

ALAN PAULL

DER MARSCH DES FORTSCHRITTS



SZENARIOHEFT



SZENARIEN

Befolgt für diese Szenarien die Regeln wie sie in der Anleitung für das Einstiegszenario „Der Dreißigjährige Krieg“ beschrieben stehen. Regeländerungen beim Spielaufbau und Spielablauf, die davon abweichen, sind bei den Szenarien angegeben.

Für „Vive l'Empereur“ und „2. Weltkrieg“ empfehlen wir, das Szenario zweimal zu spielen und beim zweiten Mal die Seiten zu wechseln.

DIE ÄRA MARLBOROUGH

Die Kriegsführung im 18. Jahrhundert, von Marlborough bis Friedrich dem Großen, wird oft als ein Zeitraum des „begrenzten Krieges“ angesehen, der sich von den Extremen der Religionskriege des 17. Jahrhunderts und der französischen Revolutions- und napoleonischen Kriege bis ins 19. Jahrhundert erstreckte. Typischerweise könnte ein Ziel für die Kriegsführung in dieser Zeit die Annexion einer Provinz oder die Durchsetzung eines dynastischen Anspruchs gewesen sein. Militärische Aktionen bestanden aus aus langwierigen Manövern zur Erlangung von Vorteilen gegenüber den gegnerischen Versorgungslinien oder aus Belagerungen mit relativ seltenen Schlachten.

SZENARIOAUFBAU



Jeder Spieler wählt ein Heimatland aus den Szenariokarten von *Die Ära Marlborough* und nimmt sich die entsprechenden Armeen, Aktionskarten und Würfel.

- 1. Heimatländer:** Verwendet *Frankreich* (blau) und die *Republik der Vereinigten Niederlande* (orange).
- 2. Neutrale Länder:** Legt die beiden neutralen Länder *Spanische Niederlande* und *Kurfürstentum Bayern* nebeneinander zwischen die Heimatländer, wie links gezeigt.

- 3. Aktionskarten:** Entfernt beide ANGREIFEN+1-Karten aus dem Spiel; sie werden in diesem Szenario nicht verwendet. Die 7 verbleibenden Aktionskarten bilden eure Handkarten zu Beginn des Spiels.

- Aktionsabfolge:** Legt die Aktionsabfolgekarte für euch gut lesbar neben den Spielbereich. Legt die Spielerhilfe für *Die Ära Marlborough* daneben.
- Siegpunkte:** Legt 5 schwarze Marker und 11 weiße Marker als Vorrat von 36 SP neben den Spielbereich. Die SP-Marker sind in ihrer Anzahl begrenzt. Wenn sie aufgebraucht sind, könnt ihr keine weiteren SP erhalten.
- Initiative (wie für *Der Dreißigjährige Krieg*):** 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.
- 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. Dreht die Würfel der Heimatländer auf 3. Für die neutralen Länder: Werft je 1 Würfel und zählt ein Ergebnis von 1 oder 2 als 1 SP, ein Ergebnis von 3 oder 4 als 2 SP und ein Ergebnis von 5 oder 6 als 3 SP. Legt dann den Würfel so auf das neutrale Land, dass er 1, 2 oder 3 SP anzeigt – je nachdem, was das Ergebnis war.
- 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.
- Start-Armeen (wie für *Der Dreißigjährige Krieg*):** Stellt 1 eurer Armeen jeweils auf euer Heimatland. Neutrale Länder erhalten zu Spielbeginn keine Armeen.
- Armee-Vorrat (wie für *Der Dreißigjährige Krieg*):** Legt die restlichen Armeen jeweils als eigenen Vorrat neben den Spielbereich.

REGELÄNDERUNGEN

Armeeverstärkung (STÄRKEN)

Du kannst den SP-Würfel deines Heimatlandes nicht auf unter 2 drehen.

Siegpunkte erhalten (PUNKTEN)

Wenn sich mindestens 1 gegnerische Armee in deinem Heimatland befindet, kannst du keine SP für dein Heimatland erhalten.

SPILENDE

Der erste Spieler, der am Ende einer Runde 18 SP hat, gewinnt das Spiel. Haben beide Spieler 18 Siegpunkte am Ende einer Runde, endet das Spiel unentschieden.

VIVE L'EMPEREUR: DIE NAPOLEONISCHEN KRIEGE

Anfang 1805 stand Napoleons Armee von England kurz vor der Invasion Großbritanniens, als die Österreicher der Dritten Koalition beitraten. In einer sorgfältig geplanten Kehrtwende fegte die in „La Grande Armée“ umbenannte Armee nach Osten um und umzingelte den unglücklichen österreichischen General Mack im Oktober in Ulm. Diese erste österreichische Katastrophe wurde durch den entscheidenden Sieg des französischen Kaisers über die vereinte österreichische und russische Armee bei Austerlitz im Dezember überschattet. Dieses Szenario verschafft dem französischen Spieler einige klare taktische Vorteile, aber es gibt noch viel zu tun, um den Sieg zu erringen. Die Gebiete, die jetzt als Italien und Deutschland bekannt sind, waren wichtige Ziele der Eroberung und des Einflusses; die neutralen Länderkarten repräsentieren diese Gebiete.

SZENARIOAUFBAU



Jeder Spieler wählt ein Heimatland aus den Szenariokarten von *Vive l'Empereur* und nimmt sich die entsprechenden Armeen, Aktionskarten und Würfel.

- 1. Heimatländer:** Verwendet *Frankreich* (blau) und *Österreich* (orange). Legt sie mit der langen Seite zu euch zeigend in die Mitte des Spielbereichs.
- 2. Neutrale Länder und die Alpen:** Legt die beiden neutralen Länder *Italien* und *Deutschland*, wie im Aufbaudiagramm gezeigt aus, so dass sie beide jeweils *Frankreich* und *Österreich* berühren, aber etwas Abstand zueinander haben. Dieser Abstand ist die Alpen. Armeen können sich nicht über die Alpen bewegen, da die Länderkarten sich nicht berühren.
- 3. Aktionskarten:** Ersetzt die blauen Karten PUNKTEN und ANGREIFEN+1 sowie die orange Karte PUNKTEN durch die *Vive l'Empereur*-Versionen. Legt die Karten BEWEGEN 2, ANGREIFEN+1 und REKRUTIEREN von Orange verdeckt neben den Spielbereich (nicht auf den Ablagestapel). Die blauen Franzosen beginnen das Spiel also mit 8 Aktionskarten und die orangen Österreicher mit 5.
- 4. Aktionsabfolge:** Legt die Aktionsabfolgekarte für euch gut lesbar neben den Spielbereich. Legt die Spielerhilfe für *Vive l'Empereur* daneben.
- 5. Siegpunkte:** Legt alle 12 weißen Marker und 6 schwarze Marker als Vorrat von 42 SP neben den Spielbereich. Die SP-Marker sind in ihrer Anzahl begrenzt. Wenn sie aufgebraucht sind, könnt ihr keine weiteren SP erhalten.

6. **Initiative:** Die blauen Franzosen haben das gesamte Spiel über die Initiative. Die Initiative wechselt nicht.
7. **SP-Würfel einsetzen:** Legt jeweils einen farbigen Würfel, der der Farbe der Länderkarte entspricht, auf das SP-Feld jeder Länderkarte. Dreht die Würfel der Heimatländer auf 3 und den Würfel der neutralen Länder auf 1.
8. **Armeestärke-Würfel einsetzen:** Legt jeweils einen farbigen Würfel, der der Farbe der Länderkarte entspricht, auf das Armeestärke-Feld jedes Heimatlandes. Dreht die Würfel auf 2.
9. **Armeen:** Die blauen Franzosen beginnen das Spiel mit 2 Armeen im Heimatland *Frankreich* und 1 im Vorrat. Die orangen Österreicher beginnen das Spiel mit 2 Armeen im Heimatland *Österreich* und 1 Armee in 1 neutralen Land nach Wahl des Spielers.

REGELÄNDERUNGEN

Aktion ANGREIFEN+1

Frankreich: Wenn der französische Spieler die Aktionskarte ANGREIFEN+1 spielt und dabei die Karte ANGREIFEN ablegt, erhält jede französische Armee im Kampf +1 Stärke. Das ist zusätzlich zu den normalen +1 in der Gesamtstärke.

Beispiel: Frankreich hat 2 französischen Armeen mit jeweils einer Stärke von 2 im Kampf. Die Gesamtstärke wäre $(2+1+2+1+1)$ also 7.

Kampf abhandeln

Die Franzosen erhalten sofort 1 SP für jede vernichtete österreichische Armee.

Siegpunkte erhalten (PUNKTEN)

Österreichische Armeereform: Jedes Mal, bevor der österreichische Spieler SP erhält (auch beim SP für *Britische Unterstützung*), kann er sich dafür entscheiden 2 SP zu bezahlen, um 1 seiner verdeckt ausliegenden Karten BEWEGEN 2, ANGREIFEN+1 oder REKRUTIEREN auf die Hand zurückzunehmen, ohne dem französischen Spieler zu offenbaren, welche Karte er genommen hat. Lege die SP zurück in den Vorrat. Alle 3 Karten können so zurückerhalten werden, aber nur 1 Karte pro Runde.

Britische Unterstützung: Wenn der österreichische Spieler die Aktion PUNKTEN ausführt, und sowohl sein Heimatland Österreich kontrolliert als auch sich mindestens 1 österreichische Armee auf mindestens 1 anderen Länderkarte befindet, erhält der österreichische Spieler 1 SP. Dies gilt zusätzlich zum Erhalt von normalen SP.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn entweder:

1. Frankreich 3 Länder kontrolliert und die Aktion PUNKTEN ausführt. Frankreich gewinnt dann sofort.
2. Ein Spieler 20 oder mehr SP erreicht. Dann gewinnt der Spieler mit den meisten SP. Bei einem Gleichstand gewinnt Frankreich.

DER KRIEG UM ALLEN KRIEG ZU BEENDEN

DER 1. WELTKRIEG IM WESTEN

Der 1. Weltkrieg an der Westfront begann mit der deutschen Hoffnung auf die entscheidende Niederlage Frankreichs dank einer Version des Schlieffenplans. Nach diesem strategischen Misserfolg folgten Jahre des festgefahrenen Grabenkrieges, der erst 1918 abgebrochen wurde. Dieses Szenario spiegelt die Macht der Verteidigung und den Zermürbungskampf in Frankreich und Belgien wieder.

SZENARIOAUFBAU

Jeder Spieler wählt ein Heimatland aus den Szenariokarten von WK1 und nimmt sich die entsprechenden Armeen, Aktionskarten und Würfel.

1. **Heimatländer:** Verwendet WK1-*Deutschland* (blau) und die *Westmächte* (orange). Legt sie mit der langen Seite zu euch zeigend in die Mitte des Spielbereichs.
2. **Neutrale Länderkarte:** Legt das neutrale Land *Belgien* zwischen sie.
3. **Aktionskarten:** Ersetzt die Karten PUNKTEN, BEWEGEN 1 und BEWEGEN 2 bei der Spieler durch die WK1-Versionen. Jeder Spieler hat nun wieder 8 Aktionskarten zu Beginn des Spiels auf der Hand.
4. **Aktionsabfolge:** Legt die Aktionsabfolgekarte für euch gut lesbar neben den Spielbereich. Legt ebenfalls gut lesbar die Spielerhilfe und die Regeländerungen aus.
5. **Siegpunkte:** Legt 12 weiße Marker und 4 schwarze Marker als Vorrat von 32 SP neben den Spielbereich. Die SP-Marker sind in ihrer Anzahl begrenzt. Wenn sie aufgebraucht sind, könnt ihr keine weiteren SP erhalten.
6. **Initiative (wie für *Der Dreißigjährige Krieg*):** 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 der Länderkarte entspricht, auf das SP-Feld jeder Länderkarte. Dreht die Würfel der Heimatländer auf 3 und den Würfel von Belgien auf 2.
8. **Armeestärke-Würfel einsetzen (wie für *Der Dreißigjährige Krieg*):** Legt jeweils einen farbigen Würfel, der der Farbe der Länderkarte entspricht, auf das Armeestärke-Feld jedes Heimatlandes. Dreht die Würfel auf 1.
9. **Start-Armeen (wie für *Der Dreißigjährige Krieg*):** Stellt 1 eurer Armeen jeweils auf euer Heimatland. Neutrale Länder erhalten zu Spielbeginn keine Armeen.
10. **Armee-Vorrat (wie für *Der Dreißigjährige Krieg*):** Legt die restlichen Armeen jeweils als eigenen Vorrat neben den Spielbereich.

REGELÄNDERUNGEN

Bewegungsaktionen (BEWEGEN 1 und BEWEGEN 2)

Wenn du dich in ein Land bewegst, in dem dein Gegner Armeen hat, stelle deine Armeen auf die Seite der Länderkarte, die in Richtung deines Heimatlandes zeigt und die Armeen des Gegners auf die andere Seite.

Wenn der Gegner auf der Länderkarte, auf der du deine Bewegung beginnst, eine befestigte Armee hat, darfst du Armeen nicht an diesen vorbei auf eine benachbarte Länderkarte bewegen.

Kampf abhandeln

(Nur) der Verteidiger darf entweder die Aktionskarte BEWEGEN 1 oder BEWEGEN 2 (nicht beide) abwerfen, um zusätzlich +1 zu seiner Kampfstärke zu erhalten.

Gewonnene Kämpfe zerstören nur 1 Armee des Verlierers, nicht alle. Unentschiedene Kämpfe zerstören 1 Armee jedes Spielers, nicht alle.

Siegpunkte erhalten (PUNKTEN)

Wenn du PUNKTEN spielst, erhältst du nicht automatisch 1 SP; du erhältst nur SP für jedes Land, das du kontrollierst.

Wenn du PUNKTEN spielst und nicht ANGREIFEN oder ANGREIFEN+1 von deinem Ablagestapel zurück auf die Hand nimmst, erhältst du zunächst SP. Anschließend verlierst du jedoch 1 SP. Entferne diesen SP aus dem Spiel und lege ihn zurück in die Schachtel.

SPIELEND

Das Spiel endet auf 1 von 3 Arten:

- (i) durch Übereinkunft wer Sieger und Verlierer ist; oder
- (ii) wenn ein Spieler am Ende einer Runde keine SP hat (diese Spieler verliert); oder
- (iii) der SP-Vorrat leer ist. Dann gewinnt der Spieler mit den meisten SP. Bei SP-Gleichstand endet die Partie unentschieden.

Die Übereinkunft (i) stellt einen ausgehandelten Friedensvertrag dar. Keine SP zu haben (ii) stellt den Zusammenbruch des Staates nach einer Revolution dar. Ein leerer SP-Vorrat (iii) stellt einen diktierten Friedensvertrag dar, nachdem eine Seite durch militärische Niederlage oder beide Seiten durch gegenseitige Zerstörung und Erschöpfung zusammengebrochen sind.

DER 2. WELTKRIEG

Im Frühjahr 1940, nach der deutschen Eroberung Polens und der Zeit, die manchmal als „Scheinkrieg“ bezeichnet wird, fielen die Deutschen in Frankreich und den benachbarten neutralen Ländern ein und eroberten sie in einem kurzen Feldzug. In Nordwesteuropa kam es dann zu einer Pattsituation, da Großbritannien seine Luft- und Seeverteidigung gegen die deutsche Invasion aufrechterhielt und mit den Amerikanern und anderen Verbündeten Streitkräfte aufbaute, die die Invasion der Normandie vorbereiteten und die Sowjetunion bei der direkten Eroberung Deutschlands selbst unterstützten.

Ein Hauptvorteil der Westmächte waren ihre enormen Ressourcen, die auf der industriellen Macht der USA basierten, während die Deutschen anfänglich taktische und strategische Vorteile hatten. In diesem längeren Szenario müssen beide Seiten strategische und logistische Entscheidungen treffen, die diese Unterschiede widerspiegeln.

Dies ist ein zweiteiliges Szenario, das diesen gewaltigen Kampf in diesem kleinen Mikrokosmos nachbildet. Wenn die **Deutschland (Blau)** den ersten Teil gewinnen, dann wird ein zweiter Teil gespielt. Wenn die **Westmächte (Orange)** jedoch jemals die Hauptstadt Deutschlands besetzt halten, gewinnen sie das gesamte Szenario sofort. Deutschland gewinnt jedes der zwei Szenarios, wenn sie 15 SP erreichen.

SZENARIOAUFBAU – TEIL 1

Jeder Spieler wählt ein Heimatland und nimmt sich die entsprechenden Armeen, Aktionskarten und Würfel.

1. **Heimatländer:** Verwendet *WK2-Deutschland* (blau) und die *Westmächte* (orange). Legt sie mit der langen Seite zu euch zeigend in die Mitte des Spielbereichs.
2. **Neutrale Länderkarte:** Legt das neutrale Land *Kleinstaaten* zwischen sie.
3. **Aktionskarten:** Ersetzt die orangenen Karten *BEWEGEN 1*, *BEWEGEN 2* und *STÄRKEN* sowie die blauen Karten *ANGREIFEN+1* und *STÄRKEN* jeweils durch die *WK2-Versionen*. Die orangenen Westmächte beginnen mit ihren Karten *BEWEGEN 1*, *BEWEGEN 2* und *BEFESTIGEN* auf ihrem Ablagestapel. Das blaue *WK2-Deutschland* beginnt mit allen 8 Aktionskarten auf der Hand.
4. **Aktionsabfolge:** Legt die Aktionsabfolgekarte für euch gut lesbar neben den Spielbereich. Legt ebenfalls gut lesbar die Spielerhilfe und die Regeländerungen daneben.
5. **Siegepunkte:** Legt 12 weiße Marker und 6 schwarze Marker als Vorrat von 42 SP neben den Spielbereich. Der Deutschland-Spieler beginnt mit 2 SP und die Westmächte mit 1 SP.
6. **Initiative:** Deutschland hat zu Beginn des Spiels die Initiative.
7. **SP-Würfel einsetzen:** Legt jeweils einen farbigen Würfel, der der Farbe der Länderkarte entspricht, auf das SP-Feld jeder Länderkarte. Dreht den Würfel für Deutschland auf 2 und den Würfel der Westmächte auf 4. Für die *Kleinstaaten* dreht ihr den Würfel auf 2.

- Armeestärke-Würfel einsetzen:** Deutschland beginnt mit dem Armeestärke-Würfel auf 2. Die Westmächte beginnen mit dem Armeestärke-Würfel auf 1.
- Start-Armeen:** Deutschland beginnt mit 1 Armee in *Deutschland*. Die Westmächte beginnen mit 1 befestigten Armee auf *Kleinstaaten*.
- Armee-Vorrat (wie für *Der Dreißigjährige Krieg*):** Legt die restlichen Armeen jeweils als eigenen Vorrat neben den Spielbereich.

REGELÄNDERUNGEN

Initiative

(Nur) Deutschland darf jederzeit, wenn gewünscht, 1 SP in den SP-Vorrat zurücklegen, um die Initiativekarte umzudrehen.

Bewegungsaktionen

Westmächte: Wenn du als Westmächte beide BEWEGEN-Karten auf der Hand hast, hast du eine neue Möglichkeit: Bezahle 2 SP, um die zweite BEWEGEN-Karte aus der Hand auszuspielen und auszuführen, direkt nachdem du die erste BEWEGEN-Karte ausgeführt hast. Keine Armee kann sich aber dabei mehr als einmal in der Runde bewegen.

Armeeverstärkung (STÄRKEN)

Deutschland: Deutschland kann seine Armeestärke zu keinem Zeitpunkt des Szenarios über 5 erhöhen.

Beide: Beide Spieler dürfen 5 SP bezahlen und in den Vorrat zurücklegen, wenn sie die Aktion STÄRKEN spielen, anstatt 1 SP-Würfel zu reduzieren.

Aktion ANGREIFEN+1

DEUTSCHER BLITZKRIEG: Wenn Deutschland die Aktionskarte ANGREIFEN+1 spielt, darf Deutschland die Karte BEWEGEN 1 oder BEWEGEN 2 ablegen, um +2 auf seine Gesamtstärke zu erhalten anstatt +1.

SIEGPUNKTE

Deutschland: Wenn der SP-Vorrat leer ist, darf sich Deutschland SP von den Westmächten nehmen, anstatt aus dem SP-Vorrat.

ENDE TEIL 1

Deutschland gewinnt diesen Teil, wenn der Spieler am Ende einer Runde 15 SP hat.

Der Westmächte-Spieler gewinnt das gesamte Szenario, wenn sie am Ende einer Runde die deutsche Hauptstadt besetzt halten.

SZENARIOAUFBAU – TEIL 2

Spielt Teil 2 nur dann, wenn Deutschland (blau) Teil 1 gewonnen hat.

Lasst die Armeen, Armeestärke-Würfel und SP-Würfel dort, wo sie am Ende von Teil 1 waren.

Beide Spieler nehmen alle ihre verbleibenden Karten auf die Hand.

Vergleicht die SP beider Spieler am Ende von Teil 1. Stellt die Differenz zwischen den SP beider Spieler fest. Der Spieler, der die meisten SP hatte, startet nun den zweiten Teil mit SP in Höhe dieser Differenz. Legt die übrigen SP zurück in den Vorrat. Die andere Seite beginnt mit 0 SP.

Beispiel: Deutschland hat Teil 1 mit 15 SP gewonnen, aber die Westmächte erzielten 18 SP; zu Beginn von Teil 2 werden die SP von Deutschland auf 0 gesetzt, die der Westmächte auf 3.

Luftstreitkräfte der Westmächte: Ersetzt die Karte ANGREIFEN+1 der Westmächte durch die WK2-Version. Wenn der Westmächte-Spieler ANGREIFEN+1 spielt und die Karte ANGREIFEN ablegt, darf er bis zu 1 SP pro Westmächte-Armee in der Streitmacht ausgeben, um in diesem Kampf +1 Stärke für jeden ausgegebenen SP zu erhalten. Luftstreitkräfte-Boni gelten zusätzlich zum normalen +1 für ANGREIFEN+1.

Beispiel: Der Westmächte-Spieler spielt ANGREIFEN+1 MIT LUFTSTREITKRÄFTEN in einem Angriff mit 3 Armeen mit jeweils 4 Kampfstärke; der Spieler entscheidet sich, 2 SP auszugeben, um seine Gesamtkampfstärke auf 15 zu erhöhen (Armeen: 3x4, +1 für ANGREIFEN+1, +2 für Luftstreitkräfte). Der Spieler hätte einen zusätzlichen SP für Luftstreitkräfte zur Unterstützung der dritten Armee ausgeben können, aber hat sich dagegen entschieden.

V-Waffen Deutschlands: Ersetzt die deutsche Karte BEWEGEN 1 durch die Karte V-WAFFEN. Die Karte V-WAFFEN gilt als BEWEGEN-Aktion. Wenn sie gespielt wird, wenn sich mindestens 1 deutsche Armee auf der Länderkarte der Kleinstaaten befindet, wird 1 SP der Westmächte aus dem Spiel entfernt. Alle anderen Regeln von Teil 1 gelten auch für Teil 2.

SPIELEND

Deutschland gewinnt diesen Teil, wenn der Spieler am Ende einer Runde 15 SP hat.

Der Westmächte-Spieler gewinnt das gesamte Szenario, wenn sie am Ende einer Runde die deutsche Hauptstadt besetzt halten.

VARIANTEN

Es gibt 2 Varianten für dieses Szenario: *Amerikas wirtschaftlicher Durchbruch / Speers „Rüstungswunder“* und *„Materialschlacht“*. Beide Varianten können mit dem Szenario WK2 gespielt werden. Einzelheiten zu den Änderungen sind auf der WK2-Variantenkarte angegeben.

Wenn ihr *Amerikas wirtschaftlicher Durchbruch / Speers „Rüstungswunder“* und *„Materialschlacht“* spielt, verwendet die Heimatlandersatzkarten für Deutschland und die Westmächte, um euch daran zu erinnern, dass die SP-Würfel in Teil 2 des Szenarios um 1 erhöht werden können.

POLITIK MIT ANDEREN MITTELN: EIN SZENARIO FÜR 3 SPIELER

Neutrale Länder sind selten machtlos. Dieses Szenario gibt dem Machthaber eines neutralen Landes, der inmitten eines Konflikts zwischen mächtigeren Ländern gefangen ist, die Möglichkeit, mit Propaganda und Partisanen das Ergebnis zu beeinflussen oder sogar zu gewinnen!

SZENARIOAUFBAU

Der Spielaufbau und die Regeln entsprechen denen des Einführungsszenarios „Der Dreißigjährige Krieg“, mit den folgenden Änderungen:

1. Ein dritter Spieler spielt das neutrale Land.
2. Der neutrale Spieler hat keine Armeen, aber 3 Aktionskarten (PROPAGANDA, PARTISANEN und MILIZEN).
3. Der neutrale Spieler nimmt den verbleibenden weißen Würfel und dreht ihn auf die Augenzahl 1. Dieser Würfel ist der PROPAGANDA-Würfel und zeigt die aktuelle Propagandastufe an.
4. Verwendet 37 SP (12 weiße und 5 schwarze).

REGELÄNDERUNGEN

Der neutrale Spieler darf 1 von 3 Aktionskarten spielen und SP erhalten.

DIE KARTEN DES NEUTRALEN SPIELERS

Wenn die anderen Spieler ihre Aktionskarten auswählen und sie verdeckt auf den Tisch legen, wählt der neutrale Spieler ebenfalls 1 seiner Karten und legt sie verdeckt auf den Tisch und deckt sie mit den anderen gleichzeitig auf.

Die Aktion 1 von MILIZEN, sowie PARTISANEN und PROPAGANDA wird nach allen anderen Aktionen ausgeführt.

Die Aktion 2 von MILIZEN wird gleichzeitig mit ANGREIFEN ausgeführt.

Am Ende einer Runde nimmt der neutrale Spieler seine ausgespielte Karte immer zurück auf die Hand.

PARTISANEN

SP-Marker in neutralem Land stellen Partisanen und Milizen dar.

Wähle 1 oder 2:

- (1) Befindet sich mindestens 1 Armee im neutralen Land, lege 1 SP aus dem Vorrat dort hin. Befinden sich keine Armeen dort, passiert nichts.
- (2) Nimm dir alle SP vom neutralen Land. Befinden sich dort keine SP passiert nicht.

PROPAGANDA

Erhöhe den Propaganda-Würfel um 1 (maximal auf 6), wenn:

- Ein anderer Spieler gerade PUNKTEN gespielt hat, während er das neutrale Land kontrolliert hat.
- Ein anderer Spieler gerade STÄRKEN gespielt hat und dabei den SP-Würfel des neutralen Landes reduziert hat.

Wenn nichts davon zutrifft, hat die Aktion keine Auswirkung.

Propagandastufe

Die Propagandastufe stellt den Einfluss dar, den das neutrale Land auf externe Mächte hat, die in seinem Namen intervenieren könnten.

Multipliziere deine SP als neutraler Spieler mit der Propagandastufe, um deine angepasste SP-Anzahl zu berechnen. Das sind die SP, die du mit den Spielern Blau und Orange vergleichst.

MILIZEN

Wähle 1 oder 2:

- (1) Befindet sich keine Armee im neutralen Land, lege 1 SP aus dem Vorrat dort hin. Befinden sich dort mindestens 1 Armee, passiert nichts.
- (2) Befindet sich mindestens 1 SP im neutralen Land und ANGREIFEN oder ANGREIFEN+1 wurde gespielt, darfst du einem Spieler deiner Wahl dort +1 Gesamtstärke geben. Es spielt keine Rolle, wo der Kampf stattfindet. Das muss nicht im neutralen Land sein, solange du die Bedingung hier erfüllst. Fand der Kampf aber im neutralen Land statt, und dort sind nun keine Armeen mehr, erhalte 1 SP. Fand diese Runde kein Kampf statt, passiert nichts.

DER WIDERSTAND

Statt die Armeen des Gegners anzugreifen, dürfen die Spieler Blau und Orange mit ANGREIFEN+1 auch die Partisanen und Milizen im neutralen Land angreifen. Um das zu tun, muss zusätzlich zu ANGREIFEN+1 noch BEWEGEN 1 oder BEWEGEN 2 abgeworfen werden. Dann entfernt der Spieler 1SP aus dem neutralen Land und legt ihn zurück in den Vorrat.

SPIELENDEN

Das Szenario endet durch Übereinkunft aller Spieler oder wenn alle SP erhalten wurden. Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.