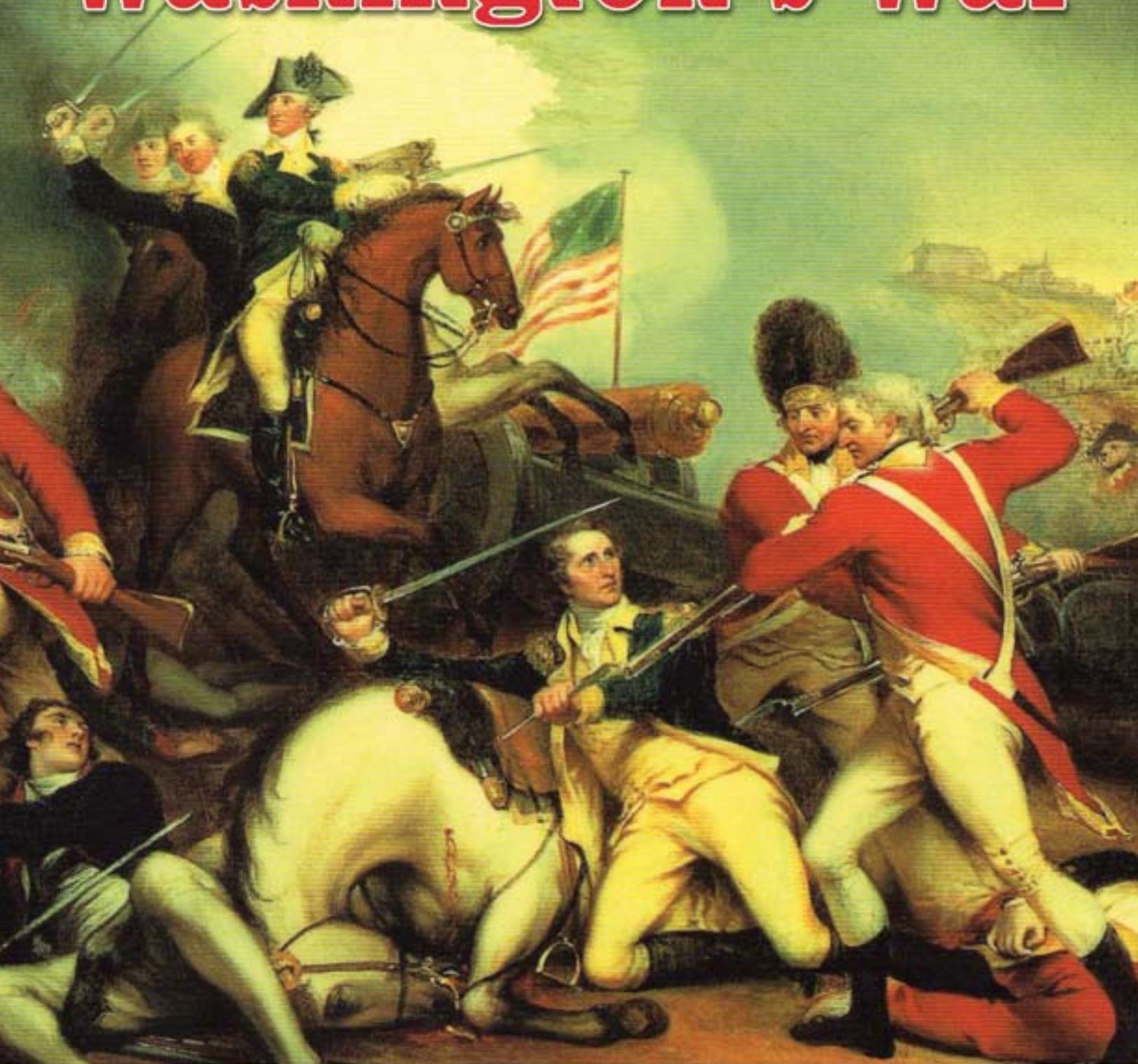


Washington's War



HINTERGRUNDHEFT

Washington's War SPIELBEISPIEL

INHALT

- 1 Spielbeispiel
- 2 Spieltipps
- 3 Hinweise des Autoren

I. SPIELAUFBAU

Beide Seiten stellen ihre Spielsteine gemäß 4.0 der Regeln auf. Anschließend platziert der amerikanische Spieler 13 *Committees of Correspondence*-PK-Marker, einen pro Kolonie, jeweils in Feldern, die keinen britischen Spielstein aufweisen. Kanada gilt nicht als Kolonie! Es werden gewählt: Savannah, GA; Camden, SC; Charlotte, NC; Alexandria, VA; Baltimore, MD; Wilmington, DE; Bassett Town, PA; New Brunswick, NJ; New York, NY; New Haven, CT; Newport, RI; Falmouth, MA und Norwich, NH.

Nachdem dies abgeschlossen ist, legt der britische Spieler zwei *Für den König!*-PK-Marker in beliebige Felder, die keinen amerikanischen Spielstein aufweisen *und* die angrenzend sind zu britischen PK-Marker, die sich schon vor diesem Schritt auf dem Plan befanden. Es werden Fort Niagara und Ticonderoga, NY, gewählt. Die *Für den König!*-PK-Marker können in eine beliebige Kolonie mit Ausnahme von MA, CT, NH, PA und VA gelegt werden (siehe 4.0).

Schließlich werden die Ereignis-Strategiekarten „Unabhängigkeitserklärung“ und „Baron von Steuben bildet die Kontinentalarmee aus“ aus dem Strategiekartenstapel entfernt. Der Stapel wird gemischt und das Spiel kann beginnen!

II. DIE 1775-SPIELRUNDE



Verstärkungsphase

Der britische Spieler legt 3 KE in sein Verstärkungsfeld auf dem Plan.

Strategiekartenphase

Beide Spieler erhalten sieben Karten. Der amerikanische Spieler zog: eine 3er, eine 2er und zwei 1er OPS Karten

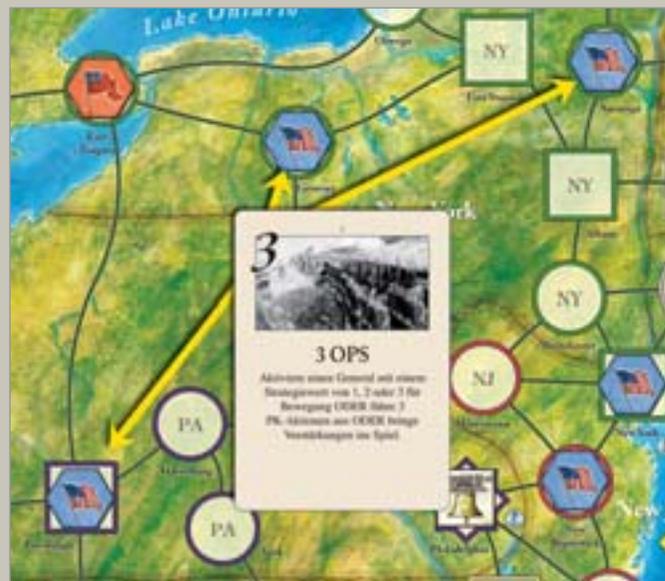
sowie „Joseph Brant führt einen Raubzug der Irokesen an“, „Nathan Hale, amerikanischer Märtyrer“ und „Norths Regierung stürzt – der Krieg endet 1780“. Der britische Spieler zog je eine 3er, 2er und 1er OPS Karte sowie einen „Feldzug“, „Mad“ Anthony Wayne“, „Thomas Paine veröffentlicht ‘Common Sense’ und ‘American Crisis’“ und „Josiah Martin sammelt die Königstreuen North Carolinas“.

Strategiephase

Der britische Spieler hält einen „Feldzug“, möchte ihn aber nicht als erste Karte ausspielen. Mit Pokerface sagt er also an, dass er nicht zuerst ziehen wird. Der amerikanische Spieler, der seine Position festigen möchte, entscheidet sich, zuerst zu ziehen.

■ ■ ■ Amerikanische Karte 1:

Der amerikanische Spieler eröffnet mit einer 3er OPS Karte und platziert mit ihr PK-Marker - Pittsburgh, PA, Genesee, NY und Saratoga, NY. Dieser clevere Zug macht es den Briten unmöglich, eigene Marker in diese Felder zu legen und nach New York und Pennsylvania hinein zu expandieren.



Das Spieldesign basiert auf *We The People: The American Revolution* von Avalon Hill. Used with permission.

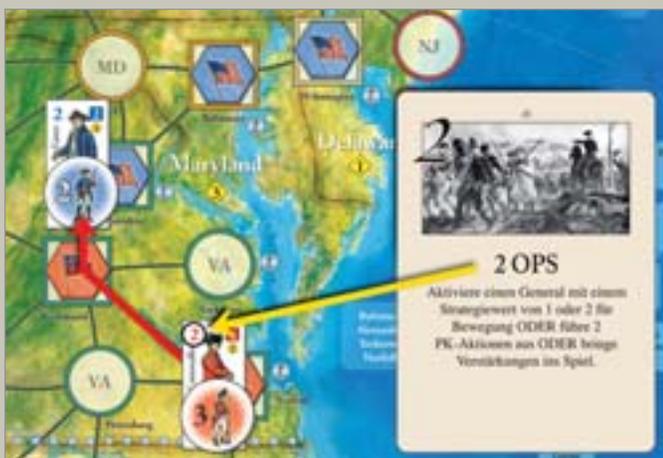
■■■ Amerikanische Karte 3:

Da er eine mögliche britische Bedrohung Philadelphias erkennt, spielt der amerikanische Spieler nun seinerseits eine Verstärkung. Er legt die 2er OPS Karte ins erste amerikanische Verstärkung-Karten-Feld auf dem Plan. Dies erlaubt ihm, 2 KE und einen General in nicht kontrollierte oder mit einem amerikanischen PK-Marker belegte Felder zu transferieren. Der amerikanische Spieler entscheidet, beide KE und General Gates nach Alexandria, VA zu bringen. Er kann eine weitere OPS Karte zu Verstärkungszwecken in dieser Runde spielen.



■■■ Britische Karte 3:

Um die Initiative zu ergreifen, spielt der britische Spieler eine 2er OPS Karte und aktiviert Cornwallis. Mit dieser Karte kann er weder General Howe noch General Carleton aktivieren – für sie ist eine 3er-Karte nötig. Cornwallis kann nun mit bis zu 5 KE vier Felder weit ziehen. Er nimmt die 3 KE in Norfolk und marschiert nach Alexandria, um General Gates zu stellen, bevor dieser weitere Truppen bekommt. Gates kann Cornwallis nicht abfangen, wenn dieser Richmond betritt, da Richmond einen britischen PK-Marker enthält.



Da es sein Ziel ist, einen Vormarsch nach Philly zu verlangsamen und zu blockieren, versucht Gates sich vor der Schlacht zurückzuziehen. Nur amerikanische Armeen dürfen abfangen oder sich vor Schlachten zurückziehen. Damit der Versuch erfolgreich ist, muss Gates geringer oder gleich hoch würfeln wie sein Beweglichkeitswert ist. Der Beweglichkeitswert ist aber nur „1“. Eine „4“ wird gewürfelt – Gates muss die Schlacht annehmen.



■■■ Die Schlacht von Alexandria:

Die Briten sind die Angreifer und müssen sich entscheiden, eine Schlachtkarte (+2 WWM) zu spielen oder eine Ereigniskarte abzuwerfen (+1 WWM). Da sie die „Thomas Paine“-Ereigniskarte loswerden wollen (ohne dass der amerikanische Spieler sie anschließend aufnimmt und gegen sie verwendet), werfen sie diese Karte ab. Als Schlachtkarte abgeworfen, kann sie der amerikanische Spieler nicht aufnehmen.

Der amerikanische Spieler hat keine Schlachtkarte und wirft keine Ereigniskarte ab.

Nun ermitteln beide Seiten den tatsächlichen Schlachtwert ihrer Generäle. Ein Würfelwurf von 1-3 gibt dem General nur die Hälfte (abgerundet) des Schlachtwertes, eine 4-6 den vollen Wert. Der britische Spieler würfelt eine „2“, der amerikanische eine „6“. Cornwallis' Schlachtwert wird auf 2 halbiert; Gates behält seinen vollen Wert von 2. Jetzt werden die Würfelwurf-Modifikatoren (WWM) der beiden Seiten addiert. Die Briten bekommen ein +3 (3 KE), +2 (Cornwallis' Schlachtwert), +1 (Royal Navy - Alexandria ist ein Hafen), +1 für Reguläre, +1 für die abgeworfene Ereigniskarte = +8. Die Amerikaner erhalten +2 (KE), +2 (Gates' Schlachtwert), +1 (Virginia Miliz – Amerikaner kontrollieren mehr Felder in Virginia als die Briten) = +5.

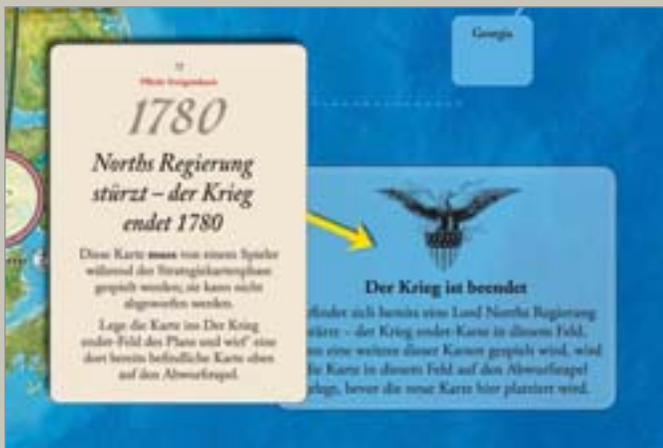




Als zweite Aktivierung des „Feldzuges“ zieht General Carleton mit 2 KE von Quebec nach Albany.

Amerikanische Karte 6:

Die Amerikaner entscheiden sich, dass nun der richtige Zeitpunkt ist, die „Norths Regierung stürzt – der Krieg endet 1780“-Karte zu spielen. Dieses Ereignis muss gespielt werden. Die Karte wandert ins *Der Krieg ist beendet*-Feld auf dem Plan und signalisiert, dass das Spiel am Ende des Jahres 1780 enden wird – sofern keine weitere „Kriegsende“-Karte gespielt wird.



Britische Karte 6:

Als letzte Karte (eine Karte wurde in der Schlacht abgeworfen und kein Ersatz gezogen) werfen die Briten „Mad“ Anthony Wayne ab und entfernen den PK-Marker von Charlottesville, VA. Die Amerikaner können die Karte aufnehmen, wenn sie dafür eine 2er oder 3er OPS Karte abwerfen. Die Amerikaner haben keine solche Karte auf der Hand. Selbst wenn sie sie hätten, würde sie nicht helfen, da die Amerikaner nur noch eine letzte Karte besitzen. Sie nehmen die Gelegenheit also nicht wahr.

Amerikanische Karte 7:

Mit der letzten Karte (1er OPS Karte) aktivieren die Amerikaner General Washington und seine Armee von 5 KE. Da sie in Winterquartiere (quadratische oder sternförmige Felder) einziehen müssen, hoffen sie zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen zu können. Washingtons Armee marschiert nach Albany. Da die Briten weder abfangen noch sich vor einer Schlacht zurückziehen können, wird eine Schlacht ausgetragen.

Die Schlacht von Albany:

Da beide Seiten über keine Karten mehr verfügen, können sie weder Schlachtkarten spielen noch Karten abwerfen. Die Amerikaner würfeln eine „5“ und erhalten Washingtons vollen Schlachtwert. Die Briten würfeln eine „4“, normalerweise genug für den vollen Schlachtwert von Carleton. Da der tatsächliche Schlachtwert aber niemals größer sein kann als die Zahl der KE der Armee (2), hat Carleton einen Wert von 2. Bei einer gewürfelten 1-3 wäre der Schlachtwert 1 gewesen – 3 halbiert und abgerundet.

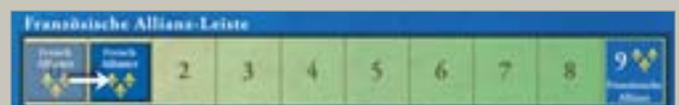
Die Amerikaner erhalten einen WWM von +12: +5 (KE), +5 (Washingtons Schlachtwert), +2 (Winteroffensive; Washington mit der letzten Karte der Runde). Die Briten bekommen einen WWM von +6: +2 (KE), +2 (Carletons modifizierter Schlachtwert),



+1 (Reguläre), +1 (NY Miliz – die Briten haben mehr PK-Marker in NY als die Amerikaner). Die Amerikaner würfeln eine „2“ = 14; die Briten eine „6“ = 11. Die Amerikaner gewinnen die Schlacht.

Carleton würfelt eine „2“ bei Verlusten und verliert nur einen einzelnen KE. Washington würfelt ebenfalls eine „2“ und vergleicht das Ergebnis mit Carletons Beweglichkeitswert auf Tabelle 9.5. Er stellt fest, dass er ebenfalls 1 KE verlieren muss – ein Pyrrhussieg.

Carleton zieht sich mit 1 KE nach Fort Stanwix zurück. Da die Amerikaner gewannen, wird der Marker „Französische Allianz“ auf der entsprechenden Leiste um ein Feld nach rechts verschoben. So hatte die Schlacht von Albany aus amerikanischer Sicht doch noch eine positive Wirkung.



Nun geht es mit der Winterabnutzungsphase weiter.

Winterabnutzungsphase:

Die Reihenfolge spielt keine Rolle und beide Spieler können dies gleichzeitig ausführen. Hier beginnen wir jedoch mit den Briten. Die Generäle Carleton, Cornwallis und Howe befinden sich alle in quadratischen Feldern nördlich der Winterabnutzungsphase. Dies bedeutet, sie sind in Winterquartieren und nehmen keine Verluste hin (siehe 11.0).



Der einzelne britische KE in Detroit müsste keine Verluste überprüfen, wäre er mit einem britischen General im Feld. Da dies nicht der Fall ist, muss er würfeln (siehe 11.1). Bei einer 1-3 wird er entfernt, bei einer 4-6 bleibt er. Die gewürfelte „1“ entfernt ihn.

Amerikanische Winterabnutzung wird etwas anders gehandhabt. Alle amerikanischen Armeen und KE sind auf dem gesamten Plan gefährdet – mit Ausnahme von 5 KE, die von Washington geführt werden (die „Kontinentalarmee“) und einer Armee von 5 französischen KE (die aber nicht zusammen mit amerikanischen KE in einem Feld sein dürfen) unter dem Kommando eines beliebigen amerikanischen Generals (Rochambeau wird für alle Spielzwecke als amerikanischer General angesehen). Wie bei den Briten müssen einzelne KE ohne General um ihr Schicksal würfeln.

Die Generäle Greene und Gates und die beiden KE ohne General in Charleston müssen Winterabnutzung überprüfen. Washingtons Armee ist in Winterquartieren in Albany. KE verlieren die Hälfte (abgerundet) ihrer Stärke. Greene hat 2 KE, seine Armee wird also auf 1 KE reduziert. Die KE in Charleston werden ebenfalls auf 1 reduziert. Da Gates nur 1 KE hat, hat Winterabnutzung keine Auswirkung auf seine Armee.

Die Französische Flottenphase wird ausgelassen, da die Französische Allianz noch nicht geschlossen wurde und deshalb die Flotte nicht im Spiel ist (siehe 12.0).

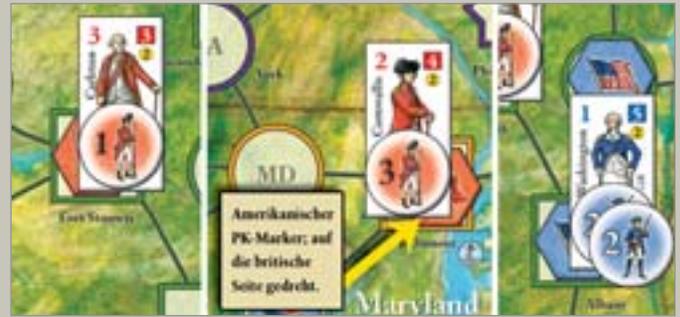
Es folgt die Politische Kontrollphase.

Politische Kontrollphase (siehe 10.2)

Der Kontinentalkongress ist nicht aufgelöst. Wäre er dies, würde der Spielstein in ein beliebiges Feld der 13 Kolonien (Kanada gehört nicht zu den 13 Kolonien) platziert, das einen amerikanischen PK-Marker, aber keinen britischen Spielstein aufweist. Das Auflösen/Verlegen ist der einzige Weg, wie der Kontinentalkongress an einen anderen Ort gelangen kann.

Anschließend platziert jeder Spieler einen PK-Marker in nicht kontrollierte Felder, die eine eigene Armee enthalten oder dreht PK-Marker in Feldern mit eigenen Armeen auf die eigene Seite. Dies kann simultan ausgeführt werden; hier beginnen wir mit den Briten. Carletons Armee in Fort Stanwix, NY, platziert einen PK-Marker im genannten Feld. Cornwallis' Armee in Baltimore dreht den amerikanischen PK-Marker im Feld auf die britische Seite.

Nur Washingtons Armee in Albany kann einen PK-Marker platzieren und tut dies.



Nun überprüfen beide Spieler, ob PK-Marker isoliert sind. Dies wird im Abschnitt 10.3 der Regeln erläutert. Momentan, wie es meist in der ersten Spielrunde ist, ist kein PK-Marker isoliert. Es folgt die Rundenabschlussphase.

Rundenabschlussphase

Wäre es zur Französischen Allianz gekommen, wäre der Marker Französische Allianz gedreht und auf die Spielrunden-Leiste gelegt worden. Dies hätte als Erinnerung fungiert, um den Ausbruch des Europäischen Krieges zu markieren. Bei Ausbruch des Europäischen Krieges werden 2 britische KE vom Plan entfernt. Zudem sind nun einige Ereigniskarten spielbar.

Da die Französische Allianz nicht geschlossen wurde, wird überprüft, ob das Spiel endet. Die „Norths Regierung stürzt – der Krieg endet“-Karte im Feld *Der Krieg ist beendet*, zeigt das Jahr 1780. Wäre das laufende Spieljahr 1780 oder später, würde das Spiel beendet und ein Gewinner ermittelt. Da dies nicht der Fall ist, läuft das Spiel weiter.

Alle Karten in den Verstärkungs-Karten-Feldern des Plans werden abgeworfen und eine neue Spielrunde (1776) beginnt.

III. DIE 1776-SPIELRUNDE

Verstärkungsphase

Wie das Feld „1776“ der Spielrunden-Leiste zeigt, werden 8 britische KE ins britische Verstärkungs-Feld des Plans gelegt.



Strategiekartenphase

In der 1776-Spielrunde werden sowohl die „Unabhängigkeitserklärung“ als auch die „Baron von Steuben bildet die Kontinentalarmee aus“ Ereigniskarten in den Strategiekartenstapel gemischt. **Achtung:** Die Karten im Abwurfstapel werden

zu diesem Zeitpunkt nicht in den Strategiekartenstapel gemischt. Beide Spieler erhalten dann sieben Karten.

Die Amerikaner ziehen zwei „3er“, zwei „2er“ und eine „1er“ OPS Karte sowie „Henry Knox: Kontinentaler Artillerie-Befehlshaber“ und „Lord Sandwichs Küstenüberfälle“.

Die Briten ziehen zwei „3er“ und zwei „2er“ OPS Karten, einen „Feldzug“, „Lord North bietet eine königliche Amnestie an“ und „Norths Regierung stürzt – der Krieg endet 1782“.

Strategiephase:

Der britische Spieler hat erneut eine Feldzug-Karte gezogen und will sie nutzen, um Druck auf Philadelphia auszuüben und die Initiative zu behalten. Deshalb zieht er als Erster.

■■■ Britische Karte 1:

Der Feldzug erlaubt die Aktivierung von zwei Generälen. Alternativ kann eine Aktivierung dazu benutzt werden, eine Anlandung (siehe 7.2.B) auszuführen. Der britische Spieler entscheidet sich zur Anlandung, um den PK-Marker in New York, NY, zu drehen. Als zweites werden General Howe und seine Armee aktiviert. Alle 5 KE unter Howes Kommando führen eine Seebewegung von Boston nach New York aus. Sie hätten das Ziel auch über Land erreichen können. Es wurde Seebewegung gewählt, um die potentielle Stärke von Feldzug-Karten in britischen Händen zu demonstrieren.



■■■ Amerikanische Karte 1:

Howes Armee in New York ist eine höchst gefährliche Bedrohung für Philadelphia. Deshalb wird Washington mit einer 2er OPS-Karte aktiviert. Washington und seine 4 KE starke Armee ziehen von Albany nach Philadelphia. Da nur ein General in einem Feld enden darf, wird General Greene ins amerikanische Generäle-Verstärkungs-Feld auf dem Plan verschoben. Washingtons Armee nimmt Greenes 1 KE auf.



■■■ Britische Karte 2:

Die Briten wollen nicht klein beigeben und spielen eine 3er OPS Karte, um Howes Armee in New York zu aktivieren. Howe und alle 5 KE marschieren von New York über Morristown, NJ, und Reading, PA, nach Philadelphia. Washington könnte versuchen, sich vor der Schlacht zurückzuziehen. Dies würde jedoch bei Erfolg die Auflösung des Kongresses nach sich ziehen. Ist der Kongress aufgelöst, kann der amerikanische Spieler für den Rest der Spielrunde keine OPS Karten spielen oder Ereigniskarten abwerfen, um PK-Marker zu platzieren.

■■■ Die Schlacht von Philadelphia:

Die Briten besitzen keine Schlachtkarte und werfen keine Ereigniskarte ab. Die Amerikaner spielen jedoch „Henry Knox: Kontinentaler Artillerie-Befehlshaber“ aus und erhalten so einen +2 WWM. Nach dem britischen Zug dürfen sie eine Karte ziehen.

Beide Spieler ermitteln ihren tatsächlichen Schlachtwert. Howe würfelt eine „6“, Washington eine „4“. Washington erhält seinen vollen möglichen Schlachtwert von 5; Howe bekommt ebenfalls einen WWM von +5, jedoch nicht seinen vollen Schlachtwert, da der Schlachtwert niemals die Anzahl der KE der Armee übersteigen darf (Howe kann nur +6 als Verteidiger erhalten, wenn er 6+ KE hat).

Beide Seiten addieren ihre WWM. Die Briten erhalten +11: +5 (KE), +5 (Schlachtwert), +1 (Reguläre). Da die Schlacht in einem befestigten Hafen ausgetragen wird, den sie nicht kontrollieren, erhalten die Briten den WWM für die Royal Navy nicht. Die Amerikaner bekommen +13: +5 (KE), +5 (Schlachtwert), +1 (PA Miliz), +2 (Schlachtkarte).

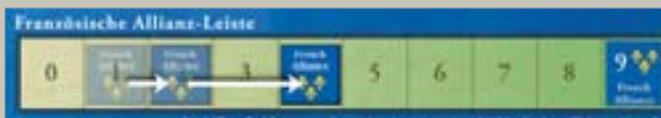
Die Briten würfeln eine „5“ = „16“. Die Amerikaner würfeln eine „4“ = „17“. Die Briten verlieren die Schlacht, Philadelphia bleibt in amerikanischer Hand!

Howe würfelt für Verluste und stöhnt, als er die „6“ sieht. Dies bedeutet den Verlust von 3 KE und den Verlust des Bonus für Reguläre für den Rest des Spiels. Washington würfelt eine „3“; verglichen mit Howes Beweglichkeitswert resultiert dies in einem Verlust von 1 KE.

Auf der Leiste Französische Allianz tut sich einiges: Der amerikanische Sieg bewegt den Marker um ein Feld, der Verlust



des Regulären-Bonus um zwei Felder nach rechts! Der Marker Französische Allianz ist nun im Feld „4“. Eine Allianz mit Frankreich ist nun eine reale Möglichkeit – die Karte “Benjamin Franklin: Gesandter in Frankreich“ würde den Marker um weitere 4 Felder bewegen. Sobald er im Feld „9“ ist, treten die Franzosen ins Spiel ein und unterstützen die Amerikaner.



Howe zieht sich zurück nach Reading, PA.

Wegen der Schlachtkarte ziehen die Amerikaner nun eine Karte vom Strategiekartenstapel. Es handelt sich tatsächlich um die Karte „Unabhängigkeitserklärung!“

■■■ Amerikanische Karte 2:



Die Amerikaner setzen die neu erworbene Karte „Unabhängigkeitserklärung“ sofort ein. Ein PK-Marker wird in einem nicht kontrollierten Feld in jeder Kolonie gelegt: St. Mary's, GA; Fort Prince George, SC; Salem, NC; Abingdon, VA; Frederick Town, MD; York, PA; Monmouth, NJ; Westchester, NY; Hartford, CT; Springfield, MA, und Battleboro, NH. Da die Karte nur als Ereignis gespielt werden kann

und nur einmal pro Spiel, wird sie aus dem Spiel entfernt und nicht auf den Abwurfstapel gelegt. Zudem wird der Kartenstapel am Ende der Spielrunde neu gemischt.

■■■ Britische Karte 3:

Die Briten fühlen sich von amerikanischen PK-Markern eingeschlossen und spielen „Lord North bietet eine königliche Amnestie an“, um die Initiative zurückzugewinnen. Der Kartentext besagt, dass vier amerikanische PK-Marker entfernt werden müssen. Dies geschieht in Charlotte, NC; Camden, SC; Alexandria, VA, und Frederick Town, MD. Da diese Karte auch

nur einmal pro Spiel gespielt werden kann, wird sie aus dem Spiel entfernt.

■■■ Amerikanische Karte 3:

Der Amerikaner spielt eine 3er OPS Karte und platziert drei PK-Marker in Charlotte, NC; Camden, SC, und Frederick Town, MD.

■■■ Britische Karte 4:

Der Brite spielt eine 2er 2 OPS Karte und legt PK-Marker nach Charlottesville, VA, und Morristown, NJ.

■■■ Amerikanische Karte 4:

Der Amerikaner spielt eine 2er OPS Karte und platziert zwei PK-Marker in Fincastle, VA, und Wyoming Valley, PA.

■■■ Britische Karte 5:

Bedrängt spielen die Briten jetzt „Norths Regierung stürzt – der Krieg endet 1782“. Die „Norths Regierung stürzt – der Krieg endet 1780“-Karte im Feld *Der Krieg ist beendet* wird abgeworfen und die „Norths Regierung stürzt – der Krieg endet 1782“-Karte ins Feld gelegt.



■■■ Amerikanische Karte 5:

Die Amerikaner spielen eine 2er OPS Karte ins erste amerikanische Verstärkungs-Karten-Feld auf dem Plan. Zwei KE gelangen nach Augusta, GA. Lafayette wird aus dem amerikanischen Generäle-Verstärkungen-Feld genommen und ebenfalls nach Augusta verlegt.

■■■ Britische Karte 6:

Die Briten mögen Howes exponierte Position nicht, spielen ihre letzte 3er OPS Karte und bewegen ihn und seine 3 KE nach Hartford, CT ins Winterquartier.



■■■ Amerikanische Karte 6:

Die Amerikaner werfen „Lord Sandwichs Küstenüberfälle“ ab, um einen PK-Marker nach Concord, NH zu legen. Obwohl die Briten mit ihrer letzten Karte Verstärkungen ins Spiel bringen wollten, entschließen sie sich, ihre letzte OPS Karte abzuwerfen, um „Lord Sandwichs Küstenüberfälle“ auf die Hand zu nehmen.



■■■ Britische Karte 7:

Die Briten spielen nun „Lord Sandwichs Küstenüberfälle“ als Ereignis und drehen den PK-Marker in Savannah, GA, um.



■■■ Amerikanische Karte 7:

Die Amerikaner nutzen ihre letzte 3er OPS Karte, um PK-Marker in Wake (Raleigh), NC; Cheraw, SC, und Georgetown, SC, zu legen.

Es geht nun mit der Winterabnutzungsphase weiter.

Winterabnutzungsphase

Alle Briten sind in Winterquartieren. Washingtons Armee ist im Winterquartier in Philadelphia (sternförmige Felder sind ebenfalls Winterquartiere). Gates' Armee besitzt nur 1 KE, muss also keinen Verlust fürchten. Lafayettes kleine, 2 KE starke Armee in Georgia wird auf 1 KE reduziert. Der einzelne KE in Charleston, SC, muss um sein Schicksal würfeln. Die gewürfelte „5“ belässt ihn auf dem Plan.

Wiederum wird die Französische Flottenphase ausgespart, da keine französische Allianz besteht und die französische Flotte noch nicht im Spiel ist.

Weiter geht es mit der Politischen Kontrollphase.

Politische Kontrollphase

Der Kontinentalkongress wurde nicht aufgelöst, so kann der Schritt der Platzierung des Kongresses übersprungen werden.

Wie in der vorherigen Runde platziert jeder Spieler einen PK-Marker in nicht kontrollierten Feldern oder dreht Marker auf die eigene Seite in Feldern, die eigene Armeen enthalten.

Howes Armee in Hartford dreht den PK-Marker im Feld. Lafayettes Armee platziert einen PK-Marker in Augusta.



Anschließend überprüfen beide Spieler, ob PK-Marker isoliert sind. Im Unterschied zur vorherigen Spielrunde gibt es einige isolierte PK-Marker. Isolierte amerikanische PK-Marker werden zuerst entfernt. Es kann also vorkommen, dass ihr Entfernen die Isolierung britischer Marker beendet.

Der amerikanische PK-Marker in St. Mary's, GA ist isoliert, da er keine Verbindung zu einem nicht kontrollierten Feld, einem amerikanischen oder französischen General oder dem Kontinentalkongress ziehen kann. Der britische PK-Marker in Savannah, GA, hindert den amerikanischen PK-Marker in St. Mary's daran, zu Lafayette in Augusta oder der KE in Charleston zu ziehen.



Dies ist aber nicht so wichtig – der hauptsächliche Schaden ist im Norden entstanden. Hier haben die Amerikaner mit ihrer letzten Karte nicht aufgepasst und nicht gesehen, dass alle PK-Marker nördlich der Linie Morrissetown – New York isoliert sind! So müssen mit Ausnahme von Genesee, NY, alle amerikanischen PK-Marker in New York, Connecticut, Massachusetts und New Hampshire entfernt werden! Hätten die Amerikaner nicht einen Marker nach Concord, NH, gelegt, hätten alle nun isolierten PK-Marker zum freien Concord-Feld ziehen können. Alternativ hätten die Amerikaner ihre letzte OPS Karte dazu verwenden können, Verstärkungen in eins der von ihnen kontrollierten Felder zu bringen, um die Massen-Isolation zu vermeiden.



Aber auch die Briten haben isolierte PK-Marker - in Ninety Six, SC, und Gilbert Town, NC.



Alle isolierten PK-Marker werden entfernt. Dies öffnet das Spiel in hohem Maße. Zum Glück (für die Amerikaner) erlauben es die Regeln der Platzierung von PK-Markern, dass sie in der nächsten Spielrunde Boden gut machen können. Außerdem wird ihnen helfen, dass sie wählen können, ob sie zuerst ziehen.

Es folgt die Rundenabschlussphase.

Rundenabschlussphase

Wiederum ist die Französische Allianz nicht eingetreten. Die „Norths Regierung stürzt – der Krieg endet“-Karte im Feld Der Krieg endet zeigt das Jahr 1782 an. Wäre es die 1782-Spielrunde oder eine spätere, wäre das Spiel vorüber und der Gewinner würde ermittelt. Da dies nicht der Fall ist, geht es weiter.

Alle Karten in den Verstärkungs-Karten-Feldern des Plans werden abgeworfen und das Spiel wird mit der 1777-Runde fortgesetzt.



Washington's War

SPIELTIPPS

Joel Toppen

Krieg und Politik

Die „Amerikanische Revolution“ war sowohl ein politischer als auch ein militärischer Konflikt. **Washington's War** versucht, ebenso beide Aspekte zu berücksichtigen. In meinen Augen stellt das Ausbalancieren der politischen und militärischen Notwendigkeiten auf dem Spielplan die größte Herausforderung für die Spieler dar. Wenn der einen Seite auf Kosten der anderen zu viel Aufmerksamkeit gewidmet wird, wird man das Spiel verlieren. Bevor man also seine „Rotröcke“ oder „Patrioten“ ins Gefecht schickt, sollte man ein wichtigeres Ziel verfolgen, als nur den Gegner zu schlagen. Wenn man aber lediglich PK-Marker platziert, wird man früher oder später keinen Platz zum weiteren Legen haben oder das Opfer von umfangreichen Isolierungen der Marker werden.

Ein erfolgreicher Spieler koordiniert militärische Aktionen seiner Armeen mit politischen Initiativen, um so viele Kolonien wie möglich unter Kontrolle zu bekommen und den gegnerischen Einfluss gering zu halten.

Die eigenen Stärken ausspielen

Washington's War ist ein Spiel, das asymmetrische Kriegführung darstellt. Die Briten spielen sich vollkommen anders als die Amerikaner. Jede Seite hat besondere Stärken. Es ist sehr wichtig, die eigenen Stärken im Spiel herauszustellen und so den anderen Spieler zu zwingen, das „eigene Spiel zu spielen“. Die britischen Stärken zu Spielbeginn sind offensichtlich:

- * Sie beherrschen die See und können Seebewegung nutzen, um von Hafen zu Hafen zu segeln. Das extremste Beispiel dieser unglaublichen Mobilität ist eine Seebewegung von Montreal oder Quebec nach St. Mary's in Georgia oder umgekehrt.
- * Von Briten kontrollierte Häfen können nicht isoliert werden.
- * Für die Briten gelten alle Häfen *für alle Zwecke* als zueinander angrenzend. Dies erlaubt es den Briten, PK-Marker in beliebige neutrale Häfen zu legen, solange sie mindestens selbst einen Hafen kontrollieren. Zudem können sie amerikanische PK-Marker von nicht kontrollierten Häfen entfernen, wenn sie eine Ereigniskarte abwerfen.
- * Britische Armeen in nicht blockierten Häfen und freundlichen befestigten Häfen wie z.B. Charleston (egal ob als Angreifer oder Verteidiger), erhalten durch die Präsenz der Royal Navy einen +1 WWM.

- * Die Briten können mit einer Feldzug-/Großer Feldzug-Karte eine Anlandung ausführen, um plötzlich mit einer ganzen Armee über einen feindlich kontrollierten, aber nicht durch Truppen besetzten Hafen hereinzubrechen. Dies geschah 1776 auf Long Island. Die genannten Punkte verdeutlichen, dass es für die Amerikaner sehr schwer ist, eine feste Kontrolle über die Küstengebiete zu gewinnen.
- * Die britische Armee setzt sich zu Spielbeginn aus gut ausgebildeten regulären Truppen zusammen. Dies gibt ihnen solange einen +1 WWM, bis sie ihn durch hohe Verluste nach einer verlorenen Schlacht oder das Spielen der „von Steuben“-Karte verlieren. Siegreiche Schlachten sind wichtig, um den französischen Kriegseintritt zu verhindern. Dieser wird den Spielverlauf stark verändern.
- * In mehreren Spielrunden erhalten die Briten umfangreiche Verstärkungen. Dies ermöglicht die plötzliche Konzentration von Truppen in einem eigenen oder neutralen Hafen.
- * Britische Armeen können Winterquartiere beziehen, um Winterabnutzung zu verhindern. So können die Briten große Armeen im Feld *behalten*, was die Amerikaner, mit Ausnahme von Washington und ggf. Rochambeau nicht können.
- * Schließlich sind die britischen Generäle, obwohl weniger zahlreich als die amerikanischen, bis auf Burgoyne jedem amerikanischen oder französischen General in einer Schlacht zumindest ebenbürtig.

Um zu gewinnen, muss der britische Spieler diese Vorteile geschickt nutzen.

Dem ungeübten Auge mögen die amerikanischen Vorteile gering erscheinen. Sie können jedoch sehr stark sein!

- * Sie können rasche Märsche über Land ausführen. Solange sie nicht überrennen oder eine Schlacht beginnen, dürfen amerikanische Armeen fünf anstatt die normalen vier Felder ziehen. Zudem erlaubt es die „John Glover“-Ereigniskarte einer amerikanischen Armee, sechs Felder zu ziehen *und* eine Schlacht zu beginnen. Diese Fähigkeit kann dazu genutzt werden, die Briten auf Land auszumanoüvrieren oder eine plötzliche Anlandung an der Küste zu kontern.
- * Die Amerikaner verfügen über mehr Generäle als die Briten (7 gegenüber 5 britischen; 8 gegenüber 5, wenn die Franzosen ins Spiel kommen). Dies erlaubt es den Amerikanern, mehrere

Armeen, wenn diese auch kleiner sind, aufzustellen. Wenn gut geführt, können viele kleine Armeen den großen britischen Elefanten aus der Balance bringen.

- * Die amerikanischen Generäle haben niedrige Strategiewerte. So können sie mit einer beliebigen OPS Karte ziehen. Nur Gates, Lincoln und Rochambeau haben Strategiewerte von „2“, kein amerikanischer General einen „3er“ Wert.
- * Amerikanische Armeen können sich bewegende britische Armeen abfangen. Dies ist den Briten nicht möglich. Selbst wenn die Amerikaner dann die Schlacht verlieren sollten, ist die britische Bewegung beendet.
- * Wenn sie nicht abfangen, dürfen sich amerikanische Armeen vor einer Schlacht zurückziehen. Vor allem Washington und Greene sind dafür sehr geeignet. Da sie sich bei einer gewürfelten 1-4 zurückziehen, haben sie eine 66 % Chance, vor einer anrückenden britischen Armee auszuweichen. Gelingt der Rückzug, können die Briten nicht verfolgen, sondern müssen ihre Bewegung beenden. Insgesamt bedeutet dies, dass die Amerikaner sehr manövrierfähig sind. Wie ein glitschiger Fisch, sind sie schwer zu fassen. Ihre stetige Präsenz kann die Briten zermürben. Wenn es dem amerikanischen Spieler gelingt, dass sein Gegenüber „Geister“ jagt und so seine Karten „verschwendet“, wird er das Spiel verlieren. Zur Erinnerung: Eine Armee mit nur einem KE kann am Ende der Runde einen PK-Marker im Feld drehen oder eine Position einnehmen, die einen oder mehr britische PK-Marker isoliert.
- * Die Amerikaner besitzen mit den Franzosen einen potentiellen Alliierten. Deshalb müssen die Briten versuchen, Schlachten zu gewinnen. Sobald die Franzosen im Spiel sind, wird es ein anderes Spiel. Sie sind in der Lage, mit ihrer Flotte Häfen zu blockieren. Somit können die Briten ihre obigen Vorteile zur See nicht mehr komplett ausspielen. Außerdem erscheint ein fähiger General (Rochambeau) und fünf KE, die, wenn sie nicht mit Amerikanern in einem Feld sind, Winterquartiere beziehen können und eine wirkliche Bedrohung für die britische Armee darstellen.
- * Die Amerikaner können zwei Karten pro Runde ausspielen, um Verstärkungen zu bekommen. Sie werden niemals ohne Verstärkungsmöglichkeit sein (sie besitzen keinen endlichen „Pool“ von Verstärkungen wie die Briten), während die Briten ggf. erleben, dass ihr Pool leer ist. Wenn das Spiel lange andauert und der britische Verstärkungspool sich leert, kann der Amerikaner versuchen, die verbliebenen „Rotröcke“ durch fortgesetzte Angriffe abzunutzen und ihre Anzahl weiter zu verringern.
- * Schließlich darf der amerikanische Spieler entscheiden – wenn die Briten nicht eine Feldzug-/Großer Feldzug-Karte spielen, ob er als Erster oder Zweiter in der Runde ziehen möchte. Zieht er zuerst, hat er die Initiative. Zieht er als Zweiter, hat er den großen Vorteil, eine Bewegung ausführen zu können, auf die sein Gegenüber nicht mehr reagieren kann.

Einige generelle Anmerkungen

„Jede Aktion muss sich auszahlen“

Behalte die strategische Initiative. Wenn möglich, spiele Karten, auf die Dein Gegenüber reagieren muss. Wenn Dein Gegenüber dies mit Dir versucht, erhöhe den Einsatz und spiele eine Karte, die ihn wählen lässt, ob er auf seinem Kurs bleibt oder ob er auf Deine Karte reagiert.

„Wer zuletzt lacht, lacht am Besten“

Als Zweiter zu ziehen, ist fast immer besser. Wenn Du zuerst ziehen möchtest, solltest Du dafür einen sehr guten Grund haben. Wer mit einer Feldzug-/Großer Feldzug-Karte als Letzter zieht, kann oftmals eine Anzahl von PK-Markern isolieren und entfernen.

„Wenn im Zweifel, isoliere!“



Das Isolieren von feindlichen PK-Markern ist ein sehr sinnvolles Vorgehen, da diese am Ende der Runde entfernt werden. Wer es schafft, mehrere PK-Marker zu isolieren, kann oftmals den Spielverlauf komplett verändern. Wenn Du also unsicher bist, was zu tun ist, versuche feindliche PK-Marker zu isolieren.

„Eine Kolonie ist eine Kolonie“

Im Rahmen der Siegbedingungen, sind Delaware und Rhode Island genauso wertvoll wie New York und Virginia. Sie sind

wahrscheinlich sogar wertvoller, dass sie jeweils nur aus einem Feld bestehen und dieses eine Feld zählt als volle Kolonie bei der Siegermittlung. Achtet also niemals die kleinen Dinge gering!

„Was für den einen Abfall ist, ist für den anderen ein Schatz“

Sei vorsichtig, was Du weg wirfst. Wenn Du eine feindliche Ereigniskarte abwirfst, könnte sie Dein Gegenüber aufnehmen und gegen Dich verwenden. Gutes Timing mag diese Problematik jedoch verringern.

„Ich würde lieber zum Angeln gehen“

Eine Schlachtkarte hat einen wundervollen Bonus: Sie erlaubt das Ziehen einer Ersatzkarte. Manchmal lohnt es sich bei einer schlechten Kartenhand eine Schlacht zu schlagen, um anschließend eine Karte ziehen zu dürfen. Natürlich ist es dabei möglich, dass die gezogene Karte keinesfalls hilfreich ist...



Washington's War

HINWEISE DES AUTORS

Mark Herman

15 Jahre *card driven games*

Als ich Mitte der neunziger Jahre *We The People* (kurz: *WTP*) entwarf, wollte ich die amerikanische Revolution als politisch-militärischen Konflikt darstellen. Deshalb schwebte mir ein Spiel vor, das stark von der Ungewissheit und dem Gewinnen und Halten der strategischen Initiative lebte. Irgendwie kam ich auf den *card driven game*- (kurz: *CDG*) Mechanismus, bei dem die Spieler zwischen politischen und militärischen Optionen wählen müssen.

Zu meiner großen Überraschung fand der *CDG*-Mechanismus großen Anklang und schuf ein neues Spielegenre, das inzwischen mehr als 20 Spiele umfasst. Schon sehr früh entschied ich mich, auf ein Patent zu verzichten und das Konzept der „Spielgemeinde“ zu übergeben. Diese Entscheidung habe ich nie bereut, da sie das Konzept erweiterte und in evolutionäre Bahnen lenkte. An dieser Stelle möchte ich daher Mark Simonitch (*Hannibal*), Ted Raicer (*Paths of Glory*), Mark McLaughlin (*The Napoleonic Wars*), Ananda Gupta (*Twilight Struggle*), Jason Mathews (*1960: The Making of A President*), Charles Vasey (*Unhappy King Charles*) und Ed Beach (*Here I Stand*) erwähnen, die alle wichtige Dinge zum *CDG*-Mechanismus beigesteuert haben. Nun denn, hier stehe ich also nach 15 Jahren mit dem Originalspiel, das in erheblich modifizierter Version neu aufgelegt werden soll.

We the People: The Good, the Bad and the Ugly

Beim Entwickeln von *We The People* war es für mich sehr schwer vorzusehen, um wie viel komplexer Karten ein Spiel machen, das schon mit der Interaktion von Regeln, Spielsteinen und ihrer Positionen auf dem Spielplan zurechtkommen muss. Selbst ein recht einfaches historisches Spiel wie *WTP* war schwierig zu testen, da jeder Test andere Positionen auf dem Plan und eine andere „Spielgeschichte“ hervorzurufen schien. Noch überraschender war, wie das *CDG*-Genre wettkampfartiges Spielen neu belebte. Die Kombination dieser beiden Faktoren erzeugte Spannung – wir mussten Spielbalance in einem komplexeren mathematischen Spielmodell schaffen.

Als ich die Möglichkeit hatte, *WTP* neu aufzulegen, nachdem die letzten Exemplare vor mehr als 10 Jahren verkauft worden waren, musste ich zwischen einem „einfachen“ Nachdruck oder einer überarbeiteten Neuauflage wählen. In den vergangenen 15 Jahren und nach zwei weiteren *CDGs* von mir (*For The People* und *Empire of the Sun*), wusste ich, was ich an *WTP* schätzte und was nicht. Mir gefiel, wie das Spiel den Krieg als politischen

Konflikt um die „Herzen und Köpfe“ der amerikanischen Bevölkerung sieht. Zudem ist die Spielzeit angenehm kurz. Charlie Vasey und ich hatten vor vielen Jahren bei exzellentem Wein eine interessante Diskussion in London. Wegen der zweiten Weinflasche kann ich mich nicht an das gesamte Gespräch erinnern, ich weiß aber noch, dass wir der Meinung waren, dass der Kartenmechanismus von *WTP*, der Karten entweder als Ereignis oder Operationen nutzt, ein gutes Modell für die Kriegführung vor dem 19. Jahrhundert darstellt. Dies hat Charles dann auch bei seinem *CDG*, *Unhappy King Charles*, so umgesetzt.

Zudem setzten sich *CDGs* in den letzten 15 Jahren durch die Verwendung von einem einzelnen Kartenstapel für alle Spieler oder unterschiedliche Stapel für jeden Spieler oder bestimmte Spielabschnitte voneinander ab. Ich bevorzuge die offene, nicht geskriptete Erzählweise eines einzelnen Kartenstapels, die zudem eine plausiblere Geschichte nacherzählt. Es gibt hier keine „Wahrheit“ – persönlich bleibe ich bei nicht stark geskripteten *CDGs*. Dies ist bei **Washington's War** (kurz: **WW**) nicht anders.

Schlecht gefallen bei *WTP* hat mir, dass von Zeit zu Zeit ein Spieler eine Kartenhand hatte, die in der Mehrzahl Ereignisse des Gegners aufwies. Dieses Problem wird von anderen *CDGs* auf unterschiedliche Art und Weise gehandhabt. **Washington's War** fügt eine weitere Option hinzu – ich kombinierte den Abwurfmechanismus mit meinem Wunsch, den Guerillaaspekt des Krieges besser darzustellen.

Der fürchterliche Teil von *WTP* waren die Kampfkarten. Einige zeigen sich enttäuscht, dass **Washington's War** keine Kampfkarten aufweist. In meinen Augen stellen sie eine gute Idee, schlecht ausgeführt da. Vor 15 Jahren begriff ich nicht, dass der Schlachtausgang, den ich am Häufigsten darstellen wollte (Frontalangriffe), weniger Karten im Kampfkartenstapel als weniger häufig einzutretende Kampfergebnisse (z.B. Umfassung) haben müsste. Leider ist der Kampfkartenstapel genau andersherum aufgebaut. Ich entschloss mich, diesen Kartenstapel ganz herauszunehmen. Nachdem ich diese Entscheidung getroffen hatte, hatte ich den Weg zu einer kompletten Neubearbeitung bereits eingeschlagen.

Das neue Schlachtsystem versucht, nahe an das ursprüngliche Kampfkartensystem heranzukommen. Ein (nicht beabsichtigter) Vorteil des neuen Würfelsystems ist die deutlich reduzierte Spielzeit. Pro Runde kommt es im Schnitt zu zwei Schlachten bei *WTP*. Die meisten Spieler laufen über sieben Runden, so dass wir von insgesamt 14 Schlachten sprechen. Es dauert mindestens 5 Minuten, um die Kampfkarten zu mischen, auszuteilen und dann die Schlacht mit ihnen auszutragen. Dies sind beinahe 60 Minuten

„Schlachtspielzeit“. Die Schlachten zu schlagen machte oftmals Spaß, **Washington's War** weist nun aber bei zwei erfahrenen Spielern nur noch eine Gesamtspielzeit von 90 Minuten auf (nicht mehr als zwei Stunden bei ungeübten Spielern). So kann das Spiel auch bei Spielveranstaltungen gut gespielt werden. Schließlich ist das neue Würfelsystem sehr Internet-freundlich.

Strategische Asymmetrie

Der eine zentrale Punkt, den ich bei **WW** im Vergleich zu **WTP** deutlich herausstellen wollte, ist das Ausmaß der historischen Asymmetrie. Ich wollte ein Spiel, das die relativen Stärken und Schwächen von beiden Seiten besser aufzeigte. Dies würde im Vergleich zu **WTP** das Spielerlebnis verbessern und beiden Seiten unterschiedliche Wege zum Erfolg einräumen. Der neue asymmetrische Schwerpunkt zeigt sich in drei Bereichen: dem verbesserten Guerrillakrieg, den Schwierigkeiten, die amerikanische Militärmacht im Feld zu halten und der britischen Seeherrschaft.

Der ursprüngliche GO-Mechanismus in **WTP** war sehr erfolgreich bei der Darstellung des Schlüsselpfuges um die „Herzen und Köpfe“ der amerikanischen Bevölkerung, der parallel zu den Bewegungen der Armeen stattfand. Der neue Abwurfmechanismus wurde eingeführt, um zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Die Möglichkeit, Ereigniskarten abzuwerfen, um einen PK-Marker zu legen, löste das Problem der „toten Karten“ bei **WTP** und stärkte das Guerrillaelement. Die Abwurfoption führte die Fähigkeit von kleinen Guerrillatruppen ein (von den PK-Markern repräsentiert) kleinere Offensivoperationen in Gebieten zu beginnen, in denen sich keine konventionellen Kräfte aufhielten. Außerdem neutralisierte diese Option einen Nachteil des GO-Mechanismus, so dass der Verlust des letzten freien Feldes durch umgebende PK-Marker (und die Gefahr von Isolation) wieder aufgehoben werden konnte.

Eines der Dinge, die in **WTP** fehlten, ist der historische Antrieb der Amerikaner, ihre konventionellen Kräfte zu bewahren. Geschicktes Manövrieren in **WTP** verhinderte meist Winterabnutzung komplett. Ein erfahrener amerikanischer Spieler hatte bei **WTP** selten Probleme, genügend Soldaten zu haben. Dies war jedoch historisch ein großes Problem. Die neue Regel, die alle amerikanischen Verbände im Winter dahin schmelzen lässt, zwingt den Amerikaner dazu, immer wieder Ressourcen in Verstärkungen zu stecken. Dieses neue Spielelement in **WW** erlaubte mir zudem, der Kontinentalarmee und George Washington mehr Gewicht zu verleihen.

Ich hoffe, dass die nächsten Sätze nicht als „politisch unkorrekt“ verstanden werden. Sklaverei war immer eine aus moralischer Sicht verachtenswerte Sache, die leider bis heute nicht gänzlich vom Erdball verschwunden ist. Viele der amerikanischen Gründungsväter besaßen Sklaven. Ihre Fehler, aber auch ihr Bemühen, dieses Unrecht zu korrigieren, führten zu meinem zweiten CDG, *For the People*. Unsere Gründungsväter waren Personen ihrer Zeit und nicht in der Lage, mehr als den ersten Schritt zu wahrer nationaler Freiheit zu unternehmen. Obwohl sie die Sklaverei nicht beendeten, wirkten sie doch ungeheuer positiv – vor allem George Washington. In meinen Augen ist Washington der wahre Vater der Vereinigten Staaten von

Amerika. Wir müssen einen Weg finden, seine Fehler in Bezug auf die Sklaverei mit seinen Errungenschaften für die junge Republik in Einklang zu bringen.

Bei einem kürzlichen Besuch des französischen Kriegsmuseums in Paris, entdeckte ich einen etwas abseits gelegenen Raum, der sich mit den französischen Erfahrungen im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg befasst, aber wie ein Schrein zu Ehren Washingtons wirkt. Der Raum stellt Washington in den Mittelpunkt und weist mehrere seltene Porträts des ersten amerikanischen Oberbefehlshabers auf. Die Washington-Ausnahme zur neuen Winterabnutzungsregel rückt die Kontinentalarmee stärker in den Mittelpunkt als vorherrschende amerikanische Streitmacht. Die Präsenz der Kontinentarmee zusammen mit saisonalen lokalen Kräften schafft das „richtige“ Spielgefühl, wenn man die amerikanische Seite spielt. Mehr aus Gründen der Spielbalance denn aus historischer Notwendigkeit habe ich die Auswirkungen einer Niederlage oder des Verlusts der Kontinentalarmee stark reduziert. Dennoch wird ein amerikanischer Spieler sich selten von der Gefangennahme Washingtons erholen.

Die letzte Verbesserung betraf die Aufwertung der operativen Bedeutung der Royal Navy. Hier danke ich den Spieltestern. Ich war recht zufrieden mit den Seeregeln von **WTP**, die Tester verlangten jedoch aggressivere britische Seemanöver. Dies schuf die Anlandungs-Regeln, die es den Briten zum Missvergnügen der Amerikaner ermöglichen, eine neue Front aufzubauen. Nun sind alle amerikanischen Küstengebiete gefährdet – eine neue Dimension in der **WW**-Spielerfahrung.

Da ich gerade von den Testern spreche, möchte ich mich bei den Personen des Consimworld **Washington's War**-Folder unter Leitung von Keith Wixson bedanken. Keith und Freunde testeten das Spiel unter Turnierbedingungen während der gesamten Überarbeitungszeit. Ihr kollektives Wissen, ihre Einflussnahme und ihr Wettbewerbsgeist haben großen Anteil daran, wie sich das Spiel und seine Regeln entwickelt haben. Ich kann nicht mehr sagen als: „Freispiele für alle!“ Vielen Dank für die harte Arbeit und die tolle Atmosphäre.

Ich möchte mit meinem Dank an Kate Ross von Wizards of the Coast enden. Ohne sie hätte es keine Neuausgabe gegeben. Ich möchte ihr für ihre Professionalität und ihren feinen Humor danken. Weiterer Dank gebührt meinem Freund Mike Delurey, dessen Rat einen gordischen Knoten durchschlug, den ich für mehr als ein Jahrzehnt nicht auflösen konnte. Selbstverständlich vergesse ich meinen Entwickler, Joel Toppen, nicht, mit dem es eine Freude war zu arbeiten und der in großartiger Weise mit meinem chaotischen Designprozess umging. Schließlich danke ich den „GMT-Graphikern“ Rodger MacGowan, Charlie Kibler und Mark Simonitch, die meine Arbeiten stets besser aussehen lassen, als es mir gebührt – vielen Dank!

Ich widme dieses Spiel meiner Frau Carole, mit der ich seit nunmehr 30 Jahren zusammen bin. Ohne sie könnte ich niemals das tun, was ich tue. Jeglicher Erfolg gelang mir wegen ihr.

Ich hoffe, Ihnen wird **Washington's War** gefallen!
Mark Herman, New York City, Oktober 2009



SPIELAUFBAU

Briten

- Quebec (Kanada): General Carleton, 2 KE, PK
- Montreal (Kanada): PK
- Ft. Detroit (Kanada): 1 KE, PK
- Boston (MA): General Howe, 5 KE, PK
- Norfolk (VA): PK
- Gilbert Town (NC): PK
- Wilmington (NC): PK
- Ninety Six (SC): PK
- Britisches Verstärkungs-Feld:**
Generäle Burgoyne, Clinton, Cornwallis

Amerikaner

- Lexington and Concord (MA): General Washington, 5 KE, PK
- Newport (RI): General Greene, 2 KE
- Charleston (SC): 2 KE, PK
- Philadelphia (PA): Kontinentalkongress, PK
- Amerikanisches Verstärkungs-Feld:**
Generäle Arnold, Lincoln, Gates, Lee, Lafayette
- Französisches Verstärkungs-Feld:**
General Rochambeau, 5 französische KE, französische Flotte

Committees of Correspondence

Der amerikanische Spieler platziert 1 PK-Marker in jeder der 13 Kolonien – jeweils in einem Feld, das keinen britischen Spielstein aufweist.

Für den König!

Nachdem der amerikanische Spieler seine Committees of Correspondence platziert hat, legt der britische Spieler 2 PK-Marker gemäß den Regeln zur Platzierung britischer PK-Marker in beliebigen Kolonien – nicht jedoch in MA, CT, NH, PA, VA.



© GMT Games LLC
 P.O. Box 1308, Hanford, CA 93292
 www.GMTGames.com



Spielworxx
 Dülmen
 Deutschland