

Lost Battles

Philip Sabin

1 – 4 Spieler

*Beim Lesen dieser Regeln sollte das englische
Originalregelheft griffbereit gehalten werden*

Allgemeine Einführung

Lost Battles beinhaltet gleich mehrere Spiele. Der erste Teil dieser Regeln erklärt, wie 35 berühmte griechische und römische Landschlachten und der klassische Kampf der Streitwagen zwischen Ägyptern und Hethitern bei Kadesch nachgespielt werden. Teil 2 stellt das einfache, strategische Spiel *Empire* vor, mit dem zwei Jahrhunderte antiker Kriegführung vom Aufstieg Mazedoniens bis zur Vorherrschaft Roms simuliert werden. Zudem wird erläutert, wie eine Vielzahl von Feldzügen mit mehreren Schlachten nachgestellt werden kann. Diese Schlachten können dazu verwendet werden, bestimmte Konflikte im *Empire*-Spiel aufzulösen.

Lost Battles ist sehr ungewöhnlich, da es ein Buch mit 320 Seiten enthält. Das taktische Schlachtsystem wurde zuerst vor einigen Jahren in Buchform von *Hambleton Continuum* veröffentlicht. Es baute auf einigen aufeinander folgenden früheren Spielen auf, die Phil Sabin seit 1993 über die *Society of Ancients* herausgebracht hatte. Das vorliegende Brettspiel ist eine erweiterte Deluxe-Ausgabe desselben Systems. **Um das Spiel zu spielen, muss das Buch nicht gelesen werden! Alle notwendigen Informationen befinden sich in diesen Regeln.**

Das Buch enthält viel ausführlichere Anmerkungen und Erläuterungen des Autors, als sich normalerweise in Brettspielen befinden. Außerdem werden alle 35 Schlachtszenarien aus historischer Sicht beleuchtet. Das Buch bietet durch Phils innovative Technik des „vergleichenden-dynamischen Simulierens“ neue Einsichten zu den unterschiedlichen Meinungen der Historiker zu den Schlachten. Der Spieler kann so mit unterschiedlichen Interpretationen arbeiten und Szenarien anpassen oder ganz neu gestalten. Das Buch hebt das Spiel von der Ebene „nur ein Spiel“ aufs Plateau eines interaktiven, wissenschaftlichen Mediums über diese berühmten, aber nur unzureichend dokumentierten Schlachten.

Das Spielmaterial wurde gestaltet, um so flexibel wie möglich zu sein. So können die Szenarien nach Belieben angepasst werden. Im Unterschied zu anderen Brettspielen, die einen festen Spielplan pro Schlacht aufweisen, wird bei *Lost Battles* die Spielfläche mit 20 Geländeplättchen (ausgewählt aus 100 unterschiedlichen Plättchen) zusammengestellt. So können die unterschiedlichen Schlachtfelder (und neue!) konstruiert werden. Die Spielsteine sind ebenfalls flexibel und stellen Truppentypen wie Hopliten, Legionäre, schwere Kavallerie und indische Elefanten dar, die für die verschiedenen Schlachten verwendet werden. Jeder Spielstein kann dabei von Schlacht zu Schlacht ganz unterschiedliche Truppenstärken simulieren. Da wir bei den Spielsteinen bewusst auf den Aufdruck von numerischen Werten verzichtet haben, können die Werte leicht angepasst werden. Nicht weniger als 74 namentlich benannte Generäle und mehrere Dutzend „anonyme“ Generäle und weitere Spielsteine erlauben es, eigene Szenarien zu kreieren.

Lost Battles profitiert stark davon, dass es in verschiedenen Versionen in den letzten Jahren von Hunderten von Spielern gespielt wurde. Einige der resultierenden Änderungen sind bereits in die beiliegende Taschenbuchausgabe des Buchs eingeflossen, andere sind ganz neu. Um sie besser zu finden, sind alle substantiellen Änderungen zu beiden Ausgaben des Buchs in den englischen Originalregeln am Rande mit einem Stern (*) gekennzeichnet. Nur die wenigen wirklich grundlegenden

Änderungen des Spielsystems sind mit einem Stern versehen. Es wird aber schnell deutlich, dass die Organisation und Terminologie der Regeln im Vergleich zur Version im Anhang 1 des Buchs stark überarbeitet wurden, um die Klarheit und Zugänglichkeit zu verbessern.

Das Online-Forum (<http://groups.yahoo.com/group/lostbattles/>) hat sich zu einem unbezahlbaren Aktivposten entwickelt. Es enthält mehrere hunderttausend Wörter an Diskussionen und Kommentaren. Jeder kann die Tausende von Beiträgen lesen; wir hoffen jedoch, dass ihr der Gruppe beitreten werdet und eure eigenen Meinungen beisteuern und Zugang zu der Vielzahl von ergänzenden Dokumenten, z.B. zum sehr detaillierten (20.000 Worte) Spielbeispiel von Patrick Waterson, das auf Alexanders Sieg am Granicus basiert, erhalten werdet.

Online könnt ihr mehrere illustrierte Artikel zu ganzen Szenarien finden; die meisten sind mit Beiträgen der Yahoo-Seite verlinkt. Unsere Webseite (www.fifthcolumngames.co.uk) enthält außerdem das komplette Chaeronea-Szenario nachgespielt. Kapitel 6 des beiliegenden Buchs stellt die ersten vier Spielrunden der Schlacht von Cannae, einschließlich des Aufbaus, im Detail nach. Diese Beiträge enthalten manchmal nicht die letzten Regeländerungen mit Stern, ermöglichen aber einen guten Eindruck, wie sich ein komplettes Spiel spielt. Deshalb haben wir in dieser Deluxe-Ausgabe auf ein weiteres komplettes Schlachtbeispiel verzichtet und nutzen den Platz stattdessen, um einzelne Beispiele für alle Mechanismen anzubieten. Auf diese Weise können wir Nuancen besser darstellen und das Erlernen der einzelnen Regeln erleichtern.

Lasst euch nicht von der Länge des Regelheftes abschrecken! Wie schon beim Vorgängerspiel *Where There is Discord* sind sie bewusst detailliert verfasst worden und enthalten durchgehend Beispiele und Kommentare. Kürze wurde zugunsten von Exaktheit und Klarheit aufgegeben. Die Regeln sind sogar deutlich einfacher als bei den meisten historischen Simulationsspielen und sind schnell verinnerlicht. Ein Schlachtszenario lässt sich in weniger als zwei Stunden spielen; die beiden Spielhilfen ermöglichen zudem einen möglichst einfachen Spieleinstieg. Wer aber noch unkomplizierter beginnen möchte, kann dies mit dem eigenständigen strategischen Spiel *Empire* aus Teil 2 tun. Eine Partie dauert nur rund 30 Minuten.

Im Unterschied zu anderen Brett- und Miniaturenspielen, die in der Antike angesiedelt sind, ist ***Lost Battles*** komplett – Ergänzungen müssen später nicht teuer erworben werden! Es gibt keine Pläne, weitere Ausgaben zu anderen Epochen herauszugeben. Allerdings dürft ihr gerne selbst weitere Szenarien entwickeln und diese auf der Yahoo-Seite teilen, wie es bereits andere Spieler getan haben. Phils nächstes Buch, *Simulating War*, das im Januar 2012 von *Continuum* herausgegeben wurde, gibt euch genau die Fertigkeiten, die ihr für diese Entwürfe benötigt und enthält darüber hinaus acht weitere komplette Spiele (zwei über den Zweiten Punischen Krieg).

Teil 1: Die Schlachten

Einführung

Die einzelnen Schlachten werden auf einem **Schlachtfeld**, das aus 5 x 4 Geländeplättchen besteht, ausgetragen. Die ausgesuchten Geländeplättchen geben das „historische Schlachtfeld“ wieder. Ein Plättchen wird als **Schlüsselzone** einer Armee hervorgehoben; ein anderes Plättchen kann das **Lager** der Armee beinhalten. Jede Armee besteht aus rund 20 **Einheiten**, und ggf. aus ein bis zwei namentlich aufgeführten **Generälen**. Einheiten und Generäle gehören bestimmten **Arten** und **Klassen** an, einige gehören noch zu einer bestimmten **Unterart**. Jede Einheit und jeder General wird durch einen einzelnen, rechteckigen **Spielstein** dargestellt. Zudem gibt es quadratische **Marker**, die auf und neben dem Schlachtfeld (einschließlich der Spielanzeigen), verwendet werden. Jede Armee hat einen **Kampfwert**, der festgehalten wird und bei Verlusten sinkt.

Ein Spieler kann eine Schlacht beginnen, ohne seine Spielsteine aufzubauen. Wir empfehlen jedoch, zunächst die Grundregeln mit der historischen Truppendislozierung, die später in diesem Heft zu finden ist, zu erlernen. Jeder Spielstein befindet sich auf einem bestimmten Geländeplättchen auf dem Schlachtfeld. Alle Spielsteine auf einem bestimmten Plättchen haben dieselbe Ausrichtung zu einer der vier Seiten des Plättchens. Die Positionierung der Spielsteine auf einem Plättchen ist nur insofern wichtig, dass *eine* Einheit auf jedem Plättchen die **Führungseinheit** ist, alle anderen Einheiten werden **Gefolge** genannt.

Lost Battles wird in **Spielrunden** gespielt. Jede Spielrunde besteht aus zwei **Spielzügen** (einer pro Armee). In jedem Spielzug bekommt ein Spieler eine bestimmte Anzahl von **Befehlen**, die auf den Spielanzeigen festgehalten werden. Befehle werden ausgegeben, um die eigenen Einheiten in beliebiger Reihenfolge zu **aktivieren** und sie so zu bewegen und/oder mit ihnen anzugreifen. Einheiten können einzeln oder in **Gruppen** aktiviert werden. Gruppen müssen dazu auf demselben Plättchen begonnen haben und dann die genau identischen Bewegungen und/oder Angriffe ausführen. Befehle können außerdem dazu verwendet werden, bestimmten angreifenden Einheiten einen **Angriffsbonus** zu verschaffen. Generäle helfen Einheiten auf demselben Plättchen mit einer Anzahl von freien Angriffsboni und genauso vielen **Aktivierungsausnahmen**, die eine Aktivierung ohne Befehl erlauben.

Einheiten können sich nur auf das **angrenzende** Plättchen bewegen (oder dorthin angreifen), wohin die Front der Einheit weist. Bewegung, Angriff und Änderung der Ausrichtung müssen alle mit der begrenzten Zahl von **Aktionen** bezahlt werden, die aktivierte Einheiten erhalten. Diese Zahl hängt von der Art der Einheit und der Form der Aktivierung ab. Eigene und feindliche Einheiten können niemals dasselbe Plättchen besetzen. Mehrere eigene Einheiten dürfen sich jedoch auf einem Plättchen befinden - bis zum ziemlich hohen **Stapellimit**.

Jedes Plättchen besitzt ein begrenztes **Angriffslimit**. Jede Einheit zählt eine bestimmte Anzahl von **Angriffspunkten**, die dazu verwendet werden festzuhalten, wie viele Einheiten aus einem Plättchen angreifen können. *Angriffspunkte werden graphisch durch die drei unterschiedlichen Tiefen der Spielsteine angezeigt.* Aufeinander folgende Einheiten tragen einzelne Angriffe gegen die jeweilige feindliche Führungseinheit auf dem angegriffenen Plättchen aus. Jeder Angriff produziert eine bestimmte **Kampfdifferenz**. Höhere Differenzen verursachen ein oder zwei **Treffer** bei der feindlichen Führungseinheit.

Alle Einheiten beginnen **frisch**. Sie sind jedoch nach ihrem ersten Treffer unwiderruflich erschöpft (dies wird durch das Drehen des Spielsteins angezeigt). Bei bestimmten Kampfdifferenzen kann sich der Spieler dazu entscheiden, einen **Sturmangriff** auszuführen. Dabei erschöpft sich die angreifende Einheit selbst, trifft die feindliche Einheit aber nochmals. Generäle können versuchen, Treffer durch **Reorganisationsversuche** zu negieren. Dabei können sie jedoch selbst verwundet oder getötet werden.

Wenn eine bereits erschöpfte Führungseinheit erneut getroffen wird, bevor sie von einer anderen Führungseinheit ersetzt werden kann, ist sie **zerschlagen** und wird vom Schlachtfeld entfernt. Dies verursacht einen **Moraltest**, der dazu führen kann, dass weitere Einheiten und Generäle das Schlachtfeld in **Panik** verlassen. Diese Einheiten zählen als **zurückgezogen**, wenn sie frisch sind und als **vernichtet**, wenn sie erschöpft sind.

Eine Schlacht endet nach 10 Spielrunden oder wenn eine Armee weniger als drei Einheiten auf dem Schlachtfeld und/oder nicht aufgebaut hat. Jede Armee erhält dann **Siegpunkte** gemessen an der Zahl der feindlichen Spielsteine, die erschöpft sind oder das Schlachtfeld verlassen haben. Außerdem gibt es noch **Handicap-Punkte**, um Ungleichgewichte bei den Schlachten auszugleichen. Die Armee, die mehr Punkte gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen (selbst wenn auf dem Feld besiegt). Der Grad des Sieges hängt vom Abstand zum **Siegpunktbasiswert** des Szenarios ab.

1.0 Die Armeen

1.1 Die Einheiten: Arten und Klassen

Jede Armee besteht aus ungefähr 20 Einheiten, die alle durch einen einzelnen rechteckigen und doppelseitig bedruckten **Spielstein** dargestellt werden. **Hinweis:** *Der Begriff Spielstein wird in den Regeln sowohl für **Einheiten** als auch für **Generäle** verwendet. Die quadratischen Informationsplättchen werden **Marker** genannt. Eine Armee hat weißen Text auf schwarzem Hintergrund, die andere Armee schwarzen Text auf hellem Hintergrund. Die Aufbaupläne in Abschnitt 12 zeigen an, welche Spielsteine und Marker jede Seite verwendet.*

Einheiten sind nach Art und Klasse zugeordnet. Dies wird auf den Spielsteinen angezeigt. **Art** bezieht sich auf die Ausrüstung und den Kampfstil der Truppen. Es existieren sechs Basisarten, wobei einige Arten **Unterarten** haben. **Diese Unterarten unterliegen allen normalen Regeln für die Art** und bestimmten Ergänzungsregeln für die jeweilige Unterart (siehe hierzu 6.5 und 9.0). **Beispiele:** „*Schwere Infanterie*“ *schließt immer Hopliten, Legionäre usw. ein sowie, wenn nicht anders angegeben, allgemeine schwere Infanterie. Panzerreiter-Kavallerie zählt zur schweren Kavallerie, obwohl das Wort „schwer“ in der Bezeichnung fehlt.* Folgende Arten und Unterarten gibt es:

- *Schwere Infanterie, einschließlich Hopliten, Phalanx, Legion und Bogenschützen*
- *Leichte Infanterie*
- *Schwere Kavallerie einschließlich Panzerreiter (Kataphrakten)*
- *Leichte Kavallerie*
- *Streitwagen einschließlich Sichelwagen*
- *Elefanten*

Einheitenklassen sind entweder *Veteranen, Durchschnitt* oder *Rekruten (neu ausgehoben)*. Die Klassen schließen den Kampfgeist der Truppen ein, der auch auf den Seiten 19-21 des beiliegenden Buchs diskutiert wird. Sichelwagen gehören keiner Klasse an; Elefanten werden stattdessen als *indisch* oder *afrikanisch* klassifiziert (indische Elefanten sind größer und zuverlässiger).

1.2 Truppen: Anzahl, Front und Ausrichtung

Jeder Spielstein zeigt eine bestimmte Anzahl von Soldaten (Silhouetten). Jeder Soldat auf dem Spielstein stellt zwischen 125 und 1000 Mann dar – dies wird in Abschnitt 12 erläutert. *Bei Crimicus stellt jeder Soldat rund 250 Mann dar. So variieren die Einheitenstärken zwischen 500 bei syrakusischer Kavallerie und Infanterieveteranen (2 Soldaten) und 2.000 Mann bei punischer Infanterie (neu ausgehoben, 8 Soldaten). Streitwagen und Elefanten stellen meist deutlich weniger Fahrzeuge oder Tiere dar, wie auf den Seiten 25-27 des beiliegenden Buchs diskutiert wird. Veteranen zählen nur halb so viel Mann wie Durchschnittseinheiten; neu ausgehobene Truppen doppelt so viele. Kavallerieeinheiten zählen nur halb so viel Mann wie Infanterie derselben Klasse.*

Einheitenspielsteine haben drei unterschiedliche Tiefen, s.u. Dies zeigt die Frontbreite der Einheiten an (basierend auf der Truppenstärke und Tiefe und Dichte der Formation). So wird festgestellt, wie viel des **Angriffslimits** eines **Geländeplättchens** die Einheit „verbraucht“. Die dünnen Spielsteine (Panzerreiter-Veteranen und schwere Infanterie-Veteranen mit Ausnahme von Legionären) benötigen je 0,5 **Angriffspunkte**. Die mittleren Spielsteine benötigen je 1 Angriffspunkt, die tiefen Spielsteine (Elefanten und durchschnittliche oder neu ausgehobene Streitwagen, Kavallerie und leichte Infanterie) benötigen je 2 Angriffspunkte. Ausnahme: Elefanten und leichter Infanterie-Schirm (siehe 6.4). Es wird stets angenommen, dass Einheiten zur Oberseite hin ausgerichtet sind (oberhalb des Texts und der „Köpfe“ der Soldaten, s.u.).

[Siehe Abbildung englische Regeln, S.7]

1.3 Frische und erschöpfte Einheiten

Alle Einheiten beginnen eine Schlacht **frisch**. Wird eine frische Einheit getroffen, wird sie auf die Rückseite gedreht, s.o.). Sie ist nun **erschöpft**. Die Rückseite eines Spielsteins weist einen roten Blitz auf, um den Status anzuzeigen. *Eine erschöpfte Einheit kann ausgelaugt sein, keine Munition mehr besitzen oder viele Verwundete aufweisen, demoralisiert sein oder Führer verloren haben, wie auf den Seiten 43-45 des beiliegenden Buchs angesprochen wird.*

Erschöpfte Einheiten müssen bestimmte Kampf- und Moralnachteile hinnehmen; verhalten sich aber ansonsten normal. Innerhalb des Zeitraums einer Schlacht können erschöpfte Einheiten niemals wieder frisch werden. Erhalten sie einen weiteren Treffer, sind sie **zerschlagen** und werden aus dem Spiel entfernt. Einige Armeen leiden in Schlachten wie Sentinum, Trebia und Ilipa besonders unter Erschöpfung. Wenn die Einheiten erschöpft sind, erhalten sie hier einen weiteren Kampfmalus.

1.4 Generäle

Neben den Einheiten hat jede Armee ein oder zwei namentlich genannte **Generäle**. Die Textfarbe zeigt an, zu welcher Armee sie gehören. Einige schlecht geführte Armeen besitzen keine Generäle. Obwohl ihre Spielsteine dieselbe Form haben, sind Generäle keine Einheiten und zählen nicht beim **Stapel-, Angriffs-Limit** usw. Generäle sind niemals erschöpft, deshalb weisen ihre Spielsteinrückseiten einen anderen General auf.

Generäle gehören zwei Typen an: *Anführer* sind einer bestimmten Gardeeinheit zugeordnet, *Befehlshaber* sind unabhängig. Anführer wie Alexander und Darius haben ihren Namen oberhalb ihrer Porträt-Münze (sie können vor ihre Gardeeinheit gelegt werden), Befehlshaber wie Caesar und Hasdrubal haben ihren Namen unterhalb der Porträt-Münze (sie können nur hinter der Kampflinie platziert werden; s.u.).

[Siehe Abbildung englische Regeln, S.8]

Wie Einheiten gehören auch Generäle einer Art und einer Klasse an. Sie können *brillant, inspirierend, durchschnittlich* oder *nicht inspirierend* sein. Wie unten angezeigt, weisen brillante Generäle einen weißen Blitz, inspirierende Generäle einen

grünen Blitz, durchschnittliche Generäle einen gelben blitz und nicht inspirierende Generäle einen roten Blitz auf. Einzelne Generäle können, je nach Schlacht, zu verschiedenen Klassen gehören. Einige durchschnittliche Generäle werden zusätzlich als *zaghaft* kategorisiert. Dies zeigen die roten Streifen auf dem gelben Blitz.

1.5 Kampfkraft

Jede Einheit und jeder General hat einen **Kampfwert**:

- 1 Punkt für jede Sichelwagen-Einheit
- 2 Punkte für jede neu ausgehobene Einheit
- 3 Punkte für jede durchschnittliche Einheit (Ausnahme: Legionäre) oder afrikanische Elefanten
- 4 Punkte für jeden Veteran, Legionäre oder indische Elefanten
- 3 Punkte für jeden nicht inspirierenden oder zaghaften General
- 6 Punkte für jeden durchschnittlichen (aber nicht zaghaften) General
- 12 Punkte für einen inspirierenden General
- 18 Punkte für einen brillanten General

***Hinweis:** Veteranen haben gegenüber Rekruten den doppelten Kampfwert, obwohl sie nur 25 % der Truppenstärke umfassen. Mann für Mann sind Veteranen also achtmal so effektiv.*

Die Summe des Kampfwerts einer Armee (eine Zahl zwischen 50 und 95) wird auf den Aufbauplänen in Abschnitt 12 gezeigt. Der Kampfwert einer Armee beeinflusst die **Befehls**-Fähigkeiten und Sieg-Kalkulationen. Der Armee-Kampfwert wird mit den beiden quadratischen Markern auf den Leisten festgehalten (ein Marker für die 1er, ein Marker für die 10er). Immer, wenn eine Einheit oder ein General das **Schlachtfeld** verlassen muss, wird der Armee-Kampfwert mit den Markern entsprechend nach unten korrigiert.

2.0 Das Schlachtfeld

2.1 Geländeplättchen und das Platzieren der Spielsteine

Jede Schlacht wird auf einem **Schlachtfeld**, das aus 5 x 4 **Geländeplättchen** (20 Plättchen insgesamt) besteht, arrangiert (s.u.). Jedes Plättchen stellt einen Bereich von 300 bis 1.200 Metern dar (siehe den Spielplanabschnitt in 12.0). **Hinweis:** *Der Geländemaßstab in den verschiedenen Schlachten variiert nicht so stark wie die Truppenstärken, da größere Armeen sich in größerer Tiefe formierten. Dies wird auf den Seiten 31-32 des beiliegenden Buchs diskutiert.*

Jedes Plättchen wird über seine Position fest zugeordnet. Zunächst, auf welcher Armeehälfte es sich befindet, dann, anhand der unten aufgeführten 10 Bezeichnungen. **Hinweis:** *Es wird zwischen Flanken- und Flügel-Plättchen unterschieden. Zudem bezeichnen „Zentrum“ und „Rücken“ manchmal das einzelne Plättchen diesen Namens auf der jeweiligen Hälfte des Schlachtfeldes, manchmal benennen die Begriffe kollektiv die drei Plättchen (einschließlich des namentlich genannten) in der Hälfte.*

[Siehe Abbildung englische Regeln, S.9]

Auf dem Schlachtfeld besetzen Spielsteine stets *ein* Plättchen. Außerdem sind sie immer in eine der vier orthogonalen Richtungen ausgerichtet, entweder weg vom Schlachtfeld oder zu einem einzelnen **angrenzenden** Plättchen. Plättchen sind *niemals diagonal* verbunden – diagonale Bewegung und diagonale Angriffe sind nicht erlaubt. Entfernungen müssen ebenfalls orthogonal berechnet werden. So ist das Rückenplättchen einer Armee zwei Plättchen entfernt von ihrem rechten Zentrumsplättchen und drei Plättchen entfernt von ihrem linken Flankenplättchen.

Solange stets deutlich ist, welche Einheit die **Führungseinheit** (siehe 6.3) auf jedem Plättchen ist, können die Einheiten beliebig platziert werden. Da alle Einheiten auf einem Plättchen dieselbe **Ausrichtung** haben müssen, sollte die Führungseinheit am weitesten vorne ausgerichtet werden. Spielsteine können Plättchen in der gegnerischen Hälfte des Schlachtfelds frei betreten oder angreifen. **Ausnahme:** Dies ist im Spielzug, in dem die Einheit auf dem Schlachtfeld platziert wird, unmöglich. Nur Spielsteine einer Seite können jedes Plättchen zu allen Zeiten besetzen.

2.2 Gelände

Plättchen können unterschiedliches **Gelände** darstellen, s.u. Es gibt Unterschiede zwischen *Küstenlinien, Flüssen und Bächen*; zudem laufen *Hügel, Wald* und *Sumpf* manchmal über eine oder mehrere Plättchenseiten hinweg, manchmal enden sie auf dem Plättchen. Bei der zweiten Schlacht von Mantinea und bei Issus gelten bestimmte Plättchen als *unbetretbar* für Spielsteine. Die meisten Plättchen weisen nur eine natürliche Geländeart auf; es gibt jedoch auch Plättchen, die Wald mit Hügeln oder Bächen kombinieren. Auch die Kombination Fluss mit Küstenlinie, Bächen oder Sumpf existiert. Die Auswirkungen der verschiedenen Geländearten werden einzeln gewertete, Beschränkungen verdoppeln sich aber nicht.

Das Gelände beeinflusst alle Einheiten auf dem Plättchen, egal, wo diese auf ihm platziert sind. Eine Ausnahme stellen die kleinen Abschnitte von Flüssen oder Bächen dar, die durch die Ecken von zwei Plättchen laufen, um diese zu verbinden. Diese beeinflussen das Gelände auf dem Plättchen nicht, wie dies auch die vereinzelt Bäume und Felsbrocken und selbst die beiden Ortschaften auf bestimmten Plättchen *nicht* tun. Diese Elemente sind rein dekorativ. Natürliches Gelände verlangsamt die Bewegung von Kavallerie und Streitwagen (siehe 5.4), beschränkt das **Stapeln** von Einheiten (siehe 5.5), schränkt Angriffe ein (siehe 6.1 und 6.2) und beeinflusst Kampfmodifizierungen (siehe 6.5). Es hat eine geringe Auswirkung auf den anfänglichen Aufbau (siehe 11.3).

Es wird viel einfacher, die zum Aufbau benötigten Plättchen zu finden, wenn am Ende jeder Schlacht folgende Prinzipien zur Sortierung der 50 doppelseitig bedruckten Geländeplättchen beachtet werden. Jedes Plättchen hat einen Fluss, Bach, Küstenlinie oder ein befestigtes Lager auf einer Seite (aber nicht auf der anderen – winzige Fluss- oder Bach-Abschnitte in den Ecken zählen nicht). Wenn die Plättchen stets so sortiert werden, dass die Wasserläufe und Lager in dieselbe Richtung weisen, beschleunigt sich das Suchen nach bestimmten Plättchen deutlich. Wir empfehlen, die Wasserläufe und befestigten Lager zuerst aufzubauen. Wenn die Aufbauanleitungen in Abschnitt 12 herangezogen werden, werden nur die Geländearten, nicht die exakten Verläufe des Geländes beachtet.

[Siehe Abbildung englische Regeln, S.10]

2.3 Lager und Schlüsselzonen

Bei den meisten Schlachten wird angenommen, dass sich die Lager im Rücken der Armeen und außerhalb des Schlachtfeldes befinden. In einigen Szenarien haben Armeen ihr **Lager** auf dem Schlachtfeld. Ein solches Lager besetzt eines der drei rückwärtigen Geländeplättchen. Lager können *befestigt* oder *unbefestigt* sein (s.u.). Lager können in freiem Gelände sein oder Hügel oder bewaldete Hügel überschneiden. Lager behindern die Bewegung (siehe 5.4) und beeinflussen Kampfmodifizierungen (siehe 6.5). Wenn das eigene Lager feindlich besetzt ist, sinkt die **Moral** der Armee (siehe 7.1) und ggf. verliert man weitere **Siegepunkte** (siehe 10.2). Lager behindern niemals das Platzen zu Beginn; unbefestigte Lager beschleunigen es sogar (siehe 11.3).

[Siehe Abbildung englische Regeln, S.10]

Jede Armee besitzt eine **Schlüsselzone** auf einer der drei Zentrumsplättchen (siehe 12.0). **Hinweis:** *Sie zeigt den historischen Fokus der Armee an (wie bei der traditionellen griechischen Vorliebe, über den rechten Flügel anzugreifen).* Schlüsselzonen sollten mit den beiliegenden Markern gekennzeichnet werden. Das Besetzen der gegnerischen Schlüsselzone hat eine große Auswirkung auf die Moral (siehe 7.1).

2.4 Spiel Aufbau

Die Schlachten werden am besten auf einem Tisch ausgetragen, der rund 115 x 75 cm misst. Das Schlachtfeld wird dann in der Tischmitte aufgebaut, daneben die

Spielhilfen und Leisten abgelegt. Außerdem sollten die Spielsteine in einem Bereich sortiert werden: – **nicht aufgebaute** Einheiten und Generäle, **zurückgezogene** Einheiten und Generäle, **besiegte** Einheiten und **zerschlagene** Einheiten plus tote und verwundete Generäle. Der empfohlene Aufbau ist hier zu sehen (die Marker können dazu verwendet werden, die unterschiedlichen Bereiche zu kennzeichnen):

[Siehe Abbildung englische Regeln, S.11]

Um das Schlachtfeld zusammenzuhalten, können die Spieler sich einen Rahmen konstruieren (Balsaholz und vier Streifen dickerer Pappe, die geklebt werden), der um das gesamte Feld gelegt wird.

Das Spielsystem erlaubt es den Armeen, zu Beginn komplett außerhalb des Schlachtfeldes zu sein und es erst in Runde 1 oder später zu betreten. Es werden aber auch Hinweise gegeben, wie die Armeen historisch begannen. *28 der 35 Schlachten in Abschnitt 12 beginnen mit Spielsteinen von beiden Seiten, die sich bereits auf dem Schlachtfeld befinden. Wir empfehlen, mit diesen Schlachten zu beginnen, um das Spielsystem kennenzulernen, bevor die Aufbauregeln von Abschnitt 11 verwendet werden.*

3.0 Der Spielablauf

3.1 Spielrunden

Eine Partie *Lost Battles* wird in bis zu 10 **Spielrunden** gespielt. Jede Spielrunde stellt zwischen 10 und 40 Minuten dar – dies wird auf den Seiten 35 und 36 des beiliegenden Buchs diskutiert. **Wenn mit historischem Aufbau gespielt wird, wird angenommen, dass die erste Spielrunde bereits stattgefunden hat. Das Spiel beginnt dann direkt mit Runde 2.** *So umfasst das Szenario dann nur neun Spielrunden.*

Jede Spielrunde besteht aus zwei aufeinander folgenden **Spielzügen** (je einer pro Armee). Die Armee, die jeweils links auf den Schlachtkarten in Abschnitt 12 zu finden ist, führt in jeder Runde den ersten Spielzug aus (dies schließt die Szenarioversionen mit freiem Aufbau ein). *So führen bei Marathon stets die Athener den ersten Spielzug aus. Die Abfolge hält in jedem Szenario fest, welche Armee historisch die Initiative besaß. So kann eine Armee zuerst Schläge ausführen, während die andere darauf reagieren muss. Dies wird auch auf den Seiten 38-40 des beiliegenden Buchs ausgeführt.*

Jede Armee besitzt einen farbigen Spielzugmarker. Er wird zu Beginn eines neuen Spielzugs der Armee auf der entsprechenden Leiste um ein Feld versetzt. Es werden nicht die Spielrunden, sondern die Spielzüge festgehalten, da in zwei Fällen die Spielzugreihenfolge des Szenarios permanent umgekehrt werden kann. Dies sind entweder *Spielzugumkehr* (siehe 8.7) eines brillanten Generals oder (seltener) *trockene und staubige Verhältnisse* (siehe 9.4). Das Festhalten der einzelnen Spielzüge verhindert Irritationen. *Die Marker sollte bei historischem Aufbau in Feld 1 der Leiste beginnen (sie werden von dort in Feld 2 verschoben), bei freiem Aufbau neben der Leiste.*

3.2 Spielzüge

(*) Ein Spieler beginnt seinen Spielzug mit dem Versetzen seines Spielzugmarkers ins nächste Feld. Anschließend wird der **Befehlsmarker** der Armee ins Feld der Befehlsleiste gelegt, das 10 % des aktuellen Kampfwerts der Armee entspricht (abgerundet). **Beispiel:** *Wenn sich der 10er-Kampfwertmarker im 60er-Feld befindet (der Kampfwert der Armee ist also zwischen 60 und 69), hat die Armee zu Beginn der Spielrunde sechs Befehle.*

Der Spieler kann nun ein oder zwei Befehle und/oder **Aktivierungsausnahmen** ausgeben, um eine einzelne Einheit oder eine **Gruppe** von Einheiten auf demselben Geländeplättchen zu **aktivieren**, um sich mit ihnen zu bewegen oder anzugreifen. Sobald die Einheit oder Gruppe ihre Bewegung oder ihren Angriff beendet hat, werden weitere Befehle ausgegeben, um eine andere Einheit/Gruppe zu aktivieren, die sich dann bewegen und/oder angreifen usw. Befehlshaber dürfen zu einem beliebigen Zeitpunkt separat und kostenlos aktiviert werden. **Jede Einheit und jeder General darf nur einmal pro Spielzug aktiviert werden.** Wenn im Spielzug die Anzahl der übrig gebliebenen Befehle *zum ersten Mal* auf eins oder null fällt, würfelt der Spieler *sofort* mit einem Würfel und addiert das Ergebnis zu seinen Befehlen. Der Spielzug

endet, wenn ein Spieler keine weiteren Einheiten oder Generäle aktivieren kann oder er den Spielzug beenden möchte. Zu diesem Zeitpunkt verliert er alle verbliebenen Befehle und muss auf allen von eigenen Einheiten besetzten Plättchen eine **Führungseinheit** bestimmen (Ausnahme: Plättchen, auf denen die Führungseinheit bereits durch einen Angriff in diesem Spielzug festgelegt wurde.).

Einheiten können in beliebiger Reihenfolge aktiviert werden. Wenn ein Spieler mit sechs Befehlen beginnt, könnte er zwei Befehle dazu verwenden, eine Gruppe für einen Angriff zu aktivieren, dann, nach dem Angriff, zwei weitere Befehle zur Bewegung einer anderen Gruppe ausgeben. Anschließend könnte ein Befehl zur Aktivierung einer einzelnen Einheit benutzt werden. Da nun nur noch ein Befehl zur Verfügung steht, wird sofort mit einem Würfel gewürfelt. Die resultierende „4“ erhöht die Anzahl der Befehle wieder auf fünf. Erst jetzt würde die aktuell aktivierte Einheit bewegt bzw. mit ihr angegriffen. Diese Aktivierung kann nicht verändert oder verbessert werden; es können jedoch weitere Befehle dazu verwendet werden, einen Angriffsbonus zu geben (siehe 4.4). Charles Vasey inspirierte mich dazu, den Befehlswürfelwurf vom Start des Spielzugs nach hinten zu verlegen, um so die Planung realistischerweise zu erschweren.

3.3 Spielrundenablauf

Einschließlich aller Besonderheiten, läuft eine Spielrunde nach folgendem Muster ab. **Hinweis:** Die ersten beiden Schritte gibt es zu Beginn von Runde 1 und freiem Aufbau nicht. Sie finden jedoch ab Runde 2 statt (also zu Beginn von Szenarien mit historischem Aufbau).

- Einmal pro Schlacht, darf ein *brillanter General* Spielzugumkehr bestimmen (siehe 8.7).
- Bei schlechtem Wetter wird gewürfelt, ob eine Spielzugumkehr oder eine Wetteränderung stattfindet (siehe 9.4).

Erster Spielzug

- Der Spieler versetzt den Spielzugmarker.
- Der Spieler erhält 10 % des aktuellen Kampfwerts als Befehle.
- Der Spieler aktiviert eine Einheit oder Gruppe und führt ihre Bewegung oder Angriffe aus, einschließlich daraus resultierender feindlicher **Reorganisationsversuche** oder Moraltests.
- Der Spieler aktiviert eine andere Einheit oder Gruppe und führt mit ihr Bewegung und Angriffe aus usw.
- Sobald die Anzahl der Befehle zum ersten Mal auf eins oder null fällt, würfelt der Spieler sofort mit einem Würfel und erhält das Ergebnis als zusätzliche Befehle (in *nassem oder staubigem* Wetter wird das Würfelergebnis halbiert).
- Die aktuelle Aktivierung wird fortgesetzt, anschließend werden weitere Aktivierungen ausgeführt, bis alle eigene Einheiten und Generäle aktiviert wurden, alle Befehle verbraucht wurden oder der Spieler entscheidet, den Spielzug zu beenden.
- Der Spieler verliert alle ggf. noch übrigen Befehle und bestimmt auf jedem von eigenen Einheiten besetzten Plättchen eine Führungseinheit.

Zweiter Spielzug

- Wie der erste Spielzug.

4.0 Befehle

4.1 Befehle erhalten

Ein funktionierendes Befehlssystem hält eine Armee am Leben. Die Befehle hier repräsentieren die gemeinsamen Anstrengungen aller Offiziere, wie auf den Seiten 61-66 des beiliegenden Buchs diskutiert. **In jedem Spielzug erhält ein Spieler einen Befehl für je 10 Punkte Kampfwert der eigenen Armee.** Der Kampfwert schließt keine Einheiten und Generäle ein, die zerschlagen, zurückgezogen oder vernichtet wurden. (*Überraschte* Armeen schließen zudem keine bisher nicht platzierten Spielsteine ein, siehe 11.5.) **Sobald die Anzahl der verbliebenen Befehle erstmalig im Spielzug auf eins oder null fällt, würfelt der Spieler und erhält das Ergebnis als zusätzliche Befehle.** Sollte der Kampfwert besonders niedrig sein, kann dies zu Beginn des Spielzugs eintreten. Bei *nassem oder staubigem* Wetter wird der Würfelwurf halbiert (siehe 9.4). Zudem kann er in der ersten Spielrunde modifiziert werden (siehe 11.3).

Das Erhalten und Ausgeben von Befehlen wird mit dem Armeemarker auf der Befehlsleiste festgehalten. Befehle, die in einem Spielzug nicht „verbraucht“ werden, sind „verloren“ und werden *nicht* bis zur nächsten Spielrunde angesammelt. Generäle bieten Verbesserungen, da sie Ausnahmen von den normalen Befehlskosten ermöglichen (siehe 8.3 und 8.4).

4.2 Aktivierungen

Befehle werden in erster Linie dazu verwendet, Einheiten oder Gruppen von Einheiten für Bewegung und/oder Kampf zu **aktivieren**. **Nicht alle Einheiten müssen pro Zug aktiviert werden; jede Einheit darf aber in jedem Zug nur einmal aktiviert werden.** Nicht aktivierte Einheiten bleiben einfach auf ihrem Platz und unternehmen nichts. Werden sie später angegriffen, verteidigen sie normal. Am Ende des Spielzugs können sie als Führungseinheit gewählt oder ersetzt werden.

Bei einer Aktivierung muss **eine von drei Aktivierungsarten** gewählt werden. Diese weisen unterschiedliche Befehlskosten auf und benennen, wie viele Einheiten gleichzeitig aktiviert werden und was sie unternehmen können. (Veteranen-Legionärs-Infanterie besitzt eine vierte Aktivierungsart, siehe 9.2.) Die drei Aktivierungsarten sind:

Normale Aktivierung

Sie kostet **einen** Befehl für eine **einzelne Einheit oder eine Gruppe von zwei Veteranen-Einheiten** oder **zwei** Befehle für alle anderen Gruppen. Die aktivierte Gruppe erhält **zwei Aktionen** für jeden Streitwagen oder nicht-gepanzerte Kavallerieeinheit und **eine Aktion** für jede andere Einheit, die für Bewegung, Angriffe und Änderung der Ausrichtung ausgegeben werden dürfen.

Eingeschränkte Aktivierung

Sie kostet **einen** Befehl, unabhängig von der Größe der Gruppe. Jede Einheit erhält dieselbe Anzahl an Aktionen, wie unter einer *normalen Aktivierung*, kann diese aber nur für Änderungen der Ausrichtung und Angriffe ausgeben – nicht für Bewegung

von Plättchen zu Plättchen. Zudem darf nur eine *einzelne* Führungseinheit angreifen und – wenn erfolgreich – nach dem Kampf vorrücken. **Alle anderen** Einheiten dürfen weder einzelne Angriffe ausführen noch nach einem Kampf vorrücken, unabhängig vom **Angriffslimit**.

Expressaktivierung

Sie kostet **einen** Befehl für **eine einzelne Veteraneneinheit** oder **zwei** Befehle für jede andere einzelne Einheit. **Ausnahme:** Zu platzierende Elefanten und leichte Infanterie, siehe 11.3. Streitwagen oder nicht-gepanzerte Kavallerie erhält **vier**, alle anderen Einheiten **zwei Aktionen**. Diese Aktionen können von der aktivierten Einheit nur für Bewegung oder zur Änderung der Ausrichtung verwendet werden.

Expressaktivierung kann niemals von Gruppen oder bei Angriffen verwendet werden (zwei sehr wichtige Einschränkungen). *Diese Aktivierungsart erlaubt es einzelnen Einheiten, sich beim Ausgeben von vielen Befehlen schnell zu bewegen. Die Befehlskosten werden nicht reduziert, wenn mehrere gestapelte Einheiten Expressaktivierung wählen und nacheinander genau dieselbe Bewegung ausführen.*

4.3 Gruppenbeschränkungen

Um als Gruppe aktiviert zu werden, müssen die Einheiten auf einem einzelnen Plättchen beginnen. Werden sie zusammen aktiviert, müssen sie die identischen Bewegungen, Änderungen der Ausrichtung und Angriffe ausführen. Der einzige Weg zur Teilung einer Gruppe während der Aktivierung ist ein erfolgreicher Angriff und die Entscheidung des Spielers, nur einige, aber nicht alle Einheiten vorrücken zu lassen.

Eine Gruppe darf eine beliebige Größe haben, solange sie sich auf *einem* Plättchen befindet. **Allerdings müssen nicht alle Einheiten auf einem Plättchen als eine Gruppe aktiviert werden.** Der Spieler darf entscheiden, einzelne Einheiten oder kleinere Gruppen separat zu aktivieren (mit ggf. unterschiedlichen Aktivierungsarten), um sie flexibler einsetzen zu können. **Beispiel:** *Ein Plättchen enthält fünf durchschnittliche schwere Infanterieeinheiten. Der Spieler könnte Expressaktivierung dazu verwenden, eine Einheit schnell um zwei Plättchen nach vorne zu bewegen (dies kostet zwei Befehle), dann normale Aktivierung wählen, um eine Gruppe von zwei Einheiten ein Plättchen nach vorne zu verlegen (dies kostet zwei weitere Befehle) und die anderen beiden Einheiten entweder nicht zu aktivieren oder mit einer eingeschränkten Aktivierung ihre Ausrichtung zu ändern (Kosten: ein Befehl).*

Es existiert eine wichtige Einschränkung dieser Flexibilität. **Ein Spieler darf nicht von einem Plättchen aus angreifen, wenn nicht alle eigenen dort befindlichen Einheiten zu diesem Zeitpunkt Teil der gerade aktivierten Angriffsgruppe sind.** *Diese Einschränkung ist sehr wichtig für das Funktionieren des Kampfsystems, das Angriffe beschränkt und zwischen Führungseinheiten und Gefolge unterscheidet. Ein Spieler sollte also zuerst diejenigen Einheiten aktivieren und vom Plättchen weg bewegen, die nicht am Angriff teilnehmen. Anschließend werden die verbliebenen Einheiten als Gruppe aktiviert und der Angriff ausgeführt. Erst danach sollten Einheiten aktiviert und bewegt werden, die das Plättchen verstärken. Die Abfolge lautet also: Wegziehen – Angriff – Verstärkung.*

4.4 Angriffsboni

Befehle können auch dazu verwendet werden, um Angriffe der eigenen Einheiten zu verbessern. Immer, wenn die Führungseinheit oder eine Einheit des Gefolges angreifen, darf der Spieler vor dem Würfeln erklären, dass er der Einheit einen **Angriffsbonus** gibt. Dies kostet **einen** Befehl für **leichte Kavallerie, für eine Veteranenführungseinheit oder für indische Elefanten** und **zwei** Befehle für alle anderen Einheiten. Der Bonus erhöht den Angriffswürfelwurf um eins. Generäle erlauben eine bestimmte Anzahl von kostenlosen Angriffsboni, siehe 8.4.

Angriffsboni sind sehr teuer – eine Gruppe von vier durchschnittlichen schweren Infanterieeinheiten, die zum Angriff mit nur zwei Befehlen aktiviert werden kann, könnte bis zu acht zusätzliche Befehle für optionale Angriffsboni ausgeben. Die verringerten Kosten für Veteranenführungseinheiten und indische Elefanten lässt sie den Spieler vorne positionieren, obwohl diese Einheiten mehr Siegpunkte kosten, wenn sie getroffen werden. Die verringerten Kosten leichter Kavallerie müssen in Relation zu den geringen Trefferchancen dieses Truppentyps gesehen werden. Angriffsboni werden meist am besten Führungseinheiten gegeben, da so die Trefferwahrscheinlichkeiten am besten erhöht werden.

Befehlsbeispiel

[Siehe Abbildung englische Regeln, S.15]

Die Illustration zeigt das Vorrücken auf ein einzelnes, vom Gegner besetztes Plättchen. Das Vorrücken geschieht in drei Schritt/Aktivierungen:

1) Die schwere Kavallerieeinheit wird mit einem Befehl normal aktiviert. So kann sie mit der ersten Aktion nach vorne rücken und von dem ansonsten unbesetzten Plättchen mit der zweiten Aktion angreifen. Sie erhält gegen zwei Befehle einen Angriffsbonus. Der Angriff erschöpft eine feindliche Einheit.

2) Die beiden schweren Veteraneninfanterieeinheiten werden normal als Gruppe aktiviert (Kosten: ein Befehl) und verwenden ihre Aktion dazu, die Kavallerie zu verstärken.

3) Die zurückhängende Veteranenphalanx erhält eine Expressaktivierung (Kosten: ein Befehl) und verwendet ihre beiden Aktionen dazu, um zwei Plättchen nach vorne zu den anderen eigenen Einheiten zu rücken.

Hinweis: *Die schwere Veteraneninfanterie hätte nicht wie die Kavallerie angreifen können, selbst wenn eine Einheit mit einer Expressaktivierung zuerst aktiviert worden wäre, da Expressaktivierungen keine Angriffe erlauben.*

5.0 Bewegung

5.1 Ausrichtung von Einheiten

Alle Einheiten müssen zu jeder Zeit zu einer der vier orthogonalen Seiten ausgerichtet sein. Deshalb weisen sie immer auf ein angrenzendes Geländeplättchen oder direkt vom Schlachtfeld weg. **Alle Einheiten auf einem Plättchen müssen am Ende jeder Aktivierung dieselbe Ausrichtung haben.** Dies bedeutet, dass Einheiten ein von eigenen Einheiten mit anderer Ausrichtung besetztes Plättchen nur betreten dürfen, wenn sie vor Ende ihrer Aktivierung dieselbe Ausrichtung einnehmen können. Dies bedeutet zudem, dass Einheiten, die zu Beginn ihrer Aktivierung ihre Ausrichtung ändern, das Plättchen verlassen müssen, wenn andere Einheiten auf ihm (mit früherer Ausrichtung) verbleiben. Diese Einschränkung ist in Kraft, selbst wenn die anderen Einheiten bei ihrer Aktivierung die Ausrichtung ändern oder das Plättchen verlassen.

Die Beschränkung auf vier Seiten stellt eine Abstraktion dar, die das Spielsystem vereinfacht. Die Regeln minimieren diese Abstraktion, indem sie längere, „winklige“ Schlachtfrenten erlauben und die Nachteile für Einheiten, die scheinbar aus Flanke oder Rücken angegriffen werden, limitieren. Regel 4.3 verbietet bereits Einheiten den Angriff von einem Plättchen, wenn nicht alle Einheiten auf ihm aktiviert wurden und eine gemeinsame Ausrichtung aufweisen.

5.2 Das „Ausgeben“ von Aktionen

Normalerweise kostet es eine Einheit eine Aktion, um sich auf das angrenzende Plättchen nach vorne zu bewegen, es anzugreifen oder die Ausrichtung um 90 oder 180 Grad zu ändern. Das Ändern der Ausrichtung kann vor, während oder nach der Vorwärtsbewegung erfolgen. **Einheiten dürfen aber niemals ein Plättchen betreten oder angreifen, auf das sie nicht gerade weisen.** So könnte normal aktivierte schwere Infanterie ihre Aktion dazu nutzen, das voraus liegende Plättchen zu betreten oder ihre Ausrichtung auf dem Plättchen zu ändern. Während einer Expressaktivierung könnte schwere Kavallerie ihre vier Aktionen dazu nutzen, die Ausrichtung zu ändern, sich ein Plättchen nach vorne zu bewegen, die Ausrichtung erneut zu ändern und – in der neuen Richtung – ein weiteres Plättchen nach vorne zu ziehen.

Aktivierte Einheiten müssen nicht alle möglichen Aktionen verbrauchen. Nicht verwendete Aktionen sind jedoch verloren, sobald die Gruppe einen Angriff ausgelöst hat oder die Aktivierung beendet wurde. **Einheiten dürfen sich niemals bewegen oder die Ausrichtung ändern, nachdem ihre Gruppe angegriffen hat.** *Eingeschränkte Aktivierung schließt normale Bewegung zwischen Plättchen aus und verhindert, dass nachfolgende Einheiten angreifen können. Eine Gruppe von zwei schweren Kavallerieeinheiten könnte während einer eingeschränkten Aktivierung aber mit der ersten Aktion die Ausrichtung ändern und anschließend, als zweite Aktion, mit der Führungseinheit das nun vorne liegende Plättchen angreifen. Die Führungseinheit könnte dann noch bei einem Kampferfolg vorrücken.*

5.3 Kostenlose Änderungen der Ausrichtung

In drei wichtigen Fällen dürfen Einheiten oder Gruppen während der Aktivierung ihre Ausrichtung ändern, ohne dafür eine Aktion auszugeben. Diese Fälle sind:

Kehrtmachen

Aktivierte Einheiten mit Ausnahme von Hoplitern dürfen sich auf ihrem Ausgangsplättchen umsonst um **180 (nicht 90)** Grad drehen, solange sich feindliche Einheiten weder in den angrenzenden Plättchen rechts und links befinden noch auf dem Plättchen (oder angrenzend zu ihm) aufhalten, zu dem sie drehen (wenn es sich auf dem Schlachtfeld befindet). *Dies erlaubt es Einheiten, sich vom Feind zurückzuziehen, solange sie nicht bereit ausflankiert wurden.*

Drehen, um anzugreifen

Aktivierte Einheiten, die nicht auf ein angrenzendes, vom Feind besetztes Plättchen ausgerichtet sind, dürfen sich umsonst in ihrem Ausgangsplättchen so drehen, dass sie dann auf ein feindlich besetztes Plättchen ausgerichtet sind. *Dies erlaubt selbst schwerer Infanterie, sich zu drehen und angrenzende Feinde in beliebiger Richtung anzugreifen, solange sie nicht bereits Gegner in ihrer Front hat.* Einheiten, die diese kostenfreie Drehung zu Beginn ausführen, können bis auf einen Angriff (und ggf. Nachrücken) im Zug nichts unternehmen.

Leichte Truppen

Leichte Truppen erhalten pro Aktivierung eine Drehung umsonst. Leichte Kavallerie erhält pro Aktivierung sogar zwei Drehungen umsonst. Dies ist zusätzlich zum Kehrtmachen (umsonst) zu Beginn (s.o.). Während einer Expressaktivierung erhöht sich dieses Kontingent nicht. *Leichte Truppen besitzen so eine ganz wichtige erhöhte Flexibilität, haben aber dieselben Bewegungsraten wie schwere Truppen.*

Selbst diese kostenfreien Drehungen dürfen nur ausgeführt werden, wenn eine Einheit oder Gruppe aktiviert wird - niemals nach einem Angriff der Einheit oder Gruppe. Kostenlose Drehungen unterliegen wie normale Drehungen den Angriffsbeschränkungen von 6.1 und 6.5.

5.4. Geländekosten

Streitwagen und nicht-gepanzerte Kavallerie muss zwei anstatt einer Aktion ausgeben, um sich auf ein Plättchen zu bewegen oder anzugreifen, das einen Hügel, Wald, Sumpf, ein befestigtes Lager oder feindliche Elefanten enthält. *Dies verhindert, dass Kavallerie heranreitet und ein solches Plättchen aus einer Entfernung von zwei angreift. Der Feind kann so, wenn er nicht aus einer anderen Richtung gebunden ist, immer den ersten Schlag ausführen.* **Gelände beeinträchtigt niemals die Kosten, die Ausrichtung zu ändern.**

Einheiten, unabhängig vom Typ, die während ihrer Aktivierung ein freundliches oder feindliches Lage betreten, dürfen im selben Spielzug das Plättchen nicht wieder verlassen oder von ihm aus angreifen. Wenn sie es können, dürfen sie die Ausrichtung aber ändern. *Dies simuliert die Unordnung, die Zelte und Karren hervorrufen und die Neigung, feindliche Hinterlassenschaften zu plündern.* Bäche, Flüsse und

Küstenlinien beeinflussen niemals die Bewegung. Zudem sind einige Geländebeschränkungen während des Aufbaus zu Beginn aufgehoben, siehe 11.3.

5.5 Das Stapeln von Einheiten

Einheiten dürfen niemals ein Plättchen betreten, das vom Feind besetzt ist. Einheiten dürfen ein Plättchen betreten, das andere eigene Einheiten enthält. Sie müssen dann aber sofort dieselbe Ausrichtung einnehmen, wie die Einheiten auf dem Plättchen. Zudem dürfen sie das Plättchen **im selben Zug weder verlassen noch aus ihm heraus angreifen**. *So können also Einheiten niemals durch Plättchen ziehen, die selbst nur eine einzige eigene Einheit enthalten, selbst wenn sie die dazu nötigen Aktionen hätten.*

Wie viele Einheiten ein einzelnes Plättchen besetzen dürfen, ist beschränkt – um irrwitzige Truppenkonzentrationen zu verhindern. **Dieses Limit beträgt 12 Einheiten pro Plättchen; auf Fluss-, Küstenlinien-, Sumpf- oder Wald-Plättchen ist das Limit nur 8 Plättchen.** Dieses Limit gilt zu jeder Zeit; nicht nur am Ende des Spielzugs. Es ist unabhängig von der Größe der Spielsteine; **Rekruten** zählen wegen ihrer höheren Anzahl an Soldaten **bei diesem Limit jedoch jeweils als zwei Einheiten**. *Deshalb ist diese Einschränkung eine bedeutsame Einschränkung für Armeen von geringer Qualität, wie z.B. die Perser bei Cunaxa und Issus.*

Das Stapellimit für Fluss-, Küstenlinien-, Sumpf- und Wald-Plättchen beeinflusst nicht, wie viele Einheiten ein solches Plättchen angreifen können. Es schränkt aber die Zahl der nach einem Kampf nachrückenden Einheiten ein. Zudem können nur Gruppen von acht oder weniger Einheiten gleichzeitig durch ein solches Plättchen laufen, selbst wenn sie es sofort wieder verlassen. Generäle zählen niemals beim Stapellimit; mehrere Generäle auf einem Plättchen haben aber ihre eigenen Beschränkungen, siehe 8.6.

5.6 Gemischte Gruppen

Einheiten, die als Gruppe aktiviert wurden, müssen genau die identischen Bewegungen und Änderungen der Ausrichtung ausführen. Abhängig vom Einheitentyp können aber die Verfügbarkeit und Kosten von Aktionen variieren. *Ein gutes Beispiel ist eine gemischte Gruppe von schwerer Kavallerie und leichter Infanterie. Wenn normal aktiviert, könnte sich die Gruppe um 90 Grad drehen. Dies wäre umsonst für die leichte Infanterie, würde die Kavallerie aber die erste Aktion kosten. Die Gruppe könnte dann ihre Aktivierung mit einer Vorwärtsbewegung beenden, die die Kavallerie ihre zweite Aktion, die Infanterie ihre einzige Aktion kosten würde. Die Bewegung und die Änderung der Ausrichtung könnten auf gleicher Grundlage auch genau umgekehrt erfolgen.*

Gruppen *müssen* ihre Aktivierung beenden, wenn mindestens eine Einheit die kompletten Kosten einer weiteren Aktivität nicht bezahlen kann. *Eine Gruppe wird so immer durch die am stärksten eingeschränkte Einheit limitiert. Wer diese Einschränkungen umgehen möchte, muss zwei getrennte Aktivierungen ausführen.* Eine Schlüsseinschränkung ist es, dass keine Gruppe angreifen darf, wenn nicht jede ihrer Einheiten die ein oder zwei Aktionen zum Angriff bezahlen kann. **Dies schließt**

selbst Einheiten ein, die das Angriffslimit überschreiten und so ihren eigenen individuellen Angriff nicht ausführen können.

Wenn also zwei schwere Kavallerieeinheiten und eine schwere Infanterieeinheit Feinde direkt voraus haben, können sie nicht drehen und in einer Aktivierung (selbst nicht in einer eingeschränkten) Feinde in ihrer Flanke oder ihrem Rücken angreifen, da die schwere Infanterie die eine Aktion dafür verbraucht, ihre Ausrichtung zu ändern. Sie kann deshalb den folgenden Angriff nicht „bezahlen“. Um einen Angriff auszuführen, müsste die schwere Infanterie im Rahmen einer Expressaktivierung zuerst drehen und dann das Plättchen verlassen. Nachfolgend könnte dann die schwere Kavallerie im Rahmen einer eingeschränkten oder normalen Aktivierung drehen und angreifen.

5.7 Das Schlachtfeld verlassen

Aktivierte Gruppen können dauerhaft das Schlachtfeld verlassen, wenn sie von einem nicht-Küstenlinien-Plättchen zu einen Spielfeldrand (selbst einem feindlichen) ausgerichtet sind und für alle Einheiten noch mindestens eine Aktion haben (unabhängig vom Gelände). Generäle und frische Einheiten zählen als zurückgezogen; erschöpfte Einheiten als vernichtet. *Freiwillige Rückzüge sind im Rahmen des Spiels selten sinnvoll. Meist sollte man weiter kämpfen; das Moralsystem sorgt dafür, dass Einheiten automatisch verschwinden. Ansonsten würden unterlegene Armeen das Schlachtfeld zu leicht verlassen – dies wird auf den Seiten 71-73 des beiliegenden Buchs erläutert.*

Bewegungsbeispiel

Die Abbildung illustriert die unterschiedlichen Bewegungsregeln.

1 & 2) Die schwere Veteranenkavallerieeinheit kann keine normale Gruppenaktivierung wählen, um nach links zu drehen und die leichte Kavallerie zu verstärken, da dies 3 (und nicht 2) Aktionen kosten würde (drehen, bewegen, erneutes drehen). Stattdessen verwendet sie zwei aufeinander folgende Expressaktivierungen, die jeweils einen Befehl kosten. Die vierte Aktion verfällt wegen der Angriffsbeschränkungen der Regeln 4.2 und 4.3.

3) Nun werden die drei Rekruten-Phalanxen als Gruppe normal aktiviert (Kosten: 2 Befehle). Sie verwenden ihre einzige Aktion dazu, nacheinander mit jeder Einheit entlang des Flusses anzugreifen.

4) Die beiden Einheiten auf dem Hügel erhalten eine eingeschränkte Gruppenaktivierung (Kosten: 1 Befehl) und drehen sich nach links in Richtung Feind. Hätten sie Feinde in ihrer Front gehabt, hätte selbst leichte Rekrutenkavallerie, die umsonst drehen darf, nicht angreifen können, da die schwere Infanterie ihre einzige Aktion zum Drehen verwendet. Da beide Einheiten aber zu Beginn einen freien Zug zum Angriff erhalten, können sie die unterschiedlichen Kosten für den Angriff begleichen (eine Aktion für die Infanterie, zwei Aktionen – wegen Gelände – für die Kavallerie). Wegen der eingeschränkten Aktivierung darf nur eine Einheit, nach Wahl des Spielers, tatsächlich den Angriff ausführen. Zudem bekommt der Angriff einen Malus wegen der Drehung, obwohl sie keine Aktion kostete.

5) Der Spieler würde nun gerne seine schwere Reserveinfanterie am Flussufer zur Verstärkung der eigenen Kräfte auf dem Hügel einsetzen. Da sich aber Feinde angrenzend zum Hügel aufhalten, gibt es keine kostenfreie Drehung. Deshalb würden die Kosten von drei (Kehrtmachen, den Hügel betreten, nach links drehen) die Fähigkeiten der Einheit überschreiten. Da der Befehlswürfelwurf jedoch günstig war, sieht der Spieler eine andere Möglichkeit, den Hügel zu verstärken. Zunächst aktiviert er die schwere Infanterie per Expressaktivierung (Kosten: 2 Befehle) und lässt sie nach rechts drehen sowie die Phalanx unterstützen, da das Plättchen nicht mehr das maximale Stapellimit von acht aufweist. Die Phalanxeinheiten haben ihren Angriff außerdem bereits ausgeführt.

6) So ist nun der Weg frei für die durchschnittliche leichte Kavallerie (die sowieso in diesem Zug nicht angreifen kann, da die schwere Veteranenkavallerie bereits aktiviert wurde). Die leichte Kavallerie darf zu Beginn umsonst kehrtmachen. Mit einer Expressaktivierung (Kosten: 2 Befehle) entfernt sie sich zuerst vom Gegner, dreht sich dann umsonst in Richtung Fluss, überquert ihn (1 Aktion) und zieht auf den Hügel (2 Aktionen). Die zweite und letzte freie Drehung wird dann genutzt, um dieselbe Ausrichtung wie die anderen Einheiten auf dem Plättchen einzunehmen. Dies beendet den Spielzug, da alle Einheiten aktiviert wurden.

[Siehe Abbildung englische Regeln, S.18]

6.0 Kampf

6.1 Wer darf angreifen?

Ein Spieler gewinnt, indem er Angriffe auf feindliche besetzte, angrenzende Geländeplättchen ausführt. Auf diese Weise hofft man, die feindlichen Einheiten zu zerschlagen. Obwohl ein Kampf meist mehrere Einheiten auf beiden Seiten umfasst, wird er durch aufeinander folgende Angriffe von einzelnen Einheiten gegen die jeweilige Führungseinheit ausgetragen. Es mag im Zeitalter des Nahkampfs merkwürdig erscheinen, dass Kampf zwischen solch großen Plättchen anstatt auf einem Plättchen stattfindet. Der Kampf beinhaltet abstrakt jedoch auch das Abfeuern von Projektilen und psychologische Effekte. Zudem erlauben angrenzende Plättchen eine wesentlich deutlichere Definition von Ausflankierungen und Einkreisungen. Dies wird auf den Seiten 44-46 des beiliegenden Buchs behandelt.

Einheiten oder Gruppen dürfen eine eingeschränkte oder normale Aktivierung mit einem Angriff auf ein feindlich besetztes, angrenzendes Plättchen in ihrer Front beenden. Dies kostet **zwei Aktionen** für Streitwagen oder nicht-gepanzerte Kavallerie, für Angriffe gegen Plättchen, die einen Hügel, Wald, Sumpf, ein befestigtes Lager oder feindliche Elefanten enthalten sowie **eine Aktion** für alle anderen Angriffe. Jede Einheit der Gruppe muss diese Aktionen ausgeben, unabhängig davon, wie viele Einheiten tatsächlich die einzelnen Angriffe ausführen können. Gibt es eine Einheit, die die Aktionen nicht ausgeben kann oder befinden sich Einheiten auf dem Plättchen, die nicht Teil der gerade aktivierten Gruppe sind, ist der Kampf insgesamt unmöglich.

Kavallerie und Streitwagen dürfen sich vor dem Angriff ein Plättchen weit bewegen. Alle Einheiten dürfen vor einem Angriff ihre Ausrichtung ändern. Allerdings gibt es einem Kampfmalus für Einheiten, die sich zuvor bewegt oder gedreht haben. In bestimmten Fällen werden so Angriffe ganz verhindert. **Einheiten, die ihre Ausrichtung in einem feindlichen Flanken-Plättchen oder eines der drei feindlichen Rücken-Plättchen ändern, dürfen im selben Zug nicht eines der drei feindlichen Rücken-Plättchen angreifen.** *Hauptsächlich soll so das Eindrehen von siegreicher Kavallerie gegen die Flanke oder den Rücken von feindlicher Infanterie verlangsamt werden. Auf abstrakte Weise wird so deren Tendenz, fliehende feindliche Reiter zu verfolgen (siehe Zama) simuliert. Diese Regel führt aber auch dazu, dass Armeen ihre Infanterie im Zentrum aufstellen und nicht künstlich mit ihrem linken oder rechten Rücken-Plättchen verankern.*

Die Beschränkung der angreifenden Gruppen bedeutet, dass jedes Plättchen nur einmal pro Runde von jedem angrenzendem Plättchen angegriffen werden kann. Wenn es aber gelingt, ein Plättchen einzuschließen, kann dies bis zu vier Mal nacheinander attackiert werden. Solche Angriffe erlauben es dann, den Gegner niederzukämpfen.

6.2 Angriffsbeschränkungen

Während einer eingeschränkten Aktivierung darf nur eine einzelne Einheit in der aktivierten Gruppe den Angriff ausführen. Dies ist unabhängig vom Truppentyp oder von der Größe des Spielsteins. Während einer normalen Aktivierung dürfen bis zu 12 Einheiten der aktivierten Gruppe nacheinander einzelne Angriffe ausführen; abhängig

vom Gelände, Truppentypen und -klassen. *Dies simuliert den komplexen, aber sehr wichtigen „Masse im Verhältnis zu Raum“-Aspekt (diskutiert auf den Seiten 46-48 des beiliegenden Buchs).*

Jedes Szenario hat ein **Angriffslimit** von **drei, vier oder fünf Angriffspunkten** pro Plättchen (siehe die Karten in Abschnitt 12.0). Dieses Limit wird um **einen Punkt** erhöht, wenn die angreifende Gruppe ihren Angriff mit **anderen angrenzenden feindlichen Einheiten zu ihrer Rechten oder Linken beginnt – nicht aber mit angrenzenden feindlichen Gruppen auf beiden Seiten oder direkt hinter der Ausrichtungsrichtung**. Einmal zu Beginn des Angriffs der Gruppe festgestellt, erhöht oder verringert sich das Angriffslimit nicht mehr, selbst wenn nachfolgend einige angrenzende Feinde wegen schlechter Moral entfernt werden. *Das Angriffslimit stellt das relative Verhältnis zwischen dem Gelände- und dem Truppenmaßstab in der jeweiligen Schlacht dar. Die Erhöhung um eins simuliert abstrakt die größere Länge von winkligen Schlachtfrenten, wenn Armeen abknickende Linien diagonal über das Schlachtfeld ziehen.*

Das modifizierte Angriffslimit wird halbiert (aufgerundet), wenn die aktive Gruppe **von oder in ein Bach-, ein Fluss- oder ein Küstenlinien-Plättchen angreift** (in beliebiger Kombination). *Deshalb beträgt bei Sellasia (Angriffslimit von fünf) das Angriffslimit entlang des mittleren Bachs drei Punkte, unabhängig von angrenzenden feindlichen Einheiten, da fünf und sechs zu drei halbiert werden. Dieses Halbieren stellt die eingeschränkte Angriffsfront entlang einer Küsten oder einem Wasserlauf dar.*

Wie in Regel 1.2 erläutert, stellt die Tiefe der Spielsteine der angreifenden Gruppe die letzte Variable in der Gleichung dar. Einige Veteraneneinheiten „verbrauchen“ nur je **einen halben Punkt** des Angriffslimits, während die meisten Einheiten, die nicht Veteranen oder schwere Infanterie sind, je **zwei Punkte** verbrauchen. *Ein Angriffslimit von vier würde also bis zu acht Veteranen-Hopliten einen Angriff erlauben, aber nur zwei durchschnittlichen Kavallerieeinheiten. Die Tiefe der Spielsteine und Größe der Plättchen wurde so erstellt, dass das Angriffslimit ungefähr mit der Anzahl der Einheiten korrespondiert, die Seite an Seite in einer Linie auf ein Plättchen passt.*

Um zu verhindern, dass die Angriffslimitierungen zu „künstlich“ und starr wirken, kann der Spieler entscheiden, dass die *letzte* angreifende Einheit einer Gruppe nur **die Hälfte der normal fälligen Punkte** verbraucht. Dafür muss dann eins vom Angriffswürfelergebnis abgezogen werden. *Dies bedeutet, dass bei einem Angriffslimit von drei, ein Spieler mit einer durchschnittlichen Kavallerie (normal) und einer Rekruten-Kavallerie (halbiert) mit einer -1-Modifizierung angreifen könnte, anstatt den letzten Punkt des Angriffslimits zu verschenken, da ihn keine Einheit verwenden kann.*

Es ist wichtig, zwischen Stapel- Angriffslimits zu unterscheiden. Stapellimits stellen die Anzahl der Einheiten dar, die sich auf einem Plättchen aufhalten können. Sie werden durch Gelände und der Erfahrung der Einheiten beeinflusst. Angriffslimits sind deutlich variabler und hängen vom Szenario, angrenzenden Feinden, dem Gelände und der Tiefe der angreifenden Spielsteine ab. Angriffslimits sind meist enger bemessen als Stapellimits. Deshalb können einige Einheiten auf einem Plättchen oftmals nicht angreifen und können nur gegen feindliche Angriffe verteidigen. Dennoch – dies gilt immer (selbst bei eingeschränkten Aktivierungen) – müssen diese

„überzähligen“ Einheiten die Aktionen, die zur Ausführung des Angriffs nötig sind, ausgeben oder die Gruppe darf überhaupt nicht angreifen.

6.3 Führungseinheiten und Gefolge

Ein Spieler darf festlegen, welche Einheit der aktiven Gruppe als Nächstes angreift – direkt bevor die Einheit tatsächlich angreift. Die erste angreifende Einheit wird bis zum Beginn des nächsten Spielzugs zur **Führungseinheit** des Plättchens. Alle anderen Einheiten werden **Gefolge** genannt. Am Ende des Spielzugs muss ein Spieler auf allen von eigenen Einheiten besetzten Plättchen eine Führungseinheit bestimmen (Ausnahme: Plättchen, auf denen durch einen gerade geführten Angriff bereits eine Führungseinheit ermittelt wurde). Führungseinheiten werden etwas weiter nach vorne in Richtung ihrer Ausrichtung verschoben. Während des feindlichen Spielzugs sind Führungseinheiten automatisch das Ziel aller feindlichen Angriffe gegen das Plättchen, selbst aus der Flanke oder vom Rücken.

Sobald sich eine frische Führungseinheit im Kampf erschöpft, kann (nicht: muss) sie der Spieler als Führungseinheit ablösen. Wenn ein eigenes Plättchen während des feindlichen Spielzugs seine Führungseinheit verliert, entweder durch eine solche freiwillige Ablösung oder weil die Führungseinheit zerschlagen oder wegen schlechter Moral entfernt wurde, bevor der andere Spieler seinen nächsten Treffer festlegt oder seine nächste angreifende Einheit bestimmt. *Das System der Führungseinheiten simuliert abstrakt die Gegebenheiten, in denen sich Schlachtlinien auf diesen großen Plättchen bewegen. Es erlaubt, dass Kämpfe zwischen zwei Einheiten stattfinden und dass Einheiten zuerst erschöpft, dann zerschlagen sind. **Achtung:** Führungseinheiten, die bereits erschöpft sind, können erst im kommenden eigenen Spielzug ersetzt werden. So kann es vorkommen, dass sie durch einen erfolgreichen Angriff zerschlagen werden, obwohl sich frische Einheiten auf dem Plättchen befinden. Zudem können frische Rekruten sofort durch Doppeltreffer zerschlagen werden, siehe 6.6.*

Um die „Tiefe“ von bestimmten Formationen zu simulieren, erhalten frische durchschnittliche Hopliten und Phalanxen einen Kampfbonus gegen feindliche schwere Infanterie, wenn ihr Angriff durch eine frische Einheit desselben Truppentyps, die im selben Zug nicht selbst angreift oder den Angriff einer anderen Einheit unterstützt, unterstützt wird. Diese unterstützenden Einheiten zählen nicht gegen das Angriffslimit und nehmen keinen Schaden durch **Sturmangriffe** hin (siehe 6.7). *Ist das Angriffslimit vier, können bis zu sieben frische, durchschnittliche Hopliten oder Phalanxen zum Angriff der Gruppe beitragen – eine Führungseinheit, drei Einheiten des Gefolges, die tatsächlich angreifen und drei Einheiten des Gefolges, die unterstützen.*

6.4 Leichte Infanterie und das Abschirmen durch Elefanten

Um ihre historische, abschirmende Funktion darzustellen, haben leichte Infanterie und Elefanten zwei bedeutende Vorteile, wenn sie die Führungseinheit auf einem Plättchen sind.

- Wenn eine Elefanten- oder leichte Infanterie-Einheit bereits unmittelbar vor dem aktuellen Spielzug die Führungseinheit (und so schon einem feindlichen Angriff ausgesetzt war), verbraucht sie nur einen und nicht zwei Punkte des Angriffslimits,

wenn sie als erste angreifende Einheit der Gruppe gewählt wird. *Leichte Infanterie-Veteranen, die sowieso nur einen Punkt verbrauchen, erhalten keinen weiteren Vorteil.*

- Wenn leichte Infanterie die Führungseinheit ist, von mindestens einer schweren Infanterieeinheit begleitet wird und sich auf dem Plättchen keine erschöpften Einheiten befinden, verursacht ein einzelner feindlicher Angriff gegen das Plättchen nur maximal einen Treffer – unabhängig von der **Kampfdifferenz**. *So wird die Gefährdung von „Plänklern“ durch feindliche Kavallerieangriffe beschränkt.*

*Sobald leichte Infanterie erschöpft war, zog sie sich gewöhnlich hinter die Hauptlinie zurück und spielte im weiteren Verlauf der Schlacht keine große Rolle mehr; wenn sie nicht aus dem Rücken attackiert wurde. Um dies darzustellen, darf erschöpfte leichte Infanterie niemals als erste angreifende Einheit oder Führungseinheit einer Gruppe gewählt werden, es sei denn, es besteht keine andere Möglichkeit. **Ausnahme:** Es existiert eine angrenzende feindliche Einheit, die sich direkt hinter dem Plättchen der leichten Infanterie befindet und dieselbe Ausrichtung wie die leichte Infanterie eingenommen hat. In diesem Fall darf die erschöpfte leichte Infanterie zwar weiterhin nicht als erste angreifende Einheit gewählt werden, **muss** aber herangezogen werden, wenn jemals die Notwendigkeit eintritt, eine neue Führungseinheit festzulegen. *Wenn also die aktuelle Führungseinheit, die im eigenen Spielzug angriff, getroffen wurde, muss die erschöpfte leichte Infanterie sie ersetzen. Es ist so sehr wahrscheinlich, dass sie zerschlagen wird, da sie sich nicht länger „verstecken“ kann.**

Erstes Kampfbeispiel

Nachfolgende Abbildung stellt Angriffslimits und die Auswahl von Führungseinheiten dar. Das Angriffslimit in diesem Szenario beträgt vier.

1) Die Einheiten am Flussufer wurden aktiviert. Da beide Plättchen einen Fluss aufweisen, wird das Angriffslimit auf zwei halbiert. Würde die schwere Infanterie als Führungseinheit ausgewählt, käme nur eine beschränkte Aktivierung in Frage, da die Einheit in jedem Fall bereits beide Angriffspunkte verbraucht. Der Spieler setzt aber stattdessen zwei Befehle ein und führt eine normale Aktivierung aus. Er wählt die schwere Infanterie als Führungs- und erste angreifende Einheit aus und verbraucht so nur einen Angriffspunkt. Ihr Angriff erzielt einen Treffer auf den führenden feindlichen Reiter und erschöpft ihn. Der andere Spieler könnte ihn als Führungseinheit belassen, um die wertvollere Veteranenkavallerie zu schützen. Er entscheidet sich aber dazu, die frischen Veteranen nach vorne zu schieben. Die angreifende schwere Kavallerie kann nun von ihrem Vorteil Gebrauch machen, mit halbierten Kosten anzugreifen und so den verbliebenen Angriffspunkt auszunutzen. Durch den damit verbundenen Würfelwurfmalus wird jedoch kein Treffer erzielt.

[Siehe Abbildung englische Regeln, S.21]

2) Die andere Gruppe wird nun mit zwei Befehlen normal aktiviert. Das Angriffslimit von vier wird durch die anderen, an den Fluss angrenzenden Feinde auf fünf erhöht (angenommen, dass die angreifende Gruppe nicht selbst angrenzende Feinde zu ihrer Rechten hat). Da die Elefanten bereits die Führungseinheit waren, werden sie dort belassen, um nur einen Punkt des Angriffslimits zu verbrauchen. Zudem bekommen sie

bei ihrer reduzierten Befehlsrate einen Angriffsbonus, da indische Elefanten den Angriff führen. Sie würfeln sehr gut und würden normal zwei Treffer erzielen. Da die feindliche leichte Infanterie aber von schwerer Infanterie begleitet wird und alle Einheiten auf dem Plättchen frisch sind, ist das Ergebnis ein Treffer, der die leichte Infanterie erschöpft. Sie muss nun als Führungseinheit ersetzt werden. Die andere leichte Infanterieeinheit rückt an ihre Stelle.

Der aktive Spieler greift nun mit der Veteranenphalanx (diese verbraucht nur 0,5 Angriffspunkte) und seiner schweren Infanterie an. Er hofft, den verbliebenen „Schirm“ zu vertreiben und die feindliche schwere Infanterie dann mit seiner darauf folgenden durchschnittlichen Phalanx zu attackieren. Beide Einheiten erzielen jedoch keinen Treffer. Erst die erste durchschnittliche Phalanx trifft und zwingt die zweite leichte Infanterie dazu, sich erschöpft zurückzuziehen. Nun muss der Gegner seine eigene Phalanx zur Führungseinheit bestimmen. Bisher haben die vier Angriffe 3,5 Angriffspunkte verbraucht. Es verbleiben also 1,5 Punkte. Die zweite durchschnittliche Phalanx greift mit Unterstützung der Dritten an und trifft die feindliche Phalanx. Der andere Spieler entscheidet sich, sie als Führungseinheit zu belassen, um sie möglicherweise zu opfern, die andere Phalanx aber „frisch“ zu lassen. Somit verbleiben nur 0,5 Angriffspunkte. Lediglich die letzte durchschnittliche Phalanx könnte halbiert angreifen und darauf hoffen, die geschwächte feindliche Phalanx zu zerschlagen. Nicht ganz überraschend scheitert der Angriff jedoch. Dennoch war der Angriffsverlauf positiv – vier feindliche Einheiten wurden insgesamt erschöpft.

6.5 Kampfmodifizierungen

Der Angriff jeder Einheit wird mit zwei Würfeln, deren Ergebnisse addiert werden, ausgetragen. Durch unterschiedliche Modifizierungen kann die Summe erhöht oder verringert werden. Modifizierungen sind kumulativ; jede Modifizierung wird aber nur einmal gewährt, selbst wenn sie mehrfach zutreffen sollte. **Erinnerung: Der Begriff „schwere Infanterie“ schließt Hopliten, Phalanxen, Legionen und Bogenschützen-Infanterie ein.** Kampfmodifizierungen sind ein wichtiger Teil des Spielsystems, da sie die Stärken und Schwächen der unterschiedlichen Truppentypen in Relation setzen und verschiedene taktische Feinheiten simulieren, wie auf den Seiten 53-56 des beiliegenden Buchs diskutiert wird. *Im Folgenden werden alle möglichen Modifizierungen aufgeführt und kurz erläutert.*

+1, wenn die Einheit einen **Angriffsbonus** bekommen hat

+1, wenn die Gardeeinheit des Befehlshabers Führungseinheit ist und einen zweiten **Angriffsbonus** erhält (siehe 8.4). *Dies lässt Befehlshaber „von vorne“ führen.*

+1, wenn eine nicht-Rekruten-Einheit eine **Rekruten-Einheit** angreift. *Dies macht es unattraktiv, Rekruten als „Kanonenfutter“ nach vorne zu schicken.*

+1, wenn schwere Infanterie **Hopliten, Phalanxen oder Bogenschützen-Infanterie angreift, die nicht in Angriffsrichtung ausgerichtet sind.** *Dies waren die Truppentypen, gegen die Flankenangriffe besonders effektiv waren.*

(*) +1, wenn **Hopliten** ein Plättchen angreifen, das feindliche Hopliten enthält, die nicht alle in ihrem vorherigen Spielzug das Plättchen betreten haben. *Dies macht Kämpfe zwischen Hopliten so rasant, wie sie historisch waren. Zudem gibt sie denjenigen, die den „ersten Schlag“ ausführen keinen ungerechtfertigten Vorteil. Dieser Bonus tritt ein, selbst wenn die feindliche Führungseinheit keine Hopliten-Einheit ist.*

+1, wenn **frische Hopliten- oder Phalanx-Infanterie als Führungseinheit** schwere Infanterie angreifen. Eine Führungs-Phalanx (*nicht* Hopliten) verliert diese Modifizierung, wenn sie von oder in Gelände (einschließlich eines Lagers) angreift, das keine Ebene ist oder wenn sie weitere angrenzende, feindliche Einheiten hat (zusätzlich zu den Einheiten direkt in ihrer Front). *Dies simuliert die besondere Kraft der Hopliten und die größere Anfälligkeit der späteren Phalanx gegenüber Ausflankierungen oder welligem/unebenem Gelände.*

+1, wenn eine Einheit des Gefolges oder eine frische, durchschnittliche Hopliten- oder Phalanx-Infanterie schwere Infanterie angreift und die Einheit von **einer identischen, frischen Einheit unterstützt wird**, die weder selbst angreift oder im selben Spielzug einen anderen Angriff unterstützt. *Dies unterstützt das Simulieren der tiefen Hoplitenformationen der Theber, die bei Leuctra selbst Spartaveteranen überwältigten.*

+1, wenn **Kavallerie oder Streitwagen schwere Infanterie angreifen** und wenn beide Einheiten sich auf Randplättchen des Schlachtfelds aufhalten oder die schwere Infanterie von frischer Kavallerie, Streitwagen oder leichter Infanterie begleitet wird oder die angreifende Einheit Führungseinheit ist und die schwere Infanterie 180 Grad weg weist. *Diese komplexe, aber wichtige Modifizierung macht schwere Infanterie weniger robust bei Kavallerieangriffen, bei denen die Flanken ungesichert sind und macht „künstliche“ Taktiken (z.B. den Einsatz einer einzelnen schweren Infanterieeinheit zum Abschirmen von verwundbareren Truppen) wenig attraktiv.*

+1, wenn eine **Infanterieführungseinheit** von einem Hügel- auf ein Nicht-Hügel-Plättchen **herunter** angreift.

+1, wenn eine **Führungseinheit ein Fluss-Plättchen von einem Nicht-Fluss-Plättchen angreift**. *Diese beiden Modifizierungen sind auf Führungseinheiten beschränkt. Würden sie auf alle Einheiten ausgedehnt, gäbe es bei Flüssen oder Tälern unrealistische, lange währende Pattsituationen.*

+1, wenn Bogenschützen-Infanterie leichte Infanterie oder leichte Kavallerie angreift. *Massierte Bogenschützen konnten die Plänkler-Taktik von leichten Truppen negieren, da sie weiter feuern konnten.*

-1, wenn die Angreifer sich zuvor während ihrer Aktivierung **bewegt oder ihre Ausrichtung** (selbst, wenn diese „kostenlos“ war) **verändert haben**. *Diese Modifizierung ist bei Kavalleriegefechten sehr wichtig, da sie den „ersten Schlag“ weniger wichtig macht und beiden Seiten erlaubt, etwas schwächer aus der Distanz zu attackieren.*

-1, wenn Kavallerie, Streitwagen, Elefanten oder schwere Führungsinfanterie in oder aus **Wald, Sumpf, Hügelgelände oder einem befestigten Lagerplättchen angreifen**. Kavallerie oder Streitwagen bekommen diese Modifizierung, wenn sie ihre Aktivierung damit begonnen haben, von einem solchen Plättchen aus anzugreifen. Infanterie ist von dieser Modifizierung ausgenommen, wenn sie selbst ein befestigtes Lager besetzen. *Diese Modifizierung gibt Infanterie, besonders leichter Infanterie, einen bedeutenden Vorteil in welligem und unübersichtlichem Gelände.*

-1, wenn die letzte angreifende Einheit der Gruppe nur die Hälfte der normal nötigen Angriffspunkte einsetzt.

-1 für alle angreifenden Einheiten, die auf **gepanzerte Kavallerie** ausgerichtet sind oder für angreifende Führungs-Kavallerie oder –Streitwagen, die auf **Elefanten** ausgerichtet sind oder für angreifende Führungs-Infanterie, die auf **frische Legionsinfanterie** ausgerichtet ist. *Diese Modifizierung zeigt die Schwierigkeit, diese Einheitentypen in frontalem Kampf zu überwältigen. Sie bietet einen Anreiz, sie auszuflankieren oder ihnen andere Truppentypen entgegenzustellen (z.B. Kavallerie und Elefanten gegen Legionäre).*

-1, wenn **afrikanische Elefanten** ein Plättchen angreifen, auf dem sich indische Elefanten befinden. *Dies simuliert, wie „eingeschüchtert“ afrikanische Elefanten bei Raphia und Magnesia waren.*

-1 für erschöpfte, angreifende Einheiten in einer **erschöpften Armee**. *Diese Modifizierung simuliert die asymmetrische Erschöpfung in Schlachten wie Sentinum, Trebia und Ilipa.*

-1 bei **nassem Wetter/Regen** (siehe 9.4) und Angriffen von Streitwagen, Bogenschützen-Infanterie, erschöpfter leichter Infanterie oder leichter Kavallerie oder einer Führungseinheit, die sich auf einem Bach- oder Fluss-Plättchen befindet. *Diese Modifizierung simuliert u.a. das Eingraben der Streitwagenräder oder feuchte Bögen.*

6.6 Kampfergebnisse

Bei jedem Angriff einer Einheit wird folgende Tabelle herangezogen. Dann wird die Ziffer ermittelt, die sich aus der Kombination der angreifenden und der verteidigenden Einheit ergibt. *Die Tabelle fasst die Effektivität von Truppentypen gegenüber anderen Truppentypen zusammen sowie das unterschiedliche Tempo von Kavallerie und Infanterie, wie auf den Seiten 49-53 des beiliegenden Buchs angesprochen.*

Angreifende EINHEIT	Verteidigende Einheit					
	Schwere Infanterie	Leichte Infan.	Schwere Kaval.	Leichte Kaval.	Elefanten	Streit- wagen
Schwere Infanterie	9	9	8	9	9	8
Leichte Infanterie	9	9	8	8	8	8
Schwere Kavallerie	9	7	7	8	9	8
Leichte Kavallerie	10	9	9	9	9	9
Elefanten	8	8	7	8	8	7
Streitwagen	9	8	7	9	9	8

Der Spieler zieht dann die Ziffer der Tabelle vom modifizierten Würfelergebnis der angreifenden Einheit ab und erhält so eine **Kampfdifferenz** für den Angriff. *Beispiel: Eine Legionsinfanterie würfelt eine 3 und eine 6 und hat eine Modifizierung von +1 gegen die Flanke einer Führungseinheit gepanzelter Kavallerie. Die Kampfdifferenz ist +2 (3 + 6 + 1 – 8). Kampfdifferenzen bewirken Folgendes:*

- Ist die Kampfdifferenz **negativ**, hat der Angriff keine Auswirkung.
- Ist die Kampfdifferenz genau **null**, wurde ein Treffer erzielt, wenn der Angreifer einen **Sturmangriff** ausgeführt hat. Ansonsten wurde kein Treffer erzielt.
- Ist die Kampfdifferenz **+1 oder +2**, wurde 1 Treffer erzielt.
- (*) - Ist die Kampfdifferenz **+3**, wurden 2 Treffer erzielt, wenn die angreifende Einheit eine **Elefanten oder Sichelwagen-Einheit** angegriffen oder der Angreifer einen **Sturmangriff** ausgeführt hat. Ansonsten wurde 1 Treffer erzielt. *Der zusätzliche Treffer bei Elefanten oder Sichelwagen stellt dar, wie die Tiere Amok laufen und zusätzlichen Schaden in ihren eigene Reihen anrichten.*
- Ist die Kampfdifferenz **+4 oder höher**, wurden 2 Treffer erzielt.

Ein **Treffer** bedeutet, dass die feindliche Führungseinheit erschöpft ist oder zerschlagen (sie wird dann vom Schlachtfeld entfernt), wenn sie bereits erschöpft war. Der andere Spieler darf sich nach einem Treffer dazu entscheiden, eine andere Einheit zur Führungseinheit zu bestimmen. Er muss dies tun, wenn die bisherige Führungseinheit entfernt wurde.

Wenn bei einem einzelnen Angriff zwei Treffer erzielt wurden, bekommt der andere Spieler normalerweise nach dem ersten Treffer die Gelegenheit, seine Führungseinheit zu ersetzen. So wird der zweite Treffer von einer anderen Führungseinheit genommen. Diese Einheit kann dann erneut ausgetauscht werden, damit eine frische Einheit weitere Angriffe abwehren kann. Wenn aber zwei Treffer gegen eine frische Rekruteneinheit erzielt werden, **muss diese Einheit beide Treffer nehmen und ist zerschlagen**. *Dies verhindert, dass Rekruten unrealistischerweise gegenüber aufkommender Panik immun sind, wenn sie in großer Tiefe aufgestellt sind.*

Abschirmende leichte Infanterie kann einen zweiten Treffer ignorieren, siehe 6.4. Generäle können Treffer auf ihrem Plättchen durch **Reorganisationsversuche** negieren, siehe 8.5. Wenn ein Treffer die letzte feindliche Einheit auf einem Plättchen zerschlägt, haben ein zweiter Treffer und alle weiteren Angriffe, die von der Gruppe noch unternommen werden wollten, keine Auswirkung.

6.7 Sturmangriffe

*Die eigenen Einheiten tragen normalerweise keinen Schaden durch ihre eigenen Angriffe davon. Deshalb sind Angriffe in Flanke und Rücken des in der Front gebundenen Gegners selbst für erschöpfte Kavallerie attraktiv, da es für den Gegner schwer ist, in seinem eigenen Spielzug sofort zurückzuschlagen. Wenn die Kampfdifferenz bei **frischen, angreifenden Einheiten (mit Ausnahme von Sichelstreitwagen!)** entweder **null oder +3** ist, darf der Spieler sich dazu entscheiden, einen **Sturmangriff** auszuführen. Dazu muss er die angreifende Einheit erschöpfen lassen, fügt aber dem Gegner einen weiteren Treffer zu. **Erschöpfte Angreifer können diese Option niemals wählen.** Sturmangriffe müssen verkündet werden, bevor Treffer zugeteilt oder Reorganisationsversuche unternommen wurden. So kann es sein, dass sich die angreifende Einheit vergebens erschöpft hat. *Ein Spieler sollte sich dort zu Sturmangriffen entschließen, wo er einen schnellen Durchbruch benötigt. In Bereichen, wo er „auf Zeit spielt“, sollt er sie vermeiden.**

Sturmangriffe sind freiwillig (Ausnahme: Hopliten, siehe 9.1). **Nur leichte Infanterie und leichte Kavallerie darf Sturmangriffe gegen feindliche leichte Kavallerie ausführen**, da andere Truppentypen nicht einfach in Kontakt mit den beweglichen Reitern gelangen können. Wenn sich die Führungseinheit dazu entscheidet, einen Sturmangriff auszuführen, verliert sie automatisch ihren Status als Führungseinheit. Die anderen Einheiten in der angreifenden Gruppe zählen immer noch als Gefolge, es muss jedoch am Ende des Spielzugs eine neue Führungseinheit aus allen Einheiten auf dem Plättchen (nicht notwendigerweise von den Einheiten der Angriffsgruppe) bestimmt werden. *Dies bedeutet, dass Sturmangriff ausführende Führungseinheiten dem Risiko, bei einem Gegenangriff zerschlagen zu werden, entgehen können.*

6.8 Vorrücken nach dem Kampf

Alle Einheiten der angreifenden Gruppe verlieren alle übrigen Aktionen, sobald ein Angriff begonnen wurde – unabhängig davon, ob sie ihre eigenen individuellen Angriffe ausführen. Selbst kostenlose Änderungen der Ausrichtung sind dem Angreifer verboten, wenn der Kampf begonnen hat. Da aber jede Einheit der angreifenden Gruppe genügend Aktionen ausgegeben hat, um den Angriff gegen das feindliche Plättchen auszuführen, darf jede Einheit ihre Aktivierung damit beenden, geradeaus auf das feindliche Plättchen vorzurücken, wenn alle feindlichen Einheiten zerschlagen wurden oder wegen schwacher Moral **in Panik gerieten**. Es gibt zwei Ausnahmen:

- während einer eingeschränkten Aktivierung darf nur die Führungseinheit vorrücken;
- Hopliten, die immer noch angrenzend zu anderer feindlicher schwerer Infanterie sind, dürfen nicht vorrücken, siehe 9.1.

Wenn ein Plättchen „geleert“ wurde, da die letzte feindliche Einheit zerschlagen wurde, wird der daraus resultierende Moraltest vor dem Vorrücken der siegreichen Angreifer ausgeführt.

Das Vorrücken ist immer freiwillig. Der Spieler darf frei entscheiden, welche Einheit(en) vorrücken und welche auf dem Plättchen zurückbleiben. Dies ist der einzige Weg, wie eine Gruppe während einer Aktivierung aufgespalten werden kann. Es ist sogar erlaubt, Einheiten vorrücken zu lassen, die keinen eigenen Angriff ausgeführt haben, während Einheiten, die angegriffen haben, zurückgehalten werden können. Es ist aber nicht erlaubt, Einheiten aus einer anderen Gruppe, die dasselbe Plättchen zuvor im Spielzug aus einer anderen Richtung angegriffen haben, vorrücken zu lassen, da diese ihre Aktivierung bereits abgeschlossen haben. Die Führungseinheit wird auf ihrem Plättchen Führungseinheit bleiben, ob sie nun vorrückt oder nicht. Sollte die Gruppe aufgespalten werden, muss am Ende des Spielzugs eine Führungseinheit auf dem Plättchen bestimmt werden, auf dem sich die aktuelle Führungseinheit nicht befindet.

Einheiten dürfen sich nicht bewegen, angreifen oder ihre Ausrichtung ändern, nachdem das von ihrer Gruppe angegriffene Plättchen „geleert“ wurde – unabhängig davon, ob sie auf das Plättchen vorrückten oder nicht. Wenn aber ein Plättchen durch den Angriff einer Gruppe „geleert“ wurde, ist es anderen eigenen Einheiten, die bisher noch nicht aktiviert wurden erlaubt, bei weiteren Aktivierungen im Spielzug die vorgerückten Einheiten zu verstärken. Hat ein Spieler keine Einheiten vorrücken lassen, können andere eigene Einheiten das nun leere Plättchen bei späteren Aktivierungen aus einer anderen Richtung betreten und es durchqueren oder von ihm aus einen Angriff starten.

Kampfbeispiel 2

Die Abbildung zeigt aufeinanderfolgende Phasen eines Angriffs von einem befestigten Lager auf einem Hügel. Das Angriffslimit dieses Szenarios ist vier.

1) Die angreifende Gruppe wird mit zwei Befehlen normal aktiviert. Der Spieler entscheidet sich dazu, seine Veteranen-Phalanx-Einheit zur Führungseinheit zu machen (dies kostet einen halben Angriffspunkt) und ihr für einen Zusatzbefehl einen Angriffsbonus zu geben. Dies führt zu ungewöhnlich komplexen Modifizierungen: +1 für die Führungseinheit, ein weiteres +1 für den Angriffsbonus, ein weiteres +1 für eine Führungs-Infanterie-Einheit, die den Hügel herunter angreift, aber ein -1 für eine Führungseinheit, die frontal frische Legionäre angreift. So ist die kumulative Modifizierung +2. Die Angreifer erhalten wegen des Geländes den +1-Bonus für Phalanxführungseinheiten nicht; dies wird aber durch ihre Ausnahme vom generellen Malus für schwere Führungsinfanterie in schwierigem Gelände wettgemacht, da sie selbst ein befestigtes Lager besetzen. Die Kampftabelle zeigt oben links eine 9 für schwere Infanterie gegen schwere Infanterie. Das Würfelergebnis ist 8; somit beträgt die Kampfdifferenz $8 + 2 - 9 = +1$. Die Legionäre sind deshalb erschöpft. Der andere Spieler belässt sie jedoch wegen der Schwäche der leichten Rekruten-Kavallerie als Führungseinheit.

2) Der Spieler entscheidet sich dazu, den zweiten Angriff mit seiner schweren Veteranenkavallerie auszuführen, da sie nur einen der verbliebenen 3,5 Angriffspunkte verbraucht. Ein Angriffsbonus würde nun zwei Befehle kosten, da die Veteraneneinheit nicht führt – deshalb wird auf den Bonus verzichtet. Die Kavallerie erhält eine -1 Modifizierung, da sie vom Hügel aus angreift, dies wird aber durch das +1 gegen schwere Infanterie, die von frischer Kavallerie begleitet wird, ausgeglichen. So gibt es also keine Modifizierung. Die Kampftabelle zeigt erneut eine 9 (schwere Kavallerie gegen schwere Infanterie). Das Würfelergebnis von 9 bedeutet eine Kampfdifferenz von 0. Der Spieler verkündet deshalb einen Sturmangriff, obwohl ihm erschöpfte Veteranen Siegpunkte kosten, da er hofft, dass die leichte Rekruten-Kavallerie fliehen wird. Die Legionäre sind zerschlagen und werden entfernt. Bei einem Würfelergebnis von 5 beim resultierenden Moraltest bleibt die leichte Kavallerie aber stehen und wird automatisch neue Führungseinheit.

[Siehe Abbildung englische Regeln, S.25]

3) Es verbleiben 2,5 Angriffspunkte. Da beide verbliebenen Einheiten je 2 Punkte verbrauchen, kann nur eine von ihnen angreifen. Der Spieler entscheidet sich für seine leichte Infanterie, da sie durch das Gelände nicht beeinflusst wird und gegen leichte Infanterie einen Basis-Kampfwert von 8 hat, genau wie seine schwere Kavallerie. Mit der +1-Modifizierung für Angriffe gegen Rekruten und einem glücklichen Würfelergebnis von 10 kommt es zu einer Kampfdifferenz von +3 ($10 + 1 - 8$). Ein Treffer ist garantiert; die leichte Infanterie hat aber im Unterschied zur schweren Kavallerie die Option, einen Sturmangriff auszuführen, da sie ihre Geschosse schneller abfeuern und so bei den Reitern zusätzlichen Schaden verursachen kann. Der Spieler entscheidet sich erneut dazu, diese Option wahrzunehmen und erschöpft seine Einheit, um den Feind vom Plättchen zu jagen. Da es keine weiteren Einheiten gibt, muss die leichte Kavallerie beide Treffer nehmen. Als Rekruten hätten sie dies aber selbst bei anderen Einheiten tun müssen und damit möglicherweise weitere Einheiten in die Flucht mitgerissen.

4) Das Zerschlagen der leichten Kavallerie verursacht einen zweiten Moraltest, der andere feindliche Einheiten an anderer Stelle des Schlachtfelds in Panik versetzen könnte. Nach Abschluss des Tests hat der Spieler die Möglichkeit, siegreiche Einheiten beliebig vorrücken zu lassen. Er entscheidet, die beiden Kavallerieeinheiten vorzuziehen, um sie in vorteilhafteres Gelände zu bringen. Die Infanterie bleibt zurück und bewacht das Lager. Die Veteranenphalanx würde wegen ihres Angriffs als Führungseinheit verbleiben, selbst wenn die nun erschöpfte leichte Infanterie Feinde in ihrem Rücken hätte. Auf dem anderen Plättchen kann am Ende des Spielzugs die durchschnittliche Kavallerie zur Führungseinheit gemacht werden, um die erschöpfte Veteranenkavallerie zu schützen, obwohl sie nicht direkt am Angriff teilgenommen hat.

7.0 Moral

7.1 Armeemoral

Wie im beiliegenden Buch erläutert wird, war Kampf in der Antike genauso ein psychologischer wie ein physischer Prozess. Schlachten wurden normalerweise durch das kollektive Nervenversagen eines Teils einer Armee und nicht durch sehr hohe Verluste entschieden. Deshalb muss ein Spieler die Moral der gesamten Armee prüfen, wenn ein psychologischer Schock eintritt. Die Wahrscheinlichkeit, dass erschöpfte und weniger motivierte Truppen in Panik geraten und fliehen, erhöht sich und produziert einen Abwärtssog, der schließlich im vollständigen Kollaps resultiert.

Jedes Mal, wenn eine eigene Einheit zerschlagen oder ein eigener General nach einem misslungenen Reorganisationsversuch getötet oder verwundet wird, muss der Spieler einen Moraltest ausführen, um zu ermitteln, ob weitere eigene Einheiten in Panik geraten und das Schlachtfeld verlassen. Wenn der feindliche Angriff, der den Test auslöste, zwei Treffer bewirkte, müssen beide Treffer zugeordnet werden, bevor der Test ausgeführt wird. Der Spieler würfelt dann mit so vielen Würfeln, wie Einheiten durch den Angriff der Einheit zerschlagen und/oder Generäle getötet oder verwundet wurden. Das niedrigste einzelne Würfelergebnis wird genommen und halbiert (aufgerundet). **Beispiel:** Bei einer gewürfelten 3 und einer 5 würde die 3 halbiert und zu einer 2 gerundet.

Als nächstes wird beim Test die Gesamtmoral der Armee zu diesem Zeitpunkt der Schlacht ermittelt. Dazu wird das halbierte Würfelergebnis durch folgende kumulative Modifizierungen angepasst:

+1, wenn sich mindestens doppelt so viele eigene als feindliche Einheiten auf dem Schlachtfeld befinden,

-1 für je vier eigene Einheiten, die bisher zerschlagen wurden (einschließlich dieses Angriffs),

-1, wenn mindestens zwei nicht inspirierende oder ein durchschnittlicher oder besserer eigener General getötet oder verwundet wurden oder sich aus dem Spiel zurückgezogen haben (einschließlich dieses Angriffs).

-1, wenn sich gegenwärtig mindestens doppelt so viele feindliche als eigene Einheiten auf dem Schlachtfeld befinden,

-1, wenn das eigene Lager jemals vom Feind besetzt wurde oder wenn gegenwärtig feindliche Einheiten mindestens zwei freundliche Zentrumsplättchen mehr besetzen als eigene Einheiten aktuell feindliche Zentrumsplättchen. Zu diesem Zweck zählen Schlüsselzonenplättchen ohne Fluss je als zwei Plättchen, Flussplättchen, die nicht Schlüsselzone sind, zählen je als halbes Plättchen.

Die letzte Modifizierung belohnt Armeen, die aktiv das Zentrum des Schlachtfelds angehen. Sie bestraft und demoralisiert Armeen, die nur an den Rändern des Feldes abwarten. Wenn ein Spieler das feindliche Besetzen der eigenen drei

Zentrumsplättchen vermeidet, muss er lediglich entweder die feindliche Schlüsselzone oder beide anderen Zentrumsplättchen besetzen, um der anderen Armee schwerwiegend „moralisch“ zuzusetzen. Der reduzierte „Moralwert“ von Flussplättchen bedeutet, dass die Perser bei Issus meist hinter dem Fluss verteidigen können, solange sie nicht die Mazedonier alle drei ihrer Zentrumsplättchen besetzen und so den nötigen Plättchenvorteil von zwei erreichen lassen (0,5 + 1,0 + 0,5).

7.2 Die Einheitenmoral

Die Armeemoral aus 7.1 wird während des aktuellen Tests die Moral aller einzelnen Einheiten. Sobald die Gesamtmoral der Armee ermittelt wurde, werden für alle eigenen Einheiten weitere besondere Modifizierungen zur Moral eingerechnet, um die individuelle Moral der einzelnen Einheit zu ermitteln. *Zu Beginn müssen nur ein paar besonders verwundbare Einheiten überprüft werden. Wenn sich Verluste häufen und die Armeemoral sinkt, sind mehr und mehr Einheiten der eigenen Armee in Gefahr, in Panik zu geraten.* Die kumulativen Modifizierungen für die Moral einzelner Einheiten lauten:

+1 für eine Veteraneneinheit, eine durchschnittliche Legionärsinheit oder indische Elefanten,

+1 für eine schwere Infanterieeinheit (Ausnahme: Hopliten angrenzend zu feindlichen Hopliten),

+1, wenn die Einheit drei oder mehr Plättchen vom Plättchen entfernt ist, das aktuell angegriffen wird (wie immer, orthogonal gemessen)

+1, wenn sich ein brillanter oder inspirierender eigener General auf dem Plättchen der Einheit befindet oder wenn ein brillanter eigener General auf einem angrenzenden Plättchen steht. Diese Modifizierung betrifft Elefanten *nicht*, da sie durch großartige Generäle schwer zu inspirieren waren.

-1 für Rekruten oder Sichelwagen oder die Garde eines zaghaften Generals.

-1 für eine erschöpfte Einheit.

-1, wenn die Einheit feindliche Einheiten zur Rechten und Linken oder in Front und Rücken hat.

Wie auf den Seiten 56-59 des beiliegenden Buchs diskutiert wird, wird schwere Infanterie durch das Moralsystem deutlich seltener in Panik geraten. Dies zeigt an, dass sie oftmals weiterkämpften, nachdem andere Truppentypen wie Kavallerie bereits geflohen waren. Römische Legionäre waren besonders hartnäckig und flohen selbst aus schlechten Situationen (wie bei Trebia und Cannae) nur selten. Hopliten flohen jedoch öfters vor feindlichen Hopliten. Dies erklärt auch, warum griechische Schlachten meist wesentlich kürzer waren.

7.3 Moralergebnisse

Ein Moraltest wird entweder keine Auswirkung auf eine Einheit haben oder sie in **Panik** versetzen (worauf sie vom Schlachtfeld entfernt wird). Sie zählt dann als **zurückgezogen**, wenn sie frisch war und als **vernichtet**, wenn sie erschöpft war. Ob eine Einheit in Panik gerät, hängt von ihrer aktuellen Moral ab:

+1 oder mehr: Die Einheit bleibt an ihrem Platz.

0: Die Einheit gerät in Panik, wenn eine andere Einheit auf dem Plättchen durch den Angriff der aktuellen Einheit zerschlagen wurde oder durch den eigenen Moraltest in Panik geriet. Ansonsten bleibt sie an ihrem Platz.

-1 oder weniger: Die Einheit gerät in Panik.

*So gibt es bei Moraltests das Element der „Kettenreaktion“; fliehende Einheiten mit einer Moral von -1 oder weniger lassen alle Einheiten mit einer Moral von 0, die sich auf demselben Plättchen befinden, ebenfalls fliehen. Es existiert eine wichtige Ausnahme zu diesem „Fortschreiten“ von Panik. **Das Zerschlagen oder die Panik einer einzelnen leichten Infanterie auf einem Plättchen lässt Einheiten mit einer Moral von 0 nicht fliehen – es sei denn, sie sind ebenfalls leichte Infanterie.** Diese Ausnahme ist wichtig, da ansonsten zurückgezogene leichte Infanterieschirme ein großes Problem für die Standfestigkeit der Hauptschlachtlinie würden. Das Zerschlagen und/oder in Panik geraten von zwei oder mehr leichten Infanterieeinheiten auf einem Plättchen durch den aktuellen Angriff führt das Einsetzen von Panik normal fort. Einheiten mit einer Moral von 0 können ohne Kratzer davonkommen, selbst wenn ihr Plättchen aktuell angegriffen wird. Dies passiert, wenn die zerschlagene Einheit leichte Infanterie ist oder der Moraltest durch einen getöteten oder verwundeten Anführer hervorgerufen wurde, ohne das eine Einheit aktuell zerschlagen wurde.*

Mit Ausnahme von Einheiten mit einer Moral von null gibt es innerhalb eines einzelnen Moraltests keine Kettenreaktionen. Moralwerte werden nicht neu berechnet, wenn sich die Verhältnisse von Einheiten zueinander verschieben, Zentrumsplättchen verlassen werden oder ein General durch die Flucht der begleitenden Einheiten mitgerissen wird. Diese Auswirkungen gelangen erst bei weiteren Moraltests zum Tragen.

Moralbeispiel

Die Abbildung unten zeigt Eumenes' Armee in großer Schwierigkeit in der Schlacht von Gabiene. Sie hat ihre Schlüsselzone verloren (genau wie historisch). Obwohl die Veteranenphalanxinfanterie ebenfalls historisch ins feindliche Zentrum vorgestoßen ist, ist der rechte Flügel (zu dem sich Eumenes selbst begeben hat) durch die Masse der feindlichen Kavallerie unter großem Druck. Drei seiner Einheiten sind bereits zerschlagen worden. Dann muss Eumenes' eigene, erschöpfte Gardekavallerie einen weiteren Treffer hinnehmen. Es wird beim Pflichtreorganisationsversuch mit zwei Würfeln eine 3 gewürfelt – somit wurde Eumenes selbst getötet oder verwundet.

Dies ruft einen Moraltest hervor, bei dem zwei Würfel eingesetzt werden müssen – einer für die zerschlagene Garde und einer für Eumenes. Das Ergebnis ist 3 und 6;

die niedrigere Zahl wird genommen und halbiert. Unter den gegebenen Umständen ist dies ein überdurchschnittliches Ergebnis. (Hätte Eumenes bei seinem Reorganisationsversuch eine 4 gewürfelt und lediglich den Treffer nicht verhindert, wäre er dennoch mit der zerschlagenen Gardeeinheit fortgetragen worden. So hätte er immer noch ab diesem Zeitpunkt einen Moralmalus hervorgerufen (Verlust eines durchschnittlichen Generals); dieser Verlust hätte aber nicht selbst einen Moraltest hervorgerufen. Es wäre also beim Moraltest nur mit einem Würfel gewürfelt worden.

Die Armeemoralmodifizierungen sind -1 für den Verlust von Eumenes und -1 für nun vier zerschlagene Einheiten. Die Gesamtmoral der Armee beträgt nun somit null. Trotz des Verlusts von Eumenes' Schlüsselzone bedeutet das Besetzen des feindlichen Zentrumsplättchen durch die „Silberschilde“, dass Antigonos lediglich ein Zentrumsplättchen mehr besetzt (und nicht zwei, die für einen weiteren Moralmalus nötig sind). Zudem hat Eumenes immer noch 12 Einheiten auf dem Schlachtfeld (Antigonos 18), so dass das Verhältnis der Einheiten noch nicht 2:1 zum Vorteil des Gegners ist. So wird 0 die Basismoral für alle Einheiten von Eumenes.

Die zurückgezogene leichte Infanterie auf Eumenes' Plättchen ist zerschlagen und erhält eine weitere Moralreduzierung von -2, da es erschöpfte Rekruten sind. Die frische leichte Infanterie auf dem Zentrumsplättchen gerät ebenfalls in Panik und wird als „zurückgezogen“ gewertet, da ihre Moral als Rekruten auf -1 fällt. Die Ausnahme für eine einzelne leichte Infanterieeinheit bedeutet aber, dass sie die auf dem Plättchen befindliche durchschnittliche schwere Kavallerie nicht „mitzieht“ - deren Moral bleibt unverändert bei null. Die frische leichte Kavallerie auf dem rechten Rückenplättchen bleibt mit ihrer Moral von null ebenfalls auf ihrem Platz. Die Elefanten auf dem linken Rückenplättchen verbleiben ebenfalls, da ihr -1-Malus (Erschöpfung) durch ihren +2-Bonus mehr als ausgeglichen wird (indische Elefanten und 3 Plättchen Distanz zum angegriffenen Plättchen).

[Siehe Abbildung englische Regeln, S.28]

Auf dem feindlichen Zentrumsplättchen stellt sich die Situation anders dar, da dort alle Einheiten eine -1-Reduzierung hinnehmen, weil sie Feinde sowohl zur Linken als auch zur Rechten haben. Die erschöpften indischen Elefanten und die erschöpfte durchschnittliche Phalanx haben beide ihren +1-Bonus durch ihre Erschöpfung ausgeglichen. Die zusätzliche -1-Reduzierung für ihre Umklammerung bedeutet, dass sie mit einer Moral von -1 zerschlagen entfernt werden. Dies wiederum zieht die Einheiten auf dem Plättchen, die eine Moral von null haben, nämlich die frische durchschnittliche Phalanx (sie zählt als zurückgezogen) und die beiden erschöpften Veteranenphalanxen (die als zerschlagen gelten) mit. Nur die beiden frischen Veteranenphalanxen bleiben auf ihrem Platz – ihre Moral ist +1 (+2, da sie schwere Veteraneninfanterie sind und -1, weil sie umklammert sind).

Obwohl fünf von Eumenes' Einheiten auf dem Feld bleiben, wird es nicht lange dauern, bis sie ebenfalls fliehen. Sie sind nun mit mehr als 2:1 in der Unterzahl. Zudem bringt das feindliche Vorrücken nach dem Kampf ins verlassene rechte Zentrumsplättchen eine weitere Reduzierung der Armeemoral. Wenn eine weitere Einheit vernichtet wird, wird selbst ein Moralwurf von 6 die Reste nicht vor dem vollständigen Zusammenbruch bewahren.

8.0 Generäle

8.1 Anführer

Anführer sind diejenigen Generäle, deren Namen oberhalb der Porträtmünze erscheint. **Sie sind dauerhaft mit einer bestimmten Gardeeinheit verbunden und werden immer zusammen mit dieser Einheit aktiviert.** Ihr Spielstein wird vor den Spielstein der Gardeeinheit gelegt, obwohl die Position des Spielsteins der Gardeeinheit bestimmt, ob sie Führungseinheit auf dem Plättchen ist – nicht die Front des Anführerspielsteins. Anführer werden aus dem Spiel entfernt, wenn ihre Gardeeinheit vernichtet, zerschlagen oder zurückgezogen wird. In all diesen Fällen zählen Anführer als zurückgezogen und werden zu den zurückgezogenen Einheiten gelegt.

8.2 Befehlshaber

Befehlshaber sind die Generäle, deren Name unterhalb der Porträtmünze zu finden ist. Sie befinden sich auf bestimmten Plättchen, besitzen aber weder Ausrichtung noch Stapelwert und beenden niemals die Bewegung von Einheiten oder schränken eigene Angriffe ein, selbst wenn sie nicht Teil der aktiven Gruppe sind. **Befehlshaber können einmal pro Zug mit einer beliebigen Einheit oder Gruppe aktiviert werden, solange sich diese Einheit(en) auf demselben Plättchen befinden.** In diesem Fall bleiben sie bei der Gruppe und dürfen nach dem Kampf vorrücken, wenn andere Einheiten der Gruppe dies tun. Alternativ dürfen Befehlshaber einmal pro Spielzug unabhängig und ohne Befehlskosten aktiviert werden. Sie werden dann in ein beliebiges leeres oder von eigenen Einheiten besetztes Plättchen gelegt (ohne über das Schlachtfeld zu ziehen) oder dauerhaft vom Schlachtfeld zurückgezogen. Befehlshaber testen niemals ihre Moral, werden aber aus dem Spiel entfernt (und zählen dann als zurückgezogen), wenn jede Einheit auf dem Plättchen vernichtet, zerschlagen oder zurückgezogen wurde oder wenn sie sich am Ende ihres Spielzugs ohne eigene Einheit auf einem Plättchen befinden.

8.3 Aktivierungsausnahmen

Generäle, die im Spielzug noch nicht aktiviert wurden, geben automatische **Ausnahmen** von den Befehlskosten zur Aktivierung von Einheiten oder Gruppen auf demselben Plättchen. Das Limit für diese Ausnahmen pro Zug hängt von der Klasse des Generals ab:

- *Nicht-inspirierende Generäle:* Ausnahmen im Wert von **einem** Befehl,
- *Durchschnittliche Generäle:* Ausnahmen im Wert von **zwei** Befehlen,
- *Inspirierende oder brillante Generäle:* Ausnahmen im Wert von **vier** Befehlen.

Dies bedeutet, dass Aktivierungen von Einheiten oder Gruppen auf dem Plättchen des Generals keine Befehle verbrauchen, bis die Gesamtbefehlskosten von Aktivierungen das Limit der Ausnahmen der Generäle überschreiten. Ist das Limit erreicht, müssen Befehle normal ausgegeben werden.

***Beispiel:** Hat ein Spieler einen inspirierenden General auf einem Plättchen, kostet eine Expressaktivierung einer durchschnittlichen Einheit (die normalerweise zwei Befehle kosten würde) nichts. Ebenfalls umsonst wäre eine weitere normale Aktivierung von zwei Veteraneneinheiten, die normal einen weiteren Befehl kosten würde. Wenn der Spieler jedoch eine dritte Aktivierung auf dem Plättchen vornehmen wollte, würde eine normale Aktivierung einer größeren Gruppe, die normalerweise zwei weitere Befehle kosten würde, nur einen Befehl kosten (da das Limit des Generals von vier um eins überschritten worden wäre). Spätere Aktivierungen auf dem Plättchen im Spielzug würden die normalen Befehlskosten nach sich ziehen.*

Generäle verlieren sofort alle verbliebenen Aktivierungsausnahmen des Spielzugs, wenn sie selbst aktiviert werden. Deshalb können **ihre Ausnahmen nur auf dem Plättchen verwendet werden, auf dem die Generäle den Zug beginnen**. Generäle können natürlich ihre letzte Ausnahme dazu verwenden, eine Gruppe zu aktivieren, der sie selbst beitreten. Alle anderen Aktivierungen, denen sie im Spielzug helfen wollen, müssen aber vor der Aktivierung der eigenen Gruppe stattfinden. *Es ist möglich, dass Generäle ihre Ausnahmen für frühere Aktivierungen ausgeben und so bei der Aktivierung der „eigenen“ Gruppe Befehle normal ausgeben müssen. Ein Spieler darf nicht freiwillig Befehle für frühere Aktivierungen auf seinem Plättchen ausgeben, um Ausnahmen für einen späteren Zeitpunkt aufzusparen.*

8.4 Angriffsboni

Generäle, die mit einer Einheit oder einer Gruppe aktiviert werden, geben den ersten Angriffen der Gruppe im Zug kostenlos Boni. Das Limit ist identisch mit den Aktivierungsausnahmen (**ein** Befehl für nicht inspirierende Generäle, **zwei** Befehle für durchschnittliche Generäle und **vier** Befehle für inspirierende und brillante Generäle). Obwohl die Limits identisch sind, **sind diese kostenlosen Boni unabhängig von und zusätzlich zu den Aktivierungsausnahmen**, die verloren werden, sobald der General aktiviert wird. *So könnte ein durchschnittlicher General eine Gruppe mit seinen beiden Aktivierungsausnahmen aktivieren und dieser Gruppe beitreten, um deren erstem Angriff einen kostenlosen Angriffsbonus zu geben. So würde der General im Spielzug insgesamt Vorteile im Wert von vier Befehlen erlauben. Ein inspirierender Befehlshaber, der mit einer Gruppe aktiviert wird, würde einen kostenlosen Angriffsbonus zu einer Veteranenführungseinheit geben (der normalerweise einen Befehl kosten würde) und einen weiteren kostenlosen Angriffsbonus für eine zweite angreifende Einheit (der normalerweise zwei Befehle kosten würde). Um aber einer dritten Einheit einen Bonus zu geben, müsste ein zusätzlicher Befehl ausgegeben werden. Wird er nicht ausgegeben, ist der letzte teilweise Bonus verloren.*

Generäle geben kostenlose Angriffsboni nur, wenn sie zusammen mit der angreifenden Einheit aktiviert werden. Befehlshaber müssen keiner Gruppe auf ihrem Plättchen beitreten. Sie können auch entscheiden, keinen Angriff zu unterstützen, um später im Zug separat aktiviert und verlegt zu werden. Wenn sie dies tun, geben sie dem Angriff der Gruppe keinen kostenlosen Angriffsbonus. Kostenlose Angriffsboni können früheren Angriffen einer Gruppe nicht verwehrt werden, um sie später noch einsetzen zu können. Alle Angriffsboni sind verloren, sobald eine Einheit der Gruppe ohne Bonus angreift.

Wenn die Gardeeinheit eines Anführers alleine angreift oder die **Führungseinheit** der Gruppe ist, müssen ihr **zwei Angriffsboni** gewährt werden, wenn sie beide umsonst vom Anführer gegeben werden können. *Eine Veteranengardeeinheit wird zwei Boni erhalten (die normalerweise je einen Befehl kosten würden), wenn sie einen durchschnittlichen oder besseren Anführer hat. Eine durchschnittliche Gardeeinheit wird zwei Boni bekommen (die normalerweise je zwei Befehle kosten würden), wenn sie einen inspirierenden oder brillanten Anführer hat. Nicht ausgegebene Boni werden zu den direkt folgenden Einheiten der Gruppe transferiert. Nur Gardeführungseinheiten können zwei Boni erhalten. Gardeeinheiten, die später angreifen, muss jeder einzelne Bonus normal bezahlt werden, wenn die kostenlosen Boni des Anführers für zuvor angreifende Einheiten der Gruppe verbraucht wurden.*

8.5 Reorganisationsversuche

Wie auf den Seiten 66-71 des beiliegend Buchs diskutiert wird, war eines der großen Fragen , die sich Generäle in der Antike stellte, ob sie ihre Männer durch das persönliche Beispiels des „Führens von vorne“ anspornen und dabei den eigenen Tod oder die eigene Verwundung riskieren sollten. Dieses Problem stellt sich auch den Spielern (natürlich ohne die Konsequenzen für das eigene Leben!), die entscheiden, ob ihre Generäle ihr Leben riskieren sollen, um Treffer auf begleitende Einheiten zu negieren. Ein Spieler kann nicht inspirierende Generäle in riskantere Manöver schicken, da der Verlust eines einzelnen von ihnen die Armeemoral nicht reduziert. Der Einsatz von besseren Generälen ganz vorne ist jedoch ein Spiel mit hohem Risiko. Haben Sie ein glückliches Händchen?

Immer, wenn eine Einheit bei einem feindlichen Angriff getroffen wurde, darf der Spieler versuchen, den Treffer zu negieren, indem er einen General auf dem Plättchen persönlicher Gefahr aussetzt, dabei ihn aber seine Männer inspirieren und reorganisieren lässt. In mehreren Fällen sind Reorganisationsversuche verboten:

- Ein Spieler darf niemals versuchen, **Rekruten, leichte Infanterie, Elefanten oder Sichelwagen zu reorganisieren.**
- Befehlshaber dürfen niemals versuchen, Einheiten zu reorganisieren, **es sei denn, diese Einheiten sind bereits erschöpft.**
- **Zaghafte Anführer dürfen niemals Reorganisationsversuche ausführen**, selbst nicht von ihren eigenen Gardeeinheiten.
- Anführer, die *um ein Haar* getroffen wurden, dürfen während der Schlacht nicht länger Reorganisationsversuche ausführen.

In einigen Fällen *müssen* Reorganisationsversuche, die nicht verboten sind, ausgeführt werden:

- **Anführer müssen versuchen, Treffer bei ihren eigenen Gardeeinheiten zu reorganisieren.**
- Anführer, deren Gardeeinheit Hopliten sind, müssen versuchen, Treffer bei anderen Hopliten auf demselben Plättchen zu reorganisieren (siehe 9.1).

In allen anderen Fällen sind Reorganisationsversuche völlig freiwillig. *Wenn ein Spieler bei jeder Gelegenheit Reorganisationsversuche ausführt, wird die Verlustrate der Generäle rasch ansteigen und höher als historisch liegen. Ein Spieler sollte*

vorsichtig sein und auch die Siegpunktkosten berechnen. Diese Rechnung wird fast nie aufgehen, es sei denn, Befehlshaber werden selbst in Kürze durch Flucht mit vom Schlachtfeld gezogen.

Ein Reorganisationsversuch wird mit zwei Würfeln (keine Modifizierungen) ausgeführt. Pro Treffer ist nur ein Versuch erlaubt. Die Würfelwurfsumme, um den Treffer zu negieren, lautet wie folgt:

- *Nicht inspirierende Generäle: 10 oder mehr,*
- *Durchschnittliche oder inspirierende Generäle: 9 oder mehr*
- *Brillante Generäle: 8 oder mehr.*

So ist ein Fehlschlag immer wahrscheinlicher als ein Erfolg. Bei einem Erfolg verbleibt die Führungseinheit ohne weitere Schäden an ihrem Platz und kann sofort einen zweiten Treffer des Angriffs erhalten, der dann wiederum durch einen weiteren Reorganisationsversuch verhindert werden kann, wenn der Spieler möchte. Es ist nicht möglich, durch Reorganisation zu verhindern, dass Einheiten durch ihre eigenen Sturmangriffe erschöpft werden. Feindliche Einheiten, die Sturmangriffe verwenden, um zusätzliche Treffer zu landen, bleiben erschöpft, selbst wenn es gelingt, durch Reorganisation die Treffer zu negieren.

Bei Reorganisationsversuchen kann der General getötet oder verwundet werden. Wird mit zwei Würfeln eine 2, 3 oder 4 gewürfelt, ist der General potentiell in Gefahr:

- 4:** Durchschnittliche oder nicht inspirierende Generäle sind getötet oder verwundet, anderen passiert nichts.
- 3:** Inspirierende oder brillante Anführer wurden *um ein Haar* getroffen, andere sind getötet oder verwundet.
- 2:** Alle Generäle sind getötet oder verwundet.

Getötete oder verwundete Generäle werden sofort vom Schlachtfeld entfernt. Sie werden zu den vernichteten Einheiten gelegt, zählen aber nicht als vernichtete Einheit. Ihr Verlust auf diese Weise zieht einen eigenen Moraltest nach sich. Zudem erhält der andere Spieler die doppelte Menge an Siegpunkten, als wenn der General von zerschlagenen oder in Panik geratenen Einheiten mit fortgetragen worden wäre. Wird ein General getötet oder verwundet, bleibt seine Gardeeinheit an ihrem Platz, es sei denn, diese wurde durch den nachfolgenden Moraltest zerschlagen oder geriet in Panik.

Inspirierende oder brillante Anführer können dem Tode *um ein Haar* entgehen (wie Alexander bei Granicus oder Pyrrhus bei Heraclea). Dies hat zur Folge, dass sie bis zum Ende ihres nächsten Spielzugs keine Moralvorteile, Aktivierungsausnahmen oder Angriffsboni geben. Zudem dürfen sie bis zum Ende der Schlacht weder Reorganisationsversuche unternehmen (selbst nicht für ihre Gardeeinheit) noch *Spielzugwechsel* ausführen. *Wir sprechen hier von Generälen, die bei fehlgeschlagenen Reorganisationsversuchen getötet oder verwundet wurden. Im beiliegenden Buch werden sie noch alle als „getötet“ eingestuft. Die Auswirkungen auf eine einzelne Schlacht sind identisch, die Möglichkeit schwerer, aber heilbarer Wunden macht die Auswirkungen aber weniger schwerwiegend im Hinblick auf den in Teil 2 aufgeführten Feldzügen.*

8.6 Mehrere Generäle

Einige Armeen haben nicht einen, sondern zwei Generäle. Ein General darf niemals auf ein Plättchen gezogen werden, auf dem bereits ein anderer General steht. Wenn beide Generäle den Spielzug auf angrenzenden Plättchen beginnen, darf nur einer (nach Wahl des Spielers) Aktivierungsausnahmen und Angriffsboni gewähren. *Dies leitet die Spieler dazu an, Generäle in unterschiedlichen Bereichen der Schlachtlinie einzusetzen, wie dies auch historisch geschah. Hinweis: Zwei Generäle können Angriffe auf ein einzelnes Plättchen frontal und aus der Flanke unterstützen, da Plättchen diagonal nicht angrenzen.*

8.7 Brillante Generäle

Brillante Generäle geben nicht mehr Aktivierungsausnahmen oder Angriffsboni als inspirierende. Stattdessen werden ihr außergewöhnliches Wissen und Können durch eine weitere Fähigkeit simuliert: Der Möglichkeit, im entscheidenden Augenblick den Spielrundenablauf zu verändern. Hat ein Spieler einen brillanten General, wird er normalerweise den zweiten Spielzug der Spielrunde wählen. Einmal pro Spiel, zu Beginn einer Spielrunde (Ausnahme: Runde 1, die Aufbaurunde), darf der Spieler ankündigen, dass er einen Spielzugwechsel versucht. Dies bedeutet, dass von nun an bis zum Ende der Schlacht die Reihenfolge der Spielzüge in einer Spielrunde vertauscht ist. Dies gibt einem Spieler zwei Spielzüge in Folge – eine großartige Gelegenheit, die Initiative an sich zu reißen, bevor der Gegner reagieren kann.

Ein Spieler muss den Spielzugwechsel zu Beginn der Spielrunde erklären, vor einem möglichen Wetterwürfelwurf im Szenario. Um diesen Mechanismus nicht zu stark zu machen, **darf der Spieler während der beiden aufeinander folgenden Spielzüge von einem Plättchen nicht zwei Angriffe ausführen.** *Ein Spieler sollte hier also vorausschauend planen. Das Spiel enthält „Angriff ausgeführt“-Marker (Attack Made), die der Spieler zur Erinnerung auf Plättchen legt, von denen er im ersten Spielzug aus angegriffen hat. Sie markieren, dass von diesen Plättchen nach dem Spielzugwechsel im direkt darauffolgenden Spielzug nicht erneut angegriffen werden kann. Einzelne Einheiten können in beiden Spielzügen angreifen, sofern sie dies von unterschiedlichen Plättchen tun (im ersten Zug Angriff und Vorrücken auf ein neues Plättchen, im zweiten Zug dann Angriff von diesem Plättchen).*

Es gibt mehrere Möglichkeiten, diesen einmaligen Spielzugwechsel für sich auszunutzen. Eine ist, im ersten Zug mit dem Fend in Kontakt zu treten, und dann im zweiten Zug den ersten Schlag auszuführen (oder umgekehrt im ersten Zug anzugreifen und im zweiten zurück in Sicherheit zu gehen). Eine andere Möglichkeit besteht darin, im ersten Spielzug nur die Hälfte der Front zu aktivieren und dieser Angriffsboni zu geben. Im zweiten Zug wird dann die andere Hälfte der Front aktiviert. Am besten ist es, diese Gelegenheit für ein Überraschungsmanöver wie Alexander mit seinem Durchbruch bei Gaugamela, Hannibals Hinterhalt bei Trebia, Scipios Flankenangriff bei Ilipa oder Cäsars Einsatz von Legionären gegen Pompeius' Kavallerie bei Pharsalus zu nutzen.

(*) Ein Spieler darf keinen Spielzugwechsel erklären, wenn **beide** Armeen die Schlacht mit einem brillanten General (wie bei Zama) begannen, in *trockenen und staubigen Wetterverhältnissen* (siehe 9.4) oder wenn der eigene brillante General

entweder das Schlachtfeld verlassen hat oder zuvor in der Schlacht dem Tod oder der Verwundung nur *um ein Haar* entgangen ist. Es ist also ratsam, sehr vorsichtig mit Reorganisationsversuchen umzugehen!.

Generäle - Beispiel

Die Abbildung unten zeigt einen dramatischen Augenblick während Alexanders Kampf gegen Porus am Hydaspes. Eine Spielrunde ist gerade vorüber und Porus Zentrum ist bereit, die angeschlagene mazedonische Phalanx in ihrem nächsten Spielzug zu zerschlagen. Porus linke Mitte ist aber in dieser Runde unter der Wucht der Hypaspisten und Alexanders Begleitkavallerie kollabiert. Die Kavallerie, die den entscheidenden Schlag führte, ist daraufhin auf das feindliche linke Zentrumsplättchen vorgerückt. Alexander erkennt die Gelegenheit, Porus zu besiegen, bevor seine Phalanx zerschlagen wird. Deshalb erklärt er einen Spielzugwechsel – nun haben die Mazedonier den ersten Spielzug in neuen und allen darauf folgenden Spielrunden. Anschließend wird der Wetterwurf gemacht; die 5 bedeutet aber, dass der Regen noch nicht einsetzt.

Die Mazedonier haben genügen Befehle. Ihr Problem ist, dass sie nicht erneut von ihrem Zentrumsplättchen angreifen können, da sie es bereits im letzten Spielzug getan haben (wie der „Attack Made“-Marker anzeigt). Die Begleitkavallerie befindet sich aber auf einem neuen Plättchen und darf erneut attackieren. Zuvor verwendet Alexander die ersten beiden seiner vier Aktivierungsausnahmen dazu, per Expressaktivierung die leichte Kavallerieeinheit ins feindliche Rückenplättchen zu bewegen und so das feindliche Zentrum zu demoralisieren. (Die Kavallerie hätte das Ziel mit einer normalen Aktivierung erreichen [1 Aktivierungsausnahme] erreichen können, hätte dann aber nicht die dritte Änderung der Ausrichtung geschafft, die sie braucht, um Porus Soldaten in der nächsten Runde anzugreifen und die Einschränkung von Regel 6.1 zu umgehen). Alexander setzt die letzten beiden Aktivierungsausnahmen nun dazu ein, seine drei Veteranenkavallerieeinheiten (einschließlich seiner eigenen Garde) per normaler Aktivierung in den Kampf zu schicken. Die Einheiten verbrauchen zwei Aktionen (Kavallerie, die ein von Elefanten besetztes Plättchen angreift). Wären sie nicht bereits vorgerückt, hätten sie nicht genügend Aktionen, um über das feindliche linke Flankenplättchen vorzurücken und zusätzlich anzugreifen.

[Siehe Abbildung englische Regeln, S.32]

Alexanders Garde ist bereits erschöpft, da sie Führungseinheit bei den harten Kämpfen gegen die feindliche Linke war. Dennoch bleibt sie Führungseinheit, da das feindliche Zentrum frontal gefesselt ist. Deshalb wird es für den Gegner schwer, sich zu drehen und die Reiter anzugreifen. Die Garde erhält zusätzlich zum Bonus für die Führungseinheit einen doppelten Angriffsbonus (2 Befehle). Zudem entfällt der Malus Führungskavallerie gegen Elefanten, da Letztere in eine andere Richtung ausgerichtet sind. So ist die Modifizierung +3. Es wird eine 9 gewürfelt, so dass auf der Kampftabelle genau die Zahl für schwere Kavallerie gegen Elefanten erreicht wird. Sie wird auch die Kampfdifferenz. Da die Gardeeinheit erschöpft ist, kann sie keinen Sturmangriff beginnen – sie muss es aber auch nicht. Die +3 ist die „magische Zahl“, die sowieso 2 Treffer erzielt. Die Elefanten „gehen durch“.

Elefanten können nicht reorganisiert werden, deshalb ist die Einheit vernichtet. Der zweite Treffer erschöpft Rekruten-Bogenschützen. Porus ernannt die letzte frische Bogenschützen-Einheit zur Führungseinheit. Sie muss wegen der vernichteten Elefanten einen neuen Moraltest ausführen. Glücklicherweise wird eine 5 gewürfelt. Da weiterhin nur drei Einheiten vernichtet wurden (der Rest ist zerschlagen), bleibt die maximale Armeemoral bei +3. Die erschöpften Bogenschützen haben Modifizierungen von -3, da sie erschöpfte und umklammerte Rekruten sind, aber auch ein +1 für schwere Infanterie. So bleiben sie mit mir einer Moral von +1 am Platz.

Die zweite (frische) Begleiteinheit greift nun die frischen Bogenschützen an. Sie erhält automatisch einen kostenlosen Angriffsbonus für die letzten beiden von Alexanders vier Befehlen und ein weiteres +1 für den Angriff auf Rekruten. Sie bekommt kein +1 für einen Angriff in die Flanke von Bogenschützen, da dieser Bonus nur für schwere Infanterie gilt. Sie erhält aber ein +1 für angreifende schwere Infanterie, die von frischer Kavallerie begleitet wird. Die Modifizierung beträgt also insgesamt +3. Würfelwurf und Kampffaktor sind erneut genau 9; so wird +3 wieder die Kampfdifferenz. Diesmal entscheidet sich Alexander dazu, einen Sturmangriff auszuführen und die Einheit zu erschöpfen. Da Rekruten nicht reorganisiert werden können und durch Doppeltreffer automatisch vernichtet sind, kann die schwere Kavallerie den zweiten Treffer nicht stattdessen hinnehmen. Alexander ist sich sicher, dass diesmal der Moraltest den Feind vom Felde fegen und die Schlacht entscheiden wird.

Porus würfelt und ist erleichtert – eine 6. Diesmal ist die Armeemoral 2, da vier Einheiten vernichtet wurden. Die Armee ist aber immer noch nicht 2:1 unterlegen. Deshalb sind die beiden verbliebenen Bogenschützen zerschlagen (Moral 0), die frische Kavallerie bleibt aber (Moral +1). Obwohl sich die Niederlage abzeichnet, sieht Porus noch eine Chance. Da die Infanterie und die Elefanten nicht mehr da sind, kann die Kavallerie in der Schlüsselzone drehen und Alexanders exponierte Gardeeinheit mit guter Chance auf Vernichtung angreifen. Dies würde Alexander selbst vom Feld ziehen und genügend Punkte einbringen, das Spiel zu gewinnen. Allerdings muss die Einheit zuvor noch Alexanders letzten Angriff überstehen...

Die dritte, bereits erschöpfte Begleiteinheit muss zwei normale Befehle verbrauchen, um einen Angriffsbonus zu erhalten. Diese sind aber leicht zu bekommen. Andere Modifizierungen gibt es nicht, da die Einheit innerhalb des Szenariolimits von drei Angriffspunkten pro Plättchen bleibt. Ein Fehlschlag wäre desaströs. Alexanders Glück hält jedoch an – die gewürfelte 10 wird zu einer 11 und ergibt eine Kampfdifferenz von +4, die mit dem niedrigen Kampffaktor von 7 für schwere Kavallerie verglichen wird. Dies ergibt zwei Treffer ohne den (unmöglichen) Sturmangriff. Porus kann den ersten Treffer nicht beeinflussen, der die Kavallerie erschöpft. Er hat aber noch eine Möglichkeit, den zweiten Treffer zu negieren und die Kavallerie auf dem Schlachtfeld zu behalten, damit sie ihren Gegenangriff ausführen kann. Porus hat eine 1 zu 6-Chance, dass er bei dem Versuch umkommt. Unglücklicherweise ist sein Reorganisationswurf nur eine mäßige 7. Deshalb flüchtet die Kavallerie, zieht ihn selbst mit und löst einen finalen Moraltest aus, bei dem – wie zu erwarten – die diversen Mali den sofortigen Zusammenbruch der verbliebenen Truppen hervorrufen. Zumindest wird Alexander mit einem so tapferen Gegner ritterlich umgehen...

9.0 Sonderregeln

9.1 Hopliten-Infanterie

Die Kampfmodifizierungen und Moralregeln erfassen bereits einen Teil der Charakteristika der klassischen griechischen Hopliten. Es sind aber ein paar weitere Sonderregeln nötig, um die besondere Kombination von Wildheit, Zerbrechlichkeit und Unflexibilität darzustellen. Neben dem Verbot, kostenlos um 180 Grad zu drehen (siehe 5.3), **dürfen Hopliten nach einem Kampf nicht vorrücken, wenn sie immer noch angrenzend zu mindestens einer feindlichen schweren Infanterieeinheit sind.** *Dies setzt sie feindlichen Flankenangriffen aus, selbst wenn ihre frontalen Gegner bereits besiegt wurden – wie bei der ersten Schlacht von Mantinea und Nemea geschehen.*

Um die Schnelligkeit und Heftigkeit von Hoplitenkämpfen zu simulieren, **müssen Hopliten immer einen Sturmangriff ausführen, wenn sie es können.** Anführer, deren Garde aus Hopliten besteht, müssen Reorganisationsversuche (so sie es können) nicht nur für die eigene Garde, sondern auch für alle anderen Hopliten auf dem Plättchen ausführen, die getroffen wurden. *Dies wird schwere Verluste bei Hoplitenanführern verursachen, was historisch ist (selbst siegreiche Hoplitenbefehlshaber wie Callimachus, Brasidas und Epaminondas starben in der Schlacht).*

9.2 Legionäre

Römische Legionäre waren in vielerlei Hinsicht das genaue Gegenteil von griechischen Hopliten – hartnäckige Soldaten mit flexiblen und „offenen“ Formationen und Befehlsstrukturen, die in der Lage waren, langwierige Schlachten durchzustehen und siegreich zu gestalten. Diese Eigenschaften wurden bereits zu einem großen Teil in die Kampfmodifizierungen und Moralregeln integriert. Zusätzlich kommt Folgendes hinzu:

Durchschnittliche Legionäre haben einen Kampfwert von 4 anstatt von 3. Dies zeigt ihre Vorteile im Kampf und bei der Moral im Vergleich zu normaler durchschnittlicher und schwerer Infanterie. Da sie aber nicht die Stärke von wahrer schwerer Veteraneninfanterie haben, reduziert Regel 10.3 den Siegpunktmalus für Treffer bei durchschnittlichen Legionen auf das Niveau von durchschnittlicher schwerer Infanterie. *Dies simuliert eine der Hauptstärken des römischen Militärsystems – es war selbst nach Katastrophen wie Cannae in der Lage, Verluste zu ersetzen.*

Veteranenlegionärsinfanterie kann eine besondere vierte Aktivierungsart wählen, die nur für sie gilt: die *doppelte Expressaktivierung* (oder Espresso doppio...). Wie bei einer Expressaktivierung ist sie auf einzelne Einheiten beschränkt und kann nicht dazu verwendet werden, Angriffe zu starten. Sie kostet jedoch **zwei** Befehle pro Einheit (anstatt einen Befehl) und sie gibt der Einheit **drei Aktionen anstatt zwei.** *So haben Veteranenlegionäre große Flexibilität bei der horizontalen Verlagerung der Position entlang der Schlachtlinie und beim Wechsel der Ausrichtung (frontal auf einem Plättchen, dann nach rechts oder links auf einem anderen). Dies hält gut die Vorteile von Legionären und ihren mehrfachen Reservereihen fest.*

Die Schwäche von Veteranenlegionären im Vergleich zu anderer schwerer Veteraneninfanterie wie einer Phalanx besteht darin, dass jede Einheit einen Punkt (und nicht nur einen halben) des Angriffslimits verbraucht. Sie muss deshalb manövrieren und versuchen, in die Flanke zu gelangen und nicht auf schiere Wucht zu setzen. Dies macht die asymmetrische Kampfführung aus, die Polybius bei Schlachten wie Cynoscephalae beschreibt.

9.3 Sichelwagen

(*) Sichelstreitwagen wurden anders als normale Streitwagen eingesetzt. Sie waren *einmalige* Instrumente der Störung und des Schreckens, hatten aber kaum praktischen Erfolg. Deshalb haben sie nur einen Kampfwert von 1 und sind niemals erschöpft, zerschlagen oder vernichtet. Sie können nur zurückgezogen worden sein. Dies bedeutet, dass sie nur einen Siegpunkt einbringen, wenn sie aus dem Spiel entfernt werden.

Sichelwagen müssen immer als Führungseinheit oder erste angreifende Einheit eines Plättchens bestimmt werden. Sie dürfen einen Angriffsbonus erhalten, können aber weder Sturmangriff ausführen noch das Ziel von Sturmangriffen sein. Werden sie selbst angegriffen, werden sie automatisch zurückgezogen, selbst wenn die Kampfdifferenz negativ ist. Dieser Rückzug löst keinen Moraltest aus, wenn die Kampfdifferenz jedoch +3 oder größer war, muss der zweite Treffer normal von der neuen Führungseinheit (so es eine gibt) hingenommen werden.

Sichelwagen werden automatisch aus dem Spiel entfernt, sobald sie die Ausrichtung ändern oder ein Plättchen betreten, auf dem sich weitere eigene Einheiten befinden. Ihre Gruppe kann anschließend normal weiter bewegen und angreifen. Sichelwagen werden ebenfalls zurückgezogen, wenn sie einen Moraltest nicht bestehen. Ihr Rückzug lässt begleitende eigene Einheiten mit einer Moral von 0 fliehen. *Diese Regeln beschränken Sichelwagen auf ihre historische Rolle als entbehrlicher Schirm vor der Hauptkampflinie ohne sie so wertlos zu machen, dass sie der Spieler gar nicht erst einsetzt.*

9.4 Wetter

Einige Schlachten (wie Gabiene und Vercellae) wurden in *trockenen und staubigen* Wetterverhältnissen ausgefochten, was die Sicht beschränkte und zu Chaos führte, da die gegnerischen Truppen plötzlich aufeinanderprallten. In diesen Schlachten werden **Befehlswürfelwürfe halbiert** (aufgerundet). Außerdem muss zu Beginn jeder Spielrunde (mit Ausnahme von Runde 1, der Aufbaurunde) mit einem Würfel gewürfelt werden. Bei einer 4, 5 oder 6 wird die Reihenfolge der Spielzüge in dieser Runde umgekehrt.

Diese Regel erlaubt einer Seite oft, zwei Spielzüge hintereinander. Um diesen Mechanismus nicht zu stark zu machen, **darf der Spieler während der beiden aufeinander folgenden Spielzüge von einem Plättchen nicht zwei Angriffe ausführen**. Das Spiel enthält „Angriff ausgeführt“-Marker (Attack Made), die der Spieler zur Erinnerung auf Plättchen legt, von denen er im ersten Spielzug angegriffen hat. Sie markieren, dass von diesen Plättchen nach dem Spielzugwechsel im direkt

darauffolgenden Spielzug nicht erneut angegriffen werden kann. Einzelne Einheiten können in beiden Spielzügen angreifen, sofern sie dies von unterschiedlichen Plättchen tun. *Diese Regel ist identisch zu der für brillante Generäle; nun können aber beide Seiten von ihr profitieren. Zudem, und dies ist wichtig, weiß niemand, wer in der nächsten Runde zuerst ziehen wird.*

Andere Schlachten wurden in dunstigen Verhältnissen gefochten, mit Nebel und sporadischem Niederschlag. Diese Schlachten können auf zwei Arten beginnen: entweder *bewölkt* oder *regnerisch*. Zu Beginn jeder Runde (mit Ausnahme von Spielrunde 1, der Aufbaurunde) wird mit einem Würfel gewürfelt. Bei einer 6 wechselt das Wetter auf die jeweils andere Art. Bei Bewölkung gibt es keine Sonderregeln; ist es aber regnerisch, werden **Befehlswürfelwürfe halbiert** (aufgerundet) wegen schlechter Sicht. Zudem gibt es für bestimmte Truppentypen Kampfeinschränkungen oder auch für Führungseinheiten auf Fluss- oder Bach-Plättchen, wie in Regel 6.5 beschrieben.

9.5 Kriegsglück (optionale Regel)

(*) Glück spielt eine bedeutende Rolle in diesem Spiel, genau wie es dies auch in antiken Schlachten tat. Ein Spieler muss versuchen, die Auswirkungen des Glücks zu minimieren. Zudem haben wir eine Regel eingefügt, die besonderes Pech durch einen „Appell an die Götter“ minimieren kann. Sofort nach einem Kampfwürfelwurf (nicht einem Befehls-, Moral-, Wetter- oder Reorganisationswurf) darf jeder Spieler sagen, dass das Ergebnis nicht zählt und beide Würfel neu gewürfelt werden müssen. Dieses neue Ergebnis gilt und der Spieler, der nicht um eine Wiederholung bat, bekommt den Günstling der Götter-Marker (*Favour of the Gods*). Dieser Spieler allein darf nun eine Wiederholung eines Kampfwürfels fordern. Tut er dies, wechselt der Marker und mit ihm die Möglichkeit, eine Wiederholung zu erwirken, zum anderen Spieler.

Es gibt keine Beschränkung, wie oft Wiederholungen verlangt und der Günstling der Götter-Marker den Besitzer wechseln dürfen. **Ausnahme: Bei einem Angriff ist nur eine Wiederholung erlaubt** (selbst wenn der andere Spieler das wiederholte Ergebnis nicht mag). Beide Spieler dürfen die erste Wiederholung im Spiel verlangen; anschließend hat jeweils nur ein Spieler dazu die Möglichkeit. *Die Spieler sollten vorsichtig damit umgehen, Wiederholungen zu verlangen. Zudem lohnen sie sich nur bei wirklichen schlechten Ergebnissen, ansonsten wird die Wiederholung kaum besser sein und der andere Spieler hat zukünftig einen großen Vorteil. Die Erfahrung zeigt, dass Spieler bei dieser Regel meinen, dass sie das Glück steuern können. Außerdem fügt es eine weitere Dimension taktischer Optionen zum Spiel. Wir empfehlen, diese Regel zu verwenden, vor allen in 2-Personen-Spielen.*

Obiges System gilt nur bei Kampfwürfelwürfen und nicht bei anderen Spielelementen wie Befehlen, Moral, Wetter oder Reorganisation. Wer die Unterschiede bei Befehlswürfen reduzieren möchte, sollte Ergebnisse von 1 und 6 als 3 bzw. 4 werten. Bei Moralwürfen empfehlen wir dies nicht. Auch Reorganisationsversuche leben von der Ungewissheit – wer also das Glück nicht herausfordern möchte, sollte Reorganisationsversuche erst gar nicht versuchen.

Beispiel für die Sonderregeln

Die Abbildung unten zeigt den ersten römischen Spielzug in Spielrunde 2 in der Schlacht von Magnesia. Es wurde der historische Aufbau verwendet. Das Szenario beginnt regnerisch. Die gewürfelte 3 ändert das Wetter nicht. Nachdem die sieben Befehle (Kampfwert: 71) markiert wurden, entscheiden sich die Römer dazu, die Initiative mit einem raschen Angriff auf ihrer rechten Seite an sich zu reißen.

[Siehe Abbildung englische Regeln, S.35]

1) Zunächst aktivieren sie mit einem Befehl die schwere Veteranenkavallerie ganz rechts. Sie stürmt nach vorne und greift die galatischen Rekrutenreiter an. Ein weiterer Befehl gibt einen Angriffsbonus. Es gibt Boni als Führungseinheit und für den Angriff auf Rekruten, jedoch einen Malus für das Bewegen vor dem Angriff. Die gewürfelte 6 wird deshalb zu einer 8 und resultiert in einer Kampfdifferenz von +1 gegenüber dem Kampffaktor von 7 der schweren Kavallerie. Die Galater sind damit erschöpft.

2) Eumenes verwendet jetzt seine beiden Aktivierungsausnahmen für eine normale Aktivierung seiner beiden verbliebenen Kavallerieeinheiten und führt sie in einer vergleichbaren Attacke nach vorne. Er entscheidet, dass seine eigene Garde Führungseinheit wird. Seine beiden kostenlosen Angriffsboni gehen beide an seine Einheit, so dass der Gesamtbonus +2 ist (Führungseinheit-Bonus und Bewegungs-Malus heben sich erneut auf). Das Würfelergebnis von 9 wird zu einer 11, die eine +3-Differenz zum Kampffaktor der schweren Kavallerie gegen Streitwagen (8) bedeutet. Antiochus entscheidet, keine Würfelwurfwiederholung zu fordern, da die Sichelwagen unabhängig vom Ergebnis verloren sind. Die +3-Kampfdifferenz verursacht aber einen weiteren kostenlosen Treffer gegen die unterstützenden Truppen, die durch die zurückziehenden Fahrzeuge in Unordnung geraten sind. Antiochus entscheidet, seine leichte Infanterie zu erschöpfen und dann seine schwere Infanterie als Führungseinheit zu nehmen. Die Sichelwagen werden aus dem Spiel entfernt, verursachen aber keinen Moraltest.

Eumenes' durchschnittliche Kavallerie greift nun an und bekommt einen Angriffsbonus durch zwei Befehle. Dies gleicht den Malus der Bewegung aus. Insgesamt gibt es eine Modifizierung von +2: +1, da Rekruten angegriffen werden und +1, da schwere Infanterie zusammen mit frischer Kavallerie attackiert. Der Würfelwurf ergibt nur eine 4. Eumenes überlegt kurz und erklärt eine Würfelwurfwiederholung, um den Angriffsbonus nicht zu verschwenden und seine Garde nicht einem schweren Gegenangriff auszusetzen. Seine Entscheidung erweist sich als richtig: Jetzt ist der Würfelwurf eine 10. Antiochus bekommt den Günstling der Götter-Marker, der ihm das exklusive Recht einräumt, die nächste Würfelwiederholung zu fordern. Er kann diesen Angriff aber nicht wiederholen lassen. Die Kampfdifferenz ist trotz des hohen Kampffaktors von 9 (schwere Kavallerie gegen schwere Infanterie) +3. Eumenes entscheidet sich zu einem Sturmangriff, um zwei Treffer zu erzielen. Die Kavallerie ist nun erschöpft.

Antiochus hat keine Wahl. Seine Führungsrekruteneinheit muss beide Treffer hinnehmen und ist sofort vernichtet. Dies verursacht einen Moraltest, der eine fürchterliche 2 hervorbringt. Die 2 wird durch die Armeemoral auf 1 halbiert – es gibt

hier keine Modifizierungen. Wohl gibt es Modifizierungen auf der Einheitenzebene. Die leichte Infanterie auf dem Plättchen ist -2 (erschöpfte Rekruten und zerschlagen), selbst die frischen Panzerreiter sind -1 (Rekruten) und ziehen sich mit einer Moral von 0 zurück, als die vernichtete schwere Infanterie an ihnen vorbei zieht. Darüber hinaus geraten auch die galatischen Reiter ganz links in Panik und werden mit einer Moral von -1 entfernt (erschöpfte Rekruten). Die Veteranenkavallerie, die sie angriff, darf jedoch nicht vorrücken, da ihre Aktivierung vorüber ist. So bleibt von sechs Einheiten, die die Runde auf der seleukidischen Linken begannen, nur die durchschnittliche Kavallerieeinheit übrig. Ein solch schneller Zusammenbruch passierte auch historisch!

3) Die Römer verwenden zwei ihrer drei verbliebenen Befehle für eine normale Aktivierung der beiden Infanterieeinheiten auf dem rechten Zentrumsplättchen. Dies zieht den Befehlswürfelwurf nach sich – die 5 wird halbiert (Regen) und so aufgerundet zu einer 3. Somit verbleiben vier Befehle. Die Infanterie zieht ein Plättchen nach vorne, um Eumenes' siegreiche Kavallerie zu verstärken. Eumenes bleibt Führungseinheit und erwartet den feindlichen Gegenangriff.

4) Im Lager nutzt Lucius Cornelius Scipio (der Bruder von Scipio Africanus) seine beiden Ausnahmen zu einer normalen Aktivierung der drei Legionseinheiten. Diese rücken vor und verstärken die beiden Einheiten, die sich bereits auf der zentralen Schlüsselzone befinden. Die mazedonische und thrakische schwere Infanterie bleibt als Schutz des Lagers. Sie würden das Angriffslimit von vier sowieso überschreiten. Scipio selbst begleitet die Legionäre, da sich Eumenes nicht länger auf dem angrenzenden Plättchen aufhält und beide Generäle in Kürze die seleukidische Phalanx sowohl frontal als auch aus der Flanke angreifen können.

5) Auf ihrer Linken entscheiden sich die Römer dazu, auf Zeit zu spielen und Antiochus' stärkste Kräfte nur aufzufangen, während der Rest der Armee geschlagen wird. Deshalb wird die durchschnittliche leichte Kavallerie mit einem Befehl normal aktiviert. Sie greift jedoch nicht die angrenzenden feindlichen Plänker, die absichern, an, sondern führt eine kostenlose Kehrtwendung aus, zieht sich auf das dahinter liegende Plättchen zurück und nutzt die eigene kostenlose Drehung dazu, um sich wieder nach vorne und in Einklang mit den anderen Einheiten auf dem Plättchen auszurichten.

6) Die verbliebenen beiden Befehle werden für eine besondere doppelte Expressaktivierung einer der Veteranen-Legionärsinfanterieeinheiten verwendet. So hat sie drei Aktionen, kann nach links drehen, das Flussplättchen betreten und nach vorne drehen, um den Flügel zu überwachen. (Wäre nur noch ein Befehl übrig gewesen, hätte die Einheit eine normale Expressaktivierung ausführen können. Damit wäre dieselbe Bewegung ohne Drehung am Ende möglich gewesen.) Der römische Spieler beendet seinen Zug damit, die leichte Infanterie als Führungseinheit in seinem Zentrum und seinem linken Rücken zu benennen. Er wartet nun auf die Antwort seines geschockten seleukidischen Gegenübers.

10.0 Siegbedingungen

10.1 Eine Schlacht beenden

Eine Schlacht endet, sobald eine Armee weniger als drei Einheiten auf dem Schlachtfeld und/oder nicht aufgebaut hat. Dabei zählen Rekruten und Sichelwagen jeweils als halbe Einheiten. Zu diesem Zeitpunkt werden alle überlebenden Generäle und frischen Einheiten der Seite als zurückgezogen, alle verbliebenen erschöpften Einheiten als zerschlagen gewertet. Eine Schlacht endet auch am Ende der 10. Spielrunde oder wenn sich beide Spieler einigen, das Kämpfen einzustellen und den Gewinner zu ermitteln.

Es mag erstaunlich klingen, dass Armeen mit nur drei Einheiten weiter kämpfen dürfen. Schlachten wie das zweite Coronea, Granicus, Paraitacene, Gabiene, Bagradas und Trebia zeigen aber, dass kleine Teile den Kampf fortsetzten, als die Masse der Armee bereits geflohen war. Spieler können diese „Endkämpfe“ ignorieren und bereits vorher den Gewinner bestimmen, wenn sie sich darauf einigen.

10.2 Siegpunkte

Nachdem die Schlacht geendet hat, berechnet jeder Spieler seine **Siegpunkte** gemäß folgenden Schritten:

- die Summe des Kampfwerts von allen erschöpften, zurückgezogenen und zerschlagenen feindlichen Einheiten und von allen feindlichen Generälen, die aus dem Spiel zurückgezogen wurden, ohne verwundet oder getötet worden zu sein.
- 1 zusätzlicher Punkt pro zerschlagener feindlicher Einheit.
- Die doppelte Summe des Kampfwerts aller vernichteten feindlichen Einheiten und von allen feindlichen Generälen, die verwundet oder getötet wurden.
- 5 Punkte, wenn die eigenen Einheiten im Laufe der Schlacht das feindliche Lagerplättchen betreten haben (solange noch feindliche Einheiten auf dem Schlachtfeld waren).

Wenn die feindliche Armee komplett vom Schlachtfeld geflohen ist, ist es einfacher, die Siegpunkte zu berechnen. In diesem Fall nimmt man den anfänglichen feindlichen Kampfwert als Basis und addiert dann die Anzahl der zerschlagenen feindlichen Einheiten und den Kampfwert von allen vernichteten feindlichen Einheiten sowie verwundeten oder getöteten feindlichen Generälen hinzu.

10.3 Handicaps

(*) Der folgende Schritt soll Armeen bei der Gewinnermittlung einen Ausgleich für schlechtere Ausgangsbedingungen im Szenario einräumen. So erhält eine oder beide Armeen Handicap-Siegpunkte:

- Die Differenz zwischen den Kampfwerten der Armeen zu Beginn *mal drei*, wenn die eigene Armee den geringeren Wert hat. Maximal kann ein Spieler die Hälfte (aufgerundet) des anfänglichen Kampfwerts der feindlichen Armee bekommen.
- 10 Punkte, wenn die eigene Armee *erschöpft* war.
- 1 Punkt pro eigener, zu Beginn des Szenarios anwesender Einheit, wenn die eigene Armee *überrascht* war (siehe 11.5).
- 1 Punkt pro eigener durchschnittlicher Legionsinfanterie, die erschöpft ist, zurückgezogen oder zerschlagen wurde. 2 Punkte für jede eigene durchschnittliche Legionsinfanterie, die vernichtet wurde.

Hinweis: *Das Handicap System zieht nur einige der vielfältigen Faktoren, die die Chancen der beiden Seiten in einem Szenario ausmachen, heran. Es berücksichtigt nicht Variable wie Gelände, Wetter, Angriffslimits und den historischen Aufbau, die mit den besonderen Stärken und Schwächen der unterschiedlichen Truppentypen interagieren und weitaus feinere Asymmetrien zwischen den Armeen hervorrufen. Beispiel: Das Testen hat ergeben, dass es die Römer bei Asculum selbst mit dem Handicap-System schwer haben, zu gewinnen, da das eben Gelände des Szenarios die Phalanxen, die Elefanten und die Kavallerie von Pyrrhus überproportional bevorteilt. Wie auf den Seiten 170-174 des beiliegenden Buchs angesprochen wird, weisen einige Beschreibungen dieser nur spärlich beleuchteten Schlacht Wald und Hügel auf, die die griechischen Vorteile negierten. Die Spieler können diese Möglichkeiten selbst mit Geländeänderungen ausprobieren.*

Sobald die Spieler das Spielsystem und einzelne Szenarien besser kennen, können sie selbst das Handicap-System nach ihren Einschätzungen modifizieren. Solange sich beide Spieler einig sind, dass eine Seite größere Chancen auf den Sieg in einem Szenario hat, können sie ein weiteres Handicap einbauen oder auf die zu spielende Seite bieten. Der Spieler mit dem höchsten Gebot spielt die Seite seiner Wahl. Der andere Spieler erhält aber so viele Siegpunkte, wie der „Gewinner“ geboten hat! Im Unterschied zu einer „richtigen“ Auktion muss eine Seite kein höheres Gebot abgeben – es reicht, ebenso viele Siegpunkte zu bieten. Will dann kein Spieler ein höheres Gebot abgeben, werden die Seiten zufällig zugeteilt und der Spieler, der die angeblich schwächere Seite erhält, bekommt die gebotenen Siegpunkte. So kann ein Szenario nicht nur ausbalanciert werden, sondern die Spieler können ermitteln, wie sie die unterschiedlichen Elemente des Spielsystems und deren Interaktion einschätzen.

10.4 Siegabstufungen

(*) Die Armee, die mehr Siegpunkte gesammelt hat, hat einen Handicap-Sieg erzielt, da sie sich in Relation zu ihrer historischen Ausgangslage verbessert hat (selbst wenn sie vom Schlachtfeld getrieben wurde). Haben beide Seiten dieselbe Anzahl an Siegpunkten, endet das Szenario unentschieden.

Wie auf den Seiten 71-73 des beiliegenden Buchs diskutiert wird, fühlt es sich „künstlich“ an, wenn die vom Schlachtfeld getriebene Armee ein Szenario „gewonnen“ hat. Sie wird wahrscheinlich bei der Verfolgung die zehn- oder hundertfache Zahl an Toten zu beklagen haben als sie selbst während der Schlacht

zufügen konnte. Da aber viele antike Schlachten, besonders solche, an denen begnadete Feldherren wie Alexander teilnahmen, oft recht einseitige Angelegenheiten waren, scheint ein künstliches Handicap-System, das die schwächere Seite bevorteilt besser zu sein, als die beiden Hauptalternativen. Diese wären ein System, das auf den tatsächlichen Verlusten basiert (hier würde die schwächere Seite versuchen, gar nicht zu kämpfen) oder ein System, das die Seiten ausbalanciert und bei dem dann Alexander genauso wahrscheinlich wie andere Generäle vom Schlachtfeld fliehen würde.

Das Handicap-System macht in einseitigen Schlachten einen großen Siegpunkt-Vorsprung schwerer als in ziemlich ausgeglichenen Auseinandersetzungen, wo der Sieg an beide Seiten fallen konnte. Deshalb müssen die Spieler die Differenz zwischen den anfänglichen Kampfwerten der beiden Armeen von der Zahl **40** abziehen, um den **Siegwert** zu ermitteln. Um den Grad des Siegs zu ermitteln, wird dann die Anzahl an Siegpunkten, die eine Seite mehr erzielt hat, mit dem Siegwert verglichen.

- Siegpunktzahl mindestens so hoch wie der Siegwert: *Überwältigender Sieg*
- Siegpunktzahl mindestens halb so hoch wie der Siegwert: *Deutlicher Sieg*
- Siegpunktzahl niedriger als die Hälfte des Siegwerts: *Knapper Sieg*

Beispiel

Im Cannae-Szenario vertreibt Hannibal nach hartem und langem Kampf die Römer vom Schlachtfeld. Die Römer hatten acht durchschnittliche Legionsinfanterie- und zwei durchschnittliche schwere Kavallerieeinheiten als vernichtet zu beklagen. Die anderen acht Einheiten der Armee wurden zerschlagen. Varro floh zusammen mit seiner Kavallerie, Paulus starb bei einem missglückten finalen Reorganisationsversuch. Die Karthager haben zwei vernichtete durchschnittliche und schwere Infanterieeinheiten zu beklagen, der Rest der Armee ist erschöpft.

Da die gesamte römische Armee kollabiert ist, werden Hannibals Siegpunkte wie folgt berechnet: römischer Kampfwert zu Beginn (70) plus die Anzahl der zerschlagenen römischen Einheiten (8) plus Kampfwert der vernichteten römischen Einheiten und toten Generälen (41). Somit beträgt der punische Wert 119.

Der römische Wert ist ebenso leicht zu ermitteln, da es keine frischen punischen Einheiten gibt. So werden nur die beiden punischen Generäle nicht eingerechnet. Somit haben wir den anfänglichen punischen Kampfwert (84) minus dem Wert der beiden Generäle (24) plus dem Kampfwert der beiden vernichteten punischen Einheiten (6). Dies gibt den Römern den Wert 66.

Nun kommt das Handicap-System hinzu. Die Differenz mal drei zwischen den beiden Kampfwerten zu Beginn (70 und 84) beträgt 42. Dies ist auch genau der mögliche Maximalwert (Hälfte des größeren Kampfwerts). Dieser Bonus wird den Römern zugeschlagen plus +16 für die vernichteten Legionseinheiten und +4 für die zerschlagenen Legionseinheiten. Damit kommen die Römer auf den Wert 128.

Die Römer führen damit mit 9 Punkten (128 zu 119). Der Siegwert beträgt 40 minus 14 (anfängliche Kampfwertdifferenz) = 26. Da die 9 römischen Punkten nicht halb so

hoch sind wie der Siegpunktwert von 26, reicht es nur zu einem knappen Sieg. Hannibals Armee hat zwar auf dem Schlachtfeld triumphiert, dabei aber schwere und nicht zu ersetzende Verluste hinnehmen müssen. Die massakrierten Römer hingegen können in Kürze auf Zehntausende von neuen Rekruten zurückgreifen, die sich nicht so schnell in einseitige Schlachten ziehen lassen werden.

11.0 Spielaufbau

11.1 Der historische Aufbau

Die Spieler können die historischen Varianten von 28 der 35 Szenarien in Abschnitt 12.0 spielen, ohne die Aufbauregeln zu lesen. Sie sollten dies sogar tun, um sich mit den Kampfregeln vertraut zu machen, bevor sie sich den letzten Feinheiten des Spielsystems widmen. *Die weiteren sieben Szenarien plus Kadash haben einige Einheiten, die zu Beginn von Spielrunde 2 noch nicht aufgebaut sind und deshalb die Aufbauregeln benötigen.*

Das Spielsystem wurde ursprünglich ohne einen „historischen“ Aufbau entwickelt. Die Aufbauregeln stellen also ein integrales Element des Systems dar und sind kein „Anhängsel“. Die historischen Dispositionen auf den Karten in Abschnitt 12.0 sehen etwas „künstlich“ aus, da sie sich präzise auf den Aufbau der Armeen in einer angenommenen Spielrunde 1 beziehen und keine kunstvollen Veränderungen vorgenommen haben.

*Mit den historischen Aufbauten haben die Spieler ab Runde 2 immer noch genügend Raum für verschiedenste Taktiken. Wollen die Spieler jedoch ihre taktischen Optionen in einem Szenario massiv erhöhen, sollten sie den „freien Aufbau“ verwenden, der in Spielrunde 1 ohne Spielsteine auf dem Schlachtfeld beginnt. Obwohl so der historische Ablauf einer Schlacht wahrscheinlich verändert wird, ermöglicht er den Spielern tiefere Einsichten in die taktischen Möglichkeiten der Antagonisten und wirft ein besonderes Licht auf die Dispositionen, die historisch gewählt wurden, wie auf den Seiten 38-41 des beiliegenden Buchs beschrieben wird. Mit den Aufbauregeln hat **Lost Battles** eine endlose Variabilität und kann immer wieder gespielt werden.*

11.2 Nicht aufgebaute Spielsteine

Der Bereich für **nicht aufgebaute** Spielsteine befindet sich hinter der eigenen Hälfte des Schlachtfelds. Er wird als einzelnes Geländeplättchen behandelt - mit einigen, notwendigen Ausnahmen. So gibt es keine Stapelbeschränkungen oder Gelände- oder Ausrichtungsregeln. Ein Spieler kann eine Anzahl von nicht aufgebauten Einheiten als einzelne Gruppe aktivieren, solange das normale Stapellimit von 12 Einheiten pro Plättchen (acht Einheiten, wenn die Gruppe während der Aufbaurunde einen Fluss, eine Küstenlinie oder Wald betritt). Wie immer zählen Rekruten als zwei Einheiten. Sobald Einheiten und Generäle das Schlachtfeld betreten haben, können sie niemals zum Status „nicht aufgebaut“ zurückkehren.

Nicht aufgebaute Generäle ermöglichen die normalen automatischen Aktivierungsausnahmen für die ersten nicht aufgebauten Einheiten oder Gruppen, die

im Spielzug aktiviert werden. Dabei wird angenommen, dass sie sich alle auf einem einzelnen, normalen Plättchen aufhalten. Hat ein Spieler zwei Generäle, können sie beide gleichzeitig „nicht aufgebaut“ sein, ohne dass dies Einfluss auf ihre Aktivierungsausnahmen hätte. Sie können ihre Ausnahmen sogar bei der Aktivierung einer einzelnen Einheit oder Gruppe kombinieren. *So könnte ein Spieler, der zwei uninspirierende Generäle nicht aufgebaut hat, zu Beginn einer Runde als erste Gruppe der nicht aufgebauten Einheiten eine Gruppe aktivieren. Die normalen Befehlskosten von zwei würden komplett durch die jeweils einzelne Aktivierungsausnahme der beiden Generäle beglichen.* Nicht aufgebaute Befehlshaber können einer aktivierten Gruppe beitreten oder dürfen unabhängig aktiviert und auf ein mögliches Plättchen gelegt werden. Hat ein Spieler am Ende seines Spielzugs oder zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines gegnerischen Spielzugs keine weiteren nicht aufgebauten Einheiten, werden alle noch nicht aufgebauten Befehlshaber zurückgezogen.

Alle noch nicht aufgebauten Einheiten und Generäle werden automatisch zurückgezogen, sobald eine feindliche Einheit entweder das eigene zentrale Plättchen im Rücken oder das eigenen Lager betritt. *Sollte sich das Lager auf einem anderen Plättchen im Rücken befinden, muss der Spieler beide Plättchen sichern, wenn er keine nicht aufgebauten Spielsteine verlieren will. Es wird nicht angenommen, dass die nicht aufgebauten Spielsteine das Lagerplättchen besetzen (es sei denn, sie werden genau dorthin aufgebaut). Sie dürfen stattdessen in andere Plättchen im Rücken platziert werden.*

Nicht aufgebaute Einheiten überprüfen ihre Moral, wenn es Einheiten auf dem Schlachtfeld tun. Allerdings geben sie nur die folgenden drei Modifizierungen zur Armeemoral:

+1 bei Veteraneneinheit, durchschnittlicher Legionseinheit oder indischen Elefanten.

+1 bei schwerer Infanterieeinheit.

-1 bei Rekruten oder Sichelwagen oder der Garde eines zaghaften Generals.

Nicht aufgebaute Generäle, deren Moral -1 oder schlechter ist, werden zurückgezogen. Bei Moral 0 bleiben sie nicht aufgebaut, selbst wenn andere nicht aufgebaute Einheiten gerade zurückgezogen wurden. **Hinweis:** *Nicht aufgebaute Einheiten werden **nicht** gezählt, wenn bewertet wird, ob eine Armee die doppelte Anzahl als die andere auf dem Schlachtfeld hat.*

11.3 Wie werden Truppen aufgebaut?

Nicht aufgebaute Einheiten und Gruppen gelangen mittels einer normalen oder Expressaktivierung (oder einer doppelten Expressaktivierung bei Veteranen-Legions-Infanterie). Diese Aktivierungen folgen allen normalen Regeln. Nicht aufgebaute Einheiten und Einheiten auf dem Schlachtfeld dürfen in beliebiger Reihenfolge aktiviert werden. **Nicht aufgebaute Elefanten und leichte Infanterie, die keine Veteranen sind, dürfen Expressaktivierungen für einen (anstatt zwei) Befehle pro Einheit** in ihrem Aufbauzug wählen. Leichte Infanterie verliert in dem Zug, in dem sie auf diese Weise aktiviert wird, jedoch ihre kostenlose Drehung. *Dies bringt die*

Spieler dazu, diese Truppen historisch als „Schirm“ vor dem Rest der Armee zu verwenden.

Nicht aufgebaute Einheiten und Gruppen beginnen ihre Aktivierung damit, gemäß dem Wunsch des Spielers in einem der drei Rückenplättchen platziert zu werden. Dies kostet jede Einheit, **unabhängig vom Gelände des Plättchens**, eine Aktion (und nicht zwei - wie Kavallerie oder Streitwagen normalerweise in schwierigem Gelände). Einheiten, die in einem Lager aufgebaut werden, können das Plättchen im selben Zug verlassen (bei einer normalen Bewegung ansonsten nicht möglich). **Handelt es sich um ein unbefestigtes Lager, kostet das Platzieren auf dem Plättchen gar keine Aktion.** *Dies ist ein Ausgleich für die Verwundbarkeit von unbefestigten Lagern. Truppen können schneller vorrücken, da sie nicht durch enge Lagertore geleitet werden müssen.*

Meist sind Einheiten oder Gruppen direkt auf die feindliche Hälfte des Schlachtfelds ausgerichtet. **Gruppen, die jedoch komplett aus Kavallerie und/oder Streitwagen bestehen, dürfen auch nach links ausgerichtet auf das linke hintere Plättchen gestellt oder nach rechts ausgerichtet auf das rechte hintere Plättchen gestellt werden.** *Dies erlaubt Berittenen und Streitwagen, rasch auf die Flügel zu ziehen, während Infanterie und Elefanten länger brauchen, um auf die Flanken zu ziehen.*

Sobald eine aktivierte Einheit oder Gruppe auf ihrem Plättchen aufgebaut wurde, darf sie verbleibende Aktionen dazu nutzen, weiter zu ziehen und die Ausrichtung zu ändern (gemäß der normalen Bewegungsregeln). Die Geländeauswirkungen sind in diesem zweiten Schritt des Aufbaus wieder normal – leichte Truppen dürfen ihre kostenlose Änderung der Ausrichtung ausführen (Ausnahmen finden sich oben). *So könnte eine durchschnittliche leichte Infanterieeinheit, die eine normale Expressaktivierung ausführt (zwei Befehle), als erste Aktion auf dem linken hinteren Plättchen, nach vorne ausgerichtet, aufgebaut werden, dann kostenlos zum linken Flügelplättchen ausgerichtet werden und schließlich mit der zweiten und letzten Aktion dieses Flügelplättchen betreten. Eine schwere Kavallerie könnte eine Expressaktivierung dazu nutzen, auf einem unbefestigten Lager hinten rechts aufzusetzen (Ausrichtung: rechts) – dies kostet keine Aktion, selbst wenn das Plättchen einen Hügel enthält. Mit den ersten beiden Aktionen könnte die Kavallerie dann Hügel auf dem rechten Flügelplättchen betreten, mit der dritten Aktion nach vorne ausgerichtet werden und schließlich mit der letzten Aktion das freie Gelände auf dem rechten Flankenplättchen betreten.*

Aufsetzende Einheiten müssen ganz normal stoppen, wenn sie ein Plättchen betreten, das bereits eigene Einheiten enthält und sich ggf. drehen, um deren Ausrichtung einzunehmen. Diese Regel ist bereits für das erste Aufbauplättchen in Kraft. So kann man Einheiten nur auf besetzte Plättchen stellen, wenn man über die nötigen Bewegungen verfügt, um die Ausrichtung der bereits im Feld befindlichen Einheiten einzunehmen. *Man sollte schnellere Einheiten zuerst aufbauen, damit sie nicht von langsameren Einheiten behindert werden.* Selbstverständlich darf man nicht auf Plättchen aufbauen, auf denen sich feindliche Einheiten befinden.

(*) In Spielrunde eins würfeln die Spieler normal für weitere Befehle, wenn ihre Standardbefehle auf 0 oder 1 gefallen sind. **Würfelergebnisse von 1, 2 oder 3**

werden aber als 3 gewertet; Würfelerggebnisse von 4, 5 oder 6 werden alle als 4 gewertet. Dies reduziert den Einfluss des Glücks während der sehr wichtigen ersten Aufbaurunde und erlaubt den Spielern, effektiver zu planen, wie viele Einheiten eine Expressaktivierung ausführen können, bevor die Wege durch Gruppen mit normaler Aktivierung blockiert sind. Alle historischen Dislozierungen in Abschnitt 12.0 wurden mit Hilfe dieser standardisierten Befehlswürfe erstellt. Die normalen Regeln für Befehlswürfe sind ab Runde 2 in Kraft. Bei Regen oder Nebel müssen die Spieler in Runde 1 Befehle gar nicht erwürfeln, da die zusätzlichen Befehle automatisch auf zwei halbiert werden.

Es gibt in Runde eins viele schwierige Entscheidungen, da die Spieler ihre Aktivierungen und Aktivierungsausnahmen so einsetzen sollten, dass möglichst viele Einheiten nach vorne rücken können, um die Initiative an sich zu reißen, ohne die anderen Einheiten gar nicht aufzubauen. Hat ein Spieler den ersten Spielzug, muss er sich mit einem komplett unbekanntem feindlichen Aufbau befassen. Hat ein Spieler den zweiten Spielzug, muss er verhindern, dass seine Truppen einem vernichtenden ersten feindlichen Schlag ausgesetzt sind oder die zentralen Plättchen durch einen Überraschungscoup besetzt werden.

11.4 Aufbaubeschränkungen

Es gibt in der Runde, in der sie aufbauen, ein paar wichtige Beschränkungen der Aktionen von Einheiten (wann auch immer die Aufbaurunde ist). Die wichtigste Beschränkung ist, **dass Einheiten niemals in ihrer Aufbaurunde die feindliche Hälfte des Schlachtfelds betreten dürfen** (ansonsten könnte eine Seite einfach Kavallerie vorpreschen lassen, um das hintere feindliche Plättchen zu besetzen und das Spiel zu gewinnen). **Außerdem dürfen Einheiten in ihrer Aufbaurunde niemals angreifen**, selbst wenn sie mit einer normalen Aktivierung aufsetzen.

Einheiten dürfen unbegrenzt lange nicht aufgebaut sein. Sie können in einer beliebigen Runde, in der der Spieler sie aktiviert, aufgebaut werden. Wenn die eigene Armee jedoch *nicht überrascht* ist, dürfen Einheiten, **die nach Runde 1 aufgebaut werden, nur auf dem mittleren hinteren Plättchen aufgebaut werden** (und nicht auf dem linken oder rechten hinteren Plättchen). Die Ausrichtung ist nach vorne. Diese Regel ist selbst dann in Kraft, wenn die Seite ein Lager auf einem der beiden äußeren hinteren Plättchen hat. Nachdem die Einheiten aufgebaut wurden, dürfen sie sich normal bewegen und die Ausrichtung ändern. *Diese Beschränkung ist wichtig, da ansonsten ein Spieler ein oder zwei Einheiten ahistorisch als „mobile, flexible Eingreiftruppe“ zurückhalten könnte, die zu einem beliebigen Zeitpunkt interveniert. In der Realität war dieses zentrale Element moderner Kriegführung in der Antike praktisch nicht umsetzbar, da die Befehls- und Kommandostrukturen dies nicht zuließen. So waren Reserven eher die Ausnahme als die Regel.*

11.5 Überraschung

*Einige Armeen wurden durch einen feindlichen Angriff vollkommen überrascht und hatten große Mühe, zu reagieren. Es gab aber auch Fälle, bei denen **beide** Armeen unvorbereitet waren und ihre Einheiten nach und nach in eine sich ausweitende Schlacht hineingaben. Um dies zu simulieren, kann eine oder beide Armeen als*

überrascht bezeichnet werden. Überraschung bedeutet mehrere wichtige Änderungen zu den normalen Aufbauregeln.

Die wichtigste Beschränkung für überraschte Armeen ist, dass sie **pro Runde maximal vier Einheiten (beliebiger Größe)** plus angeschlossene Anführer und verfügbare Befehlshaber aufbauen dürfen. In Runde 1 ist die Beschränkung noch größer – hier zählen schwere Infanterie und Elefanten beim Aufbau als je zwei Einheiten. *Dies lässt überraschte Armeen zuerst leichte Infanterie, Kavallerie und Streitwagen aufbauen, wie es auch historisch der Fall war.*

Die andere bedeutsame Beschränkung für überraschte Armeen besagt, dass ihre **nicht aufgebauten Einheiten und Generäle nicht zum Kampfwert der Armee zählen**, wenn zu Beginn eines Spielzugs die Anzahl der verfügbaren Befehle ermittelt wird. *So sollte zu Spielbeginn für eine solche Armee ein Kampfwert von 0 festgehalten werden. Er erhöht sich, wenn Einheiten und Generäle das Schlachtfeld betreten. Dies bedeutet, dass in Runde 1 die Armee nur Befehle durch den sofortigen Befehlswürfelwurf und von Aktivierungsausnahmen der noch nicht aufgebauten Generäle (die normal „funktionieren“) bekommt. Diese Beschränkung lässt Armeen ihre Einheiten mit hohem Wert zuerst aufbauen, da diese den Kampfwert der Armee auf dem Schlachtfeld schneller erhöhen – auch dies ist historisch.*

Überraschte Armeen haben einen Vorteil (zusätzlich zum *Handicap-Bonus*, siehe 10.3). Sie dürfen **während der gesamten Schlacht Einheiten in beliebigen ihrer drei Plättchen im Rücken aufbauen** (wie in Runde 1) und sind nicht ab Runde 2 auf ein einzelnes Plättchen im Rücken beschränkt. Kavallerie und Streitwagen dürfen, wie in Runde 1, nach links oder rechts ausgerichtet sein. *Mit so wenigen Befehlen wird es besonders schwer, Einheiten auf dem Feld zu aktivieren und Verstärkungen „nachzuschieben“. Es wird mehrere Runden dauern, bis sich eine Armee von ihrer Überraschung erholt hat.*

Aufbau-Beispiel

Die Cannae-Schlacht auf den Seiten 78-86 des beiliegenden Buchs enthält bereits eine detaillierte Beschreibung des Aufbaus beider Seiten in Runde 1. Die Spieler können die Karten in Abschnitt 12.0 dazu verwenden, die Aufbau-Prozedur anderer Schlachten nachzuvollziehen und zu „dekonstruieren“. Sie können kalkulieren, wie viele Befehle und Ausnahmen sie in Runde 1 erhalten würden und wie sie diese einsetzen würden, um den gezeigten Aufbau zu erreichen. Die Abbildung unten zeigt den Sonderfall einer überraschten römischen Armee, die sich an der Sambre einer normalen gallischen Armee gegenüber sieht.

In Spielrunde 1 erhalten die überraschten Römer keine normalen Befehle, da ihr Kampfwert auf dem Schlachtfeld 0 beträgt. Dies führt zu einem sofortigen Befehlswürfelwurf; das Ergebnis von 1 wird aber durch die Sonderregel für Runde 1 auf 3 erhöht. Caesar und Labienus erlauben zudem zusammen sechs Aktivierungsausnahmen. Das eigentliche Problem ist das Aufbaumaximum. Legionsinfanterie zählt in Runde 1 als zwei; außerdem gibt es nur drei Kavallerie- und leichte Infanterie-Einheiten, die aufgebaut werden können. Man könnte nun zwei dieser Einheiten plus eine Legionsinfanterie aufsetzen. Caesar entscheidet sich aber dazu, alle drei Unterstützungseinheiten aufzubauen, da momentan genügend Befehle

vorhanden sind und er es für sinnvoll erachtet, diese dazu auszugeben, durchschnittliche Einheiten nach vorne zu schicken als „preiswertere“ Veteranen (zudem können durchschnittliche Einheiten Treffer hinnehmen, ohne so viele Siegpunkte einzubüßen).

Überraschte Armeen geben meist einige Plättchen im Zentrum auf und ziehen sich zurück, um Raum gegen Zeit einzutauschen. An der Sambre gibt es jedoch einen großen Defensivvorteil: den mittleren Hügelrücken, von dem man den Feind bekämpfen kann, wenn er noch durch die Flussüberquerung in Unordnung ist. Deshalb entscheiden sich die Römer dazu, je eine Einheit nach vorne zu schicken, um die drei mittleren Plättchen abzuschirmen.

1) Zuerst setzt Caesar für eine leichte Infanterie eine Expressaktivierung ein – dies kostet nur eine Befehlsausnahme. Mit der ersten Aktion wird sie auf dem Hügel auf dem Plättchen im Rücken aufgebaut; mit der zweiten Aktion besetzt sie seine mittlere Schlüsselzone.

[Siehe Abbildung englische Regeln, S.42]

2) Anschließend verwendet Caesar zwei weitere von seinen Ausnahmen, um eine Kavallerieeinheit per Expressaktivierung zu aktivieren. Sie könnte auf dem rechten hinteren Plättchen, nach rechts ausgerichtet, aufgebaut werden. Dann könnte sie ins offene Gelände drehen, um von dort in der nächsten Runde den Hügel zu erklimmen und sich darauf vorzubereiten, die Nervii in der Flanke zu fassen. Caesar weiß jedoch, dass dieses Manöver seine Schlachtlinie ausdehnen und das Angriffslimit der Nervii erhöhen würde. Daher baut er seine Kavallerie nach vorne ausgerichtet auf und verwendet die zweite und dritte Aktion zum Erklimmen des Hügel. Da sie gerade erst aufgesetzt wurde, kann er die vierte Aktion nicht dazu benutzen, die mittlere Linie zu überqueren und das Flussplättchen zu betreten, selbst wenn er es wollte.

3) Caesars letzte Ausnahme wird mit Labienus' erster Ausnahme kombiniert, um die andere Kavallerieeinheit per Expressaktivierung in gleicher Weise auf das linke Hügelplättchen zu bringen. Labienus wird anschließend selbst aktiviert, um seine Einheit zu begleiten und den Kampfwert auf dem Schlachtfeld von 9 auf 15 zu erhöhen. Caesar könnte so auf der anderen Seite aktiviert werden und den Kampfwert auf 27 erhöhen. Damit würden sich die normalen römischen Befehle in Runde zwei auf 2 erhöhen. Er wird jedoch nicht aufgebaut, damit er alle vier Aktivierungsausnahmen einsetzen kann, um Verstärkungen auf das Schlachtfeld zu bringen. Der laufende Spielzug endet; die drei normalen Befehle wurden nicht benötigt.

4 & 5) Die Belgae führen nun ihren eigenen Aufbau durch. Sie hoffen, ihn abzuschließen, bevor Caesar geschlossene Linien hat. Sie bekommen sechs normale Befehle, da ihr Kampfwert 60 ist. Boduognatus fügt zwei Aktivierungsausnahmen hinzu. Sie werden für eine Expressaktivierung der eigenen Garde benötigt, um sie schnell in die Schlüsselzone auf das linke mittlere Plättchen zu verlegen, wo eine andere schwere Infanterieeinheit auf sie trifft, die mit zwei normalen Befehlen eine Expressaktivierung ausgeführt hat.

6) Zwei weitere Befehle werden dazu benutzt, eine normale Gruppenaktivierung von sechs Infanterieeinheiten auszuführen. Sie verwenden ihre einzelne Aktion zum Aufbau

auf dem bewaldeten Hügel hinten links. In der nächsten Runde können sie die vorgeschobenen Einheiten bis zum maximalen Stapellimit von 8 bei einem Flussplättchen verstärken.

7) Mit den letzten beiden Befehlen wird eine weitere Gruppe von sechs Infanterieeinheiten aktiviert. Dank des unbefestigten Lagers können diese Einheiten umsonst auf dem hinteren Plättchen aufsetzen und ihre einzelne Aktion dazu verwenden, nach vorn auf das mittlere Flussplättchen zu ziehen. Würde das Lager nicht existieren, hätte diese Bewegung 12 Expressaktivierungs-Befehle gekostet.

8) Nachdem sie die letzte Aktivierung angekündigt haben, aber bevor sie die Einheiten aufbauen, führen die Belgae ihren Befehlswürfelwurf für die Runde aus. Da es Runde 1 ist, bringt die gewürfelte 2 drei weitere Befehle. Der erste zusätzliche Befehl wird für eine normale Aktivierung der durchschnittlichen schweren Kavallerieeinheit verwendet. Sie baut auf dem rechten hinteren Plättchen auf. Dies kostet nur eine Aktion statt normalerweise zwei (Betreten eines bewaldeten Hügels) und erlaubt der Einheit, ihre zweite Aktion für eine Bewegung auf das Flussplättchen (linkes Zentrum) zu verwenden.

9) Die letzten zwei Befehle aktivieren die verbliebenen drei schweren Infanterieeinheiten (Gruppenaktivierung in den Rücken rechts). In der nächsten Runde können Caesars drei Hilfseinheiten entlang der gesamten Front den ersten Schlag ausführen. Anschließend hat er Gelegenheit, seine Linie mit vier Legionseinheiten und sich selbst zu verstärken, bevor der Sturm losbricht.