

Bataille de Leipzig 1813

Battle of the Nations 1813

Σχεδιαστής: Stephan Riedel Εικονογράφηση: Bernhard Kilchmann, Illustrations: Christian Opperer

Υποστήριξη Παραγωγής: Carsten Lüdecke

Μετάφραση: Nikos Christakis

Παίκτες: 2 Ηλικίες: 12 ετών και άνω

Ιστορία:

Η Μάχη της Λειψίας ή Μάχη των Εθνών έλαβε χώρα από τις 16 έως τις 19 Οκτωβρίου 1813, στη Λειψία, της Σαξονίας. Η συμμαχικές δυνάμεις Ρωσίας, Πρωσίας, Αυστρίας και Σουηδίας, υπό την ηγεσία του Τσάρου Αλέξανδρου Ι της Ρωσίας και του Καρλ Φίλιπ, Πρίγκηπα της Σβάρζενμπεργκ, νίκησαν τον Γαλλικό στρατό του Ναπολέοντα, Αυτοκράτορα της Γαλλίας. Ο στρατός του Ναπολέοντα συμπεριελάμβανε μονάδες από Πολωνία και Ιταλία, καθώς και Γερμανούς από την Συνομοσπονδία του Ρήνου. Η μάχη ήταν η κλιμάκωση της Γερμανικής εκστρατείας του 1813 και συμμετείχαν 600.000 στρατιώτες και 2.200 όπλα πυροβολικού, ξοδεύοντας 200.000 βλήματα και έχοντας ως αποτέλεσμα 127.000 απώλειες, με την μάχη αυτή να είναι η μεγαλύτερη στην Ευρώπη, πριν τον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο

Ηττημένος κατά κράτος για πρώτη φορά στη μάχη, ο Ναπολέων υποχρεώνεται να επιστρέψει στη Γαλλία, ενώ η Σύμμαχοι ευρισκόμενοι σε εξαιρετική κατάσταση, καταστρέφουν τη Συνομοσπονδία του Ρήνου και εισβάλουν στη Γαλλία στις αρχές του επόμενου έτους (πηγή: https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Leipzig)

Περιεχόμενα:

Κεντρικό ταμπλό, 19 στρατοί, 4 Πλακίδια Εδαφών, 52 Δείκτες Μονάδων, 6 δείκτες «-1», 40 Κάρτες Ενεργειών (Κάρτες Εδαφών και Κάρτες Μετακίνησης), 25 Κάρτες Αποστολών, 19 Κάρτες Στρατού, 6 Κάρτες Ανίχνευσης, 4 Κάρτες Πληροφοριών, 15 ξύλινα πιόνια, Δείκτης Χρόνου, κανόνες στα Γερμανικά και στα Αγγλικά.



Στο παιχνίδι επίσης περιλαμβάνονται 4 πλακίδια εδαφών, τα οποία θα χρησιμοποιηθούν σε επερχόμενη επέκταση.

Περισσότερες πληροφορίες στο: www.clicker-spiele.net

Κεντρικό ταμπλό

Το κεντρικό ταμπλό απεικονίζει την περιοχή της Λειψίας ❶ το 1813, χωρισμένη σε 47 περιοχές. Χωρίζεται σε τέσσερα είδη εδαφών:

- Ποτάμια ❷,
- Λόφους ❸,
- Δάση ❹,
- Πεδιάδες ❺

Εκεί υπάρχει και ο μετρητής χρόνου ❻ και ο μετρητής πόντων νίκης ❼.

Οι περιοχές Probstheida (Λόφος του Μονάρχη) και Markkleeberg είναι τονισμένες, λόγω της ιστορικής τους σημασίας, αλλά στο παιχνίδι λειτουργούν όπως όλες οι υπόλοιπες περιοχές.



Κάρτες Στρατού



Οι Κάρτες Στρατού περιγράφουν την αρχική κατανομή ❶ των στρατών στον χάρτη. Συνήθως 3 χωριά κατονομάζονται. Κάποιοι χάρτες μπορεί να δείχνουν και 4 χωριά.

Για κάθε στρατό υπάρχει μία Κάρτα Στρατού (8 Γαλλικοί στρατοί, 11 Συμμαχικοί).

Οι παρακάτω πληροφορίες υπάρχουν στις κάρτες:

- Είδος Μονάδας (πεζικό, πυροβολικό, ιππικό) ❷
- Δύναμη του Στρατού ❸ και
- Ο αριθμός των διαθέσιμων Δεικτών Μονάδων ❹ (κύκλοι για τις μονάδες των Γάλλων και τετράγωνα για των Συμμάχων)¹

Κάποιες κάρτες δεν μπορούν να παιχτούν μέχρι ο Δείκτης Χρόνου να φτάσει στην κατάλληλη χρονολογία ❺.

Κάρτες Αποστολών



Οι Κάρτες Αποστολών καθορίζουν τα χωριά ❶ που πρέπει να καταλάβει ο Ναπολέοντας με τους στρατούς του.

Υπάρχουν 5 διαφορετικά είδη Καρτών Αποστολών (Βόρεια ❷, Νότια ❸, Δυτικά ❹, Ανατολικά ❺, και Κεντρικά ❻).

Υπάρχουν εύκολες, μεσαίες και δύσκολες Κάρτες Αποστολών με διαφορετικό αριθμό πόντων νίκης (3 με 7 πόντους). Όσο πιο μακριά βρίσκεται η πόλη από την αρχική θέση των Γαλλικών μονάδων, τόσο πιο δύσκολο είναι να ολοκληρωθεί η αποστολή και τόσο περισσότερους πόντους νίκης κερδίζει ο παίκτης. Οι πόντοι νίκης για τους Γάλλους ❷ αναγράφονται στα αριστερά, ενώ για τους Συμμάχους ❸ στα δεξιά.

Δείκτης Χρόνου

Ο Δείκτης Χρόνου υποδεικνύει την τρέχουσα χρονολογία και συνεπώς τον χρόνο που εναπομένει για το τέλος του παιχνιδιού.



¹ Για να παιχτεί μια κάρτα στρατού, πρέπει να υπάρχουν αρκετοί δείκτες μονάδων για να καταληφθούν όλα τα χωριά που αναγράφονται σε αυτή. Ωστόσο, αν μια κάρτα δείχνει περισσότερα χωριά από τους διαθέσιμους Δείκτες Μονάδων, παίζοντας μια Κάρτα Ανίχνευσης μπορεί να αποκλειστεί ένα χωριό, και να μειωθεί έτσι ο αριθμός των απαιτούμενων Δεικτών. Οι παίκτες παίρνουν Κάρτες Ανίχνευσης τοποθετώντας τους στρατούς τους.

Προχωράει παίζοντας *Κάρτες Μετακίνησης* ή *Κάρτες Χρόνου*, Τοποθετώντας Στρατούς και *Κάρτες Ανίχνευσης*.

Κάρτες Ενεργειών

Υπάρχουν τρία διαφορετικά είδη Καρτών Ενεργειών:

Κάρτα Εδάφους

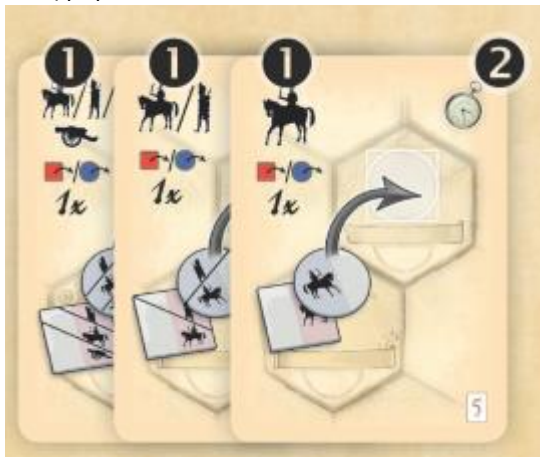
Η Κάρτα Εδάφους χρησιμοποιείται για την *αφαίρεση Δεικτών Μονάδων* που τοποθετούνται στα αντίστοιχα εδάφη ❶.



Κάρτα Μετακίνησης

Με την Κάρτα Μετακίνησης, οι παίκτες μετακινούν έναν Δείκτη Μονάδας τους, του εικονιζόμενου είδους ❶ σε ένα γειτονικό έδαφος. Κάποιες κάρτες σας επιτρέπουν να κινήσετε ένα μόνο είδος μονάδας.

Το ρολόι στην πάνω δεξιά γωνία ❷ υποδεικνύει ότι ο Δείκτης Χρόνου πρέπει να μετακινηθεί μια θέση μπροστά.



Κάρτα Χρόνου

Η Κάρτα Χρόνου χρησιμοποιείται για να μετακινηθεί ο Δείκτης Χρόνου μια θέση πιο μπροστά.



Κάρτα Ανίχνευσης

Με την Κάρτα Ανίχνευσης οι παίκτες μπορούν να αφαιρέσουν τον δείκτη τους από το ταμπλό. Επιπλέον, οι κάρτες αυτές χρησιμοποιούνται για να εισαχθούν *Δείκτες Μονάδων* από το απόθεμα στο παιχνίδι. Το ρολόι στην πάνω αριστερή γωνία υποδεικνύει ότι ο Δείκτης Χρόνου πρέπει να μετακινηθεί μια θέση μπροστά.



Κάρτες Πληροφοριών

Για κάθε παίκτη υπάρχει μια Κάρτα Πληροφοριών με τις διαθέσιμες ενέργειες ❶ που μπορεί να εκτελέσει στη σειρά του. Η άλλη Κάρτα Πληροφοριών δείχνει έναν χάρτη με τα χωριά ❷ των Καρτών Αποστολών και τους πόντους νίκης που μπορεί να κερδίσει ο Ναπολέοντας. Οι τιμές εδαφών ❸ αναγράφονται στο πίσω μέρος της κάρτας αυτής (χρειάζονται μόνο για το προχωρημένο παιχνίδι).



Στρατοί (για περιγραφή των στρατηγών δείτε το παράρτημα).

Οι παίκτες τοποθετούν τους στρατούς τους στη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι στρατοί αναπαριστούνται από τους αντίστοιχους ηγέτες και στρατηγούς (Naroleon, Ney, Bertrand, MacDonald, Schwarzenberg, Platow, κλπ.) ❶. Υπάρχουν 11 Συμμαχικά και 8 Γαλλικά Ταμπλό Στρατηγών, με τους στρατηγούς να προσφέρουν διαφορετικές μονάδες (πεζικό, πυροβολικό, ιππικό) δείτε τα ❷. Οι Napoleon και Schwarzenberg ηγούνται και των τριών ειδών στρατού ταυτόχρονα. Αφού οι στρατοί αυτοί τοποθετηθούν, ο παίκτης αποφασίζει ποιο είδος μονάδας είναι.

Οι στρατοί αναγράφουν τη δύναμη στρατού ❸ δίπλα σε κάθε μονάδα. Το πίσω μέρος των στρατών (θαμπό χρώμα) ❹ δείχνει δύναμη στρατού μειωμένη κατά έναν πόντο ❺.



Δείκτης Μονάδας

Για κάθε στρατό υπάρχουν 3 Δείκτες Μονάδων (Napoleon, Ney, Schwarzenberg και Blücher έχουν 2 δείκτες ο κάθε ένας). Χρησιμοποιούνται για να σημειώνονται οι προσωρινές τοποθεσίες των στρατών στον χάρτη.

Στην πλάτη των δεικτών υπάρχει ένα «-1» και οι αξίες των εδαφών (≠ 0) για την αντίστοιχη μονάδα (για το προχωρημένο παιχνίδι).

Για κάθε στρατό υπάρχουν 3 Δείκτες Μονάδων (Napoléon, Ney, Schwarzenberg και Bernadotte έχουν 2 δείκτες ο κάθε ένας). Χρησιμοποιούνται για να σημειώνονται οι πιθανές τοποθεσίες των στρατών στον χάρτη.

Στην πλάτη των δεικτών υπάρχει είτε ένα «-1» ❶ είτε οι αξίες των εδαφών (≠ 0) για την αντίστοιχη μονάδα ❷ (για το προχωρημένο παιχνίδι).



Δείκτης -1

Οι δείκτες «-1» χρησιμοποιούνται για να σημειώσουν τη μειωμένη Δύναμη ενός Στρατού.



Χρωματιστά ξύλινα πιόνια

- Οι μπλε και λευκοί στρατιώτες ❶ χρησιμοποιούνται για να σημειώνονται οι τοποθεσίες των Καρτών Αποστολών στο ταμπλό.
- Τα μπλε και λευκά κανόνια ❷ χρησιμοποιούνται για να σημειώνονται οι Γαλλικοί Στρατοί που πολεμούν μαζί σε διαφορετικές ομάδες.
- Οι δείκτες πόντων νίκης (κόκκινο και μπλε κανόνι) ❸ σημειώνουν το σκορ των δύο παικτών.
- Με το γκρι κανόνι ❹ ο Ναπολέων σημειώνει το τελικό του σκορ στο τέλος του παιχνιδιού. Παίζοντας άλλη μια παρτίδα με αντίθετους ρόλους, οι παίκτες μπορούν να συγκρίνουν ποιος έκανε καλύτερο σκορ (εναλλακτική συνθήκη νίκης).



Προετοιμασία

- Τοποθετήστε το κεντρικό ταμπλό στο τραπέζι. Ο παίκτης που τελευταίος επισκέφτηκε τη Λειψία παίρνει τον Συμμαχικό Στρατό (κόκκινο) [Schwarzenberg], και ο άλλος παίκτης τον Γαλλικό Στρατό (μπλε) [Naroléon].
- Κάθε παίκτης παίρνει τους στρατούς με τους αντίστοιχους Δείκτες Μονάδων. Οι Δείκτες Μονάδων χωρίζονται και τοποθετούνται πάνω στους αντίστοιχους στρατούς ❶.
- Οι παίκτες παίρνουν τις Κάρτες Στρατών τους, τις οποίες τοποθετούν ανοιχτές μπροστά τους ❷.
- Οι Κάρτες Αποστολών ανακατεύονται ανάλογα με τον τομέα τους (Βόρεια, Νότια, Ανατολικά, Δυτικά, Κεντρικά). Ο Ναρoléον παίρνει μια κάρτα από κάθε τομέα. Παίρνει μια δεύτερη κάρτα από δύο τομείς. Για κάθε έναν από αυτούς τους τομείς, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει μια Κάρτα Αποστολής (δίνει στον παίκτη την επιλογή να επιλέξει τοποθεσίες που βρίσκονται πιο κοντά ή πιο μακριά μεταξύ τους) ❸. Οι εναπομείναντες Κάρτες Αποστολών και δύο κάρτες που δεν επιλέχθηκαν, αφαιρούνται από το παιχνίδι.
- Οι Κάρτες Ενεργειών (Κάρτες Εδαφών, Κάρτες Μετακίνησης, Κάρτες Χρόνου) ανακατεύονται και από 4 μοιράζονται στους παίκτες, οι οποίοι τις παίρνουν στο χέρι τους ❹.
- Οι υπόλοιπες Κάρτες Ενεργειών σχηματίζουν την κλειστή στοίβα τραβήγματος. 4 κάρτες ανοίγουν δίπλα στην κλειστή στοίβα ❺.
- Οι Κάρτες Ανίχνευσης και οι Δείκτες «-1» ❻ τοποθετούνται δίπλα στο ταμπλό.
- Οι δείκτες πόντων νίκης τοποθετούνται κάτω από την πρώτη θέση του μετρητή πόντων νίκης ❼, και όλα τα υπόλοιπα ξύλινα πιόνια μένουν στην άκρη του ταμπλό (χρειάζονται για το σκοράρισμα).
- Ο Δείκτης Χρόνου δείχνει στο ρολόι τσέπης του μετρητή χρόνου ❸ (ακριβώς μπροστά στην ημερομηνία "14.10.").
- Ο Ναρoléον παίζει πρώτος.



Παίζει ο πρώτος παίκτης

Σε κάθε γύρο, ο ενεργός παίκτης εκτελεί 5 ενέργειες με οποιαδήποτε σειρά και συννότητα. Για παράδειγμα, μπορεί να εκτελέσει μια από τις 7 ενέργειες πέντε φορές στη σειρά (π.χ. να τραβήξει 5 Κάρτες Ενέργειών) ή μια ενέργεια δύο φορές και μια άλλη τρεις φορές (π.χ. να παίξει δύο Κάρτες Στρατού και να παίξει μια Κάρτα Μετακίνησης τρεις φορές)²:

1. Παίξτε μια Κάρτα Στρατού (και τοποθετήστε Δείκτες Μονάδων)
2. Παίξτε μια Κάρτα Εδάφους (τοποθετήστε ένα ταμπλό στρατηγού αν χρειάζεται)
3. Παίξτε μια Κάρτα Μετακίνησης
4. Παίξτε μια Κάρτα Ανίχνευσης
5. Παίξτε μια Κάρτα Μπαλαντέρ
6. Παίξτε μια Κάρτα Χρόνου
7. Παίξτε μια Κάρτα Ενέργειας

→ Αφού ο ενεργός παίκτης ολοκληρώσει και τις 5 ενέργειές του, είναι σειρά του δεύτερου παίκτη.

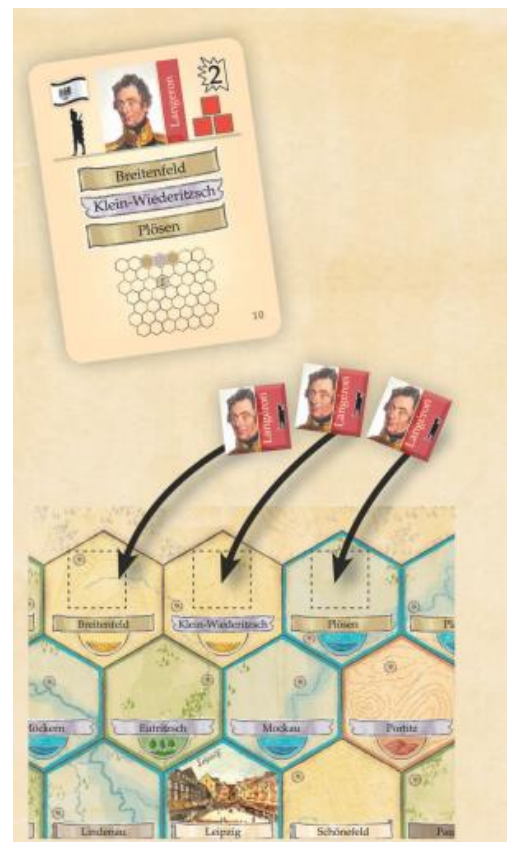
1. Παίξτε μια Κάρτα Στρατού

- Ο παίκτης επιλέγει μια από τις Κάρτες Στρατού του και τοποθετεί έναν Δείκτη Μονάδας του αντιστοιχού στρατηγού στο ταμπλό για κάθε χωριό της Κάρτας Στρατού, ανεξαρτήτως αν υπάρχουν ήδη ένας ή περισσότεροι Δείκτες Μονάδων στις περιοχές αυτές.
- Αν υπάρχει ήδη στρατός σε μια περιοχή, δεν τοποθετείται Δείκτης Μονάδας εκεί.
- **Συνθήκη παιχνιδιού Κάρτας Στρατού:**
 - I. Κάθε χωριό που αναγράφεται στην Κάρτα Στρατού πρέπει να καταληφθεί με έναν Δείκτη Μονάδας.
 - II. Επιπλέον, ο Δείκτης Χρόνου πρέπει να προχωρήσει όσο γράφει η κάρτα.
 - III. Αν δεν υπάρχουν αρκετοί Δείκτες Μονάδων (π.χ. ο Ναπολέον έχει μόνο 2 Δείκτες Μονάδων, αλλά υπάρχουν 4 τοποθεσίες στην κάρτα), μία Κάρτα Ανίχνευσης πρέπει να παιχτεί για κάθε Δείκτη Μονάδας που λείπει³ (μην ξεχνάτε να μετακινήσετε τον Δείκτη Χρόνου). Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει ελεύθερα τα χωριά που θα καταληφθούν από δείκτες μονάδων, από αυτά που δείχνει η κάρτα. (Σημείωση: Αν ένα από τα τέσσερα χωριά είναι ήδη κατειλημμένο από δείκτη στρατού, για παράδειγμα, η περιοχή αυτή παραλείπεται και χρειάζεστε μια Κάρτα Ανίχνευσης).
 - IV. Ο παίκτης τοποθετεί την παιγμένη Κάρτα Στρατού μπροστά του.

Παράδειγμα: Ο Schwarzenberg παίζει την Κάρτα Στρατού Langeron.

Από ένας Δείκτης Μονάδας τοποθετείται στα χωριά Breitenfeld, Plösen και Klein-Wiederitzsch.

Τοποθετεί την παιγμένη Κάρτα Στρατού κλειστή μπροστά του.



² Στον πρώτο γύρο οι παίκτες πρέπει να έχουν παίξει μια κάρτα στρατού πριν μπορέσουν να παίξουν τις ενέργειες 2, 3, 4..

³ Οι παίκτες παίρνουν κάρτες Ανίχνευσης τοποθετώντας Στρατούς.

2. Παίξτε μια Κάρτα Εδάφους

Με μια Κάρτα Εδάφους ο αριθμός των (δικών σας) Δεικτών Μονάδων μπορεί να μειωθεί. Ο παίκτης αφαιρεί έναν Δείκτη Μονάδας από το είδος εδάφους της κάρτας που παίχτηκε.

Ποτέ μην αφαιρείτε όλους τους δείκτες μονάδων ενός στρατού. Ένας Δείκτης Μονάδας ανά στρατό πρέπει να παραμένει στο ταμπλό.

Αν υπάρχει μόνο ένας Δείκτης Μονάδας ενός στρατού, στο ταμπλό, ο αντίστοιχος στρατός τοποθετείται. (δείτε **τοποθέτηση στρατού, σελ. 10**).

Παράδειγμα:

Ο Schwarzenberg παίζει μια Κάρτα Εδάφους «Πεδιάδες». Ο παίκτης αφαιρεί έναν Δείκτη Μονάδας που βρίσκεται σε έδαφος πεδιάδων. Μιας και υπάρχουν δύο Δείκτες Μονάδων σε πεδιάδες (στις ❶ και ❷), πρέπει να επιλέξει έναν Δείκτη Μονάδας.



3. Παίξτε μια Κάρτα Μετακίνησης

Με μια Κάρτα Μετακίνησης, οι παίκτες μετακινούν έναν Δείκτη Μονάδας τους κατά μια περιοχή. Προσέξτε ότι μόνο οι μονάδες στρατού (πυροβολικό, πεζικό, ιππικό) που απεικονίζονται στην Κάρτα Μετακίνησης, μπορούν να μετακινηθούν.

Μόνο οι δείκτες μονάδων και όχι οι στρατοί μπορούν να μετακινηθούν.

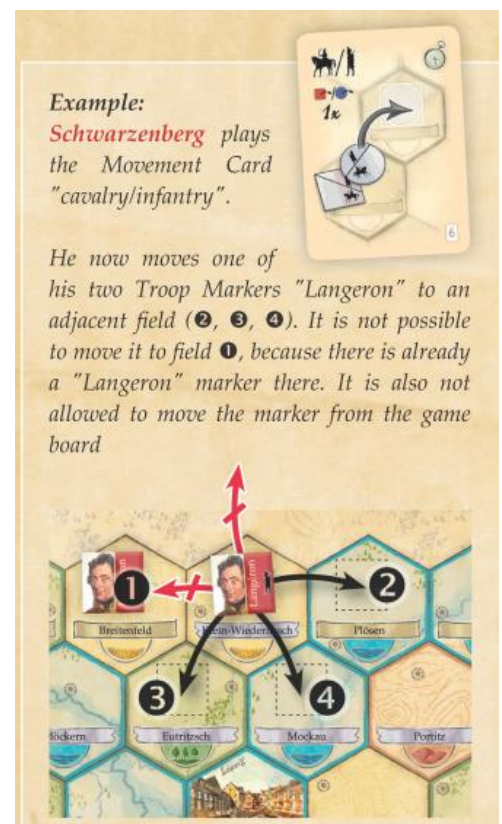
Συνθήκες: Οι Δείκτες Μονάδων πάντοτε μετακινούνται κατά μια περιοχή. Οι δείκτες δεν μπορούν να μετακινηθούν σε περιοχές όπου:

- Ήδη υπάρχει ένας στρατός ή
- Υπάρχει δείκτης του ίδιου στρατού.
- Ωστόσο, οι Δείκτες Μονάδων άλλων στρατών (δικοί σας ή εχθρικοί) μπορούν να βρίσκονται στην ίδια τοποθεσία.
- Εξαιρέση: Παίζοντας δύο Κάρτες Μετακίνησης μπορείτε να περάσετε πάνω από δικό σας στρατό.

Για κάθε Κάρτα Μετακίνησης που παίζετε, ο Δείκτης Χρόνου προχωράει μια θέση μπροστά.

Παράδειγμα:

Ο Schwarzenberg παίζει την Κάρτα Μετακίνησης «ιππικό/ πεζικό». Μετακινεί δύο από τους Δείκτες Μονάδων του Langeron σε γειτονική περιοχή (❷, ❸, ❹). Δεν γίνεται να τους μετακινήσει στην περιοχή ❶, επειδή υπάρχει ήδη ένας δείκτης «Langeron» εκεί. Επίσης, δεν επιτρέπεται να μετακινήσει τον δείκτη εκτός ταμπλό.

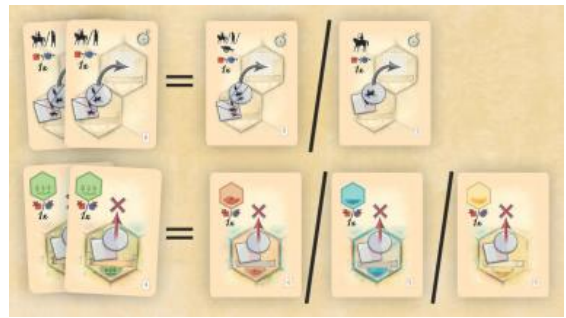


4. Παίξτε μια Κάρτα Ανίχνευσης

- Χρησιμοποιώντας τις κάρτες αυτές, ο παίκτης μπορεί να παίξει την Κάρτα Στρατού, για έναν Στρατό για τον οποίο δεν έχει αρκετούς δείκτες (Napoléon, Ney, Schwarzenberg, Bernadotte) (δείτε Παίξτε μια Κάρτα Στρατού στη σελ. 7).
- Ο παίκτης μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει μια Κάρτα Ανίχνευσης για να αφαιρέσει έναν δικό του Δείκτη Μονάδας από το ταμπλό.
- Οι παιγμένες Κάρτες Ανίχνευσης επιστρέφουν στις υπόλοιπες Κάρτες Ανίχνευσης στο τραπέζι.
- Για κάθε παιγμένη Κάρτα Ανίχνευσης, ο Δείκτης Χρόνου μετακινείται κατά μια θέση μπροστά.
- Ο παίκτης παίρνει μια Κάρτα Ανίχνευσης όποτε τοποθετεί έναν δικό του Στρατό.

5. Παίξτε μια Κάρτα Μπαλαντέρ

- Δύο ίδιες Κάρτες Μετακίνησης είναι μια Κάρτα Μπαλαντέρ και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για οποιαδήποτε Κάρτα Μετακίνησης (ωστόσο, ο Δείκτης Χρόνου μετακινείται μόνο κατά μια θέση μπροστά).
- Δύο ίδιες Κάρτες Εδάφους είναι επίσης μια Κάρτα Μπαλαντέρ και μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν οποιαδήποτε Κάρτα Εδάφους.
- Οι παιγμένες κάρτες πηγαίνουν στη στοίβα ξεσκαρταρίσματος.



6. Play a Time Card

- If a player plays a *Time Card*, the *Time Indicator* is moved forward by one field (direction to 19.10.).
- The played card leaves the game.



7. Τραβήξτε μια Κάρτα Ενέργειας

- Ο παίκτης παίρνει τη νέα Κάρτα Ενέργειας από τις ανοιχτές, ή από την κλειστή στοίβα τραβήγματος.
- Οι ανοιχτές Κάρτες Ενεργειών αναπληρώνονται στο τέλος του γύρου του παίκτη.
- Αν η στοίβα τραβήγματος εξαντληθεί, ο παίκτης ανακατεύει όλες τις ξεσκαρταρισμένες Κάρτες ενεργειών (κλειστές) και χρησιμοποιεί τις κάρτες αυτές σαν νέα στοίβα τραβήγματος.
- Οι παίκτες έχουν επίσης την επιλογή να εκτελέσουν την ενέργεια «Τράβηγμα Κάρτας Ενέργειας» πέντε φορές σε κάθε γύρο τους, αλλά δεν μπορούν να κρατήσουν περισσότερες από 8 κάρτες (Κάρτες Ενεργειών και Κάρτες Ανίχνευσης) στο τέλος του γύρου τους. Οι επιπλέον κάρτες πρέπει να ξεσκαρταριστούν.

Επιπλέον κανόνες

- Μόνο ένας Στρατός μπορεί να τοποθετηθεί σε κάθε περιοχή.
- Οι Δείκτες Μονάδων των στρατηγών *Napoleon* και *Schwarzenberg* μπορούν να είναι οποιουδήποτε είδους (πεζικό, πυροβολικό, ιππικό). Τη στιγμή που οι Στρατοί αυτοί τοποθετούνται, οι παίκτες πρέπει να επιλέξουν το είδος της μονάδας.

Επιπλέον πληροφορίες για τις ενέργειες

Τοποθέτηση στρατών

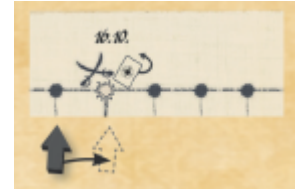
- Αν υπάρχει μόνο ένας Δείκτης Μονάδας στο ταμπλό, για έναν στρατό, ο Δείκτης Μονάδας ανταλλάσσεται με τον αντίστοιχο Στρατό. Όλοι οι δείκτες της τοποθεσίας αφαιρούνται από το ταμπλό.
- Ο ενεργός παίκτης πρέπει τώρα να ελέγξει αν σαν αποτέλεσμα υπάρχει και πάλι ένας μόνο δείκτης ενός άλλου Στρατού. Στην περίπτωση αυτή, ο δείκτης πρέπει επίσης να αντικατασταθεί από τον αντίστοιχο Στρατό, και ούτω καθεξής.
- Μπορεί να συμβεί ένας Στρατός άλλου παίκτη να πρέπει να τοποθετηθεί επίσης.
- Όλοι οι αφαιρεμένοι δείκτες τοποθετούνται ανάποδα δίπλα στο ταμπλό.
- Ο παίκτης κερδίζει έναν πόντο νίκης για κάθε δικό του τοποθετημένο Στρατό. Οι πόντοι υπολογίζονται στον μετρητή πόντων νίκης (πάνω στο ταμπλό).
- Για κάθε δικό του Στρατό που τοποθέτησε, ο παίκτης παίρνει μια Κάρτα Ανίχνευσης, στο χέρι του.
- Αν όλες οι Κάρτες Ανίχνευσης είναι στην κατοχή των παικτών, δεν μπορείτε να πάρετε μια νέα Κάρτα Ανίχνευσης.
- Αν ένας Στρατός του άλλου παίκτη τοποθετηθεί, δεν κερδίζει κανένας παίκτης Κάρτα Ανίχνευσης ή πόντους νίκης.
- Για κάθε δικό σας στρατό που τοποθετείτε, ο Δείκτης Χρόνου μετακινείται μια θέση μπροστά.
- Αν ένας Στρατός του άλλου παίκτη τοποθετηθεί, ο Δείκτης Χρόνου δεν μετακινείται μπροστά.

Μετρητής χρόνου και σκοράρισμα

- Για κάθε *Κάρτα Μετακίνησης*, *Κάρτα Χρόνου* και *Κάρτα Ανίχνευσης* που παίζεται, ή για κάθε δικό σας Στρατό που τοποθετείται, ο *Δείκτης Χρόνου* στον μετρητή χρόνου, μετακινείται μια θέση μπροστά. Η «Ημερομηνία Μάχης» (16.10. and 18.10.) είναι επίσης θέση.
- Κάθε φορά που ο *Δείκτης Χρόνου* περνάει μια ημερομηνία (15.10., 16.10., 17.10., 18.10., 19.10.), ο *Napoléon* πρέπει να αποκαλύψει μια *Κάρτα Αποστολής* και να σημειώσει τη θέση με το ξύλινο πιόνι του (λευκός/μπλε στρατιώτης). (Σημείωση: Όταν περάσει η ημερομηνία «14.10» δεν αποκαλύπτεται κάρτα.)
- Στις 1 και 18 Οκτωβρίου λαμβάνει χώρα μια μάχη μεταξύ του Γαλλικού και του Συμμαχικού Στρατού.

Μάχη (16.10. and 18.10.)

- Αν, μέχρι το τέλος του γύρου, ο *Δείκτης Χρόνου* έχει φτάσει την ημερομηνία 16.10. ή 18.10. ή τις έχει προσπεράσει (για πρώτη φορά), γίνεται μάχη.
- Όλοι οι Στρατοί που είναι σε άμεση επαφή με εχθρικούς Στρατούς εμπλέκονται σε μάχη. (δηλαδή, οι Στρατοί που βρίσκονται ο ένας δίπλα στον άλλο).
- Ο αριθμός των εχθρικών Στρατών καθορίζει πόσους πόντους *Δύναμης* Στρατού ο παίκτης αφαιρεί συνολικά (έναν πόντο ανά εχθρικό Στρατό, ανεξαρτήτως του με πόσες πλευρές έχει επαφή ο Στρατός.)
- Αν ένας αντίπαλος Στρατός έχει επαφή με αρκετούς Στρατούς ταυτόχρονα, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει ποιος από τους Στρατούς του θα δεχθεί τη ζημιά (δείτε το παράδειγμα 4).
- Αν η *Δύναμη* του Στρατού είναι μικρότερη κατά έναν πόντο, ο Στρατός αφαιρείται από το ταμπλό και από το παιχνίδι. Η περιοχή είναι και πάλι ελεύθερη για να τοποθετηθούν άλλοι *Δείκτες Μονάδων*.
- Μετά τη μάχη, παίζει ο επόμενος παίκτης.



Παράδειγμα 1: Δύο αντίπαλοι στρατοί βρίσκονται ο ένας δίπλα στον άλλο και δεν τοποθετούνται άλλοι στρατοί στις γειτονικές θέσεις.

Και οι δύο μονάδες (*Poniatowski* και *Yorck*) χάνουν από έναν πόντο.

Παράδειγμα 2: Ένας στρατός αντιμετωπίζει δύο αντίπαλους στρατούς.

Ο Συμμαχικός Στρατός (*Yorck*) χάνει δύο πόντους μάχης. Οι δύο Γαλλικοί Στρατοί (*Poniatowski* και *Bertrand*) χάνουν έναν πόντο συνολικά. Ο παίκτης των Γάλλων, αποφασίζει ποιος από τους δύο Στρατούς θέλει να μειωθεί κατά 1.



Παράδειγμα 3: Οι Στρατοί χωρίς εχθρική επαφή δεν συμμετέχουν στη μάχη.
Ο Στρατός του *Yorck* αντιμετωπίζει έναν μόνο Στρατό (*Poniatowski*). Οι *Yorck* και *Poniatowski* χάνουν από έναν πόντο. Ο Στρατός του *Bertrand* δεν συμμετέχει στη μάχη μιας και δεν βρίσκεται σε επαφή με εχθρικό Στρατό.

Παράδειγμα 4: Κάθε Στρατός επιτίθεται μια μόνο φορά. Ο επιτιθέμενος μπορεί / (πιθανώς) επιλέγει, ποιος από τους Στρατούς του δέχεται τη ζημιά.

Στο παράδειγμα αυτό, οι Σύμμαχοι χάνουν συνολικά 2 πόντους (λόγω των 2 γειτονικών 1 Γαλλικών Στρατών): Μιας και μόνο ο στρατός του *Yorck* είναι γειτονικά στον *Bertrand*, η ζημιά που προκαλείται από τον *Bertrand* (1 πόντος) πηγαίνει απευθείας στον *Yorck*.

Ο Στρατός του *Murat* αντιμετωπίζει τους Στρατούς των *Yorck*, *Schwarzenberg* και *Friedrich*. Ο παίκτης των Συμμάχων μπορεί να επιλέξει ποιος από τους 3 Στρατούς του δέχεται τη ζημιά που προκαλεί ο *Murat* (1 πόντος).

Οι Γάλοι χάνουν συνολικά 3 πόντους (λόγω των 3 γειτονικών Στρατών):

Η ζημιά του *Yorck* (1 πόντος) μπορεί να πάει στον *Bertrand* ή στον *Murat* (ο παίκτης των Γάλλων επιλέγει), η ζημιά των *Schwarzenberg* και *Friedrich* (συνολικά 2 πόντοι) πηγαίνει άμεσα στον *Murat* μιας και μόνο αυτός βρίσκεται σε επαφή με αυτούς.

Η απώλεια της *Δύναμης Στρατού* σημειώνεται γυρίζοντας τον Στρατό στην πίσω πλευρά του (στην πίσω πλευρά η *Δύναμη Στρατού* είναι κατά έναν πόντο μικρότερη).

Αν ένας Στρατός χάσει περισσότερους από έναν πόντους ή αν ο Στρατός ήδη έχει γυρίσει μια φορά και η *Δύναμή* του δεν είναι ακόμα 0, ένας επιπλέον δείκτης «-1» ανά χαμένο πόντο τοποθετείται στον Στρατό. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους δείκτες «-1» των πίσω μερών των Δεικτών Μονάδων για τον αντίστοιχο Στρατό.



Παράδειγμα 5: Ο *Yorck* χάνει δύο πόντους *Δύναμης Στρατού*. Ο Στρατός γυρίζει στην πίσω πλευρά του (μείον 1 πόντος) και ένας δείκτης «-1» τοποθετείται πάνω του (μείον 1 πόντος).

Τέλος του παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο Δείκτης Χρόνου περάσει την ημερομηνία «19.10» στον μετρητή χρόνου και ο ενεργός παίκτης ολοκληρώσει τον γύρο του.

Τελικό Σκοράρισμα

Σκοράρισμα – Σύγκριση Δυνάμεων Στρατών:

- Όλοι οι Στρατοί του Ναπολέοντα που έχουν τοποθετηθεί στις τοποθεσίες των *Καρτών Αποστολών* σημειώνονται με ένα ξύλινο πiónι (στρατιώτη) στη διάρκεια του παιχνιδιού. Προτείνεται να χρησιμοποιείτε τους λευκούς και μπλε στρατιώτες για τοποθεσίες που βρίσκονται πιο κοντά μεταξύ τους (αν χρειάζεται, ανταλλάξετε τα χρωματιστά πiónια).
- Όλοι οι Στρατοί του Ναπολέοντα που είναι γειτονικοί και έχουν «επαφή με εχθρό» σημειώνονται με ένα ξύλινο κανόνι του ίδιου χρώματος. Είναι σημαντικό, ωστόσο, ότι ο αντίπαλος Στρατός να έχει επαφή με τον Στρατό στην τοποθεσία αποστολής.
- Αν ένας Γαλλικός Στρατός βρίσκεται ανάμεσα σε δύο άλλους Γαλλικούς Στρατούς, ο κάθε ένας σε διαφορετική τοποθεσία αποστολής, ο παίκτης μπορεί να αποφασίσει ποιόν από τους δύο Γειτονικούς Στρατούς θα υποστηρίξει.

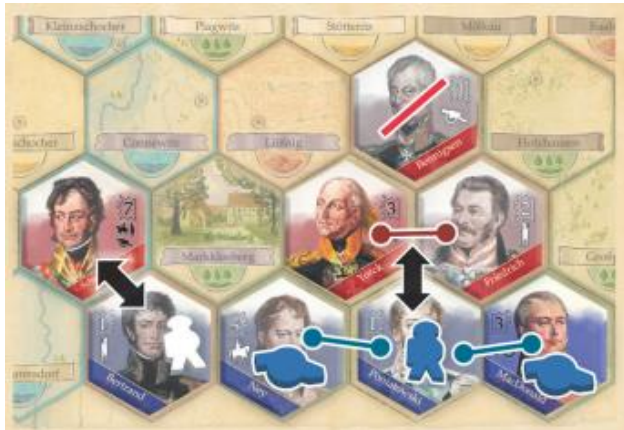


Παράδειγμα 1: Ο Στρατός του *Poniatowski* τοποθετείται στην περιοχή μιας *Κάρτας Αποστολής*. Ένας μπλε στρατιώτης τοποθετείται στην περιοχή (στρατιώτες τοποθετούνται στις περιοχές αποστολών). Ο Στρατός υποστηρίζεται από τον *Ney*. Ένα μπλε κανόνι τοποθετείται στον Στρατό αυτό. Παρόλο που ο Στρατός του *MacDonald* έχει εχθρική επαφή, ο αντίπαλος Στρατός (*Benningsen*) δεν βρίσκεται σε επαφή με τον Στρατό του *Poniatowski* και συνεπώς δεν έχει σημασία για το σκοράρισμα. Ο *Poniatowski* και ο *Ney* έχουν 6 πόντους συνολικά. Οι σύμμαχοι έχουν 3.

Παράδειγμα 2: Οι Στρατοί των *Bertrand* και *Poniatowski* έχουν τοποθετηθεί σε περιοχές καρτών αποστολής (σημειώνονται με τους μπλε και λευκούς στρατιώτες). Ο Στρατός του *Bertrand* αντιμετωπίζει τον Στρατό του *Schwarzenberg*.

Στον Στρατό του *Poniatowski* προστίθεται ο Στρατός του *MacDonald* και ο Στρατός του *Ney*.

Μιας και ο *Ney* δεν έχει επαφή με τον Στρατό του *Schwarzenberg*, δεν μπορεί να προστεθεί στον Στρατό του *Bertrand*. Ο Στρατός του *Benningsen* δεν έχει επαφή με εχθρικό Στρατό σε περιοχή Αποστολής και συνεπώς δεν έχει σημασία για το σκοράρισμα.



Ο Ναπολέων υπολογίζει τις *Δυνάμεις Στρατού* των σημειωμένων Στρατών του και συγκρίνει τις τιμές μάχης ξεχωριστά για κάθε αποστολή με τις τιμές μάχης του *Schwarzenberg*.

Ο *Schwarzenberg* κάνει το ίδιο με τον Ναπολέοντα. Δηλαδή προσθέτει τις *Δυνάμεις Στρατού* των Στρατών του, οι οποίοι βρίσκονται σε επαφή με τους Στρατούς του Ναπολέοντα σε περιοχές αποστολών.

Αν, ανά αποστολή, η τιμή μάχης του Γαλλικού Στρατού είναι ίση ή μεγαλύτερη από την τιμή μάχης του Συμμαχικού Στρατού, η αποστολή θεωρείται επιτυχής.



Παράδειγμα 3: Στο παράδειγμα αυτό, ο *Ναπολέων* μπορεί να προσθέσει τον στρατό του *Marmont* είτε στον *Ney* είτε στον *Bertrand*. Αν επιλέξει τον Στρατό του *Ney*, κερδίζει και τις δύο αποστολές μιας και έχει 8 πόντους εναντίον του *Schwarzenberg* (7 πόντοι) και 2 πόντους κατά του *Benningsen* (1 πόντος) και του *Friedrich* (1 πόντος) — ο *Ναπολέων* επίσης κερδίζει μια αποστολή αν υπάρχει ισοπαλία.

Συνθήκη νίκης

- Ο Ναπολέον κερδίζει τους πόντους νίκης στην πάνω αριστερά γωνία της εκπληρωμένης *Κάρτας Αποστολής*, τους οποίους σημειώνει με το μπλε κανόνι στον μετρητή πόντων νίκης.
- Για κάθε αποστολή στην οποία ο *Schwarzenberg* έχει μεγαλύτερη τιμή μάχης, ο *Schwarzenberg* κερδίζει τους πόντους νίκης που αναγράφονται στην πάνω δεξιά γωνία της *Κάρτας Αποστολής*. Αυτό ισχύει και αν δεν υπάρχει καθόλου Γαλλικός Στρατός στην περιοχή αποστολής (π.χ. επειδή προηγουμένως έχει ηττηθεί).
- Ο Ναπολέον κερδίζει το παιχνίδι αν έχει περισσότερους πόντους από τον *Schwarzenberg*.

Εναλλακτικές συνθήκες νίκης:

Οι παίκτες παίζουν το παιχνίδι και δεύτερη φορά με αντίθετους ρόλους (ο παίκτης των Συμμάχων παίζει με τους Γάλλους και το ανάποδο). Μετά το δεύτερο παιχνίδι συγκρίνουν τους πόντους που κέρδισαν με τους Γάλλους. Το γκρι κανόνι δείχνει τους πόντους νίκης του *Ναπολέοντα* από το πρώτο παιχνίδι. Ο παίκτης που κέρδισε τους περισσότερους πόντους με τον *Ναπολέοντα* κερδίζει. Αν υπάρχει ισοπαλία, δεν υπάρχει νικητής.

Οδηγίες

Γαλλικός Στρατός

- Ο *Ναπολέοντας* δεν πρέπει να τοποθετήσει νωρίς τους στρατηγούς του. Αλλιώς δεν θα μπορεί να αντιδράσει στις ενέργειες του *Schwarzenberg*. Ειδικά όταν οι Στρατοί ηττώνται και αφαιρούνται από το ταμπλό.
- Η επιλογή των *Καρτών Αποστολών* πρέπει να γίνει προσεκτικά. Αν τα χωριά βρίσκονται πολύ κοντά μεταξύ τους, ο παίκτης μπορεί να αποφασίσει γρήγορα ποιοι Στρατοί θα αλληλοϋποστηρίζονται.
- Στις περισσότερες περιπτώσεις, τρεις από τις πέντε αποστολές είναι αρκετές για τη νίκη.

Προχωρημένο παιχνίδι

Αφού οι παίκτες έχουν εξοικειωθεί με τους κανόνες του βασικού παιχνιδιού, μπορούν να παίξουν το προχωρημένο παιχνίδι. Το προχωρημένο παιχνίδι ακολουθεί τους ίδιους κανόνες, με την αξία εδάφους να προστίθεται:

Είδος εδάφους

Ανάλογα με το είδος του εδάφους (δάσος, ποτάμι, λόφος, πεδιάδα) στο οποίο βρίσκεται ο Στρατός, η δύναμη των μονάδων αλλάζει (ιππικό, πεζικό, πυροβολικό). Η πλάτη της δεύτερης κάρτας πληροφοριών δείχνει τις αξίες εδαφών.

	0	0	+1
	0	+1	-1
	-2	0	0
	+2	-1	0

Τοποθέτηση ενός Στρατού

Όταν ένας Στρατός τοποθετηθεί, ο αντίστοιχος Δείκτης Μονάδας (γυρισμένος στην «πλευρά αξίας εδάφους» και επιλεγμένος ανάλογα με το είδος εδάφους) τοποθετείται στον στρατό.

Σκοράρισμα

Στο τέλος του παιχνιδιού (19.10.) η Αξία Εδάφους του κάθε Στρατού υπολογίζεται κανονικά.

Έτσι, η Δύναμη Στρατού (και σαν αποτέλεσμα και η τιμή μάχης) μπορεί να αυξηθεί ή να μειωθεί υπό συγκεκριμένες συνθήκες.



Farb- und Materialänderungen vorbehalten. Colors and materials subject to change.
ACHTUNG! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet: Enthält verschluckbare Kleinteile (Erstickungsgefahr).
WARNING! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts which may be swallowed (choking hazard).



Made in EU © 2019 Clicker Spiele
Clicker Spiele | Schwemmstr. 3a | 64572 Büttelborn | Deutschland/Germany
www.clicker-spiele.net