

MARIA

MARIA THERESIA UND DER ÖSTERREICHISCHE ERBFOLGEGRIEG

EIN STRATEGIESPIEL FÜR 2 ODER 3 PERSONEN VON RICHARD SIVÉL

— SPIELREGELN (VERSION 2.0) —

Hinweis: Wichtige Klarstellungen und Änderungen sind in rot.



OKTOBER 1740. Karl VI., der deutsche Kaiser und das österreichische Staatsoberhaupt, ist tot. Seine älteste Tochter, die 23-jährige Maria Theresia, tritt die Erbfolge an – entgegen internationalem Recht, das Frauen die Thronfolge nicht zugesteht.

Zwar hatte die europäische Staatenwelt der Erbfolge Maria Theresias mit der sogenannten Pragmatischen Sanktion vor wenigen Jahren vertraglich zugestimmt, nun aber wittern Österreichs Feinde leichte Beute: Bayern und Sachsen beanspruchen die österreichischen Erblande, Bayern – unterstützt von Frankreich – gar die deutsche Kaiserkrone.

Und was könnte leichter zu erreichen sein? Österreich ist isoliert, geführt von einer jungen, unerfahrenen und, wie es scheint, schwachen Frau.

Im Dezember 1740 bricht der Österreichische Erbfolgekrieg schließlich aus, jedoch ganz anders als erwartet: Die Gunst der Stunde nutzend, fällt Friedrich II von Preußen – selbst gerade erst sechs Monate auf dem Thron – aus purem Machtkalkül und Ruhmessucht in Schlesien ein und besetzt den Großteil der reichen Provinz fast ohne Gegenwehr.

Im Frühjahr 1741 greifen auch Bayern, Sachsen und Frankreich an, und damit scheint Österreichs Sache endgültig verloren.

Eines aber haben die Angreifer unterschätzt: Die Charakterstärke und Hartnäckigkeit der jungen Königin. Entgegen allen Ratschlägen ihrer Minister ist Maria Theresia nicht gewillt, auch nur auf einen Rockzipfel ihres Erbes zu verzichten ...

1 GRUNDIDEE

♥ MARIA ist ein Strategiespiel für 2 bis 3 Personen basierend auf dem Österreichischen Erbfolgekrieg (1740–1748). Es kann in 2 Varianten gespielt werden: Als Einführungsspiel (9 Runden Dauer, ca. 90 Min., weniger Regeln) und in der Profi-Variante (12 Runden, 3 bis 5 h, komplettes Regelwerk).

♥ Zunächst werden die Regeln erläutert, die für beide Varianten und für 3 Spieler gelten. Beginnend mit Regel 5 gelten die Regeln ausschließlich für die Profi-Variante. An einigen Stellen sind die Profi-Regeln allerdings in den laufenden Regeltext integriert. Sie sind dann grau unterlegt. Ist man nur an den Einführungsregeln interessiert, können diese ignoriert werden. Die Zusatzregeln für 2 Spieler befinden sich am Ende des Regelhefts.

♥ Für die beiden Varianten gelten unterschiedliche Siegbedingungen. Diese sind in den jeweiligen Abschnitten »Spielsieg« erläutert (s. Regel 14 und 23).

♥ Zum Spiel gehören:

- 1 Spielplan
- 1 Politik-Tableau
- 22 Etiketten für Generäle & Husaren
- 1 Stanzbogen mit 130 Stanzmarken
- 192 Spielkarten, nämlich:
 - 4 Sätze Taktische Karten à 38 Blatt
 - 25 Politik-Karten
 - 2×6 Karten »Länder« (Deutsch, Englisch)
 - 3 Spielhilfen
- 1 Übersichtsblatt »Politische Karten«
- diese Spielregel (inkl. 4 Armeepäne in der Heftmitte), sowie:



20 Generäle
in 6 Farben



10 Trosse
in 6 Farben



2 Husaren
(weiß)

2 DIE SPIELER

♥ Die 3 Spieler schlüpfen in die Rolle von *Maria Theresia*, *Friedrich* und *Louis XV*. Sie kontrollieren folgende Länder:

- **Maria Theresia:** Österreich (weiß)
- **Friedrich:** Preußen (blau), Sachsen (grün), Pragmatische Armee (grau)
- **Louis XV:** Frankreich (rot), Bayern (orange)

Erläuterung: Die Pragmatische Armee ist eine von Großbritannien, den Niederlanden und dem Kurfürstentum Hannover aufgestellte Armee.

♥ Österreich, Preußen, Frankreich und die Pragm. Armee sind **Großmächte**. Bayern und Sachsen sind **Kleinstaaten**.

♥ Folgende Länder sind miteinander verbündet:

- Frankreich, Bayern, Preußen und Sachsen.
- Österreich und die Pragmatische Armee.

♥ Nicht miteinander verbündete Länder sind befeindet.

♥ Manche Verbündete kooperieren, nämlich:

- Frankreich und Bayern.
- Preußen und Sachsen.
- Österreich und die Pragmatische Armee.

Anmerkung: Wie zu erkennen, hat Spieler »Friedrich« eine schizophrene Rolle. Mit Preußen und Sachsen ist er Österreichs Gegner, mit der Pragmatischen Armee aber Österreichs Verbündeter! – Aber keine Sorge: Das funktioniert sehr gut!

3 DAS SPIELMATERIAL

3.1 Die Spielfiguren

♥ Jedes Land hat Generäle und Trosse, im weiteren **Spielfiguren** genannt. Österreich hat zudem 2 Husaren; diese werden niemals als Spielfiguren bezeichnet.

♥ Jeder General hat Name und Rangnummer. Vor dem ersten Spiel sind die Etiketten auf die farblich zugehörigen Generäle zu kleben (rot auf rot, weiß auf weiß, usw.). Die Husaren-Etiketten kommen auf die beiden weißen Scheiben.
Anmerkung: Aus techn. Gründen hat der Etikettenbogen 2 Leer-Etiketten.

♥ Die Stanzmarken unterteilen sich wie folgt:



Siegmarke



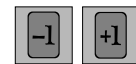
Kurfürstenmarke



Rundenzähler



Politikmarke



Einkommensmarke



Subsidienmarke

3.2 Der Spielplan und das Politik-Tableau

♥ Der Spielplan besteht aus 2 Teilen, der Karte *Flandern* und der Karte *Böhmen*.

♥ Der Spielplan ist durch ein Rechteckgitter in 44 Sektoren unterteilt. Jedem Sektor ist ein Symbol (Herz, Kreuz, Pik, Karo) zugeordnet. Diese Sektoreneinteilung beeinflusst das Spiel der Taktischen Karten bei den Kämpfen.

♥ **Heimatgebiete.** Heimatgebiet eines Landes sind alle Territorien in seiner Farbe. Heimatgebiet Österreichs sind auch die weißen Territorien auf der Karte *Flandern*. Schlesien ist zunächst für niemand Heimatgebiet; in der Profi-Variante kann Schlesien aber preußisches Heimatgebiet werden.

♥ Der Spielplan zeigt Städte, die durch Straßen miteinander verbunden sind. Die fetten Straßen sind Hauptstraßen. Miteinander verbundene Städte sind **benachbart**. Straßen, die von der Karte *Böhmen* auf die Karte *Flandern* führen, sind normale Straßen/Hauptstraßen. Einige Städte sind große Festungen, kleine Festungen oder Startstädte:



Große Festung



Kleine Festung



Startstadt General Nr. 3

♥ **Kontrolle von Festungen.** Ein Land kontrolliert stets alle Festungen in seinem Heimatgebiet, auf denen keine Siegmarke liegt, und stets alle Festungen außerhalb seines Heimatgebietes, auf denen eine seiner Sieg- bzw. Kurfürstenmarken liegt.

♥ Neun Festungen verfügen über eine Kurstimme (z.B. Berlin) und sind wichtig für die Kaiserwahl. Für diese wird auch das Kurfürstenkollegium benötigt (mitte unten).

♥ Links oben ist eine Ablage für Siegmarken: Für jede Großmacht gibt es 2 Schlachtensiegbboxen. Ferner gibt es 4 andere Siegpunktboxen.

♥ Jede Großmacht hat 1 Siegmarken-Pool (kurz **Pool** genannt) und 1 Offmapbox.

♥ Das Politik-Tableau wird in Regel 17 näher erläutert.

HINWEIS: Offmapboxen dienen zur Aufbewahrung von Generälen, die in entfernten Operationsgebieten weilen (z.B. Italien). Solange sich ein General in einer Offmapbox befindet, ist er komplett aus dem Spiel.

4 SPIELVORBEREITUNG

♥ Die Spieler bestimmen durch Losentscheid oder Absprache, wer welche Rolle übernimmt.

♥ Der Rundenzähler kommt auf das Feld »1« der Zeitleiste (rechts oben).

♥ Entnehmen Sie der Heftmitte die Armeepläne und verteilen Sie einen. Jeder Spieler erhält sein Blatt; das Blatt »Zwischenstände« wird beiseite gelegt.

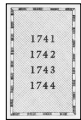
♥ Generäle und Trosse werden auf ihre Startstädte gestellt (der Armeeplan gibt Ihnen zur Hilfe deren Koordinaten). Farbe und Zahl bei der Startstadt verweisen auf Land und Rangnummer des Generals; ein »T« steht für den Troß. Österreich legt seine Husaren vor sich ab.

HINWEISE: 1.) Ein preußischer General startet in der Offmapbox »Ostpreußen« und ein preußischer Troß in der Siegpunktbox »Schlesien«. Beide befinden sich zunächst nicht im Spiel. 2.) Ab jetzt sind Startstädte ganz gewöhnliche Städte.

♥ Die Großmächte legen Siegmarken in ihren Pool wie folgt: Preußen 13, Frankreich 11, Pragm. Armee 8, Österreich 8.



Taktische Karten



Politik-Karten



»Die Länder«

♥ Ein Satz Taktische Karten (TK) wird gemischt und bildet den Talon. Die anderen 3 Sätze werden später benötigt.

♥ Preußen legt je 1 Siegmarke auf seine Festungen in Schlesien (Liegnitz und Glogau); Österreich legt je 1 Siegmarke auf die anderen 5 schlesischen Festungen. WICHTIG: In der Profi-Variante kommen diese Siegmarken aus dem Pool.

♥ Jedes Land erhält seine anfänglichen TK wie folgt: Preußen 9, Sachsen 3, Frankreich 2, Bayern 5, Pragmatische Armee 3, Österreich 5.

♥ Jedes Land hat Armeen (auf dem Armeeplan steht wieviele), die nun auf die Generäle der Länder verteilt werden. Man notiert die Zahl geheim auf dem Armeeplan (im ersten Kästchen neben dem Namen). Jeder General muß mindestens 1 Armee erhalten; kein General darf mehr als 8 Armeen erhalten. Einige Generäle haben jedoch höhere Mindestwerte für die Startstellung, vgl. die Armeepläne.

Beispiel: Preußen hat 22 Armeen. Unter Beachtung der Start-Mindestwerte erhält Friedrich 8 Armeen, Schwerin 4, Erbprinz Leopold 4, der Alte Dessauer 6.

♥ Die Festungen Köln und Mannheim werden mit französischen Kurfürstenmarken markiert, und die Festungen Mainz und Trier mit pragmatisch-österreichischen.

♥ Im Kurfürstenkollegium kommt auf jedes der 9 Felder je 1 farblich entsprechende Kurfürstenmarke (z.B. kommt auf Berlin 1 preußische Kurfürstenmarke).

♥ Die Politik-Karten werden in die Jahre 1741 bis 1744 sortiert. Jeder Stapel wird gemischt. Anschließend werden die 4 Stapel in chronologischer Reihenfolge aufeinandergelegt (1741 ganz oben, 1744 ganz unten), so daß ein nach Jahren sortierter Gesamtstapel entsteht.

♥ Je 1 Politikmarke kommt auf das mit einem Stern markierte Feld der Sachsen-, Rußland- und Italienleiste (zu finden auf dem Politik-Tableau).

5 SPIELABLAUF IN KURZFORM

♥ Das Spiel läuft in Runden ab. Jede Runde unterteilt sich in 5 nacheinander abzuwickelnde Segmente:

1. Es wird Politik betrieben (nur im Expertenspiel).
2. Österreich setzt seine Husaren ein.
3. Zug von Frankreich und Bayern.
4. Zug von Preußen und Sachsen.
5. Zug von Österreich und der Pragmatischen Armee.

♥ Die Züge der Länder sind das eigentliche Kernstück des Spiels. Jeder Zug besteht aus 5 Phasen. Die am Zug befindlichen Länder machen in jeder Phase ihre Aktionen gleichzeitig. Dies gilt insbesondere für Österreich und die Pragmatische Armee, obwohl es 2 verschiedene Spieler sind. Die Phasen sind streng nacheinander auszuführen:

1. **Taktische Karten.** Die am Zug befindlichen Länder erhalten neue Taktische Karten.
2. **Versorgung** ihrer Generäle wird überprüft.
3. **Bewegung** ihrer Spielfiguren, inkl. Erobern von Festungen und Einsetzen von Trossen.
4. **Kämpfe.** Generäle müssen angreifen, wenn sie benachbart zu einem feindlichen General postiert sind.
5. **Nachträgliche Eroberungen** können gemacht werden.

♥ Nachdem alle Segmente durchgespielt wurden, wird der Rundenzähler ein Feld weiter geschoben. Die nächste Runde beginnt.

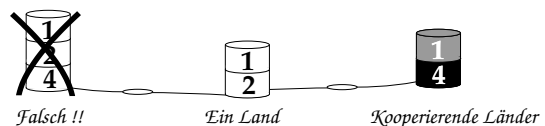
♥ **Winter.** Nach allen 3 Runden ist Winter. Dieser zählt nicht als Spielrunde, d.h. die obigen 5 Segmente entfallen. Stattdessen können Generäle wieder eingesetzt werden und Armeen rekrutiert werden. Die Länder machen dies in derselben Reihenfolge wie in einer Nicht-Winter-Runde.

♥ Im Expertenspiel wird im Winter auch der Zwischenstand ermittelt.

6 TÜRME UND ARMEEN

Bevor der Spielablauf im Detail erklärt wird, ist es hilfreich, ein wichtiges Konzept zu erläutern.

♥ **Auf jeder Stadt darf immer nur 1 Spielfigur stehen.**
 AUSNAHME: Man darf 2 Generäle eines Landes zu einem **Turm** vereinen. Ein Turm darf auch aus 2 Generälen kooperierender Länder bestehen (z.B. Österreich und Pragmatische Armee), es ist dann ein **gemischter Turm**. In beiden Fällen hat der General mit der kleineren Rangnummer den Oberbefehl; er ist immer oben. Sollten zwei Generäle die gleiche Rangnummer haben (z.B. Preußen Nr.1 und Sachsen Nr.1), muß der Spieler im Moment der Vereinigung entscheiden, wer den Oberbefehl hat.



♥ **Jeder General muß immer mindestens 1 Armee haben.**

♥ **Kein General darf jemals mehr als 8 Armeen haben.**

♥ Ein (gemischter) Turm muß in Summe mind. 2 Armeen haben; er kann nie mehr als 16 Armeen haben.

♥ Die Verteilung der Armeen auf die Generäle wird auf dem Armeeplan als bloße Zahl geheim notiert. Durch den Spiel-

verlauf eintretende Änderungen werden dort gleichfalls geheim vermerkt. Auf Anfrage ist den Mitspielern die aktuelle Gesamtzahl eines Landes mitzuteilen. Die individuelle Armeezahl eines Generals wird nur bei Kämpfen bekannt gegeben.

♥ Wenn Generäle **eines Landes** zu einem Turm vereint sind, kann ein Spieler die Verteilung der Armeen zwischen diesen Generälen jederzeit ändern (auch wenn er nicht am Zug ist). Armeen können niemals zwischen Generälen umverteilt werden, die nicht zu einem Turm vereint sind oder die verschiedenen Ländern angehören.

♥ 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.

Beispiel: Friedrich und Schwerin bilden einen Turm. Sie haben 4 bzw. 5 Armeen, zusammen also 9. Der preußische Spieler verteilt die Armeen um, so daß Friedrich 7 Armeen hat und Schwerin 2. Er notiert die Änderung auf dem Armeepan.

Beispiel: Friedrich und Schwerin wie oben. In einem Kampf verlieren sie 8 Armeen. Die verbliebene Armee erhält Friedrich, und der rangniedrigere Schwerin kommt vom Brett. Würden sie nur 7 Armeen verlieren, müßten beide Generäle mit je 1 Armee auf dem Brett bleiben.

7 HUSAREN

♥ Österreich hat 2 Husaren, mit denen es die gegnerische Versorgung stören kann (s. Regel 9).

♥ Im Husarensegment setzt Österreich seine Husaren auf zwei beliebige Städte. Die gewählte Stadt:

- muß auf der Karte Böhmen sein, und
- darf maximal 4 Städte von einem österreichischen General entfernt sein, und
- darf von keiner Spielfigur besetzt sein.

♥ Husaren, die noch aus der Vorrunde auf dem Brett sind, kann Österreich liegen lassen oder umsetzen.

♥ Husaren beeinflussen weder Bewegung noch Rückzüge. Betritt eine Spielfigur (in ihrer Bewegung oder während eines Rückzuges) eine von einem Husaren besetzte Stadt, so kommt dieser vom Brett, kann aber im nächsten Zug wieder eingesetzt werden.

8 TAKTISCHE-KARTEN-PHASE

♥ Jedes Land erhält zu Beginn seines Zuges eine bestimmte Anzahl Taktische Karten (TK) vom Talon:

Frankreich	4 (5)	TK	Bayern	2 (1)	TK
Preußen	3	TK	Sachsen	1	TK
Pragm. Armee	3	TK	Österreich	5	TK

Anmerkung: Die ersten 3 Runden erhält Frankreich 4 TK und Bayern 2 TK je Runde. Grund hierfür ist ein zwischen den Ländern geschlossener Subsidienvertrag. Beginnend mit Runde 4 ist der Subsidienvertrag optional. Jede Runde, in der Frankreich die Subsidie an Bayern nicht zahlt, bekommt Frankreich 5 TK und Bayern 1 TK.

♥ Ein Kleinstaat erhält keine TK (auch keine Subsidien) solange seine große Festung feindlich kontrolliert ist.

♥ Die TK der einzelnen **Länder** sind streng voneinander ge-

trennt zu halten. Jedes Land sammelt seine TK, bis es sie ausspielt; es gibt kein Handkarten-Limit. TK werden erst beim Ausspielen gezeigt. TK haben ein Symbol (♥♣♠♦) und einen Wert von 2 bis 10. Die Karte »Reserve« ist beliebiges Symbol und beliebiger Wert von 1 bis 8; beides wird beim Ausspielen festgelegt. **HINWEIS:** Vor allem die Variabilität des Wertes macht Reserven zu wertvollen Rückzugskarten.

Tip: Legen Sie die jeweilige Karte »Länder« als oberste auf einen jeden TK-Stapel, dann kommen Sie nicht durcheinander, wem welcher Stapel gehört.

♥ 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.

♥ In manchen Spielsituationen fallen Kosten an, die mit TK zu begleichen sind (z.B. Versorgung, s. Regel 9). TK werden hierzu wie Geld benutzt: Man zahlt mit beliebigen TK in beliebiger Stückelung. Es gibt aber niemals Wechselgeld.

9 VERSORGUNGSPHASE

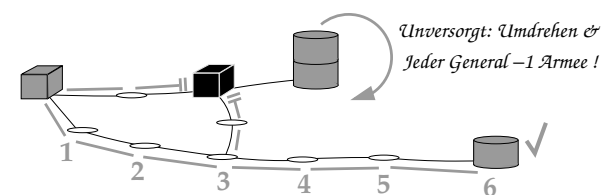
♥ Generäle benötigen Versorgung. Das Überprüfen der Versorgungslage erfolgt ausschließlich in der Versorgungsphase des Landes.

♥ In seinem Heimatgebiet ist ein General immer versorgt. **ZUR ERINNERUNG:** Schlesien ist zu Beginn des Spiels für niemand Heimatgebiet (vgl. Regel 3.2).

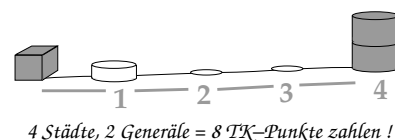
♥ Außerhalb seiner Heimat wird ein General durch einen Troß seiner Farbe versorgt, wenn zu diesem eine Versorgungslinie von maximal 6 Städten Länge existiert. Diese Linie wird von **feindlichen** Generälen/Trossen blockiert.

♥ Ein General, der in seiner Versorgungsphase nicht versorgt werden kann, verliert sofort 1 Armee und wird umgedreht (seine Unterseite kommt nach oben). Ist er bereits umgedreht, verliert er 2 Armeen (und bleibt umgedreht). Ist er umgedreht, aber wieder versorgt, so wird er zurückgedreht.

♥ Umgedrehte Generäle können **KEINE** Festungen erobern!



♥ **Husaren.** Jeder mit Österreich befeindete General, der seine Versorgungslinie durch einen Husaren legt, muß für die Versorgung mit TK zahlen. Die Kosten entsprechen der Länge der Versorgungslinie (1 TK-Punkt pro Stadt; egal ob die Versorgungslinie durch 1 oder 2 Husaren gelegt wird). Der Spieler muß zahlen, wenn er kann. **Wenn er nicht genügend TK hat, um die kompletten Kosten zu zahlen, so zahlt er mit allen TK, die er hat, und zusätzlich sind die Generäle, die er nicht bezahlen kann, unversorgt mit den üblichen Folgen (Umdrehen und Armeeverlust).**



10 BEWEGUNGSPHASE

10.1 Bewegung

♥ Die am Zug befindlichen Länder dürfen in der Bewegungsphase all ihre Spielfiguren einmal bewegen. Eine neue Spielfigur darf erst bewegt werden, wenn die alte ihre Bewegung beendet hat. Bewegung geschieht von Stadt zu Stadt entlang der Straßen.

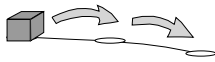
♥ Ein General kann bis zu 3 Städte ziehen, auch hin und her.



♥ Erfolgt der **gesamte** Zug auf einer Hauptstraße, kann ein General 1 Stadt weiter ziehen, also bis zu 4 Städte.

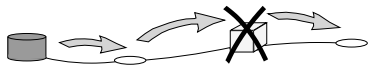


♥ Ein Troß zieht wie ein General, aber eine Stadt weniger, also 2 Städte weit (und 3 auf Hauptstraßen).



♥ Auf jeder Stadt darf immer nur eine Spielfigur stehen (AUSNAHME: Türme). Zu keiner Zeit darf eine Spielfigur über irgendeine Spielfigur »springen«. Wenn sich Generäle zu einem Turm vereinen, ist für **alle** die Bewegung sofort beendet. Bei einer Vereinigung behalten Generäle ihren jeweiligen Status (umgedreht/nicht-umgedreht).

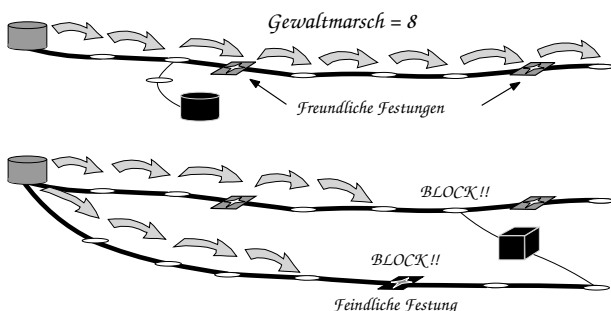
♥ Ein General schlägt einen feindlichen Troß, wenn er dessen Stadt betritt (der Troß kommt vom Brett). Der General kann seine Bewegung nach dem Schlagen fortsetzen.



♥ **Gewaltmarsch.** Unter bestimmten Bedingungen können Generäle (und nur diese!) einen Gewaltmarsch machen. Sie dürfen dann bis zu 8 Städte weit ziehen. Ein Gewaltmarsch:

- muß **vollständig** auf einer Hauptstraße erfolgen;
- darf niemals auf oder über eine **feindlich** kontrollierte Festung führen. Beginnt ein Gewaltmarsch auf einer feindlich kontrollierten Festung, so ist diese **niemals** erobert.
- darf niemals auf oder über eine Stadt führen, die benachbart zu einer **feindlichen** Spielfigur (Troß oder General) ist.

♥ **Beachten Sie unbedingt, daß die Bedingungen feindliche Festung/Spielfigur einen Gewaltmarsch blockieren.**



♥ Nur **österreichische** und **französische** Spielfiguren dürfen von der Karte Böhmen auf die Karte Flandern wechseln (und umgekehrt).

♥ Österreichische und pragmatische Generäle können nur einen Turm bilden, wenn beide Spieler der Vereinigung zustimmen.

♥ Falls es auf der Karte Flandern zwischen der Pragmatischen Armee und Österreich zu Streit bzgl. der individuellen Bewegungsabfolge kommt, so ziehen sie (für den Rest der Runde) ihre dortigen Spielfiguren abwechselnd, startend mit der Pragmatischen Armee.

10.2 Trosse einsetzen

♥ In seiner Bewegungsphase kann ein Land:

- einen geschlagenen Troß wieder ins Spiel bringen;
- einen Troß vom Spielbrett nehmen und sofort wieder einsetzen. AUSNAHME: Dies gilt nicht für den preussischen Troß in der Schlesien-Box.

♥ In beiden Fällen gilt:

- Der Troß kostet 4 TK-Punkte.
- Er wird auf einer großen Festung seines Heimatgebiets eingesetzt, darf sich aber erst nächste Runde bewegen. Eine **Großmacht** darf ihren Troß auch in der großen Festung eines kooperierenden **Kleinstaates** einsetzen.
- Die Einsetzstadt muß leer und freundlich kontrolliert sein. Wenn eine solche nicht existiert, kann nicht eingesetzt werden.

Beispiel: Frankreich setzt seinen Troß in München ein. Dies ist möglich, weil der Kleinstaat Bayern mit Frankreich kooperiert. Das Einsetzen kostet 4 TK-Punkte. Frankreich zahlt mit einer 5. Es bekommt kein Wechselgeld.

10.3 Erobern von Festungen

♥ Die Kontrolle von Festungen wechselt durch Eroberung. Nur **nicht-umgedrehte** Generäle können Festungen erobern. Und sie können nur **feindlich** kontrollierte Festungen erobern. (Preußen z.B. kann keine französisch kontrollierte Festung erobern.) Die Eroberung erfolgt, wenn:

- ein nicht-umgedrehter General eine feindliche Festung **verläßt** (d.h. er zieht über sie hinweg, oder er beginnt seinen Zug auf ihr und zieht weg), und wenn
- die Festung zu diesem Zeitpunkt **nicht gedeckt** ist.

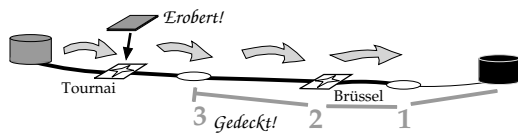
♥ Eine Festung ist **gedeckt**, wenn ein General des Verteidigers (d.h. das Land, das die Festung kontrolliert) 3 Städte oder näher postiert ist. Das Decken geschieht völlig unabhängig von der Positionierung anderer Spielfiguren. Generäle, die mit dem Verteidiger kooperieren, decken die Festung auf dieselbe Weise (z.B. deckt ein pragmatischer General eine österreichische Festung und umgekehrt).

♥ Auf einem Gewaltmarsch kann ein General keine Festung erobern (vgl. Regel 10.1). Ein General kann in einer Bewegung mehrere Festungen erobern. Eine eroberte Festung darf weiterhin von anderen Spielfiguren betreten werden.

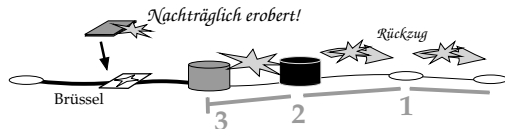
♥ **Nachträgliche Eroberung.** Wenn ein General eine gedeckte Festung verläßt, so ist diese nicht erobert; sie wird aber mit einem Fragezeichen markiert. In der Nachträglichen Eroberungsphase werden alle Festungen mit Fragezeichen überprüft: Ist die Festung (infolge von Kämpfen) nun ungedeckt, so ist sie nachträglich erobert. Ist die Festung jedoch immer noch gedeckt, wird das Fragezeichen entfernt. Man beachte, daß der General, der über die Festung zog,

nicht derselbe sein muß, der den deckenden General vertreibt; Hauptsache das Vertreiben geschieht im selben Zug.

♥ Wenn Sie in der Profi-Variante ein Fragezeichen aus dem Pool nehmen, so legen sie es wieder in diesen zurück, wenn die Festung **nicht** nachträglich erobert wurde.



Beispiel: Ein französischer General zieht über Tournai und Brüssel. Das ungedeckte Tournai ist erobert. Das österreichisch kontrollierte Brüssel wird vom pragmatischen General gedeckt; es ist nicht erobert.



Beispiel (Fortsetzung): Brüssel wurde in der französischen Bewegungsphase mit einem Fragezeichen markiert. In der Kampfphase desselben Zuges wird der deckende General weit genug zum Rückzug gezwungen, so daß Brüssel nun nicht mehr gedeckt ist. Damit ist Brüssel nachträglich erobert.

Nach der Eroberung findet der Kontrollwechsel statt:

♥ Eine eventuell auf der Festung liegende Siegmarke des Vorbesitzers wird entfernt. (In der Profi-Variante kommt sie zurück in den Pool.)

♥ Wenn Trier, Mainz, Köln oder Mannheim erobert werden, wird die Kurfürstenmarke auf ihre andere Seite gedreht. HINWEIS: Diese Festungen haben zwei Besonderheiten: 1.) Sie werden niemals mit Siegmarken markiert; 2.) Wenn Österreich oder die Pragm. Armee eine solche Festung erobern, wird sie stets von beiden gemeinsam kontrolliert.

♥ Bei den anderen Festungen markiert der Eroberer die Festung mit einer eigenen Siegmarke, wenn sich die Festung:

- in **feindlichem** Heimatgebiet befindet; oder
- im Heimatgebiet eines **verbündeten Kleinstaates** befindet. (HINWEIS: Dies ist möglich, wenn die Eroberung eigentlich eine Rückerobertung ist); oder
- in Schlesien befindet. (Festungen in Schlesien werden **IMMER** mit Siegmarken markiert!)

♥ In allen anderen Fällen wird die Festung **NICHT** mit einer Siegmarke markiert. (Es handelt sich um die Rückerobertung einer Festung im Heimatgebiet der eigenen oder einer verbündeten Großmacht. Eine Festung im Heimatgebiet einer Großmacht wird – sofern nicht feindlich kontrolliert – stets von der Großmacht kontrolliert, in deren Heimatgebiet die Festung liegt; die Farbe des Gebiets zeigt die Kontrolle an. Schlesien ist hiervon jedoch ausgenommen, s.o.)

♥ Festungen, die ein Kleinstaat erobert, werden mit Siegmarken seiner kooperierenden Großmacht markiert.

Kommentar: Rückeroberungen von Festungen eines Kleinstaats werden mit einer Siegmarke belohnt, Rückeroberungen von Festungen einer Großmacht jedoch nicht! Dieser Unterschied ist wichtig für die Spielbalance.

Beispiele: a) Österreich erobert eine Festung in Bayern (=feindliches Heimatgebiet) und markiert die Festung mit einer eigenen Siegmarke.

b) Bayern erobert diese Festung zurück. Die österreichische Siegmarke wird entfernt. Da Bayern ein Kleinstaat ist, wird die Festung markiert (mit einer Siegmarke der kooperierenden Großmacht (= Frankreich)).

c) Die Pragmatische Armee erobert eine französisch kontrollierte Festung in den Österreichischen Niederlanden. Diese sind verbündetes Heimatgebiet, also wird lediglich die französische Siegmarke entfernt.

11 KAMPFFHASE

11.1 Kämpfe

♥ Jeder General, der zu Beginn seiner Kampfphase benachbart zu einem **feindlichen** General postiert ist, muß diesen angreifen (auch wenn sich die Generäle auf verschiedenen Karten befinden). Gibt es mehrere Kämpfe, so bestimmt der am Zug befindliche Spieler deren Reihenfolge.



♥ Jeder Kampf läuft als Kartenspiel ab. Ein Spieler kann im Kampf 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 passendem 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 wird dieselbe Anzahl von Städten zurückgezogen.

♥ Der Gewinner 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).
- Österreich macht seine Kämpfe immer vor der Pragmatischen Armee.
- Die Generäle eines Turmes kämpfen stets gemeinsam.
- Bei einem gemischten Turm kommen nur die TK des Landes, das das Oberkommando hat, zum Einsatz. Eventuelle Armeeverluste erleidet jedoch das Land, das **nicht** das Oberkommando hat. Falls dieses nicht genug Armeen hat, um alle Verluste zu nehmen, nimmt das andere Land die restlichen Verluste.
- 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.

Neipperg (Österreich Ö, 2 Armeen) steht neben dem Turm Friedrich und Schwerin (Preußen P, 4 Armeen) und muß diese in der Kampfphase angreifen.

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

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

Neipperg steht in Karo. Ö hat folgende
 Karo: ♠10 ♠9 ♠7 Reserve || Friedrich steht in Pik.
 P hat: ♠9 ♠5 ♠4 ♠3

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

Österreich ist nun besser (und Preußen schlechter). Das TK-Spielrecht wechselt.

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

Bei Gleichstand wechselt das TK-Spielrecht ebenfalls. Bei Gleichstand kann Österreich den Kampf nur beenden, wenn es keine Karo besitzt. (Hätte es nur noch die Reserve, so dürfte es den Kampf mit einem Unentschieden beenden.)
 Da Österreich aber noch Karo hat, muß es spielen:

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

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

11.2 Rückzug

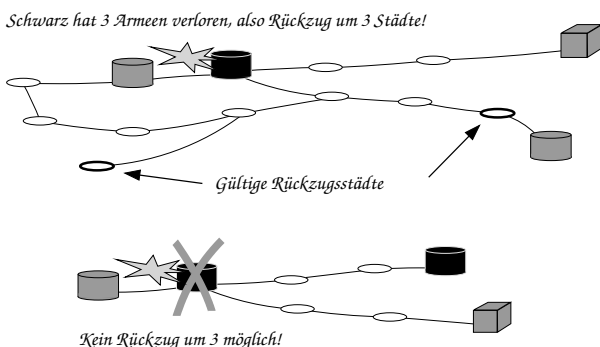
♥ Der besiegte General muß sich zurückziehen, noch bevor der nächste Kampf ausgefochten wird. Die Länge des Rückzugs ist identisch mit seinem Armeenverlust. Ein Turm kann sich beim Rückzug nicht aufteilen.

♥ 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 Festungen betreten, diese aber nicht erobern.

HINWEIS: Nur französische und österreichische Generäle können bei einem Rückzug auf die andere Karte wechseln.

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



12 NACHTRÄGLICHE EROBERUNGEN

♥ Nachträgliche Eroberungen finden statt, nachdem alle Kämpfe und Rückzüge abgewickelt wurden. Die Regeln wurden bereits in 10.3 beschrieben.

13 WINTER

♥ Nach jeder dritten Runde ist Winter. Im Winter können Armeen rekrutiert und Generäle, die momentan nicht auf dem Brett sind, können wieder eingesetzt werden.

♥ **Jede Armee kostet 4 TK-Punkte.**

♥ **Ein General kostet nichts.** Er muß jedoch mindestens eine neue Armee erhalten.

♥ Neue Armeen werden bereits vorhandenen und/oder neu eingesetzten Generälen des entsprechenden Landes gutgeschrieben. Ein Spieler sagt nur, wieviele Armeen ein Land rekrutiert, aber nicht, welcher General diese bekommt.

♥ Generäle werden auf einer großen Festung in ihrem Heimatgebiet eingesetzt. Die Einsetzstadt muß Platz für den General bieten und muß **freundlich kontrolliert** sein. Falls eine solche nicht existiert, kann nicht eingesetzt werden. HINWEIS: Anders als Trosse, können Generäle **nicht** in den großen Festungen von kooperierenden Kleinstaaten eingesetzt werden.

AUSNAHME: Im Einführungsspiel kann Frankreich seine Generäle im freundlich kontrollierten München einsetzen.

♥ Ein feindlicher Troß verhindert das Einsetzen eines Generals **nicht**. Wenn ein feindlicher Troß auf der (freundlich kontrollierten) Einsetzstadt sitzt, wird er vom General mit dem Einsetzen geschlagen.

♥ Im Expertenspiel wird im Winter zudem der Zwischenstand bestimmt: Jede Großmacht erhält 1 Minuspunkt für jede Siegmarke, die sie noch im Pool hat. Die Werte werden auf dem Zettel »Zwischenstände« notiert. Anschließend wird dieser so gefaltet, daß die notierten Zahlen nicht zu sehen sind (sie werden erst bei Spielende wieder angesehen).

14 DAS EINFÜHRUNGSSPIEL

♥ Im Einführungsspiel wird die Karte Flandern nicht benutzt. Alle Spielfiguren auf der Karte Flandern dürfen sich nicht bewegen. Sie und die ihnen zugeteilten Armeen nehmen de facto nicht am Spiel teil. Das Gleiche gilt für die preußischen Spielfiguren in der Siegpunktbox »Schlesien« und der Offmapbox »Ostpreußen«.

♥ Preußen, Sachsen, Bayern und Österreich erhalten ihr normales TK-Einkommen. Das Einkommen Frankreichs ist um 2 TK reduziert. (Es erhält nur 2 TK je Runde bzw. 3 TK, wenn es keine Subsidie an Bayern zahlt.) Die Pragmatische Armee spielt nicht mit und hat kein TK-Einkommen.

♥ Es gewinnt, wer zuerst seine Siegbedingung erfüllt. Das Spiel endet dann sofort. Die Siegbedingungen sind:

- **Louis XV:** Kontrolle von 9 Festungen in Österreich.
- **Friedrich:** Kontrolle von 12 Festungen in Schlesien und/oder Österreich (HINWEIS: 2 Festungen in Schlesien kontrolliert Preußen bereits zu Spielbeginn.)
- **Maria Theresia:** Hat bis Ende der 9. Runde kein Spieler gewonnen, so siegt *Maria Theresia*.

DIE PROFI-VARIANTE

Während des Österreichischen Erbfolgekrieges war die politische Situation sehr verworren. Die Auseinandersetzung war geprägt von Separatfrieden, Verrat und Bündniswechseln. Außerdem war Italien ein wichtiger Kriegsschauplatz, und auch Rußland spielte eine bedeutende Rolle. Mit den nachfolgenden Regeln werden all diese Aspekte ins Spiel integriert.

15 GENERELLE REGELN

- ♥ In der Profi-Variante wird der gesamte Spielplan benutzt.
- ♥ Grundsätzliches Spielziel: Es gewinnt diejenige Großmacht, die als erste keine Siegmarken mehr im Pool hat.
- ♥ Wenn eine Festung mit einer Siegmarke markiert wird, so kommt diese **immer** aus dem Pool. Geht eine mit einer Siegmarke markierte Festung verloren, wandert die Siegmarke **immer** zurück in den Pool (dies gilt auch für die in Schlesien anfänglich mit Siegmarken markierten Festungen!).

16 DIE SIEGPUNKTBOXEN

- ♥ Siegmarken können zudem in Siegpunktboxen wie folgt abgelegt werden:



Schlachtensieg. a) Für alle 3 in **einem** Kampf vernichteten Armeen gibt es 1 Siegpunkt. Wurden weniger als 3 Armeen vernichtet, aber ging mindestens 1 General vom Brett, so gibt es **exakt** 1 Siegpunkt (nicht 1 pro General!). Der **Gewinner** des Kampfes legt für jeden Siegpunkt 1 Siegmarke aus seinem Pool in eine seiner Schlachtenboxen. Sind diese voll, verfallen überschüssige Siegpunkte. Der **Verlierer** nimmt für jeden Siegpunkt 1 Siegmarke aus einer Schlachtenbox (sofern dort abgelegt) zurück in den Pool.

b) Für **jeden** General, der wegen Unversorgtheit vom Brett kommt, muß ein Land 1 Siegmarke aus einer Schlachtenbox zurück in ihren Pool nehmen.

In beiden Fällen gilt: Siegpunkte, die ein Kleinstaat erringt (bzw. verliert), zählen für (gegen) seine kooperierende Großmacht. **Siegpunkte, die ein gemischter Turm erringt (verliert), zählen für (gegen) das Land mit dem Oberbefehl.**

Beispiel: Bayern besiegt Österreich im Kampf mit +1. Österreich kann sich jedoch nicht zurückziehen und verliert alle Armeen, nämlich 10. Dies entspricht 3 Siegpunkten. Die mit Bayern kooperierende Großmacht ist Frankreich: Es darf 3 Siegmarken in seine Schlachtenboxen legen. Da es aber nur 2 Schlachtenboxen gibt, verfällt der dritte Siegpunkt. Österreich hat derzeit 1 Siegmarke in einer Schlachtenbox; diese kommt zurück in den Pool.



3 Kurfürsten. Wenn Frankreich 3 der Festungen Mainz, Trier, Köln, Mannheim kontrolliert, legt es 1 Siegmarke in diese Box. Sind 3 dieser Festungen österreichisch-pragmatisch kontrolliert, legt die Pragmatische Armee (und nur diese!) 1 Siegmarke in diese Box. Sobald eine Seite weniger als 3 dieser Festungen kontrolliert, kommt ihre Siegmarke aus der Box zurück in ihren Pool.



Kaiser. Abhängig vom Ausgang der Kaiserwahl, legen Österreich oder Frankreich 1 Siegmarke in die Box »Kaiser« (vgl. Regel 18).



Italien. Abhängig von der Situation auf der Italien-Leiste, kann Frankreich oder Österreich 1 Siegmarke in die Italien-Box legen (vgl. Regel 17.5).



Schlesien. Wenn Preußen Schlesien annektiert, legt es 1 Siegmarke in die Box »Schlesien« und bekommt den dortigen Troß (vgl. Regel 19.1).

17 POLITIK

♥ Zu Beginn einer jeden Runde findet das Politik-Segment statt. Nur Großmächte können Politik betreiben. Hierfür legen sie jede Runde maximal 1 TK auf das Politik-Tableau. Entsprechend den Werten dieser TK ergibt sich eine Reihenfolge, in der sie auf Politik-Karten zugreifen können. Das Politik-Segment unterteilt sich in folgende Phasen:

1. Zwei Politik-Karten aufdecken.
2. Trumpfsymbol bestimmen.
3. Großmächte legen max. 1 TK aufs Politik-Tableau.
4. Einfluß bestimmen.
5. Politik-Karten nehmen.

17.1 Zwei Politik-Karten aufdecken

♥ Die beiden obersten Karten des Politik-Stapels werden aufgedeckt.

17.2 Trumpfsymbol bestimmen

♥ Der Spieler, der als letztes einen Kampf gewonnen hat (dies muß kein Schlachtensieg gewesen sein), bestimmt das neue politische Trumpfsymbol und sagt es laut an.

♥ Wurde noch kein Kampf gewonnen, wird wie folgt verfahren: Vom TK-Talon wird solange die oberste Karte aufgedeckt bis eine Nicht-Reserve zum Vorschein kommt. Deren Symbol ist das politische Trumpf-Symbol. Die aufgedeckten TK wandern dann auf den Ablagestapel.

17.3 TK aufs Politik-Tableau legen

♥ Jetzt legt jede Großmacht maximal 1 TK **verdeckt** auf das für sie reservierte Feld des Politik-Tableaus. Dies geschieht in der Reihenfolge der Felder von links nach rechts (d.h. Preußen legt zuerst). Die Spieler können bluffen (eine Nicht-Trumpf-TK legen) oder eine Trumpf-TK legen. **Sie können auch ganz auf das Legen verzichten.**

17.4 Einfluß bestimmen

♥ Anschließend werden die gelegten TK aufgedeckt. Wenn eine von diesen nicht dem Trumpfsymbol entspricht, wird sie von ihrer Großmacht zurück auf die Hand genommen. **HINWEIS:** TK, die noch aus der Vorrunde auf dem Tableau liegen (sog. »angesparte TK«), bleiben liegen, egal welches Symbol sie haben.

♥ Auf dem Politik-Tableau hat eine Reserve stets das Trumpfsymbol und ist 16 TK-Punkte wert.

♥ Die Großmacht, die am meisten TK-Punkte (inkl. angesparten TK) auf dem Politik-Tableau liegen hat, ist die einflußreichste. Diejenige mit den zweitmeisten, die zweiteinflußerichste, usw. Bei Gleichstand ist die auf dem Tableau weiter rechts liegende Großmacht einflußericher.

17.5 Politik-Karten nehmen

♥ Die einflußerichste Großmacht entscheidet als erstes:

- ob sie anspart, oder
- ob sie eine der ausliegenden Politik-Karten nimmt.

Grundsätzlich gilt: Eine Großmacht darf nur eine Politik-Karte nehmen, auf der ihr Wappen abgebildet ist. Ist keine derartige Karte vorhanden, muß sie ansparen. Großmächte, die gar keine TK auf dem Politik-Tableau liegen haben, nehmen am »Politik-Karten-Nehmen« nicht teil.

♥ Wenn eine Großmacht anspart, bleiben all ihre TK auf dem Politik-Tableau liegen. Nimmt sie hingegen eine Politik-Karte, wandern all ihre TK vom Tableau auf den Ablagestapel. Die genommene Politik-Karte kann ausgeführt oder ohne Effekt abgeworfen werden (s.u.).

♥ Danach geht die Wahl an die zweiteinflußreichste Großmacht (Ansparen oder Politik-Karte nehmen), danach an die dritteinflußreichste, usw. Sobald keine Politik-Karte mehr ausliegt, nimmt jede Großmacht, die noch nicht an der Reihe war, all ihre TK (auch angesparte TK!) zurück auf die Hand.

♥ Politik-Karten, die nach einem Durchgang noch offen ausliegen, werden ohne Effekt abgeworfen.

Beispiel: Preußen hat 9 TK-Punkte auf dem Politik-Tableau, Österreich und Frankreich jeweils 3, die Pragmatische Armee 2. Somit ist Preußen am einflussreichsten, gefolgt von Österreich, Frankreich und der Pragm. Armee. Preußen entscheidet sich, eine Politik-Karte zu nehmen und ohne Effekt abzuwerfen (da sie unangenehme Folgen hätte). Nun ist Österreich dran: Die verbliebene Politik-Karte zeigt kein österreichisches Wappen, also muß es ansparen (seine TK bleibt auf dem Tableau liegen). Dann Frankreich: Es wählt die verbliebene Politik-Karte und führt sie aus. Da nun keine Politik-Karte mehr offen ausliegt, muß die Pragmatische Armee ihre TK zurück auf die Hand nehmen (obwohl es eine angesparte TK war).

Beispiel (Variante): Wie oben, nur daß Frankreich anspart (seine TK bleibt liegen). Die Pragmatische Armee spart ebenfalls an (die TK bleibt liegen). Die nun noch immer offen ausliegende Politik-Karte wird abgeworfen.

Politik-Karten ausführen

♥ Führt man eine Politik-Karte aus, **so kann dies ganz oder teilweise geschehen. Man kann also entscheiden, ob man:**

- die Instruktionen auf der Karte befolgt; **und/oder**
- die Politikmarke auf der Italien-, Rußland- oder Sachsen-Leiste entsprechend den abgebildeten Pfeilen verschiebt.

♥ Einige Karten gestatten das Verschieben einer Marke nach links oder rechts; hier kann man frei entscheiden, in welche Richtung man die Marke schiebt. Einige Karten gestatten das Verschieben um mehr als 1 Schritt in eine Richtung; hier muß die Marke – wenn sie in diese Richtung verschoben wird – um alle Schritte verschoben werden. Einige Karten gestatten das Verschieben auf 2 Leisten; hier kann die Marke auf keiner, einer oder beiden Leisten verschoben werden.

♥ Die aus beiden Politik-Karten resultierenden Pfeilbewegungen werden zuerst angesagt und dann in Summe abgetragen (2 nach links und 1 nach rechts ergibt 1 nach links).

♥ Wenn eine Politikmarke in einem Feld mit Symbolen liegt, treten Strafen bzw. Boni ein. Die Farbe des Symbols zeigt an, welches Land davon betroffen ist. Die Symbole bedeuten:



TK-Strafe. Das TK-Einkommen des Landes reduziert sich um 1, solange die Marke auf diesem Feld liegt.



TK-Bonus. Das TK-Einkommen des Landes erhöht sich um 1, solange die Marke auf diesem Feld liegt.



Expeditionskorps. Das Land muß 1 frei wählbaren General in seine Offmapbox stellen. Befindet sich der gewählte General momentan nicht auf dem Brett, so muß er sofort 2 Armeen zum Preis von insgesamt 8 TK-Punkten erhalten.



Siegpunkt. Die profitierende Großmacht legt 1 Siegmarke in die Siegpunktbox »Italien«. **Diese Siegmarke kommt erst dann zurück in den Pool, wenn die Politikmarke zurück auf das Feld mit dem Stern gewandert ist!**

♥ Wenn sich das TK-Einkommen eines Landes ändert, werden die Einkommensmarken »-1« bzw. »+1« als Erinnerungshilfe vor dem Spieler abgelegt.

♥ Manche Politik-Karten geben einem Land Armeen. Diese Armeen werden sofort beliebigen Generälen des Landes zugeteilt. **Man kann sogar einen General ins Spiel bringen** (analog der Rekrutierung, s. Regel 13).

♥ Ein General in einer Offmapbox wird verfügbar, sobald die Strafe »Expeditionskorps« nicht mehr vorliegt: Er wird am Ende des Politik-Segments auf die Stadt gestellt, auf die der Pfeil der Offmapbox zeigt. Ist diese Stadt von einer anderen Spielfigur besetzt, so wird diese von ihrem Besitzer um 1 Stadt verschoben.

♥ Der preußische General, der das Spiel in der Offmapbox »Ostpreußen« beginnt, wird auf dieselbe Weise verfügbar. Tritt für Preußen die Strafe »Expeditionskorps« später wieder ein, muß ein beliebiger preußischer General zurück in die Offmapbox.

18 KAISERWAHL

♥ Unter den Politik-Karten des Jahres 1742 befindet sich eine zusätzliche Karte, die "Kaiserwahl", welche keine echte Politik-Karte ist. Wenn diese aufgedeckt wird, so wird:

1. Eine weitere Politik-Karte aufgedeckt (so daß insgesamt 2 echte Politik-Karten offen liegen).
2. Die Kaiserwahl-Karte offen auf den Politik-Stapel gelegt (als Erinnerungshilfe).
3. Am Rundenende der Kaiser gewählt.

Anmerkung: Die Kaiserwahl findet somit frühestens am Ende der Runde 4 und spätestens am Ende der Runde 7 statt.

♥ Kandidaten für die Kaiserwahl sind *Karl Albrecht von Bayern* und *Franz von Lothringen* (Maria Theresias Gatte). Es gibt 9 Kurstimmen. Wer mind. 5 Stimmen erhält, wird Kaiser.

♥ Für jede Festung mit Kurstimme, die ein Land kontrolliert, hat es 1 Stimme. Wer welche Festung mit Kurstimme kontrolliert, wird zusammenfassend auf dem Kurfürstenkollegium angezeigt (wenn die Kontrolle wechselt, ist das Kurfürstenkollegium entsprechend anzupassen).

♥ Abgestimmt wird im Uhrzeigersinn, beginnend mit Österreich. Alle Stimmen Österreichs und der Pragm. Armee sind für *Franz*. Die anderen Stimmen können einem der beiden Kandidaten gegeben werden. Enthaltung ist nicht möglich. **HINWEIS: Die Stimme eines sächsisch kontrollierten Dresden hat der Spieler, der momentan mit Sachsen spielt.**

♥ Wenn *Franz von Lothringen* Kaiser wird, legt Österreich 1 Siegmarke in die Siegpunktbox »Kaiser«. Wenn *Karl Albrecht* Kaiser wird, legt Frankreich 1 Siegmarke in diese Box.

♥ Nach der Wahl wird die Karte »Kaiserwahl« abgeworfen.

19 POLITISCHE VERÄNDERUNGEN

19.1 Preußen annektiert Schlesien

♥ Wenn Preußen alle Festungen in Schlesien kontrolliert, kann es am Ende seines Zuges Österreich einen vorübergehenden Frieden anbieten. Der Frieden kann mehrmals angeboten, aber nur einmal geschlossen werden. Wenn Österreich das Angebot annimmt, so gilt:

1. Schlesien ist ab nun preußisches Heimatgebiet. (Damit ist Breslau auch Einsetzstadt für preuß. Spielfiguren!)
2. Wenn Sachsen derzeit preußischer Verbündeter ist, wandert die Sachsen-Marke auf das Feld »S«. Damit ist Sachsen neutral; Regel 19.3 wird angewendet.
3. Alle österreichischen Siegmarken in Preußen kommen zurück in den Pool. Alle preußischen Siegmarken in Österreich werden entfernt; die Hälfte von diesen (aufgerundet) wandert aber **nicht** in den Pool, sondern wird zur Seite gelegt.
4. Österreichische Spielfiguren in Preußen bzw. Polen werden auf die nächstgelegene freie Stadt in Österreich gesetzt. Preußische Spielfiguren außerhalb Preußens werden auf die nächstgelegene freie Stadt in Preußen (inkl. Schlesien) gesetzt. Der betroffene Spieler wählt jeweils die Stadt aus.
5. Preußen legt 1 Siegmarke in die Siegbox »Schlesien« und erhält den zweiten Troß. Dieser wird sofort kostenlos in einer beliebigen preußischen großen Festung (inkl. Breslau) eingesetzt.
6. Preußen ist neutral bis zu Beginn seines übernächsten Zuges; es gelten alle Regeln unter 19.4.
7. Sobald eine preußische Spielfigur Preußen verläßt, kommen die in Schritt 3 beiseite gelegten Siegmarken zurück in den Pool.

♥ HINWEIS: Die Annexion Schlesiens ist die einzige Möglichkeit, den zweiten preußischen Troß ins Spiel zu bringen.

Beispiel: Preußen und Österreich schließen im preußischen Zug der Runde 5 Frieden. Die obigen Schritte werden abgearbeitet und Preußen wird neutral. Bis Beginn des preußischen Zuges in Runde 7 dürfen nur preußische Spielfiguren preußisches Territorium betreten. In dieser Zeit finden auch keine Kämpfe mit preußischen Generälen statt (s. Regel 19.4).

19.2 Frankreich reduziert seine Kriegsziele

♥ Wenn sich kein **französischer** General in Kern-Österreich (der Teil Österreichs auf der Karte Böhmen) befindet, kann Frankreich am Ende seines Zuges all seine Siegmarken in Kern-Österreich vom Brett nehmen. Die Hälfte von diesen (aufgerundet) wandert **nicht** zurück in den Pool, sondern wird zur Seite gelegt.

♥ Sobald Bayern oder Frankreich wieder eine Festung auf der Karte Böhmen erobert (dies kann auch eine Festung in Sachsen oder eine Rückeroberung in Bayern sein), kommen die zur Seite gelegten Siegmarken zurück in den Pool; eine erneute Reduktion der Kriegsziele ist nicht mehr möglich.

19.3 Sachsens Wankelmut

♥ Die Marke auf der Sachsenleiste kann nicht nur durch Politik-Karten bewegt werden, sondern auch wie folgt:

- Wenn Preußen Schlesien annektiert (s. Regel 19.1).
- Sie wandert 1 nach rechts für jede Siegmarke, die Preußen infolge einer Schlachterniederlage oder infolge von Unversorgtheit aus einer Schlachtenbox nehmen muß (bzw. müßte, falls dort keine liegen), **aber nur wenn Österreich dies will**.

HINWEISE: 1.) Die Sachsen-Marke kann durch einen Kampf auch mehr als 2 Felder wandern. Damit ist es möglich, daß Sachsen direkt vom Status »Bündnis mit Preußen« in den Status »Bündnis mit Österreich« wechselt. 2.) Die Bewegung der Sachsenmarke und die daraus resultierenden Auswirkungen finden stets **nach** eventuellen Rückzügen statt.

♥ Wenn die Marke ein Feld »neutral« erreicht, gilt sofort:

- Sachsen wird neutral (es gelten alle Regeln unter 19.4). Sächsische Spielfiguren, **die momentan auf dem Brett sind**, kommen zurück auf ihre Startstädte.
- **Fremde Spielfiguren in Sachsen kommen auf die nächstgelegene Stadt ihres Heimatgebietes, wo Platz für sie ist. Französische Spielfiguren dürfen auch nach Bayern. Der betroffene Spieler wählt die Stadt aus.**
- Siegmarken auf sächsischen Festungen kommen zurück in ihren Pool.



Bündnis mit Preußen



Bündnis mit Österreich

♥ Wenn die Marke das Feld »Bündnis mit Österreich« erreicht, verbündet sich Sachsen sofort mit Österreich:

- Die sächsischen Spielfiguren bleiben, wo sie sind. (AUSNAHME: Befindet sich der sächsische General in einem gemischten Turm, so wird er von Spieler *Maria Theresia* auf die nächstgelegene freie Stadt versetzt.) Wenn der sächsische General momentan nicht auf dem Brett ist, darf er sofort mit frisch rekrutierten Armeen eingesetzt werden (analog Regel 13).
- Siegmarken auf sächsischen Festungen bleiben liegen.
- Österreich und Sachsen kooperieren. Damit wird Dresden Einsetzstadt für österreichische Trosse. Siegpunkte, die Sachsen erringt (bzw. verliert), zählen für (gegen) Österreich. **Gemäß dem Politik-Tableau erhöht sich Sachsens Einkommen auf 2 TK.**

♥ Sobald Sachsen die Allianz mit Preußen verläßt, spielt *Maria Theresia* mit Sachsen. Von nun an zieht Sachsen zeitgleich mit Österreich. HINWEIS: Falls Sachsen in der aktuellen Runde bereits gezogen haben sollte, kann es zu einem Doppelpzug kommen – es erhält jedoch kein zweites Mal TK.

19.4 Neutralität

♥ Preußen bzw. Sachsen können neutral werden. Ein neutrales Land spielt weiter normal mit: Es erhält sein TK-Einkommen, darf Armeen rekrutieren, Spielfiguren einsetzen, sich bewegen, etc. Die einzigen Einschränkungen sind:

- Neutrale Spielfiguren dürfen ihr Heimatland nicht verlassen.
- Neutrale Generäle nehmen **niemals** an Kämpfen teil.
- Neutrales Territorium darf von anderen Spielfiguren nicht betreten werden; auch Versorgungslinien dürfen nicht hindurchgelegt werden.

20 SUBSIDIENVERTRÄGE

♥ Subsidien sind TK-Zahlungen an verbündete Länder. Geber von Subsidien können ausschließlich **Großmächte** sein. Empfänger können nur **verbündete** Länder sein (Großmächte oder Kleinstaaten).

♥ Um Subsidien zu erhalten, muß ein Subsidienvertrag bestehen. Ein Subsidienvertrag wird immer über eine bestimmte Laufzeit geschlossen (z.B. 2 Runden). Zwischen Geber und Empfänger kann zeitgleich nur ein Subsidienvertrag bestehen. Ein bestehender Subsidienvertrag ist im gegenseitigen Einvernehmen vorzeitig kündbar. AUSNAHME: Der bis Runde 3 laufende Subsidienvertrag zwischen Bayern und Frankreich ist nicht vorzeitig kündbar.

♥ Solange ein Subsidienvertrag besteht, gibt das Geberland in seiner TK-Phase **genau** 1 TK seines TK-Einkommens an das Empfängerland ab (bevor es die TK ansieht). Die Subsidienmarken »S« werden als Erinnerungshilfe benutzt: Das Empfängerland erhält »S«-Marken entsprechend der Laufzeit des Vertrages; für jede erhaltenen Subsidie legt es dann eine davon ab.

Beispiel: Frankreich kann mit Österreich keinen Subsidienvertrag schließen (da befeindet), aber mit Preußen. Mit diesem schließt es einen Subsidienvertrag über 3 Runden. Es gibt in den nächsten 3 Runden von seinem TK-Einkommen jeweils 1 TK an Preußen ab (bevor es die TK ansieht).

21 VERHANDLUNGEN

♥ Alle (auch miteinander befeindete) Spieler können miteinander verhandeln, um Vereinbarungen zu treffen, z.B. über ein koordiniertes Vorgehen, über wohlwollendes Verhalten, über Stimmabgaben bei der Kaiserwahl, über Subsidienverträge, etc. Auch das Verknüpfen von Zusagen an bestimmte Bedingungen ist möglich. **Alle Vereinbarungen sind bindend.** Verhandlungen sollen zügig geführt werden. Geheimverhandlungen sind nicht erlaubt.

♥ Das Tauschen oder Schenken von TK darf **niemals** das Ergebnis von Verhandlungen sein. Die einzige Möglichkeit, TK in Verhandlungen einzubeziehen, sind Subsidienverträge.

♥ Es können keine Vereinbarungen getroffen werden, die die Spielregeln oder einzelne Regelmechanismen verändern (z.B. kann man nicht vereinbaren, daß ein General seine Fähigkeit verliert, Festungen zu decken). Auch Bündniswechsel und Friedensschlüsse können nicht vereinbart werden (außer wenn per Regel explizit erlaubt).

Beispiele: a) Die Pragmatische Armee bietet Österreich einen Subsidienvertrag über 2 Runden an. Sie stellt jedoch die Bedingung, daß Österreich seine Generäle schnellstmöglich aus Schlesien abzieht.

b) Preußen bietet Österreich an, es zwei Runden lang nicht anzugreifen, fordert hierfür aber, daß Österreich seine Generäle in dieser Zeit so postiert, daß die Festungen Neisse und Cosel nicht gedeckt sind.

22 ARENBERG

♥ Der österreichische General »Arenberg« hat – zusätzlich zu seinen normalen Eigenschaften als Österreicher – folgenden Sondereigenschaften:

- Er ist auch in den Niederlanden und durch den Troß der Pragmatischen Armee versorgt.
- Er darf auch auf niederländischen großen Festungen ins Spiel gebracht werden.

23 SPIELSIEG IM PROFI-SPIEL

♥ Ein Land hat gewonnen, wenn es a) am Ende eines Zuges (eines eigenen oder des einer anderen Großmacht) oder b) am Ende des Politik-Segments oder **c) nach der Kaiserwahl** keine Siegmarken mehr im Pool hat. Das Spiel endet dann sofort.

♥ Sollten mehrere Länder gleichzeitig gewinnen, gilt: Das Land, das seinen Pool erfolgreicher »übererfüllt« (d.h. es hätte im letzten Zug mehr Siegmarken ablegen können als im Pool sind), ist besser. Evtl. auch hier noch herrschende Gleichstände werden von Spieler *Maria Theresia* immer gewonnen und von *Louis XV* immer verloren.

♥ Hat nach dem vierten Winter kein Spieler gewonnen, endet das Spiel automatisch. Die Großmächte summieren ihre (negativen) Zwischenstände aller 4 Winter auf. Sieger ist die Großmacht mit den wenigsten Minuspunkten. Auch hier werden Gleichstände von Spieler *Maria Theresia* immer gewonnen und von *Louis XV* immer verloren.

24 REGELN FÜR 2 SPIELER

MARIA ist eigentlich für 3 Spieler konzipiert. Wer will, kann es aber auch zu zweit zu spielen. Leider funktioniert hier die skrupellose Bündnispolitik naturgemäß nicht, so daß durch die fehlende Konkurrenzsituation innerhalb der Bündnisse einiges an Spielreiz verloren geht.

♥ Beim Einführungsspiel zu zweit bleiben alle Regeln unverändert, außer:

- Spieler A spielt mit Frankreich, Preußen, Sachsen und Bayern. Spieler B spielt mit Österreich.
- Die Siegbedingungen ändern sich: Spieler A gewinnt, sobald er mit Preußen UND Frankreich die Siegbedingungen des 3-Spieler-Spiels erfüllt (d.h. Preußen kontrolliert 12 Festungen in Schlesien/Österreich und Frankreich 9 Festungen in Österreich).
- Spieler B gewinnt, wenn weder Preußen noch Frankreich ihre Einzel-Siegbedingung bei Spielende (Runde 9) erfüllen.
- In allen anderen Fällen ist es Unentschieden.

♥ In der Profi-Variante zu zweit bleiben alle Regeln unverändert, außer:

- Spieler A spielt mit Frankreich, Preußen, Sachsen und Bayern. Spieler B spielt mit Österreich und der Pragmatischen Armee.
- Nur Kleinstaaten können Subsidien erhalten.
- Ein Spieler kann pro Runde maximal 1 Politik-Karte ausführen. Wenn er Zugriff auf beide Politik-Karten erhält, muß er eine abwerfen.
- Die Sachsenmarke wird um 1 nach rechts bewegt für jede Siegmarke, die Frankreich ODER Preußen aus einer Schlachtenbox nehmen muß (bzw. müßte), aber nur infolge einer Schlachterniederlage/Unversorgtheit auf der Karte Böhmen. Auch hier muß Österreich der Bewegung der Marke zustimmen.
- Die Pragmatische Armee kann ihre Kämpfe vor Österreich ausführen.
- Die Siegbedingungen bleiben unverändert, jedoch werden Gleichstände immer von Spieler B gewonnen.

25 OPTIONALE POLITIK-REGEL

Diese Regel modifiziert die Politik-Regeln der Profi-Variante: Das Bluffen wird nun etwas Bauchschmerzen verursachen, da die TK, die man dafür benutzt, eine komplette Runde fehlen. Es wird empfohlen, mit dieser Regel zu spielen.

♥ Die Regeln für Politik (Regel 17) werden in einigen Details modifiziert. Das Politik-Segment wird um eine Phase wie folgt erweitert:

1. Verdeckte TK vom Politik-Tableau zurücknehmen.
2. Zwei Politik-Karten aufdecken.
3. Trumpfsymbol bestimmen.
4. Großmächte legen max. 1 TK aufs Politik-Tableau.
5. Einfluß bestimmen.
6. Politik-Karten nehmen.

25.1 Verdeckte TK zurücknehmen

♥ In dieser Phase nehmen die Spieler TK, die aus der Vorrunde *verdeckt* auf dem Politik-Tableau liegen, zurück auf die Hand.

25.2 Zwei Politik-Karten aufdecken

♥ Diese Phase bleibt unverändert.

25.3 Trumpfsymbol bestimmen

♥ Diese Phase bleibt unverändert.

25.4 TK aufs Politik-Tableau legen

♥ Diese Phase bleibt unverändert.

25.5 Einfluß bestimmen

♥ In dieser Phase ändert sich das folgende Detail:

- TK, die nicht dem Trumpfsymbol entsprechen, werden *nicht* zurück auf die Hand genommen, sondern bleiben *verdeckt* auf dem Politik-Tableau liegen. Zur Berechnung des Einflusses zählen sie natürlich nicht mit. HINWEIS: Diese »Bluff-TK« bekommt der Spieler erst zu Beginn der nächsten Runde zurück (in Phase 1 des Politik-Segments).

25.6 Politik-Karten nehmen

♥ In dieser Phase ändern sich die beiden folgenden Details:

- Eine Großmacht kann eine Politik-Karte nur dann nehmen, wenn sie mindestens eine *nicht-verdeckte* TK auf dem Politik-Tableau hat.
- Wenn eine Großmacht eine Politik-Karte nimmt, dann wandern nur ihre *nicht-verdeckten* TK auf den Ablage-Stapel.
- Sobald keine Politik-Karte mehr ausliegt, nimmt jede Großmacht, die noch nicht an der Reihe war, all ihre TK *nicht* zurück auf die Hand. Stattdessen werden all ihre TK auf dem Politik-Tableau umgedreht. HINWEIS: Diese umgedrehten TK bekommt der Spieler erst zu Beginn der nächsten Runde zurück (in Phase 1 des Politik-Segments).

AUTOR: Richard Sivé

GRAPHIK COVER: Andreas Töpfer

GRAPHIK TAKTISCHE KARTEN: Andreas Töpfer, Hans Baltzer

SONSTIGE GRAPHIK: Richard Shako

HISTORISCHE RECHERCHE: Richard Sivé

LAYOUT, TEXTE, ÜBERSETZUNG: Richard Shako

ENGLISCH-LEKTORAT: Bowen Simmons, Guy Atkinson

SPIELTESTER: Anton Telle, Steffen Schröder, Thorsten Hennig, Alexander

Hofmann, Manfred Wichmann, Josef Gundel, Birte Wolmeyer, Sven Grün-

witzky, Franziska Gilbert, Andrea Homberg, Stefan Stubenvoll, Tatyana

Shako, Louise Gilbert, Ralf Viereck, Bowen Simmons, Michael Benken-

dorf, Bernd Eisenstein, u.a. – Herzlichen Dank an Euch alle!

LITERATUR: Christopher Duffy, Friedrich der Große, Ein Soldatenleben,

Benziger 1986. Wolfgang Handrick, Die Pragmatische Armee 1741–1743,

R. Oldenburg Verlag 1991. Ludwig Reiners, Friedrich, Das Leben des

Preußenkönigs, dtv, 1980. Wolfgang Venohr, Fridericus Rex, Friedrich der

Große – Porträt einer Doppelnatur, Gustav Lübke Verlag, 1988. J.B. Weiss,

Maria Theresia und der österreichische Erbfolgekrieg, Prandel & Ewald,

Wien 1863.

Das Hintergrundbild des Cover zeigt die berühmte Attacke der Bayreuther Dra-

goner in der Schlacht bei Hohenfriedberg. Bleistiftzeichnung von Andreas Töpfer

nach einer Lithographie von v. Rössler.

©2009 histogame – D 10435 Berlin

Sämtliche Rechte liegen bei Verlag und Autor.

Mit Regelfragen, Anregungen oder Spieltips wenden Sie sich bitte an:

<http://www.histogame.de>

Betrachtungen des Autors

Es hat alles zwei Seiten; aber erst wenn man erkennt, daß es drei Seiten sind, erfährt man die Sache. (Heimito von Doderer) — Nach dem Erscheinen von FRIEDRICH war es naheliegend, ein Spiel über die Vorgeschichte, also den Österreichischen Erbfolgekrieg zu machen. Nichts sei leichter als das, dachte ich anno 2004, denn die grundlegenden Mechanismen (Ziehen, Versorgung, Kämpfe) sollten beibehalten werden; das Spiel müßte lediglich dem historischen Sachverhalt angepaßt werden.

War die charakteristische Grundessenz des Siebenjährigen Krieges der archaische Überlebenskampf Preußens und der wundersame Tod der Zarin, präsentiert sich der Österreichische Erbfolgekrieg wesentlich verwickelter: Er ist geprägt von Diplomatie, untreuen Bundesgenossen, schnellen Wechseln zwischen weit auseinanderliegenden Kriegsschauplätzen, und vor allem durch die Tatsache, daß zu verschiedenen Zeitpunkten stets ein anderes Land in der strategischen Defensive war. Zum Beispiel drängte Österreich 1743 die Franzosen innerhalb eines Jahres von Prag bis hinter den Rhein, um dann im Sommer 1744 innerhalb weniger Wochen von Lothringen zurück nach Prag zu eilen. — Ein Spiel, das nicht in der Lage war, diese ständigen Auf und Abs und diese sprunghaften Hin und Hers abzubilden, hätte sein Thema verfehlt. Außerdem wollte ich ein kürzeres Spiel als FRIEDRICH, und das, obwohl hier der reale Konflikt ein Jahr länger war! Und das, obwohl politisch und strategisch viel mehr passierte! Ich war mir nicht sicher, ob ich damit nicht die Quadratur des Kreises anstrebte. Und in der Tat: Das eingangs erwähnte *Nichts sei leichter als das* erwies sich bald als schwere Verblendung, und bis ich die fehlende *dritte Seite* im Design aufgespürt hatte, vergingen schließlich Jahre.

Das erste Problem war bereits der Spielplan: Wie all diese Schauplätze (Flandern, Italien, Böhmen, Schlesien) zusammenbringen? Kurzerhand wurde der italienische Schauplatz aus dem Spiel geworfen — und damit mußte ich mir auch keine Gedanken machen, wie die dort kämpfenden Mächte (Spanien, Sardinien-Piemont, Neapel, etc.) ins Spiel zu integrieren wären. Dieser Schritt erschien mir vertretbar, da der Konflikt in Italien erst 1743 so richtig ins Rollen kam.

Das nächste Problem folgte stehenden Fußes: Der erste Spielplan war noch eine zusammenhängende Karte. Aufgrund der ungünstigen geographischen Ausdehnung bestand dieser zu ca. 60% aus Gebieten, die nie bespielt wurden, und dummerweise befand sich dieses Vakuum auch noch im Zentrum. Das war fürchterlich! Man wuschelte mit seinen Spielfiguren an der Peripherie herum und fragte sich ständig: Was ist denn das da für ein Loch in der Mitte? — Deswegen teilte ich den Spielplan, skalierte beide Hälften unterschiedlich und drehte sie gegeneinander (dies ist der Grund, warum man nur im unteren Bereich die Karte wechseln kann), und voila! Das spielte sich gleich viel besser. — Zwei kleine Anmerkungen: 1.) Auf der Spielplanrückseite sieht man die beiden Karten eingesetzt in eine normale Europakarte. 2.) Leider sind aus Gründen der Vereinfachung zahlreiche preußische Exklaven nicht abgebildet (vor allem auf der Karte Flandern), da mit ihnen zahlreiche Ausnahmeregelungen notwendig wären.

Als maximale Spieldauer schwebten mir 3 bis 4 Stunden vor. (Es sind nun 5 Stunden geworden). Wie aber konnte ich die schnellen strategischen Wechseln damit in Einklang bringen? Zunächst wurde das Geschehen auf 5 Jahre ver-

kürzt (also bis zum endgültigen Ausscheiden Preußens 1745), später dann um nochmal ein Jahr (aber schweren Herzens). Vor allem aber mußte ich den Rhythmus des Spiels beschleunigen. Dies führte zum Einführen der Gewaltmärsche und der Schlachtensiege (die ein Katalysator für den Spielsieg sind); aber auch zum Hinauswerfen von allem was unter die Rubrik Verzögerungstaktik fällt (z.B. muß ein General beim Schlagen eines Trosses nicht mehr stehenbleiben), und auch das Austeilen einer anfängliche TK-Hand fällt hierunter (was z.B. die wohlgefüllte preußische Kriegskasse simuliert). Zudem wurden die Versorgungsregeln verschärft: Die Versorgung wird nun *vor* der eigenen Bewegung kontrolliert und ein umgedrehter General kann nicht erobern. Das sind heftige Dauerschrauben! Durch die Gewaltmärsche sind Abläufe wie 1743/44 möglich, aber mit Gewaltmärschen kann man nicht aus heiterem Himmel angreifen oder aus dem Nichts heraus Trosse schlagen. Damit entspricht der Gewaltmarsch dem Ausnutzen der inneren Linie und ganz nebenbei bekommen die Festungen eine wichtige Blockade-Funktion. (Übrigens: Die 4 Kurfürsten-Festungen auf der Karte Flandern sind enorm wichtig als Flankenschutz für Bayern. Wehe dem, der sie aus den Augen verliert!) — Durch all diese Änderungen spielt sich MARIA ganz anders als FRIEDRICH, sozusagen nervöser, das Spielsystem reagiert auf jeden Schenkeldruck, und Fehler verzeiht es kaum.

Ferner wollte ich ins Spiel integrieren:

a) Husaren (die man auch Panduren, Grenzer oder böhmische Bauern hätte nennen können). Lange gab es sie in einer Regel, in der sie fast nie auf dem Brett auftauchten. Das war albern, und wurde von vielen Testern zu Recht bemängelt. In der jetzigen Form sind die Husaren genau richtig: Lästige Plagen, die Feldzüge in Österreich enorm teuer machen. Die Spieler werden die Husaren sehr schnell lieben oder hassen (je nachdem, ob sie Österreich spielen oder nicht)!

b) Kaiserwahl. Der Österreichische Erbfolgekrieg, in dem Bayern den Österreichern nicht die Kaiserkrone abluchsen kann? Undenkbar!

c) Bündniswechsel, Annexion Schlesiens, Verhandlungen, etc.: Preußens Aus- und Wiedereintritt in den Krieg mußte im Spiel möglich sein. Und auch Sachsen als unsicherer Bundesgenosse mußte vorkommen.

Anfänglich als 4-Spieler-Spiel konzipiert, wurde MARIA schnell zu einem 3-Spieler-Spiel, zunächst jedoch zu einem, bei dem Österreich und die Pragmatische Armee ein Spieler war. Dies hatte gravierende Nachteile: a) Die beiden Länder spielten zu sehr aus einem Guß; b) Spieler *Preußen* war am Geschehen auf der Karte Flandern überhaupt nicht interessiert; c) Preußen würde niemals mit Österreich Frieden schließen, wenn es 1 Stunde zum Zusehen verdammt ist, selbst dann nicht, wenn dies dem Spielsieg förderlich wäre. — Ich glaube, es war Sven Grünwitzky, der nach dem ersten realen Test die Idee des *schizophrenen Spielers* hatte. Und dieses Konzept klappt wirklich sehr gut! Es löst alle oben aufgeführten Probleme auf einen Streich, und historisch ist es sogar vertretbar, da Preußen und England-Hannover nie Krieg gegeneinander führten (auch nicht in der kurzen Zeitspanne des formal herrschenden Kriegszustandes Anfang 1745). Gegenüber Österreich zogen sie sogar an einem sehr ähnlichen Strick: England drängte Österreich stets, Schlesien an Preußen abzutreten, um gemeinsam gegen Frankreich vorzugehen; handelte also durchaus im Sinne Preußens.

Bis hier waren 4 Monate vergangen, und das De-

sign war schon recht weit gediehen. Aber die zentrale Frage eines jeden Spiels hatte ich noch nicht beantwortet, und die Antwort auf diese zentrale Frage sollte 4 Jahre auf sich warten lassen, und nur über einen Umweg zu finden sein. Diese zentrale Frage lautet: Wann hat ein Spieler gewonnen?

Wie oben beschrieben, sollte jedes Land in die strategische Defensive geraten können, und sollte dennoch immer eine Chance auf den Spielsieg haben. Im Laufe der Zeit wurden zehn bis fünfzehn Varianten von Siegssystemen entwickelt, getestet und verworfen. Ich hatte Regeln für Kriegsmüdigkeit, für Abbruch von Offensiven, Kollaps, getrennte Pools für beide Karten, Siegpunkte für Provinzen, verkettete Siegbedingungen, und und und. Entweder funktionierte eine neu eingeführte Siegbedingung überhaupt nicht; oder sie funktionierte gut, war aber ein synthetisches, seelenloses Regelkonstrukt; oder sie funktionierte super, brachte gar die erwünschten simulativen Effekte, aber das Endergebnis war todlangweilig, oder oder oder. — Dieser Prozeß zog sich über Jahre hin, unterbrochen von frustrierendem MARIA-in-den-Besenskrank-Stellen und anderen Projekten, die ihren Zeittribut forderten.

Manchmal geschehen wundersame Dinge, wenn man über eine Sache einfach *nicht* nachdenkt. Hier war es das Gären eines dumpfen Gefühls, nämlich, daß einfach die *dritte Seite* fehlte, nämlich das politische System, mit dem der Schauplatz Italien und die Rolle Rußlands miteingebunden wären. — Lange schreckte ich vor diesem Schritt zurück, um mir nicht noch mehr Regeln ins Boot zu holen. Als ich ihn dann aber endlich tat - und gleichzeitig auch den Wankelmut Sachsens (der davor ein isoliert-konstruiertes Regel-Subsystem war) in ein Gesamtkonzept integrieren konnte, war ich perplex! Denn die Probleme der Siegbedingungen lösten sich plötzlich in Luft auf! Aber wieso? Aus dem einfachen Grund, daß sich Preußen nun ganz anders verhalten muß: Preußen kann zwar auf »Durchmarsch« spielen, sprich keinen Frieden mit Österreich schließen. Wenn dann aber Sachsen das Bündnis wechselt, Schlesien kein Heimatland ist, kein zweiter Troß da ist, und selbst der Alte Dessauer fehlt, dann, gute Nacht, du Kartenhaus Brandenburg! Und nur dadurch wird MARIA für Preußen zu dem, was der Einfall in Schlesien in Realität war: ein hochrisikanter Drahtseilakt, der auch ganz anders hätte enden können. — Gleichzeitig wird durch das Politik-System das Verhandlungselement enorm gestärkt. Subsidienverträge sind nun an der Tagesordnung (ohne Politik-System gab es sie fast nie), und die Variabilität der möglichen Spielabläufe hat enorm zugenommen.

Obwohl es nie meine Absicht war, sind die Regeln für MARIA nun deutlich anders als die für FRIEDRICH. Leider auch komplizierter. Beides begründet sich durch den gänzlich anderen Charakter des Österreichischen Erbfolgekrieges. Was für FRIEDRICH funktioniert, funktioniert nicht für MARIA, und umgekehrt. Um die Latte für Neueinsteiger nicht zu hoch zu legen, wurde das Einführungs-Spiel konzipiert, sozusagen ein FRIEDRICH-light, mit klarer Rollenverteilung Angreifer/Verteidiger. So richtig zu leuchten beginnt MARIA aber in der Profi-Variante — mit all ihren Verquickungen von Politik, Verhandlungen und Feldzugs-Strategien. Ich hoffe, daß die Spieler hier mit mir übereinstimmen werden, und daß MARIA ihnen viele Stunden spannenden Spielspaß schenken wird.

Richard Sivél, Juli 2009