



WATERLOO

Spielregeln für das
Standardspiel
und das
Einführungsspiel

Die europäische Geschichte in den 23 Jahren nach der Französischen Revolution verzeichnet eine außergewöhnliche Serie von Feldzügen und wechselnden Bündnissen.

Napoleon Bonaparte zog aus, um den Kontinent zu beherrschen. Seine Gegner schlossen sich in Bündnissen zusammen, was zur Folge hatte, daß fast jedes Land Europas – zeitweise auch Rußland – in den Konflikt verwickelt wurde.

Ein kurzer Überblick über diese bewegten Jahre wird in dem beiliegenden Falblatt gegeben.

In diesem Spiel wird nicht der Versuch unternommen, die Napoleonischen Kriege nachzuvollziehen. Aber selbstverständlich hat diese Periode europäischer Geschichte das Spiel inspiriert. Jeder Spieler zieht aus mit der Absicht, ein „Napoleon“ zu werden, d.h. das Spiel zu gewinnen: durch den völligen Sieg über seine Gegner oder durch überwältigenden Territorialgewinn.

Wenn das Spiel von vier Personen gespielt wird, können – von Anfang an – Bündnisse geschlossen und aufgelöst bzw. einseitig gebrochen werden.

Bei drei Spielern können sich zwei Mächte gegen die dritte nur dann verbünden, wenn sie das ganze Spiel zu beherrschen droht. Bei nur zwei Spielern sind selbstverständlich keine Bündnisse möglich.

Um das Lernen der nicht ganz einfachen Spielregeln zu erleichtern, wurde als Vorstufe zum eigentlichen „Waterloo“-Spiel eine vereinfachte Version, das Einführungsspiel entwickelt.

Es wird empfohlen, das vollständige Standardspiel erst dann zu beginnen, wenn man mit den Regeln und dem Spielablauf des Einführungsspiels völlig vertraut ist.

Spielmaterial

Spielbrett. Vier verschiedenfarbige Gruppen von Spielfiguren: 1 General, 9 Infanterie- und 9 Kavallerieeinheiten. Sechs Sätze von je vier verschiedenfarbigen Städtekarten. Vier Bündniskarten. Zwei Würfel.

Die Spielfiguren



Infanterie



Kavallerie



General

Das Spielbrett

Das Spielbrett ist eine vereinfachte Wiedergabe Europas. Es umfaßt sechs Länder von annähernd gleicher Größe: Frankreich, Preußen, Rußland, Österreich, Italien und Spanien. Fünf von diesen Ländern haben Hauptstädte, alle Länder haben vier Provinzstädte.

Frankreich und Preußen haben die gleiche Farbe: sie werden niemals zusammen im gleichen Spiel als Basis benutzt.

In der Mitte des Spielbrettes befindet sich die Kette der europäischen Mittelgebirge. Sie behindern die Truppenbewegungen ebenso wie Meer und Wälder: die Spielfiguren dürfen keine Felder betreten, die als Gebirge, See oder Wald gekennzeichnet sind.

Grenzüberschreitung ist nur über die Grenzflüsse oder die roten Grenzlinien möglich.

Das Einführungs-Spiel

1. Vorbereitungen

Bei 4 Spielern:

Die vier von den Spielern besetzten Ausgangsländer sind Frankreich, Rußland, Österreich und Spanien. Preußen ist in diesem Falle kein Ausgangsland.

Die Generale werden in die Hauptstadt der entsprechenden Farbe eingesetzt.

Vier Infanterie- und vier Kavallerieeinheiten werden dem General auf den markierten Feldern zur Seite gestellt.

Die überflüssigen Figuren bleiben – leicht erreichbar – in der Schachtel. Jeder Spieler erhält die seinen vier Provinzstädten entsprechenden Städtekarten und die Bündniskarte seiner Farbe.

Er legt die Karten offen, für alle Mitspieler gut sichtbar, vor sich auf den Tisch. Die Städtekarten von Preußen und Italien werden ebenfalls gut sichtbar ausgelegt.

Während des ganzen Spiels müssen alle Karten für alle Spieler gut überschaubar offenliegen.

Bei 3 Spielern:

Jeder Spieler kann sich ein beliebiges Ausgangsland wählen. Das Spiel wird sich, abhängig von der Auswahl der Ausgangsländer, verschieden entwickeln.

Eine naheliegende Wahl bei drei Spielern sind die Länder Spanien, Preußen und Österreich, doch ist jede andere Kombination zulässig. Frankreich und Preußen können nicht gleichzeitig, d.h. in einem Spiel, als Ausgangsländer dienen.

Bei 2 Spielern:

Jeder Spieler befehligt zwei Armeen. Die Spieler können die Länder beliebig untereinander aufteilen:

- Frankreich/Spanien : Rußland/Österreich
- oder: Frankreich/Rußland : Spanien/Österreich
- oder: Frankreich/Österreich : Spanien/Rußland

Frankreich und Preußen können nicht gleichzeitig, d.h. in einem Spiel, als Ausgangsländer dienen.

2. Das Würfeln

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, wirft er – immer – mit beiden Würfeln. Die Würfel werden nur zum Vorrücken der Figuren benutzt, nicht um den Ausgang eines Angriffs zu entscheiden.

Die geworfene Punktezahl kann dazu benutzt werden, eine oder auch mehrere Figuren vorrücken zu lassen.

Zum Beispiel kann ein Spieler, der 7 Punkte gewürfelt hat, eine Figur 7 Schritte vorrücken lassen, oder 7 Figuren nur je einen Schritt, oder in jeder anderen Kombination. Keiner ist gezwungen, seine gewürfelte Punktezahl voll auszunützen.

3. Das Vorrücken der Figuren

Obwohl das Spiel vom Glückszufall des Würfels wesentlich beeinflusst wird, kommt es auf die Beherrschung der verschiedenen Zugmöglichkeiten der Figuren an, um Angriffe planen und erfolgreich durchführen zu können. Ähnlich wie beim Schachspiel hat jede Figur ihren eigenen Aktionsradius durch genau festgelegte Schritte.

Der General

Er rückt bei einem Schritt (1 Schritt = 1 Punkt des Würfels) um ein Feld in beliebiger Richtung vor: horizontal, vertikal oder diagonal. Er kann folglich aus jeder Richtung angreifen.

Wenn der General angreift, hat er den Wert einer Einheit. Wird er selbst angegriffen, nimmt er den Wert von zwei Einheiten an.

(Diese Einheitswerte, die das Kräfteverhältnis bei Angriffen regeln, werden unter dem Stichwort „Der Angriff“ ausführlich erläutert.)

Der General ist die einzige Figur, die eine Stadt einnehmen kann – durch einfaches Vorrücken auf das entsprechende Feld.

Die Kavallerie

Diese Figuren müssen pro Schritt um zwei Felder vorrücken. Sie ziehen nur vertikal oder horizontal (geradeaus, rückwärts oder seitlich), niemals diagonal.

Sie können selbstverständlich auch einen rechtwinkligen Haken schlagen.

Die Infanterie

Sie rückt pro Schritt nur um ein Feld vor: ihre Zugrichtung ist ausschließlich diagonal.



◀ Infanterieeinheiten ziehen 1 Feld – diagonal in jede beliebige Richtung.



Kavallerieeinheiten müssen pro Schritt zwei Felder vorrücken: geradeaus, seitlich oder im rechtwinkligen Hakenschlag. ▶

Figuren können weder andere überspringen noch ein bereits besetztes Feld einnehmen.

4. Der Durchbruch



Eine feindliche Linie kann nur durchbrochen werden, wenn eine Lücke von mindestens einem freien Feld vorhanden ist.

Infanterieeinheiten und der General können in diagonaler Zugrichtung durch Linien der eigenen Einheiten passieren.

◀ Figur A kann zwischen B und C passieren, nicht aber zwischen X und Y. Sowohl C und D können zwischen Y und Z passieren.

5. Die Karten

Es gibt je 12 Städtekarten und mit rotem und gelbem Kreis. (Die Kreise sind erst beim Standardspiel von Bedeutung.)

Wenn irgendeine Stadt, gleich welchen Landes, von einer Macht eingenommen wird (siehe unter „Die Eroberung von Städten“), fordert der Eroberer vom Gegenspieler die entsprechende Städtekarte. Der Eroberer behält die Karte so lange, bis die Stadt von einem anderen Spieler eingenommen wird; die Karte erhält dann der neue Besitzer der Stadt.

Die Bündniskarten werden einfach dazu gebraucht, um ersichtlich zu machen, daß zwei Spieler ein Bündnis geschlossen haben: die Bündnispartner tauschen ihre Bündniskarten gegenseitig aus.

6. Die Eroberung von Städten

Eine Stadt kann nur vom General eingenommen werden. Er rückt einfach auf das entsprechende Feld. Wenn eine Stadt erobert ist, fordert der Spieler – wenn er alle Züge seiner Würfelzahl ausgeführt hat – die Städtekarte.

Ein Spieler kann demnach nicht in einem Zug eine Stadt einnehmen und mit seinem General weiterücken. Solches Erobern „im Vorbeigehen“ ist nicht erlaubt.

Andererseits muß eine Stadt nicht dauernd besetzt gehalten werden. Sie ist so lange im Besitz eines Spielers, als er die dazugehörige Karte hält.

7. Die Eroberung einer Hauptstadt

Eine Hauptstadt kann – ebenfalls ausschließlich von einem General – nur genommen werden, wenn von dem Angreifer alle Provinzstädte des Landes erobert wurden und noch gehalten werden.

Ein Spieler, dessen Hauptstadt von einer feindlichen Macht eingenommen wurde, ist endgültig besiegt und muß alle seine Figuren aus dem Spiel zurückziehen.

8. Bündnisse

Um ein Bündnis zu schließen, erklären zwei Spieler einfach, daß sie ab sofort Verbündete sind, und tauschen die Bündniskarten. Ein Spieler darf das Territorium seines Bündnispartners nur mit dessen Zustimmung betreten.

Das Bündnis kann von jedem Partner jederzeit gebrochen werden: er erklärt seinen Bündnisaustritt und fordert seine Bündniskarte zurück.

Ein Spieler handelt völlig legitim, wenn er heimlich plant, seinen Bündnispartner anzugreifen. Nur kann er nicht zur gleichen Zeit das Bündnis brechen und sofort angreifen. Er muß zuerst das Bündnis aufkündigen. Angreifen kann er erst bei der nächsten Runde.

Das erlaubt dem getäuschten Bündnispartner, die Stellung seiner Streitkräfte der neuen Situation anzupassen.

9. Das Spiel beginnt

Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt. Er wirft sodann mit beiden Würfeln und rückt mit beliebigen Figuren vor – bis zur Summe der gewürfelten Punktezahl. Zum Beispiel: mit einem Wurf von 7 Punkten kann er eine Figur um 7 Schritte vorrücken lassen, oder 7 Figuren um je einen Schritt, oder in jeder anderen möglichen Kombination. Dann würfelt sein linker Nachbar, und so weiter im Uhrzeigersinn.

10. Angriff und Verteidigung

Eine Infanterie- oder Kavalleriefigur wird angegriffen und zugleich besiegt – d.h. vom Spielbrett zurückgezogen – wenn überlegene Streitkräfte auf den angrenzenden Feldern Aufstellung genommen haben.

Angreifende Figuren rücken demnach nicht auf das Feld der angegriffenen Figur.

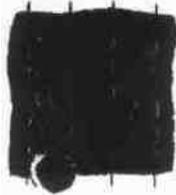
Alle Figuren dürfen nur in ihrer gewöhnlichen Zugrichtung angreifen.



◀ Die Kavallerieeinheit A kann die Infanterieeinheit C angreifen, weil beide eine gemeinsame Grenze haben. Die Kavallerieeinheit B jedoch kann C nicht angreifen, weil sich beide Felder nur an der Ecke berühren und B nicht diagonal vorrücken darf.

Figur A, deren Zugrichtung diagonal verläuft, kann C nicht angreifen. B jedoch steht in richtiger Angriffsposition. ▶





◀ Wenn A und B auf Position A1 und B1 vorrücken, ist Figur C angegriffen und besiegt, d.h. sie wird aus dem Spiel genommen.

Bei einer Runde kann nur *eine* Figur angegriffen werden. Der angreifende Spieler muß erklären, welche Figur er angreift. Nach dem ersten Zug kann er sein Angriffsziel nicht mehr ändern.

Die besiegte Figur wird erst vom Spielfeld genommen, wenn alle Züge abgeschlossen sind.

Beim Angriff haben alle Figuren, einschließlich des Generals den Wert einer Einheit.

Angegriffene Figuren, ausgenommen der General, haben ebenfalls den Wert 1.

Der angegriffene General nimmt den Wert von zwei Einheiten an. Entsprechend der Regel, daß nur eine Übermacht angreifen kann, benötigt man drei Kavallerie- oder Infanterieeinheiten oder einen General und zwei Kavallerie- oder Infanterieeinheiten, um einen General angreifen zu können.

Grün kann rot nicht erfolgreich angreifen, weil der General beim Angriff nur den Wert einer Einheit hat. Der sich verteidigende rote General dagegen hat den Wert 2. ▶



Zum Angriff müssen Infanterieeinheiten das Feld der angegriffenen Figur an einer Ecke berühren. Kavallerieeinheiten an einer Seitenlinie. Der General kann aus beiden Positionen angreifen.

Studieren Sie die folgenden Beispiele genau, um sich mit den Angriffsregeln völlig vertraut zu machen.

Bei der Ausführung einer Angriffsbewegung dürfen die Figuren nach dem erfolgreichen Angriff in der gleichen Runde nicht weiter bewegt werden.

Verbündete Streitkräfte dürfen so eng zusammenarbeiten wie sie wollen. Gegnerische Figuren können mit gemischten Einheiten zweier Verbündeter angegriffen werden. Erfolgreich angegriffene Infanterie- und Kavalleriefiguren werden vom Spielbrett entfernt und kommen zurück in den Kasten. Ein gefangener General dagegen wird *nicht* aus dem Spiel genommen.

11. Beispiele für Angriffsbewegungen



◀ Eine rote Infanterieeinheit (X) steht isoliert. Grün hat eine breite Streitmacht, aber nur A und B können X angreifen und besetzen, da C und D nicht in Angriffsposition vorrücken können. Drei Würfelpunkte sind für Grün ausreichend, um die rote Figur zu nehmen.

Grün hat 8 Punkte gewürfelt. Damit muß X angegriffen werden, nicht Y, weil keine zwei Figuren längsseits von Y in Stellung gebracht werden können. Mit 7 oder weniger Würfelpunkten wäre Grün unfähig zum Angriff.



Wir sehen, daß selbst bei hoher Würfelzahl und massiver Truppenkonzentration der Angriff unmöglich sein kann, weil die Truppen nicht in die vorgeschriebene Angriffsposition gebracht werden können.

12. Gefangennahme eines Generals

Wenn ein General erfolgreich angegriffen wurde, wird er unverzüglich zu seiner Startposition, d.h. in seine Hauptstadt, zurückversetzt. Gleichzeitig werden alle seine Truppen, wo auch immer sie stehen, abgezogen und bei der Hauptstadt neu aufgestellt.

Der Spieler des geschlagenen Generals setzt bei der nächsten Runde aus. Danach tritt er in das Spiel – wie zu Beginn – neu ein. Er darf vor dieser zweiten Runde nach seiner Niederlage nicht angegriffen werden.

Der Gewinner des Spiels

Völliger Sieger des Spiels ist, wer entweder

1. die Hauptstädte aller seiner Gegner genommen hat, oder
2. acht Städte, gleich welcher Farbe, jedoch ausgenommen seine eigenen, in Besitz genommen hat. Er ist Gewinner des Spiels, auch wenn er eigene Städte an seine Gegner verloren hat.

Der Verlierer

Ein Feldzug ist verloren und der Spieler scheidet aus dem Spiel aus, wenn er entweder

1. seine Hauptstadt verliert, oder
2. sein General ohne Truppen allein im Spiel zurückbleibt.

In einem Fall, in dem kein entscheidender Sieg errungen werden kann, ist es empfehlenswert, eine bestimmte Spielzeit festzusetzen, nach deren Ablauf derjenige Sieger ist, der die meisten Städte erobert hat.



Das Standardspiel

Im vollständigen Standardspiel werden alle Regeln des Einführungsspiels zusammen mit den folgenden zusätzlichen Spielregeln angewandt.

13. Verstärkungstruppen

Im Standardspiel haben die „roten“ Städte eine besondere Bedeutung: Wenn ein Spieler eine „rote“ Stadt einnimmt, fordert er am Ende seiner Bewegung die Städtekarte und zusätzlich eine Infanterie- oder Kavallerieeinheit, entsprechend dem im roten Kreis stehenden Symbol. Er kann diese Verstärkungseinheit auf irgendeinem der an die besetzte Stadt angrenzenden Felder aufstellen.

Gleichzeitig muß der Spieler, der die Stadt soeben verloren hat, eine entsprechende Infanterie- oder Kavallerieeinheit vom Spielfeld entfernen, und zwar diejenige, die der verlorenen Stadt am nächsten steht. Falls er keine dem Symbol entsprechende Figur mehr besitzt, muß er eine andere zurückziehen. (Zu Beginn des Spieles wird angenommen, daß die Spieler die „roten“ Städte ihres Landes „besetzt“ halten und die Verstärkungstruppen in den einzelnen Armeen stehen.) Es ist selbstverständlich, daß Verstärkungseinheiten, die durch die Eroberung einer Stadt gewonnen werden, unverzüglich wieder verlorengehen, sobald die Stadt von einem anderen Spieler eingenommen wird.

Wenn ein Spieler eine gegnerische Figur erfolgreich angreift und sein General bei der gleichen Runde eine „rote“ Stadt einnimmt, entfernt er die geschlagene gegnerische Figur vom Spielbrett, gewinnt mit der Stadt eine Verstärkungseinheit, während sein Gegner zusätzlich zu dem Verlust der Stadt eine Infanterie- oder Kavallerieeinheit einbüßt.

14. Hilfstruppen

Eine Einheit, die angegriffen wird, wird durch alle Truppen, die auf angrenzenden Feldern stehen, unterstützt. Demnach muß, bevor eine Figur genommen werden kann, jede benachbarte Figur durch eine angreifende gleichwertige Einheit gebunden werden.

Eine geschlossene marschierende Streitmacht kann folglich sehr schwer angegriffen werden, vergleichbar den rechteckigen Truppenformationen der napoleonischen Heere.



◀ In beiden Beispielen muß, wenn eine der vier Einheiten angegriffen werden soll, jede der drei restlichen Einheiten durch andere Angreifer gebunden werden. ▶



◀ Man benötigt eine Streitmacht von vier richtig positionierten Einheiten, um irgendeine der drei Figuren zu nehmen. Im gezeigten Fall ist es die Figur A. ▶

Die Gefangennahme des Generals erfordert eine Streitmacht von insgesamt 7 Einheiten. Vier Einheiten binden die Hilfsgruppen. Die restlichen drei werden zur Gefangennahme des Generals benötigt. ▶



Nur die Figur, die der Gegner als Ziel seines Angriffs ausgewählt hat, kann durch Hilfsgruppen unterstützt werden. Hilfsgruppen können nicht wiederum durch Hilfsgruppen unterstützt werden.



◀ Um die Figur A erfolgreich anzugreifen, sind nur drei grüne Figuren notwendig. X neutralisiert B, so daß A von Y und Z genommen werden kann. Die Einheit B wird als Hilfsgruppe nicht von C oder D unterstützt.

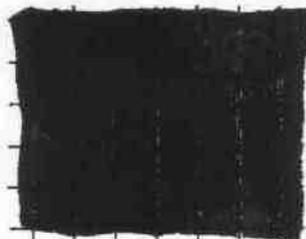
Wichtig: Nur Einheiten, die auf unmittelbar benachbarten Feldern stehen, können als Hilfsgruppen dienen.

Um angreifen zu können, müssen Infanterieeinheiten die angegriffene Figur an einer Ecke berühren, Kavallerieeinheiten müssen längsseits liegen, während der General aus beiden Positionen angreifen kann.

Verbündete Streitkräfte können bei der gegenseitigen Unterstützung ihrer Truppen gemischte Hilfsgruppen bilden.

Grün möchte die rote Figur Y nehmen, um die Stadt für den späteren Angriff des Generals sturmreif zu machen. Obwohl Grün 5 Figuren und 11 Würfelpunkte hat, kann nur X genommen werden.

Da der General beim Angriff nur einen Einheitswert 1 hat, würde er B und E benötigen, um Y zu nehmen. Wenn er jedoch B derart einsetzt, kann er Z nicht neutralisieren, weil C – obwohl sehr nahe stehend – tatsächlich nur X angreifen kann. ▶



15. Gefangennahme eines Generals

Wenn ein General erfolgreich angegriffen wurde, wird er unverzüglich auf das Feld mit der Bezeichnung „Rekrutierungsgebiet“ seines Landes versetzt, vorausgesetzt, er besitzt wenigstens noch eine Truppeneinheit.

Alle Truppenteile, wo auch immer sie stehen, werden ebenfalls sofort in das „Rekrutierungsgebiet“ gebracht.

Truppenteile, die an Städte gebunden sind, gehen mit größter Wahrscheinlichkeit sehr bald verloren, wenn andere Spieler ihrerseits die Stadt einnehmen. Deshalb wird dem Spieler, dessen General gefangen genommen wurde, Gelegenheit zur Rekrutierung neuer Truppen gegeben.

Er darf eine neue Kavallerie- oder Infanterieeinheit rekrutieren, falls er noch hat:

- eine Truppeneinheit und keine rote Städtekarte, oder
- eine Truppeneinheit mehr als die Zahl der in seinem Besitz befindlichen roten Städtekarten.

Er darf eine Kavallerie- und eine Infanterieeinheit rekrutieren, falls er noch hat:

- eine gleiche Zahl von Truppeneinheiten und roten Städtekarten, oder
- mehr rote Städtekarten als Truppeneinheiten.

Falls er mehr als je vier Kavallerie- und Infanterieeinheiten besitzt (es ist für nur je 4 Einheiten Platz auf dem Spielbrett), muß er die überzähligen Figuren nach und nach in das Rekrutierungsgebiet bringen, wenn früher dorthin verbrachte Einheiten sich bereits in Richtung auf die Hauptstadt bewegen.

16. Wiedereintritt ins Spiel

Bevor ein „neuer“ General und seine Armee in neue Feindseligkeiten eintreten können, müssen sie in Richtung auf die Hauptstadt „mobil-machen“. Der Spieler muß demnach die nächsten Runden darauf verwenden, seine Armee aus dem Rekrutierungsgebiet in die Startfelder seiner Hauptstadt zu bringen.



Die Diagramme zeigen einen der kürzesten Wege für den Marsch der gesamten Armee aus dem Rekrutierungsgebiet in die Startfelder der Hauptstadt.

Sobald alle Figuren auf den Startfeldern stehen oder – falls die Streitmacht aus mehr als je 4 Infanterie- und/oder Kavallerieeinheiten besteht – alle Startfelder besetzt sind, können die Einheiten bei der nächsten Runde vorrücken – wie zu Beginn des Spiels. Die Hauptstadt und alle in der Mobilmachung begriffenen Figuren dürfen nicht angegriffen werden, solange die Mobilmachung nicht abgeschlossen ist, d.h. ehe die Figuren auf ihren Startfeldern sind.



Mit wachsender Spielerfahrung erkennt man die Parallelen zwischen den Zügen im Spiel und der militärischen und politischen Strategie der napoleonischen Jahre: die Stärke der engformierten Streitmacht und die Schwäche ihrer Bewegungen; die schnellen Erfolge sehr schwacher Truppenteile, aber ihre Verwundbarkeit durch plötzliche Gegenangriffe; die Notwendigkeit von Verbündeten bei der Bedrohung durch einen geschickten (und vielleicht glücklich operierenden) Gegner, aber das gleichzeitige Erfordernis des Offenlassens einer Rückzugsmöglichkeit, die alle Bündnisse unzuverlässig machte.

Das Spiel ist nicht nur des Spielens, sondern auch eines tiefergehenden Studiums wert.

PARKERSPIELE DER BROHM SPIELWAREN GMBH

COPYRIGHT © 1974 JOHN WADDINGTON LTD. LEEDS ENGLAND