ↳ Szenario-Heimatländer.
 ↳ Entfernt die ANGREIFEN+1-Karten.
 ↳ 2 neutrale Länder (SP 0-3).
 ↳ 36 SP (5 schwarze und 11 weiße Marker).
 STÄRKEN: SP-Würfel der Heimatländer nicht auf unter 2 drehbar.
 PUNKTEN: Wenn sich dein Gegner in deinem Heimatland befindet, kannst du keine SP dort erhalten.
 Spielende: Erster Spieler mit 18 Siegpunkten am Ende einer Runde gewinnt. Falls beide 18 SP am Ende einer Runde haben, geht das Spiel unentschieden aus.



16 Aktionskarten
(8 für jeden Spieler)



1 Initiativekarte



1 Aktions-
abfolgekarte



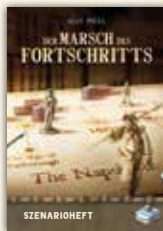
18 Siegpunktmarker (SP)
(12 weiße = 1 SP; 6 schwarze = 5 SP)



6 Würfel



6 Armeen
(3 pro Spieler)



1 Szenarioheft

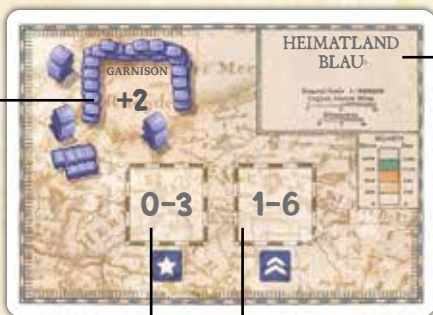
ZIEL DES SPIELS

Im Verlauf des Spieles versucht ihr durch das Ausspielen von Aktionskarten die Kontrolle über Länder zu erringen, um bei der Wertung Siegpunkte (SP) zu erhalten. Es gewinnt derjenige von euch, der am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte hat. Bei Gleichstand geht das Spiel unentschieden aus.

Für euer erstes Spiel empfehlen wir mit dem Einführungsszenario Der Dreißigjährige Krieg zu beginnen. Dieses Szenario soll euch dabei helfen, sich schnell mit den Grundregeln vertraut zu machen, bevor ihr euch dem vollen Erlebnis der historischen Szenarien widmet. Die 4 historischen Szenarien ändern den Spielaufbau und die Regeln, um einen Eindruck von den unterschiedlichen Militärstrategien in verschiedenen Zeiträumen zu vermitteln. Achtet sehr genau auf die Änderungen; sie sind für jedes Szenario von entscheidender Bedeutung!

KARTENAUFBAU – LÄNDERKARTE

Hauptstadt
mit Garnison



Name

Platz für Siegpunkte-Würfel
(abgedruckt: zulässiger Bereich
für den Würfel)

Platz für Armeestärke-Würfel
(abgedruckt: zulässiger Bereich
für den Würfel)

EINFÜHRUNG: DER DREIßIGJÄHRIGE KRIEG

Mit diesem einführenden Szenario findet ihr schnell in das Spiel.

Der Dreißigjährige Krieg dauerte von 1618 bis 1648 und wurde in West- und Mitteleuropa ausgetragen, wobei die meisten Länder dieses Teils von Europa in verschiedenen Phasen beteiligt waren. Dieses Einführungsszenario ist eine abstrakte Darstellung eines Konflikts zwischen zwei Ländern, die innerhalb eines Teils von Deutschland kämpften.



Ablage-
stapel



10



6



4



5



10



Ablage-
stapel



SPIELAUFBAU

Jeder Spieler nimmt sich eine Heimatlandkarte und die 3 Armeen, 8 Aktionskarten und 2 Würfel, die der Farbe der Länderkarte entsprechen.

1. **Heimatländer:** Legt die 2 Heimatländer mit der langen Seite zu euch zeigend in die Mitte des Spielbereichs.
2. **Neutrales Land:** Legt das neutrale Land zwischen eure Heimatländer.
3. **Aktionskarten:** Jeder Spieler erhält seine 8 Aktionskarten auf die Hand.
4. **Aktionsabfolgekarte:** Legt die Aktionsabfolgekarte für euch gut lesbar neben den Spielbereich.
5. **Siegpunkte:** Legt 5 schwarze Marker und 10 weiße Marker als Vorrat von 35 SP neben dem Spielbereich bereit (lasst 1 schwarzen Marker und 2 weiße Marker in der Spielschachtel; sie werden in anderen Szenarien verwendet). Die SP-Marker sind in ihrer Anzahl begrenzt. Wenn sie aufgebraucht sind, könnt ihr keine weiteren SP erhalten.
6. **Initiative:** Werft jeder 1 Würfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl (bei Gleichstand werft die Würfel erneut) legt die Initiativekarte so neben die Länderkarten, dass sie seine Farbe zeigt – dieser Spieler hat zu Beginn des Spiels die Initiative.
7. **SP-Würfel einsetzen:** Legt jeweils einen farbigen Würfel, der der Farbe des jeweiligen Heimatlandes entspricht, auf das SP-Feld jedes Heimatlandes und je 1 neutralen Würfel auf jedes neutrale Land (hier nur 1). Dreht die Würfel der Heimatländer auf 3 und den Würfel des neutralen Landes auf 2.
8. **Armeestärke-Würfel einsetzen:** Legt jeweils einen farbigen Würfel, der der Farbe des jeweiligen Heimatlandes entspricht, auf das Armeestärke-Feld jedes Heimatlandes. Dreht die Würfel jeweils so, dass sie 1 anzeigen.
9. **Start-Armeen:** Stellt 1 eurer Armeen jeweils auf euer Heimatland. Neutrale Länder (hier nur 1) erhalten zu Spielbeginn keine Armeen.
10. **Armee-Vorrat:** Legt die restlichen Armeen jeweils als eigenen Vorrat neben den Spielbereich.

SPIELABLAUF

Jede Runde folgt dem hier angegebenen Spielablauf. Ihr folgt diesem Ablauf solange, bis das Spielende eintritt. Das ist am Ende derjenigen Runde der Fall, in der 1 Spieler mindestens 18 SP erhalten hat (oder wenn beide Spieler zustimmen, das Spiel zu beenden.)

Schritt 1: Wählt gleichzeitig und geheim 1 Aktionskarte von eurer Hand aus und legt sie verdeckt auf den Tisch.

Schritt 2: Deckt gleichzeitig die beiden Karten auf.

Schritt 3: Führt die Aktionen auf den aufgedeckten Karten in der folgenden Reihenfolge aus:

1. Bewegungen (BEWEGEN 1 oder BEWEGEN 2).
2. Rekrutierung (REKRUTIEREN).
3. Befestigung (BEFESTIGEN).
4. Angriff (ANGREIFEN oder ANGREIFEN+1).
5. Armeeverstärkung (STÄRKEN).
6. Siegpunkte erhalten (PUNKTEN).

Schritt 4: Beide Spieler legen die nun abgehandelte Aktionskarte auf ihren Ablagestapel. Die dort abgelegten Karten erhält man erst dann wieder auf die Hand, wenn die Aktionskarte PUNKTEN gespielt wurde. Abgelegte Karten sind für beide Spieler sichtbar.

INITIATIVE

Wenn beide Spieler BEWEGEN gespielt haben oder beide Spieler ANGREIFEN gespielt haben, wählt der Spieler mit der Initiative, welcher Spieler tatsächlich seine Aktion zuerst ausführt. Dann wird die Initiativkarte umgedreht, so dass danach der andere Spieler die Initiative hat. Die Initiative ändert sich immer erst, wenn beide Spieler BEWEGEN oder ANGREIFEN als Aktion gewählt haben. Wenn einer der beiden Spieler die Spielreihenfolge bei weiteren Belangen für wichtig erachtet, wählt der Spieler mit der Initiative, wer seine Aktion zuerst ausführt, dreht aber die Initiativkarte nicht um.

DIE AKTIONEN IM DETAIL

Bewegungsaktionen (BEWEGEN 1 und BEWEGEN 2)

BEWEGEN 1: Bewege 1 deiner Armeen von der Länderkarte, auf der sie sich befindet, auf 1 benachbarte Länderkarte.

BEWEGEN 2: Bewege 1 deiner Armeen oder ein Grüppchen von 2 deiner Armeen von 1 Länderkarte auf 1 benachbarte Landkarte.

Hinweis: Du kannst mit dieser Aktion weder 1 deiner Armeen zweimal bewegen, noch 2 Armeen auf verschiedene Länderkarten bewegen.

Länderkarten gelten als benachbart, wenn sie sich an einer Seite berühren. Wenn du 1 oder mehr Armeen im Spiel hast und ein BEWEGEN spielst, musst du mindestens 1 Armee bewegen. Nur falls du keine Armeen im Spiel hast, hat BEWEGEN keine Auswirkungen.

Feindliche Armeen blockieren die Bewegung nicht.

Wenn du eine befestigte Armee bewegst (siehe *Befestigungsaktion*), wird sie zu einer normalen Armee; stelle sie wieder hin und bewege sie anschließend.

Rekrutierungsaktion (REKRUTIEREN)

REKRUTIEREN: Stelle 1 deiner Armeen aus dem Vorrat auf dein Heimatland.

Falls du keine Armeen im Vorrat hast oder dein Gegner derzeit deine Hauptstadt besetzt hat (siehe Kampf unten), hat REKRUTIEREN keine Auswirkungen.

Befestigungsaktion (BEFESTIGEN)

BEFESTIGEN: Wähle 1 deiner Armeen im Spiel und lege sie auf die Seite. Sie ist nun eine befestigte Armee und hat +1 Stärke bei der Verteidigung.

Falls du keine Armeen im Spiel hast, hat BEFESTIGEN keine Auswirkungen.

Angriffsaktionen (**ANGREIFEN** und **ANGREIFEN+1**)

ANGREIFEN: Handle einen **Kampf** zwischen all deinen *nicht befestigten* Armeen und *allen gegnerischen Armeen* auf 1 Länderkarte ab. Wenn du mindestens 1 nicht befestigte Armee hast, die angreifen könnte, **musst** sie dies tun. Du kannst nicht befestigte Armeen nicht von einem Angriff in dem von dir gewählten Land abhalten.

ANGREIFEN+1: Wie **ANGREIFEN**, aber deine Gesamtstärke ist um +1 erhöht. Wenn du neben einer **PUNKTEN**-Karte noch weitere Karten auf der Hand hast, musst du 1 davon wählen und ablegen; die **PUNKTEN**-Karte darf dabei nie abgelegt werden. Falls du nur die **PUNKTEN**-Karte auf der Hand hast, behandle **ANGREIFEN+1** so, als ob es nur **ANGREIFEN** wäre.

Wenn du **ANGREIFEN** oder **ANGREIFEN+1** spielst, darfst du vor dem **Kampf** noch beliebig viele deiner befestigten Armeen auf der gewählten Länderkarte in nicht befestigte Armeen rückwandeln, damit sie mitkämpfen können - stelle sie dafür einfach wieder auf.

Falls du keine Armeen auf einer Länderkarte hast, auf der sich mindestens 1 gegnerische Armee oder Garnison befindet, haben deine Angriffsaktionen keine Auswirkungen; wenn du **ANGREIFEN+1** gespielt hast, legst du auch keine weitere Karte ab.

KAMPF ABHANDELN

Um einen **Kampf** abzuhandeln, gehst du wie folgt vor:

Ermittle die Gesamtstärken der kämpfenden Armeen beider Spieler:

- Jede nicht befestigte Armee hat eine Stärke, die durch den Armeestärke-Würfel auf ihrem Heimatland angezeigt wird.
- Jede befestigte Armee addiert +1 zur Gesamtstärke, aber nur als Verteidiger. Befestigte Armeen zählen als Angreifer nie mit dazu!
- Wenn der Angreifer **ANGREIFEN+1** gespielt und eine Karte aus der Hand abgelegt hat, erhöht sich die Gesamtstärke des Angreifers um +1.

- Beide Heimatländer haben eine aufgedruckte Hauptstadt mit einer permanenten Garnisonsstärke von 2, die nur bei der Verteidigung des Heimatlandes zur Gesamtstärke addiert wird. Die Garnison kann weder angreifen noch sich bewegen. Die Garnison ist nie stärker als 2 und ist von einer Erhöhung der Armeestärke nicht betroffen. Wenn der Gegner dein Heimatland kontrolliert, kann niemand die Garnison deines Landes verwenden.

Vergleiche nun die Gesamtstärke der Armeen beider Spieler:

- Wenn die Gesamtstärke beider Spieler gleich ist, werden alle Armeen jedes Spielers dort vernichtet. Legt sie zurück in euren Vorrat.
- Ist die Gesamtstärke eines Spieler jedoch mindestens um 1 höher als die seines Gegners, werden alle Armeen des Gegners vernichtet. Sie kommen zurück in seinen Vorrat. Die Armeen des Siegers überleben.

Findet der Kampf im Heimatland des Verteidigers statt und der Angreifer gewinnt, wird auf die aufgedruckte Hauptstadt des Heimatlands 1 Armee des Angreifers gestellt; die Hauptstadt zählt nun als besetzt und bleibt so lange besetzt, wie diese Armee dort verbleibt (und sich nicht wegbewegt oder vernichtet wird).

Armeeverstärkung (STÄRKEN)

STÄRKEN: Wähle 1 Länderkarte, die du kontrollierst (siehe *Eine Länderkarte kontrollieren*). Reduziere den SP-Würfel dieser Länderkarte um 1 (Minimum ist 0; wenn er 0 erreicht, entferne den Würfel). Erhöhe dann den Armeestärke-Würfel auf deiner Heimatlandkarte um 1 (maximal auf 6). Alle deine Armeen haben nun 1 Stärke mehr. Achtung: Kannst du keinen SP-Würfel reduzieren, weil dies nicht weiter möglich ist (oder weil eine Szenarioregel dies nicht weiter erlaubt), verfällt die STÄRKEN-Aktion ohne Effekt.

Hinweis: Du kannst den Würfel für die Armeestärke nicht reduzieren, um den SP-Würfel zu erhöhen!

Siegpunkte erhalten (PUNKTEN)

PUNKTEN: Erhalte 1 Siegpunkt. Erhalte so viele weitere SP, wie jeweils die SP-Würfel auf von dir kontrollierten Länderkarten anzeigen (siehe *Eine Länderkarte kontrollieren* unten). Nimm anschließend alle deine Aktionskarten auf die Hand zurück, einschließlich der PUNKTEN-Karte. Du kannst deine PUNKTEN-Karte erst dann erneut ausspielen, wenn sich mindestens 1 Karte auf deinem Ablagestapel befindet; das bedeutet, dass du die PUNKTEN-Karte nicht in zwei aufeinanderfolgenden Runden ausspielen kannst.

Wenn deine Hauptstadt bei der Ausführung einer PUNKTEN-Aktion von deinem Gegner besetzt ist, erhältst du keine SP.

EINE LÄNDERKARTE KONTROLLIEREN

Du kontrollierst dein Heimatland, wenn dein Gegner keine Armee auf deiner Hauptstadt hat. Du verlierst nicht die Kontrolle in deinem Heimatland, wenn sich dort gegnerische Armeen befinden, sondern erst wenn deine Hauptstadt besetzt ist.

Du kontrollierst ein neutrales Land, wenn du dort 1 oder mehrere Armeen hast und dein Gegner keine.

Du kontrollierst das Heimatland deines Gegners, wenn du seine Hauptstadt besetzt. Du kannst seine Hauptstadt nur dann besetzen, wenn du einen Kampf im Heimatland des Gegners gewonnen hast.

SPIELENDENDE UND GEWINNEN

Das Spiel endet am Ende einer Runde in der 1 Spieler mindestens 18 SP erhalten hat oder wenn beide Spieler zustimmen, das Spiel zu beenden. Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

BEISPIEL EINER SPIELSITUATION

Blau bewegte sich in Runde 1 direkt in das neutrale Land, während Orange rekrutierte. Dann erhöhte Blau die Armeestärke, in der Hoffnung, den SP-Würfel des neutralen Landes zu verwenden, aber Orange bewegte sich mit 2 Armeen in das neutrale Land. Da Blau also das neutrale Land nicht mehr kontrollierte, war er gezwungen, den SP-Würfel seines Heimatlandes zu verwenden.

Mit jeweils einer Stärke der Armee von 2 (Blau hat eine Armee mit einer Stärke von 2 und Orange hat 2 Armeen mit jeweils einer Stärke von 1), entscheiden sich beide Spieler anzugreifen, wobei sie die Aktion ANGREIFEN+1 verwenden. Unglücklicherweise für Orange hat Blau die Initiative, also bestimmt er, wer zuerst angreift. Es überrascht nicht, dass Blau sich dafür entscheidet, zuerst anzugreifen, und BEWEGEN 2 ablegt (es hätte jede beliebige Karte aus der Hand sein können, außer der Karte PUNKTEN). Die Stärke von Blau wird durch die Aktion ANGREIFEN+1 auf 3 erhöht, so dass Blau 3 zu 2 gewinnt.

Beide Armeen von Orange werden entfernt, und die Aktion ANGREIFEN+1 von Orange verpufft, weil es in keinem Land mehr gegnerische Armeen gibt. Orange muss für die Aktion ANGREIFEN+1 keine Karte abwerfen, da diese keine Auswirkungen hat.



Autor: Alan Paull

Redaktion: Peter Piggott

Illustration und Grafik: Klemens Franz

Übersetzung: Peer Lagerpusch

Redaktion: Frosted Games

Besonderen Dank an: Charlie Paull



S.S.G.

Published by: SSG Wargames,
2Tomatoes, Frosted Games,
Flying Lemur Game Studio Surprised
Stare Games

© 2020 Matthias Nagy,
Frosted Games, Sieglindestr. 7,
12159 Berlin, Deutschland, unter der
Lizenz von Surprised Stare Games.



Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.