

FRIEDRICH

EIN STRATEGIESPIEL FÜR 3 ODER 4 PERSONEN VON RICHARD SIVÉL

JUBILÄUMSAUSGABE

— SPIELREGEL —



SOMMER 1756. Halb Europa hat sich zu einem Bündnis zusammengeschlossen. Zu welchem Zweck?, fragt sich Friedrich der Große in Sanssouci. Man kann doch nur die Vernichtung Preußens im Schilde führen!

Um seinen Gegnern zuvorzukommen, befiehlt er den Präventivschlag gegen Sachsen und besetzt es im Handstreich. Damit aber bricht der Siebenjährige Krieg aus. Preußen sieht sich völlig eingekreist. Unterstützung erhält es nur von England und Hannover.

Es geht um Sein oder Nicht-Sein des preußischen Staates. Und schon bald brennt es an allen Ecken und Enden: Frankreich bringt fast ganz Norddeutschland unter seine Kontrolle!

Österreich hat die Eroberung Schlesiens beinahe abgeschlossen! Russische Heere überqueren die Oder, stehen nur noch fünf Tagesmärsche von Berlin entfernt!

Friedrich aber bleibt unnachgiebig. Verzweifelt eilt er im strategischen Dreieck umher und löscht einen Brandherd nach dem anderen. Nach sechs endlos langen Jahren aber sind Preußens Kräfte erschöpft. Das Ende naht . . .

Über Nacht jedoch geschieht die Schicksalswende: Die russische Zarin Elisabeth stirbt! Ihr Nachfolger verehrt Friedrich abgöttisch und schließt sofort Frieden. Schweden folgt bald nach. Ein Jahr später lenkt auch das bankrotte Frankreich ein. Preußen ist gerettet.

Gewinnen Sie bevor die Zarin stirbt!
Oder üben Sie sich als
Friedrich der Große
mit einer Mischung aus Entschlußkraft,
Selbstmitleid und philosophischer Gelassenheit
im Überlebenskampf.

1 GRUNDIDEE

♣ FRIEDRICH ist ein Strategiespiel für 3 oder 4 Spieler basierend auf dem Siebenjährigen Krieg (1756–1763). Die Spieler schlüpfen in die Rollen von *Friedrich*, *Zarin Elisabeth*, *Maria Theresia* und *Madame Pompadour*. Sie kontrollieren dabei folgende Länder (bei 3 Spielern verkörpert ein Spieler gleichzeitig *Elisabeth* und *Pompadour*):

Spieler	Farben	Nationen	
Friedrich	blau/hellblau	Preußen	Hannover
Elisabeth	grün/hellgrün	Rußland	Schweden
Maria Theresia	weiß/gelb	Österreich	Reichsarmee
Pompadour	rot	Frankreich	

♣ EINER GEGEN ALLE. *Friedrich* spielt gegen *Elisabeth*, *Maria Theresia* und *Pompadour*. Letztere sind die fest miteinander verbündeten **Angreifer**; sie können nicht gegeneinander kämpfen. Trotzdem gewinnt immer nur ein Spieler.

♣ Ein **Angreifer** gewinnt, wenn er mit **einer** Nation alle Zielstädte der entsprechenden Farbe erobert hat (grau im Falle Österreichs). Unter bestimmten Umständen müssen nur Zielstädte 1. Ordnung erobert werden (vgl. Regel 11).

♣ *Friedrich* siegt, wenn bis Spielende kein Angreifer gewonnen hat. Das Spiel endet, wenn 3 angreifende Nationen durch historische Schicksalsschläge ausgeschieden sind (z.B. Tod der Zarin; vgl. Regel 11). HINWEIS: Die preußischen Zielstädte sind nur im Expertenspiel von Bedeutung.

Das Spielmaterial

♣ Zum Spiel gehören:



24 Generäle
in 7 Farben



11 Trosse
in 7 Farben



123 Kontroll-
marken



6 Runden-
anzeiger

- 1 Spielplan
- 24 Etiketten für Generäle
- 5 Armeepläne
- 240 Spielkarten, nämlich:
 - 4 Sätze Taktische Karten à 50 Blatt
 - 2×18 Schicksalskarten (Deutsch & Englisch)
 - 4 Spielhilfen
- diese Spielregel

♣ Jede der 7 Nationen hat Generäle und Trosse (Versorgungseinheiten), im weiteren **Spielfiguren** genannt.

♣ Kleben Sie vor dem ersten Spiel die Namensetiketten auf die zugehörigen Generäle (dunkelblau auf dunkelblau, rot auf rot, usw.) Der General mit der Rangnummer 1 ist der Oberbefehlshaber seiner Nation, der mit der Nummer 2 der zweithöchste, usw.

HINWEIS: Es gibt mehr Stanzmarken als für das Spiel notwendig sind, so daß verloren gegangene Marken leicht zu ersetzen sind.

Der Spielplan

♣ Der Spielplan zeigt Mitteleuropa im Jahr 1756. Zu sehen sind Städte, die mit Straßen verbunden sind. Die fetten Straßen sind Hauptstraßen. Miteinander verbundene Städte sind **benachbart**.

♣ Manche Städte sind Zielstädte (erster oder zweiter Ordnung), Startstädte oder Depotstädte.



Zielstadt
1. Ordnung



Zielstadt
2. Ordnung



Startstadt
General Nr. 3



Depotstadt

- Die Angreifer müssen die Zielstädte der eigenen Farbe erobern, um zu gewinnen. Bei erleichterten Siegbedingungen müssen Zielstädte 2. Ordnung nicht erobert werden (vgl. Regel 11).
- Die hervorgehobenen Startstädte markieren die Startstellung. Nach dem Aufbau sind sie ganz gewöhnliche Städte.
- Auf Depotstädten können Spielfiguren im späteren Spielverlauf wieder ins Spiel gebracht werden.

♣ Das Spielfeld ist durch ein Rechteckgitter in 33 Sektoren unterteilt. Jedem Sektor ist ein Symbol (Herz, Kreuz, Pik, Karo) zugeordnet. Diese Sektoreneinteilung beeinflusst das Spiel der Taktischen Karten bei den Kämpfen.

♣ **Heimatgebiete.** Alle dunkelblauen Territorien (inklusive aller Exklaven) sind Heimatgebiete Preußens; die hellblauen sind Heimatgebiete Hannovers, usw.

ACHTUNG: Rußland und Frankreich haben kein Heimatgebiet. Die Reichsarmee ist in allen gelben Territorien beheimatet, insbesondere in Sachsen.

Anfangen

♣ Mit den Karten ♠13, ♣13, ♥13, ♦13 werden die Rollen *Friedrich*, *Elisabeth*, *Maria Theresia* und *Pompadour* an die Spieler verlost.

♣ Teilen Sie einen Armeepan in 4 Viertel. Jeder Spieler erhält sein Viertel (und einen Stift).

♣ Stellen Sie alle Spielfiguren auf die markierten Start- und Depotstädte. Der Armeepan gibt Ihnen zur Hilfe deren Koordinaten. Farbe und Wert der zur Startstadt gehörigen Zahl verweist auf Land und Rangnummer des Generals. Ein »T« steht für den Troß.

♣ Jede Nation hat Armeen (auf dem Armeepan steht wieviele), die nun auf die Generäle der Nation verteilt werden. Man notiert die entsprechende Zahl geheim auf dem Armeepan (in ersten Kästchen neben dem Namen). Jeder General muß mindestens 1 Armee erhalten, darf aber nicht mehr als 8 bekommen. *Beispiel: Frankreich hat 20 Armeen; Richelieu erhält 7 Armeen, Soubise 5 und Chevert 8.*

♣ Mischen Sie einen der vier Sätze Taktische Karten (TK) und plazieren ihn als Talon gut erreichbar für alle. Halten Sie die 3 anderen Sätze TK für ihren späteren Einsatz bereit.

♣ Legen Sie **fünf** Rundenanzeiger auf die Zeitleiste neben der Sanduhr; je einen pro Kasten mit der Nummer 1 bis 5.

♣ Mischen Sie die 18 Schicksalskarten sorgfältig. Formen Sie einen Stapel und legen ihn auf die abgebildete Sanduhr.

♣ Damit haben Sie die Schicksalsuhr umgedreht. Die Zeit verrinnt wie der Sand. Das Spiel kann beginnen ...

2 SPIELABLAUF IN KURZFORM

♣ Das Spiel läuft in Runden ab. Eine Runde besteht aus den Zügen aller 7 Nationen, die in strikter Reihenfolge ausgeführt werden:

- | | |
|---------------|----------------|
| 1. Preußen | 2. Hannover |
| 3. Rußland | 4. Schweden |
| 5. Österreich | 6. Reichsarmee |
| 7. Frankreich | |

♣ Ist eine Nation am Zug, so ist sie **aktiv**. Ihr Zug unterteilt sich in 5 Phasen, deren Reihenfolge stets einzuhalten ist:

1. **Taktische Karten.** Die aktive Nation erhält neue Taktische Karten.
2. **Bewegung.** Alle aktiven Spielfiguren können bewegt werden. Gleichzeitig kann man Zielstädte erobern, Armeen rekrutieren und Spielfiguren wieder einsetzen.
3. **Kämpfe.** Aktive Generäle müssen angreifen, wenn sie benachbart zu einem feindlichen postiert sind.
4. **Nachträgliche Eroberungen** können gemacht werden.
5. **Versorgung** der aktiven Generäle wird überprüft.

♣ **Abschluß einer Runde.** Haben alle Nationen gezogen, entfernt man einen Rundenanzeiger von der Zeitleiste (nach der ersten Runde den im Textkasten »1«, dann den im Kasten »2«, usw.) Am Ende der sechsten Runde ist kein Rundenanzeiger mehr vorhanden. Ab jetzt (und sofort) zieht man zum Abschluß einer jeden Runde die oberste Schicksalskarte, befolgt deren Anweisung (im Zweifel die Pik-Variante) und schiebt sie als **unterste** unter den Stapel, so daß die Spieler nie wissen, wann die letzte Karte gezogen sein wird.

3 TAKTISCHE KARTEN (TK)

♣ Zu Beginn des Spiels hat keine Nation Taktische Karten. Wenn eine Nation am Zug ist, erhält sie als erstes eine bestimmte Anzahl Taktische Karten (TK) vom Talon:

Preußen	4+3	TK	Hannover	1+1	TK
Rußland	4	TK	Schweden	1	TK
Österreich	4+1	TK	Reichsarmee	1	TK
Frankreich	4-1	TK			

Anmerkungen:

a) Grundsätzlich zieht Preußen pro Runde 7 TK, Hannover 2 und Österreich 5. Durch bestimmte Schicksalskarten werden diese Werte im Laufe des Spiels auf 4, 1, 4 reduziert.

b) Frankreich zieht pro Runde grundsätzlich 4 TK, muß aber sofort eine von diesen auswählen und verdeckt ablegen (als Simulation des Engagements in den Kolonien gegen England). Durch eine Schicksalskarte wird dieser Wert auf 3 reduziert (die Frankreich aber alle behalten darf).

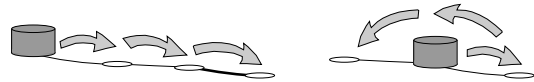
♣ Jede Nation sammelt ihre TK, bis sie diese bei Kämpfen oder Rekrutierungen ausspielt. Es gibt kein Handkarten-Limit. Die TK der einzelnen Nationen müssen stets getrennt gehalten werden. Selbst verbündete Spieler dürfen sich ihre TK nicht zeigen. TK haben ein Symbol (♣ ♠ ♥ ♦) und einen Wert von 2 bis 13. Die Karte »RESERVE« ist beliebiges Symbol und beliebiger Wert von 1 bis 10; beides wird beim Ausspielen festgelegt. HINWEIS: Mit dem flexiblen Wert können Kampfverluste minimiert werden (vgl. Regel 7).

♣ Ausgespielte TK werden nach Satzzugehörigkeit sortiert. Ist der erste Satz TK aufgebraucht, wird der zweite als Talon genutzt, usw. Wenn man neue TK braucht nachdem der vierte Satz aufgebraucht wurde, mischt man die beiden Sätze, die sich am meisten angesammelt haben, zum neuen Talon.

4 BEWEGUNG

♣ Bewegung geschieht von Stadt zu Stadt entlang der Straßen. Alle aktiven Spielfiguren können während ihrer Bewegungsphase einmal bewegt werden. Eine neue Spielfigur darf erst bewegt werden, wenn die alte ihre Bewegung beendet hat. Zu keiner Zeit dürfen irgendwelche Spielfiguren übersprungen werden.

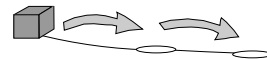
♣ Ein General kann bis zu 3 Städte ziehen, auch hin und her.



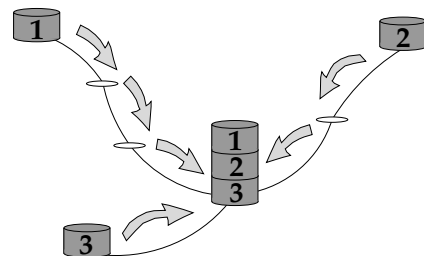
♣ Wird der **gesamte** Weg auf einer Hauptstraße zurückgelegt, zieht ein General eine Stadt weiter, also bis zu 4 Städte.



♣ Ein Troß zieht wie ein General, aber immer eine Stadt weniger; also 2 Städte (und 3 auf Hauptstraßen).



♣ Auf jeder Stadt darf immer nur eine Spielfigur stehen. AUSNAHME: Man darf bis zu drei Generäle einer Nation auf einer Stadt zu einem Turm vereinigen. Solch ein Turm wird solange zusammen bewegt (als sei es ein General) bis sich ein Spieler entscheidet, Generäle von ihm abzutrennen. Der General mit der kleinsten Rangnummer hat den Oberbefehl. Er sitzt immer oben, unter ihm der nächstniedrigere, usw.



♣ Wird ein General als Teil eines Turms bewegt, so darf er im selben Zug nicht noch einmal bewegt werden. **Vereinigen sich Generäle zu einem Turm, so ist für ALLE die Bewegung sofort beendet.**

5 EROBERN VON ZIELSTÄDTEN

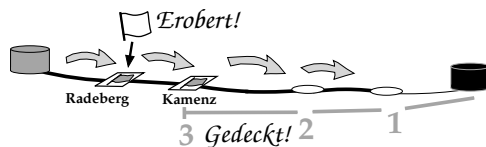
♣ Nur Generäle können Zielstädte erobern. Sie können nur Zielstädte der eigenen Farbe erobern (grau im Falle Österreichs).

♣ Die Eroberung erfolgt, wenn:

- ein General sich **über** die Zielstadt bewegt oder wenn er seinen Zug auf ihr beginnt und sich von ihr weg bewegt; **und**
- wenn die Zielstadt zu diesem Zeitpunkt **nicht gedeckt** ist. Sie ist gedeckt, wenn ein General der **verteidigenden Nation** 3 Städte oder näher entfernt steht.

♣ Alle Nationen verteidigen ihre Heimatgebiete (einschließlich aller Exklaven). Zusätzlich verteidigt Preußen das besetzte Sachsen. **ACHTUNG:** Hannover verteidigt **keine** Zielstädte in Preußen! Preußen verteidigt **keine** Zielstädte in Hannover!

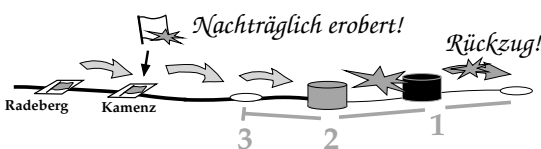
♣ Ein General kann in einer Bewegung mehrere Zielstädte erobern. Ein General deckt alle Zielstädte im Umkreis von 3, völlig unabhängig von der Positionierung anderer Spielfiguren. Auf eine eroberte Zielstadt wird eine entsprechende Wappen-Kontrollmarke gelegt. Die eroberte Stadt darf weiterhin von jeder Spielfigur betreten werden.



Beispiel: Ein österreichischer General zieht über Radeberg und Kamenz. Das ungedeckte Radeberg ist erobert. Kamenz hingegen wird vom preußischen General gedeckt. Es ist nicht erobert.

♣ **Nachträgliche Eroberung.** Wenn ein General über eine **gedeckte** Zielstadt zieht (oder von ihr weg), so ist diese nicht erobert. Sie wird aber vorübergehend mit einer Fragezeichen-Kontrollmarke markiert. In der Nachträglichen Eroberungsphase werden alle Zielstädte, auf denen ein Fragezeichen liegt, einer Prüfung unterzogen: Ist diese Stadt nun nicht mehr gedeckt (infolge von Kämpfen und Rückzügen, vgl. Regel 8), so ist sie nachträglich erobert und die Kontrollmarke wird auf ihre Wappenseite gedreht. Ist die Zielstadt jedoch immer noch gedeckt, so wird die Fragezeichen-Kontrollmarke vom Brett genommen.

HINWEIS: Der General, der über die Stadt zog, muß nicht derselbe sein, der den deckenden General vertreibt; Hauptsache das Vertreiben geschieht im selben Zug.



Beispiel (Fortsetzung): Kamenz wurde in der österreichischen Bewegungsphase mit einem Fragezeichen markiert. In der Kampfphase desselben Zuges wird der deckende General weit genug zum Rückzug gezwungen, so daß Kamenz nun nicht mehr gedeckt ist. Damit ist Kamenz nachträglich erobert. — Wenn Kamenz aber nach der Kampfphase immer noch gedeckt wäre, so würde man die Fragezeichen-Kontrollmarke vom Brett nehmen.

♣ **Rückeroberung.** Eroberte Zielstädte können (nur) von der verteidigenden Nation zurückerobert werden. Rückeroberung funktioniert wie Eroberung und nachträgliche Eroberung, jedoch sind die Rollen des »Drüber-Ziehens« und »Deckens« vertauscht. Zum Beispiel kann nur Hannover Zielstädte in Hannover zurückerobern und nur Frankreich kann diese decken. Nach der Rückeroberung wird die Kontrollmarke vom Spielbrett genommen.

♣ **Kein unfaires Spiel.** Man darf die Zielstadt eines Verbündeten nicht besetzt halten (oder den Weg zu ihr bewußt blockieren), um ihn am Sieg zu hindern.

♣ Kein Troß kann Zielstädte erobern, zurückerobern oder decken. **AUSNAHME:** Der Troß der Reichsarmee deckt eroberte eigene Zielstädte wie ein General (3 Städte weit).

6 DIE ARMEEN

♣ Jede Nation verfügt zu Beginn des Spiels über eine gegebene Anzahl an Armeen (vgl. Armeepan). Ihre Verteilung und notwendige Änderungen werden geheim auf dem Armeepan notiert. Auf Anfrage ist den Mitspielern die aktuelle **Gesamtzahl** mitzuteilen. Die individuelle Armeenanzahl eines Generals wird nur bei Kämpfen bekannt gegeben. Armeen können nicht ohne Generäle, und Generäle nicht ohne Armeen auf dem Spielbrett existieren.

♣ **Jeder General muß mindestens 1 Armee haben.**

♣ **Kein General darf mehr als 8 Armeen haben.**

♣ Die 2 (bzw. 3) Generäle eines Turms betrachten die Summe ihrer Armeen als gemeinsamen Pool. Dies bedeutet, daß sie mindestens 2 (bzw. 3) Armeen befehligen müssen, aber maximal 16 (bzw. 24) Armeen befehligen dürfen.

♣ Wenn Generäle zu einem Turm vereint sind, kann ein Spieler die Verteilung der Armeen zwischen diesen Generalen jederzeit ändern (auch wenn er nicht am Zug ist). Armeen können niemals zwischen Generalen umverteilt werden, die nicht zu einem Turm vereint sind.

♣ Ein General, der seine letzte Armee verliert, kommt vom Brett. **AUSNAHME:** Er befindet sich in einem Turm und ihm kann durch Umverteilung 1 Armee zugeteilt werden; in diesem Fall ist das Zuteilen obligatorisch; ein General kommt niemals vom Brett, wenn er noch mindestens 1 Armee hat oder durch Umverteilung haben könnte.

Aus einem Turm werden Generäle von unten nach oben entfernt (also der Rangniedrigste zuerst).

♣ **WICHTIG:** Keine Nation darf jemals ihren Armeen-Anfangsbestand überschreiten (vgl. Regel 10).

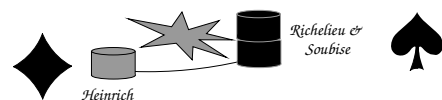
Beispiel: Friedrich und Keith bilden einen Turm. Sie haben 4 bzw. 5 Armeen, zusammen also 9. In einem Kampf verlieren sie 8 Armeen. Die verbliebene Armee erhält Friedrich (weil ranghöher), Keith muß vom Brett.

Beispiel (Fortsetzung): Friedrich und Keith, wie oben. Diesmal aber gab es keinen Kampf. Der preußische Spieler entscheidet sich, den Turm aufzuteilen. Hierbei soll Friedrich 7 Armeen bekommen und Keith 2. Der Spieler notiert diese Änderung auf dem Armeepan.

Beispiel (Variante): Immer noch Friedrich und Keith als Turm (mit 4 und 5 Armeen). Eine Schicksalskarte verlangt, daß ein beliebiger preußischer General dauerhaft das Spiel verläßt. Der preußische Spieler wählt Keith und nimmt ihn aus dem Spiel. Zuvor muß er 4 von Armeen an Friedrich geben (der damit 8 Armeen hat). Keith' fünfte Armee geht verloren.

7 KÄMPFE

♣ Jeder General, der zu Beginn seiner Kampfphase benachbart zu einem **feindlichen** General postiert ist, muß diesen angreifen. Gibt es mehrere Kämpfe, so bestimmt der am Zug befindliche Spieler deren Reihenfolge.



♣ Jeder Kampf läuft als Kartenspiel ab. Ein Spieler kann dabei nur diejenigen Taktischen Karten (TK) einsetzen, die dasselbe Symbol haben wie der Sektor, in dem sich *sein* General befindet.

♣ Als erstes nennen beide Spieler die Zahl ihrer am Kampf beteiligten Armeen. Die Differenz der Armeen ist der **Startstand** des Kampfes. Dieser Startstand ist negativ für den

Spieler mit weniger Armeen, und positiv für den anderen.

♣ Der Spieler mit negativem Startstand darf nun 1 TK mit »seinem« Symbol ausspielen. Deren Wert wird zum Startstand addiert. Dies ergibt den **neuen Stand**, welcher laut angesagt wird. Wie zuvor gilt der Stand für beide Spieler (negativ für den einen, positiv für den anderen). Solange der Spieler im Minus ist, darf er eine weitere TK spielen.

♣ Sobald er mindestens **Gleichstand** erreicht, wechselt das TK-Spielrecht an den anderen Spieler, der nun seinerseits TK spielen darf, usw., und im steten Wechsel. Der Kampf dauert, bis ein Spieler mit TK-Spielrecht keine TK mehr ausspielen will oder kann. In diesem Fall hat er den Kampf verloren.

♣ Sein General verliert Armeen entsprechend des **negativen Endstandes** (jedoch nicht mehr als er hatte) und muß sich die dieselbe Anzahl von Städten zurückziehen.

♣ Der Gewinner des Kampfes verliert keine Armeen und bleibt stehen.

♣ **Unentschieden.** Erhält ein Spieler das TK-Spielrecht bei Gleichstand, so **muß** er eine TK spielen, wenn er eine TK des betreffenden Symbols hat (er muß jedoch keine Reserve spielen). Wenn er keine passende TK hat (und eine vorhandene Reserve nicht spielen will), endet der Kampf unentschieden: Kein General verliert Armeen, alle Generäle bleiben stehen.

♣ **SONDERFÄLLE:**

- Beginnt der Kampf mit einem Stand von Null, so spielt der Angreifer zuerst TK (gemäß obiger Regel).
- Bei einem Kampf über eine Sektorengrenze kämpft jeder Spieler mit seinem eigenen TK-Symbol.
- Die Generäle eines Turmes kämpfen stets gemeinsam.
- Steht ein General/Turm zu Beginn der Kampfphase neben mehreren Gegnern, so muß er nacheinander alle angreifen. Stehen mehrere Generäle/Türme neben einem Gegner, so greifen sie diesen nacheinander an.
- Jeder zurückgezogene General darf in derselben Kampfphase nie ein weiteres Mal angreifen oder angegriffen werden.

Beispiel

Prinz Heinrich (Preußen P, 2 Armeen) steht neben dem Turm Richelieu und Soubise (Frankreich F, 4 Armeen) und muß diese in der Kampfphase angreifen.

Startstand = Differenz der Armeen = 2 - 4 = -2

Preußen ist um 2 schlechter und darf das TK-Spiel beginnen. (Heinrich könnte sich auch sofort mit zwei Armeen Verlust zurückziehen, was ein Totalverlust wäre, aber die preußische Kartenhand schonen würde.)

Heinrich steht in Karo. P hat folgende | Richelieu steht in Pik. F hat:
 Karo: ♠10 ♠9 ♠7 Reserve | ♠5 ♠4 ♠4 ♠3

P ist -2 und spielt: ♠10
 Neuer Stand: -2 + 10 = +8

Damit ist Preußen besser und Frankreich ist schlechter. Das TK-Spielrecht wechselt.

|| F ist -8 und spielt ♠5 -8 + 5 = -3
 || F ist -3 und spielt ♠3 -3 + 3 = 0

GLEICHSTAND! Das TK-Spielrecht wechselt ebenfalls. Bei Gleichstand kann Preußen nur passen, wenn es keine Karo besitzt. Hätte es nur die Reserve, so dürfte es passen (und den Kampf mit Unentschieden beenden).

Da Preußen aber noch Karo hat, muß es spielen :

P ist ±0 und spielt: ♠7 0 + 7 = +7 | F ist -7 und spielt ♠4 -7 + 4 = -3

Frankreich gerät in Pikmangel und bricht den Kampf mit -3 ab.
 Folge: Richelieu verliert 3 Armeen und muß sich 3 Städte zurückziehen. Ihm bleibt nur eine Armee, also kommt der rangniedrigere Soubise vom Brett.

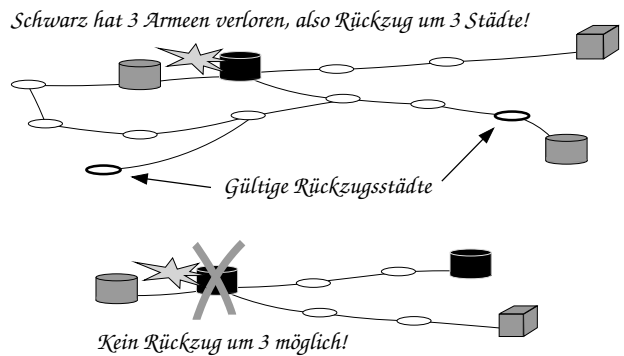
8 RÜCKZUG

♣ Der besiegte General muß zurückgezogen werden noch bevor ein nächster Kampf ausgefochten wird. Die Länge seines Rückzugs ist identisch mit seinem Armeenverlust. Ein Turm zieht sich stets geschlossen zurück.

♣ Über die Rückzugsroute entscheidet der **Gewinner** des Kampfes nach folgenden Regeln:

- Der General muß sich in voller Länge zurückziehen und muß möglichst weit vom **siegreichen** zum Stehen kommen. (Nur der Siegreiche ist von Bedeutung!)
- Jede Stadt darf nur einmal betreten werden.
- Während eines Rückzuges darf ein General nicht auf oder durch eine Stadt ziehen, auf der irgendeine Spielfigur steht (auch nicht, um sich mit einem General zu vereinen oder um einen Troß zu schlagen); er kann Zielstädte betreten, diese aber nicht (zurück-)erobern.

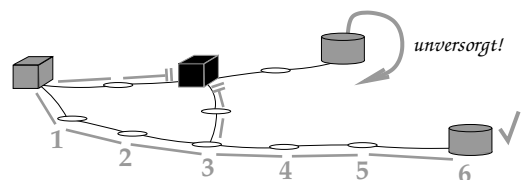
♣ Falls sich ein General nicht vollständig zurückziehen kann, verliert er alle Armeen (und kommt vom Brett).



9 VERSORGUNG

♣ Generäle benötigen Versorgung, sonst desertieren ihre Armeen. Das Überprüfen der Versorgungslage erfolgt **ausschließlich** in der Versorgungsphase der Nation.

♣ In seinem Heimatgebiet ist ein General immer versorgt. Rußland und Frankreich haben kein Heimatgebiet, sind aber versorgt, wenn sie auf ihren Depotstädten stehen. ZUR ERINNERUNG: Preußen ist in allen dunkelblauen Gebieten beheimatet, die Reichsarmee in allen gelben Gebieten, inkl. Sachsen, etc. (vgl. Regel 1).



♣ Außerhalb seiner Heimat wird ein General nur durch seinen Troß versorgt. Jeder Troß versorgt beliebig viele Generäle seiner Farbe, zu denen eine gedachte Versorgungslinie von maximal 6 Städten Länge existiert. Diese Linie wird von feindlichen Spielfiguren (Generäle und Trosse) blockiert; durch freundliche Spielfiguren kann sie aber gelegt werden.

♣ Ist ein General in seiner Versorgungsphase unversorgt, so wird er auf seine Rückseite gedreht. Ist er in seiner nächsten

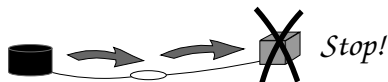
Versorgungsphase wieder versorgt, wird er zurückgedreht. Ist er jedoch immer noch unversorgt, verliert er all seine Armeen und wird vom Spielbrett genommen.

FAUSTREGEL: Ein General der durch eigene Bewegung (inklusive Rückzug) unversorgt wurde, hat eine Runde Zeit, sich wieder zu versorgen. Wurde er in einem Zug des Gegners »unversorgt«, so wird er erst im kommenden eigenen Zug umgedreht; er hat also noch 2 Runden Zeit.

♣ Vereinigen sich während einer Bewegung ein umgedrehter und ein nicht-umgedrehter General, so sind beide automatisch und sofort umgedreht; müssen also in der Versorgungsphase desselben Zuges versorgt sein, sonst verlieren beide ihre Armeen.

♣ Umgedrehte Generäle können sich normal bewegen, kämpfen, Armeen rekrutieren, Städte erobern, etc.

♣ Ein Troß kann nicht kämpfen. Ein feindlicher General schlägt einen Troß durch simples Betreten dieser Stadt. Der Troß wird vom Brett genommen; der General muß jedoch seine Bewegung mit dem Schlagen beenden. Befeiendete Trosse können sich nichts anhaben.



10 REKRUTIERUNG

♣ In der Bewegungsphase kann eine Nation ihre Armeeverluste ersetzen und Spielfiguren wieder einsetzen. Die entstehenden Kosten sind mit TK beliebiger Symbole zu bezahlen. Die Karten mit denen bezahlt wird, sind den Mitspielern zu zeigen. TK werden wie »Geld« benutzt; es gibt aber kein »Wechselgeld«.

♣ Jede ARMEE kostet 6 TK-Punkte.

♣ Jeder TROSS kostet 6 TK-Punkte.

♣ Ein GENERAL kostet nichts. Er muß jedoch mindestens eine neue Armee (zum Preis von 6) erhalten.

♣ Neue Armeen werden bereits vorhandenen und/oder neu eingesetzten Generälen der entsprechenden Nation gutgeschrieben. Ein Spieler sagt lediglich, wieviele Armeen er rekrutiert, aber nicht welcher General diese bekommt, und notiert die neue Verteilung geheim auf seinem Armeepan. Er muß seinen Mitspielern mitteilen, wieviele Armeen die betreffende Nation nun insgesamt im Spiel hat.

♣ Keine Nation darf jemals ihren anfänglichen Armeenbestand überschreiten! Frankreich darf z.B. nie mehr als 20 Armeen haben.

♣ Spielfiguren werden in einer beliebigen Depotstadt ihrer Nation eingesetzt, wo Platz für sie ist. Eingesetzte Spielfiguren können sich erst nächste Runde bewegen.

Beispiel: Rußland rekrutiert 3 neue Armeen und 1 Troß. Dies kostet 24 TK-Punkte. Es zahlt mit einer ♠13 und einer ♣12. Dies sind 25 Punkte, also einer zu viel. Dieser Punkt verfällt. Rußland bringt 2 Generäle wieder ins Spiel und stellt sie nach Sierpc, wo Platz für diese ist. Diesen gibt es 2 Armeen. Die dritte rekrutierte Armee kann es diesen oder einem anderen russischen General auf dem Spielbrett gutschreiben. Da Sierpc nun besetzt ist, kommt der Troß nach Warszawa, wo noch Platz ist.

♣ Für den seltenen Fall, daß alle Depotstädte einer Nation von gegnerischen Spielfiguren besetzt sind, so gilt:

a) Diese Nation darf ihre Spielfiguren in genau einer Ersatzstadt einsetzen. Die Ersatzstadt darf von Runde zu Runde wechseln. Sie muß sich befinden für:

- **Preußen** im Piksektor von Berlin.
- **Hannover** im Karosektor von Stade, aber nur nördlich von Munster.
- **Rußland** im Piksektor von Warszawa.
- **Schweden** irgendwo in Schweden (inkl. Exklaven).
- **Österreich** im Karosektor von Brünn, österr. Territorium.
- **Reichsarmee** im Piksektor südlich von Hildburghausen.
- **Frankreich** im Herzsektor südlich von Koblenz.

b) Diese Nation muß 8 TK-Punkte für jeden rekrutierten Troß/Armee zahlen (auch wenn die Armee ein nicht-neueingesetzter General erhält).

11 DIE SCHICKSALSUHR

♣ Die Schicksalsuhr besteht aus 18 Schicksalskarten. Beginnend mit der sechsten Runde wird zu jedem Rundenende die oberste Karte verlesen, ausgeführt und anschließend als **unterste** unter den Stapel geschoben, so daß man nie weiß, wann die letzte Karte gezogen sein wird.

♣ Sechs Karten sind historische Schicksalsschläge:

Titel	Historie	Folge
ELISABETH	Tod der Zarin	Rußland scheidet aus! Ein preuß. General verläßt das Spiel.
INDIEN	Frankreich verliert Indien.	Zunächst: Österreich zieht nur noch 4 TK & Frankreich nur noch 3 TK. Dann: Frankreich scheidet aus! Cumberland verläßt das Spiel. Hannover zieht nur noch 1 TK.
AMERIKA	Frankreich verliert Kanda.	
SCHWEDEN	Schwedens Friedensschluß	Schweden scheidet aus! Ein preuß. General verläßt das Spiel.
LORD BUTE	England kürzt Subsidien	Preußen zieht nur noch 5 TK, dann nur noch 4 TK

♣ Die anderen 12 Karten bewirken Kleinereignisse in vier Varianten. (Im Standardspiel wird stets die Pik-Version verlesen.) Immer wenn ein General mit einem Bonus oder Handicap belegt wird, legt man einen Rundenanzeiger auf ihn (als Erinnerungshilfe).

♣ Die Länderverteilung kann sich ändern:

- Wenn Rußland **und** Schweden ausgeschieden sind, spielt *Elisabeth* sofort mit der Reichsarmee.
- Wenn Frankreich ausgeschieden ist, spielt *Pompadour* sofort mit der Reichsarmee.

BEACHTE: 1.) Mit diesem Verfahren spielen alle bis zum Schluß mit! 2.) Die Reichsarmee zieht weiterhin nach Österreich!

♣ **Erleichterte Siegbedingungen.** Es müssen nur noch Zielstädte erster Ordnung erobert werden für:

- Schweden, wenn Rußland ausgeschieden ist.
- Österreich bzw. Reichsarmee, wenn die Reichsarmee den Spieler gewechselt hat.

♣ Bei 3 Spielern wechselt die Reichsarmee den Spieler auf dieselbe Weise. Die erleichterten Siegbedingungen bleiben gleichfalls unverändert.

12 SIEG UND SPIELENDEN

♣ Das Spiel endet ausschließlich am Ende einer Runde.
AUSNAHME: Offensivoption (Regel 13).

♣ **Sieg einer angreifenden Nation.** Hat eine angreifende Nation all ihre Zielstädte erobert vor dem Ziehen einer Schicksalskarte, wird die Karte nicht mehr gezogen. Erfüllt eine Nation ihr Ziel nach dem Ziehen der Schicksalskarte durch erleichterte Siegbedingungen, hat sie ebenfalls sofort gewonnen. In beiden Fällen endet das Spiel mit dem Sieg des Spielers, der mit dieser Nation spielt. Erfüllen mehrere Nationen ihr Ziel gleichzeitig, gewinnen sie gemeinsam. Alle anderen Spieler haben verloren.

♣ **Preußischer Sieg.** Sind Rußland, Schweden und Frankreich durch Schicksalskarte ausgeschieden, ist das Spiel ebenfalls beendet. In diesem Fall gewinnt *Friedrich* (Preußen/Hannover).

13 DAS EXPERTENSPIEL

♣ Bei den Schicksalskarten mit vier Versionen wird immer diejenige verlesen, deren Symbol übereinstimmt mit dem Sektor, in dem sich derjenige General momentan befindet, der als letzter einen Kampf gewonnen hat.

♣ Wenn Rußland alle Zielstädte in Ostpreußen kontrolliert, muß immer ein russischer General in dieser Provinz verbleiben. Ist diese Bedingung am Ende eines russischen Zuges nicht erfüllt, sind zwei Städte in Ostpreußen automatisch von Preußen zurückerobert (preußische Wahl).

♣ Preußen kann das Spiel durch eine Offensivoption (OO) wie folgt gewinnen:

- In Runde 3 muß sich Preußen – bevor es eine Spielfigur bewegt – unwiderruflich für oder gegen die OO entscheiden. Die Entscheidung für die OO geschieht durch offenes Beiseitelegen einer TK mit Wert von mindestens 10 und beliebigem Symbol.
- Österreich nimmt diese TK in sein Blatt auf, wenn Preußen einen Kampf gegen Österreich mit mindestens –3 verliert; oder wenn ein preußischer General infolge Unversorgtheit südlich der Koordinatenzeile »5« vom Spielbrett genommen wird.
- Um offensiv zu gewinnen, muß Preußen die 14 Zielstädte in Böhmen erobern. Ohne die OO sind Eroberungen von Zielstädten ab Runde 3 nicht möglich.
- Wenn Preußen alle Zielstädte erobert hat, endet das Spiel **sofort** mit einem preußischen Sieg (als Ausnahme zu Regel 12, 1. Absatz).
- Die OO gilt als gescheitert, wenn sowohl die erste Subsidienzahlung an Preußen eingestellt als auch die offene TK von Österreich aufgenommen wurde. Preußen kann keine Zielstädte in Böhmen mehr erobern; es kann nun nur noch defensiv gewinnen.
- Mit Festlegung auf die OO wird Österreich sofort von der Eroberung von vier beliebigen Zielstädten befreit. Welche Zielstädte nicht zu erobern sind, entscheidet Österreich zu einem beliebigen Zeitpunkt. Mindestens eine eroberte Zielstadt muß jedoch in Sachsen sein.
- Alle anderen Nationen gewinnen wie gehabt.

TAKTISCHE TIPS

- ♣ Wenn Sie mit TK unterlegen sind, jagen Sie die Trosse. Nutzen Sie die Weiten des Spielfeldes! Bewegen Sie sich!
- ♣ Vermeiden Sie Total-Niederlagen. Besser ein taktischer Rückzug als alle Armeen verlieren.
- ♣ Reserven sind Gold. Sie sind in jedem TK-Sektor einsetzbar; und (viel wichtiger!) sie erlauben immer einen flexiblen Rückzug!
- ♣ Wenn Sie dem Gegner keinen billigen Rückzug gewähren wollen, spielen Sie immer auf Gleichstand. So muß er TK spielen, bis er nur noch RESERVEN hat.
- ♣ Wenn Sie sicher sind, daß Sie einen Kampf gewinnen werden, umzingeln Sie den Gegner. Er wird bei einer Niederlage immer alle Armeen verlieren.
- ♣ Bei einem Rückzug sind auch die eigenen Spielfiguren Hindernisse!
- ♣ Kämpfe über Sektorengrenzen können Spielsituationen komplett zum Kippen bringen.
- ♣ Durch die Sektoren hängen weit entfernte Gebiete zusammen. Ein preußischer Sieg in Ostpreußen-Pik kann eine Katastrophe in Schlesien-Pik bedeuten.
- ♣ Preußen muß seine TK sehr diszipliniert einsetzen.

AUTOR: Richard Sivé

GRAPHIK COVER: Kerstin Hille

GRAPHIK PORTRÄTS: Andreas Töpfer

SONSTIGE GRAPHIK: Richard Shako

HISTORISCHE RECHERCHE: Richard Sivé

LAYOUT, TEXTE, ÜBERSETZUNG: Richard Shako

TIPS & STETE MOTIVATION: Josef Gundel, Birte Wolmeyer, Carmen Berger, Thomas Vömel, Sven Koch, Sveto Petrovic, u.a.

ENGLISCH-LEKTORAT: Bowen Simmons, Guy Atkinson, Dennis Kelsey, Mark Luta, Wendell Albright, Jeff Hartke, Alan & Evrim March, Jessica Mock, Trevor Ott. Danke!

LEKTORAT: Birte Wolmeyer, Bernd Preiß, Anton Telle, Julia Kaschenz, Alexandra Richter-Rethwisch

KÜNSTLERISCHE BERATUNG: Andreas Töpfer, Birte Wolmeyer

SPIELTESTER: Josef Gundel, Bernd Witzany, Birte Wolmeyer, Thomas Vömel, Sven Koch, Andreas Knoth, Peter Tonini, Holger Jank, Stefan Stubenvoll, Hartmut Wziontek, Aureli Soria Frisch, Sandra Kröger, Oli Meier, Frank Reiser, Franz Josef Heiss, Christian Krokowski, Christiane Krellner, Christa Cocciole, Ralf Dieter Schroers, Thomas Theil, Susanne Zanetti, Florian Hülsey, Bernhard Schimpf, Jasmin Röcker, Florian Sautter, Florence Konkel, Gerhard Kuhlmann, Daniela Grünwitzky, Herbert Braun, Björn Kuhlbig, Stephan Egey, und viele andere. Herzlichen Dank an Euch alle!

LITERATUR: Christopher Duffy, Friedrich der Große, Ein Soldatenleben, Benziger 1986. Ludwig Reiners, Friedrich, Das Leben des Preußenkönigs, dtv, 1980. Wolfgang Venohr, Fridericus Rex, Friedrich der Große – Porträt einer Doppelnatur, Gustav Lübbe Verlag, 1988.

©2004, 2011 Histogame — Spielverlag Richard Shako, Knaackstr. 70, 10435 Berlin, Deutschland — Sämtliche Rechte liegen bei Verlag und Autor.

Mit *Regelfragen, Anregungen oder Spieltips* wenden Sie sich bitte an: <http://www.histogame.de>

Betrachtungen des Autors

Als die Idee zu FRIEDRICH geboren wurde, gab es zwei deutsche Staaten und die Computer hatten noch keine Festplatten. Von Preußen wußte ich nur, daß man sie in Bayern nicht mag. Eines abends – es lief gerade die DDR-Fernsehserie »Sachsens Glanz und Preußens Gloria« im Bayerischen Fernsehen – stand mir das Spiel bestechend klar vor Augen; so klar, daß FRIEDRICH seit dem ersten Prototypen in seiner Grundidee keine und in seinem Detailkonzept nur marginale Änderungen erfahren hat. Die dennoch außergewöhnlich lange Entwicklungszeit verdankt sich dem Anspruch, daß alle Spieler (nicht die Nationen) gleiche Gewinnchancen haben sollen, ohne künstliche und ahistorische Gleichmacherei zu betreiben. Eine Aufgabe, die nur mit langen Testserien und akribischen Statistiken zu lösen war.

Grundidee. Das Leben schreibt die besten Geschichten, und so stand von Anfang an fest, daß das *Alle-gegen-Friedrich-Prinzip* und der jähe Tod der Zarin der Motor des Spieles sein sollten. Schnell waren die Schicksalskarten geboren – und mit ihnen die Möglichkeit, die faszinierende Gestalt Friedrich des Großen und seiner gesamten Epoche en passant auszuleuchten. Aus diesem Gedanken leitet sich sofort der zweite Grundgedanke ab: Zeichne ein historisch akkurates Bild; aber bleibe dennoch immer ein Spiel mit schlankem Regelwerk; ohne Ballast, aber mit großer Tiefe; und biete den Spielern vielfältige Entscheidungsmöglichkeiten, basierend auf einem neuartigen Konzept. Das neuartige Konzept ist hierbei die Verschmelzung von Brett- und klassischem Kartenspiel.

Der **Spielplan** sieht nur wie eine Landkarte aus. Die Grenzziehung wurde stark generalisiert; die deutschen Kleinstaaten – anfangs noch als Dutzende von Bistümern und Fürstentümern in einer jeweils eigenen Farbe dargestellt – wurden zugunsten der Übersichtlichkeit unifarbener gestaltet (auch wenn die Existenz von Staaten wie *Waldeck* oder *Anhalt* großes Flair besaß!). Einige Städte wurden zur Wahrung von Mindestabständen deutlich verschoben; ja, mitunter wanderten ganze Landstriche aus produktionstechnischen Gründen hunderte Kilometer. Das Straßennetz versucht, die Topographie abzubilden: Große Maschen entsprechen Gebirgen (z.B. Harz, Erzgebirge), Flüssen (Oder, Bober) oder Sümpfen (Warthebruch, nördl. Hannover). Ausgeprägte Knotenpunkte finden sich bei Großstädten (Breslau, Prag, Dresden) oder bei Festungen von herausragender strategischer Bedeutung (Minden, Glatz). Die Wahl der Hauptstraßen soll vor allem die innere Linie Preußens betonen, welche Friedrich der Große perfekt zu nutzen verstand. Und nicht zuletzt liegt gerade in der komplexen, unregelmäßigen Topologie einer der größten Reize: Nach über 100 Spielen sollte ich das Straßennetz eigentlich auswendig kennen, aber keineswegs! Immer wieder kommt es vor, daß *Leopold v. Daun* plötzlich neben mir steht, weil ich nicht bis Drei zählen konnte!

Die **Taktischen Karten** waren gleichfalls von Anfang an dabei. Erwähnenswert sind:

- 1.) Nur die kostbare »Reserve« kann eine 1 werden.
- 2.) Die Sektoreinteilung entscheidet maßgeblich über die Spielbalance; deswegen der zunächst merkwürdig anmutende Sprung

der mittleren drei Sektorenreihen.

3.) Lange hatte ich überlegt, ob ich auf die altbekannteren französischen Symbole zurückgreifen oder neue erfinden sollte, z.B. Dreispitz, Säbel, Stiefel, Hufeisen. Die Entscheidung fiel für die Altbekannteren, weil a) diese im 18. Jahrhundert sich durchzusetzen begannen; b) Französisch die Sprache der Zeit und insbesondere Friedrichs war; c) Sätze wie »Ich gehe jetzt nach Hufeisen« oder »Du Dreispitz. Ich Stiefel.« einfach albern klingen. d) Zuletzt: Warum das Rad neu erfinden und für künstliche Verwirrung sorgen? — Übrigens: Traditionell symbolisierten Pik das Schwert, Kreuz die Macht, Herz die Kirche und Karo das Geld.

Die **Spielfiguren** sind historisch begründet. Die Zahl der Armeen entspricht in ihren Proportionen den über die Jahre gemittelten realen Truppenkontingenten. Die Zahl der Generäle und Trosse ist als Kompromiß zwischen Historie und Spielbalance zu verstehen. Lange wurde überlegt, ob Frankreich drei oder vier Generäle haben soll. Die Entscheidung fiel auf drei, weil Frankreichs Gewinnchancen sonst zu hoch wären und weil erst dadurch das reizvolle Ausmanövrieren in der Weite des norddeutschen Raums möglich wird, welches ganz typisch für die Feldzüge Ferdinands war.

Die ausgewählten Generäle sind die fähigsten Feldherren der Zeit, oder zumindest die einflussreichsten; wobei der eine oder andere seinen Platz sicherlich auch verdient hätte (z.B. Zieten, Hadik, Rumjanzew, Finck); und bei Frankreich und Schweden hätte man sich auch anders entscheiden können. (Alternativen bei Frankreich waren: d'Estrées, Clermont, Contades, Broglie. Bei Schweden wechselte jedes Jahr der Oberbefehl.) — Richelieu ist übrigens nicht zu verwechseln mit seinem hundert Jahre älteren Namensvetter, dem Kardinal.

Jede **Nation** hat ihren ausgeprägten Charakter; hier ist FRIEDRICH einem Rollenspiel nicht unähnlich: Frankreich spielt sich ganz anders als Preußen, ganz anders als Österreich, und keineswegs leichter oder als geringere Herausforderung, nur weil es so wenig Spielfiguren hat. Das Endspiel im Schach ist auch nicht leichter als die Eröffnung. Es gibt Tage, da möchte man in die Rolle Friedrichs mit all ihrem psychischen Streß schlüpfen; an anderen Tagen will man lieber Frankreich sein, dessen Aufgabe am ehesten mit einem leichtfüßigen Florettfechter zu vergleichen ist; und an anderen will man das Damoklesschwert des jähen Endes über sich schweben spüren, dann lechzt man nach Rußland ... Im Gegensatz zur historischen Realität sollte man die Kleinen keineswegs belächeln! Schweden und die Reichsarmee stellen sicherlich keine militärische Macht dar (die ersten zehn Runden sollten sie sich nie erweisen lassen), können aber mit langem Atem und geschickter Hase-und-Igel-Taktik brandgefährlich werden. Insbesondere, wenn erleichterte Siegbedingungen eintreten und sie bereits alle Zielstädte erster Ordnung kontrollieren: Ihr Sieg tritt dann unvermittelt ein; Preußen hat keine Zeit mehr zu reagieren! – Das Perfide bei der Reichsarmee ist hierbei natürlich, daß sie dann auch den Spieler wechselt; daß also Spieler »Maria Theresia« die Arbeit geleistet hat, aber »Pompador« den Lorbeerkrantz erhält. – Könnte man die deutsche Kleinstaaterei besser darstellen?

Ohne eine **Simulation** im strengen Sinne zu sein, bildet FRIEDRICH den Charakter des Siebenjährigen Krieges sehr gut ab. In den ersten vier Runden ist Preußen jedem seiner Gegner deutlich überlegen. Die Verlockung ist groß, zu einem wilden Rundumschlag auszuholen – was der perfekte Plan für ein schnelles preußisches Ende ist. Der Schlüssel zum Sieg liegt vielmehr darin, seine Überlegenheit nur gezielt einzusetzen; denn wie schon Friedrich in einem Brief an d'Argens, Anfang 1759, erkannte: »*Bisher haben meine Feinde niemals gemeinschaftlich gehandelt. Dieses Jahr wollen sie gleichzeitig losbrechen. Wenn ihnen das gelingt, dann können Sie meine Grabschrift anfertigen.*« – Auf das Spiel übersetzt lautet die preußische Maxime: »Kämpfe gegen jede Nation nur mit einem TK-Symbol!« Hierzu ist diszipliniertes Spiel notwendig. (Ganz nebenbei winkt uns hier dieses Klischee preußischer Tugenden zu.) Umgekehrt gilt: Gelingt Friedrichs Gegnern eine Vereinigung ihrer Truppen in einem Sektor, so ist Preußens Sache verloren. Wer aber von den Angreifern gewinnen wird, steht auf einem ganz anderen Blatt! — Diese Uneinigkeit rettete Friedrich vor 250 Jahren; sie wird auch im Spiel – abhängig vom Naturell der Spieler – zusammen mit den Versorgungsfragen für Schwierigkeiten in der Umsetzung dieses an sich so einfachen Gedankens sorgen. Saltikov und Kunersdorf lassen hier grüßen!

Im scheinbar abstrakt-willkürlichen System der TK finden sich ferner: Die Ressourcenknappheit Preußens und die geringe Bevölkerungszahl (Preußens TK-Stapel wird immer dünner, während derjenige Österreichs beständig wächst); Einschnürung der Bewegungsfreiheit ab ca. der 12. Runde (entspricht ungefähr dem vierten Kriegsjahr); Belagerungssituationen (obwohl keine Festungen existieren); bewegungsloses Einigeln gegen Spielende (Bunzelwitz); Bedrohung der Versorgungslinien (Heinrichs Vorstoß nach Görlitz, 1759) und Zusammenbruch derselben (Laudons Coup bei Domstädtl); Umzingelung und Erzwingen von Entscheidungsschlachten (Liegnitz, Torgau, Hochkirch).

Das **Schicksal**. Basierend auf der Kenntnis der eigenen Taktischen Karten, schmieden die Spieler Pläne. Deren Umsetzung mag gelingen, oder auch nicht. Ein jähes Ende werden sie durch den Tod der Zarin finden oder durch den Bankrott Frankreichs. Also durch etwas, was jenseits des Beeinflussbaren liegt. Durch etwas außerhalb des Spieles. Dieser radikale Mechanismus mag irritieren; man mag gar geneigt sein, die Schicksalskarten als pures Glück abzutun ... Nun, FRIEDRICH ist hier wie das Leben selbst: Heute noch bin ich putzmunter und plane meinen Hausbau; morgen fällt mir ein Ziegel auf den Kopf ...

Heute ist der deutsche Staat geeint und die Computer haben Festplatten mit gigantischer Speicherkapazität. Nach einem Reifeprozess, der mehr als doppelt so lange währte wie der thematisierte Zeitraum, wird FRIEDRICH nun in die Welt entlassen. Sollten Sie beim Spielen auch nur halb so viel Spaß haben wie ich während der Entwicklung, so werden Sie das Spiel und seine Eleganz sicherlich lieben. Und vielleicht werden auch Sie den Gedanken irgendwie beruhigend finden, daß die Welt in Ordnung ist, solange Spielideen in der Lage sind, Staaten zu überleben.

Richard Sivél
Kunowice (Kunersdorf) im Juli 2004