

Der Erste Weltkrieg



Ein strategisches Brettspiel von Ted Raicer



Inhalt

- 1.0 Einführung
- 2.0 Spielmaterial
- 3.0 Spielvorbereitung
- 4.0 Spielablauf
- 5.0 Bewegung
- 6.0 Schlachten
- 7.0 Verstärkungen und Ergänzungen
- 8.0 Siegbedingungen
- 9.0 Zusatzregeln

1.0 EINFÜHRUNG

August 1914: Über den Zeitraum von zwei Generationen hatte es keinen Krieg mehr zwischen den Großmächten in Europa gegeben. Nun, nach der Ermordung des österreichischen Erzherzogs Ferdinand durch serbische Nationalisten, befinden sich die Mittelmächte (Deutsches Reich und Österreich-Ungarn plus kleinere Staaten) im Krieg mit der *Entente* (Russland, Frankreich und Großbritannien sowie kleinere Mächte). Die jubelnden Massen in allen Ländern erwarten, dass ihre Armeen siegreich zurückkehren werden, bevor die „Blätter von den Bäumen fallen“. Ein schneller Triumph erweist sich jedoch als unmöglich. Mehr und mehr Nationen werden in den Konflikt gezogen und der Krieg, die „Urkatastrophe des 20. Jahrhunderts“, streckt sich über mehr als vier Jahre. Schließlich muss das besiegte Deutschland am 11. November 1918 den Waffenstillstand unterzeichnen. Der Erste Weltkrieg ist zuende.

In **Der Erste Weltkrieg** führen die Spieler die Armeen, die um Europas Schicksal ringen. Sie platzieren ihre Truppen auf einem Spielplan Europas, der von Konstantinopel bis zum Ärmelkanal reicht.

Spieler und Spielzeit

Das Spiel kann von 2, 3 oder 4 Spielern gespielt werden. In einem 2-Personen-Spiel repräsentiert ein Spieler die Mittelmächte, der Andere die Entente. In einem 3-Personen-Spiel repräsentiert ein Spieler die Entente, der Zweite Deutschland und der Dritte die mit Deutschland alliierten Nationen (Österreich-Ungarn und Bulgarien). In einem 4-Personen-Spiel übernimmt ein Spieler die westlichen Alliierten, einer die östlichen Alliierten, einer Deutschland und einer die mit Deutschland alliierten Nationen. Erfahrene Spieler können **Der Erste Weltkrieg** in bis zu 2 Stunden beenden; neue Spieler müssen etwas mehr Zeit einplanen.

2.0 SPIELMATERIAL

Jedes **Der Erste Weltkrieg**-Exemplar enthält:

- 1 Spielbrett
- 96 Armeespielsteine (einschließlich 24 „Dummies“)
- 46 Stadt-Marker
- 30 Kampf-Marker
- 1 Spielrunden-Anzeiger
- 1 Spielzugs-Anzeiger
- 4 Siegpunkte-Marker
- 8 Spielreihenfolge-Marker
- 4 Kapitulations-Marker
- 1 Marker *Vertrag von Brest-Litovsk*
- 2 Würfel
- 1 Spielerhilfsblatt
- 1 Regelheft

Sollte eins der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich für ein Ersatzteil an uns. Schreiben Sie an:

Phalanx Games b.v., Attn.: Customer Service, Postbus 32,
1380 AA Weesp, Niederlande, E-Mail: UBlennemann@aol.com

2.1 Das Spielbrett

Das Spielbrett teilt die Karte Europas zur Zeit des Ersten Weltkriegs in drei *Schauplätze* – den Westen, Italien und den Osten. Jeder Schauplatz ist in zwei oder mehr nummerierte *Fronten* geteilt (insgesamt 11). Jede Front enthält mindestens eine Sieg-Stadt (insgesamt 46). „Normale“ Sieg-Städte werden mit einem Quadrat in der Farbe des Spielers, der sie zu Beginn des Spiels kontrolliert, gezeigt. *Ergänzungs*-Sieg-Städte werden durch einen Kreis angezeigt. Jede Front enthält zudem eine oder mehr Basen der Spieler (Sechsecke), die als besondere Art von Städten fungieren. Basen und Städte einer Front sind durch *Angriffslinien* miteinander verbunden, die anzeigen, welche Städte von wo aus angegriffen werden können. Schließlich bezeichnen die Abkürzungen an den Basen einer Front, welche Nationen ihre Armeen dort jeweils platzieren dürfen. Die unterlegten historischen Landkarten haben für das Spiel keine Bedeutung.



Beispiel: Der Schauplatz Italien ist in die Trentino- und die Isonzo-Front geteilt. Aus Gründen der Spielbarkeit sind diese Fronten nummeriert (5 bzw. 6). Front 6 (die Isonzo-Front) enthält vier Sieg-Städte: Venezia, Udine, Gorizia und Trieste. Venezia und Udine „gehören“ den westlichen Alliierten (rot); Gorizia und Trieste den deutschen Alliierten (blau). Trieste und Venezia sind Ergänzungs-Städte. Jede Seite hat zudem eine Basis am Ende der Angriffslinie. Eine Angriffslinie verbindet alle Städte. Schließlich wird festgehalten, dass hier britische (BR), italienische (IT), österreichisch-ungarische (AH für Austria-Hungary) und deutsche (DE) Armeen operieren können. Armeen von nicht genannten Nationen dürfen in dieser Front nicht platziert werden.



Der Erste Weltkrieg

Hinweis: Es gibt einige Beschränkungen für das Platzieren und Operieren von bestimmten Armeen in den Fronten 5, 6 und 11, siehe 5.3 und 5.4.

Das Spielbrett enthält darüber hinaus die Spielrundenleiste und die Spielzugsleiste. Die Siegpunkteleiste hält die Anzahl der Siegpunkte fest (basierend auf der Anzahl der kontrollierten Städte). Außerdem besitzt das Spielbrett Raum für den *Vertrag von Brest-Litovsk*-Marker (so geschlossen), die Kapitulationsleiste und die Spielreihenfolgeleiste (wenn mit Zusatzregel 9.2 gespielt wird).

2.2 Die Spielsteine

Mit *Armeen* werden Städte erobert oder verteidigt. Sie sind in 4 Gruppierungen (farblich zu unterscheiden) getrennt: westliche Alliierte (rot), östliche Alliierte (grün), Deutsche (schwarz) und deutsche Alliierte (blau). Die Farben bestimmen, welcher Spieler welche Armeen kontrolliert.

- Blaue Armeen, die *nicht* österreichisch-ungarisch sind, sind bulgarisch.
- Grüne Armeen, die *nicht* russisch sind, sind serbisch, montenegrinisch, rumänisch oder griechisch.
- Rote Armeen, die *nicht* französisch sind, sind britisch, belgisch, italienisch oder US-amerikanisch.

Die Nationalität der Armeen ist wichtig, da die Fronten Beschränkungen aufweisen, wer in ihnen operieren darf.

Zusätzlich besitzt jede Armee eine Bezeichnung (Ziffer oder Abkürzung), einen Kampfwert (von 0 bis 3, je höher, desto besser) und eine kleinere Ziffer, die bestimmt, in welcher Spielrunde sie ins Spiel kommt. Wenn die Ziffer „1“ lautet, ist die Armee von Beginn an im Spiel. Die Rückseite eines Armee-Spielsteins zeigt an, zu welcher Gruppierung er gehört. Dummy-Spielsteine besitzen weder Nationalität, noch Bezeichnung oder Kampfwert.



Dummy-Spielstein



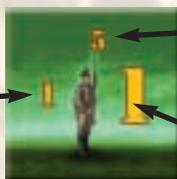
Nationalität: deutsch



Nationalität: Österreich-Ungarn



Nationalität: französisch



Nationalität: russisch

Bezeichnung

Eintritt ins Spiel

Kampfwert

Die 46 *Stadt*-Marker werden zunächst beiseite gelegt. Sie werden jeweils auf die entsprechende Stadt auf dem Spielbrett gelegt, wenn diese von der Gegenseite erobert wurde. Jeder Marker ist in der Farbe der Gruppierung bedruckt, die die Stadt nach einer Schlacht erobern kann.



Die *Spielrunden*- und *Spielzugs*-Anzeiger werden dazu verwendet, die gegenwärtige Spielrunde (es gibt insgesamt 6) bzw. die aktuelle Spielphase (es gibt 16 pro Spielrunde; 4 für jede Gruppierung) anzuzeigen.

Spielrunden-anzeiger



Spielzugs-anzeiger



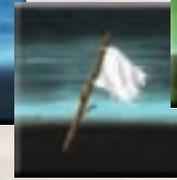
Die vier *Siegpunkte*-Marker halten die Siegpunkte der Gruppierungen (westliche Alliierte, östliche Alliierte, Deutsche, deutsche Alliierte) fest.



Der Marker *Vertrag von Brest-Litovsk* wird auf das Spielbrett gelegt, wenn der „Vertrag“ zwischen Rumänien und Russland (der Gruppierung östliche Alliierte) und Deutschland geschlossen wurde.



Die *Kapitulations*-Marker werden auf der Kapitulations-Leiste des Spielbretts verwendet, siehe 6.5.



Wird mit Regel 9.2 gespielt, legen die Spieler die *Spielreihenfolge*-Marker auf die Spielreihenfolgeleiste.



2.3 Die Kampf-Marker

Der Erste Weltkrieg enthält 30 runde *Kampf*-Marker. Sie modifizieren die Kampfresultate.

2.4 Die Würfel

Das Spiel enthält 2 spezielle Würfel. Das „S“ auf dem Würfel bedeutet, dass der Spieler einen Kampf-Marker ziehen darf, siehe 6.1 und 6.2.

2.5 Abkürzungen

Folgende Abkürzungen werden im Spiel verwendet:

AA	Armee-Abteilung
AH	Österreich-Ungarn (Austria-Hungary)
BE	Belgien
BR	Großbritannien (Britain)
BU	Bulgarien
DE	Deutschland
FR	Frankreich
GR	Griechenland
IT	Italien
ITB	Italienische Balkan-Armee
MEF	Mediterranean Expeditionary Force
MN	Montenegro
OR	Orient (französische Orient-Armee)
RO	Rumänien (Romania)
RU	Russland
SB	Serbien
US	USA

3.0 SPIELVORBEREITUNG

In *Der Erste Weltkrieg* ringen zwei *Allianzen* miteinander: die Alliierten und die Mittelmächte. Jede Allianz ist in zwei *Gruppierungen* geteilt. Die Alliierten bestehen aus den westlichen Alliierten und den östlichen Alliierten, die Mittelmächte aus den Deutschen und den deutschen Alliierten. Jede Gruppierung wiederum besteht aus einer oder mehr Nationen.

In einem 2-Personen-Spiel repräsentiert ein Spieler die Mittelmächte, der Andere die Alliierten (die beiden Gruppierungen einer Allianz operieren aber unabhängig voneinander).

In einem 3-Personen-Spiel repräsentiert ein Spieler die Alliierten, der Zweite Deutschland und der Dritte die mit Deutschland alliierten Nationen.

In einem 4-Personen-Spiel übernimmt ein Spieler die westlichen Alliierten, einer die östlichen Alliierten, einer Deutschland und einer die deutschen Alliierten.

Die Spieler sollten zunächst ihre Spielsteine in diejenigen teilen, die in der ersten Spielrunde, und diejenigen, die erst später eingesetzt werden dürfen (die Verstärkungen). *Alle* Dummy-Armeen dürfen in der ersten Spielrunde verwendet werden.

Armeen werden in die Front-Abschnitte des Spielbretts gelegt, niemals auf bestimmte Städte oder Basen einer Front. Die Spieler platzieren sie einfach innerhalb der Grenzen einer Front.

Verstärkungen können direkt auf die entsprechende Box der Spielrundenleiste gelegt werden. Der Spielrundenanzeiger kommt in die erste Box der Spielrundenleiste (1/1914). Der Spielzugsanzeiger wird in der Nähe der Spielzugsleiste abgelegt. Die Kapitulationsmarker werden in die Box mit der weißen Flagge der Kapitulationsleiste platziert, der Marker *Vertrag von Brest-Litovsk* bleibt in Reichweite neben dem Spielbrett. Die Spielreihenfolge-Marker werden nur verwendet, wenn mit Zusatzregel 9.2 gespielt wird.

Alle 46 Stadt-Marker werden zunächst beiseite gelegt.

Die 30 Kampf-Marker werden nach den beiden Allianzen geteilt. Alle Marker mit der Bezeichnung „1914“ dürfen zu Spielbeginn verwendet werden. Sie kommen in einen alliierten Behälter und einen separaten Behälter für die Mittelmächte, aus dem sie später

zufällig gezogen werden. Die übrigen Kampf-Marker kommen später ins Spiel.

Die 4 Siegpunkte-Marker werden in die Box „6“ der Siegpunkteleiste des Spielbretts gelegt.



4.0 SPIELABLAUF

Die Spieler gewinnen *Der Erste Weltkrieg*, indem sie die meisten Siegpunkte sammeln. Dies geschieht über die Kontrolle von Städten (und, für die östlichen Alliierten, durch den Vertrag von Brest-Litovsk), siehe 8.0.

4.1 Die Spielrunden

Eine Partie besteht aus maximal sechs Spielrunden. Jede Spielrunde wiederum besteht aus aufeinander folgenden Phasen, die in 4.2 aufgeführt werden.

4.2 Spielrundenablauf

1. Aufbau: Zunächst werden alle Armeen, die auf der Vorderseite liegen, auf ihre Rückseite gedreht. Anschließend können neu eintreffende Verstärkungen (Armeen, die in dieser Spielrunde ins Spiel eintreten) und neue *Ergänzungen* (zuvor eliminierte Armeen, die nun ins Spiel zurückkehren) in irgendeiner Front platziert werden, in der sie operieren dürfen. Zuvor entfernte *Dummies* können in irgendeiner Front aufgebaut werden, in der eine Armee ihrer Gruppierung operieren darf.

Minimale Belegungs-Regel: Beginnend mit der zweiten Spielrunde, muss jede Gruppierung in jeder Runde eine Verstärkungs- oder Ergänzungs-Armee (keinen Dummy) in bestimmten Fronten aufsetzen, *wenn möglich* (so es dafür genügend Armeen gibt) *und* sich in der genannten Front nicht schon eine „reale“ Armee (kein Dummy) der Gruppierung befindet.

Für die westlichen Alliierten und die Deutschen sind dies die Fronten 1-4, für die östlichen Alliierten die Fronten 7-9 und für die deutschen Alliierten die Fronten 5, 6, 9 und 10.

Hinweis: *Hier ist Ehrlichkeit gefragt...aber welcher Spieler ist dies nicht?*

Ein Spieler *kann* seine Armeen jederzeit auf die Vorderseite drehen; *muss* dies aber nur tun, wenn er angreift oder verteidigt.

Es wird in folgender Reihenfolge aufgebaut:

- deutsche Alliierte
- östliche Alliierte
- westliche Alliierte
- Deutsche

2. Spielzüge: Jede Gruppierung führt abwechselnd je vier Spielzüge aus, in folgender Abfolge:

- Deutsche
- westliche Alliierte
- östliche Alliierte
- deutsche Alliierte

In jedem Spielzug kann eine Gruppierung *eine* der folgenden Aktionen ausführen:

Schlacht: Eine Gruppierung darf in *einer* Front angreifen, in der sie mindestens eine „reale“ Armee (nicht nur Dummies) besitzt. Angreifende und verteidigende Armeen werden auf die Vorderseite gedreht.

Bewegung: Eine Gruppierung kann eine, mehrere oder alle Armeen, die sich in einer Front befinden, in eine angrenzende Front (oder auch verschiedene angrenzende *Fronten*) bewegen. Allerdings muss es den Armeen erlaubt sein, in der jeweiligen Ziel-Front zu

Der Erste Weltkrieg

operieren. Dummies können in jeder Front operieren, in der sich eine Armee ihrer Gruppierung aufhalten darf.

Strategischer Transfer: Eine Gruppierung darf *eine* oder *zwei* Armeen von einer Front zu einer anderen Front, in der sie operieren dürfen, verlegen (einschließlich einer Front eines anderen Schauplatzes).

Passen: Die Gruppierung unternimmt nichts.

3. Sieg-Überprüfung: Alle Armeen werden auf die Vorderseite gedreht. Wenn eine Gruppierung mindestens eine Armee in einer Front besitzt, in der sich keine Armeen (Dummies zählen *nicht*) der anderen Allianz befinden, erobert erstgenannte Gruppierung *eine* Sieg-Stadt (wenn möglich). Ist dies nicht möglich (d.h., alle Sieg-Städte dieser Front wurden bereits erobert), erhält die Gruppierung ohne Armee einen Kapitulations-Punkt, sofern sie nicht bereits früher in der Spielrunde für diese Front einen Kapitulations-Punkt bekam, siehe 6.5.

In Spielrunde 6 (1918) oder einer Spielrunde, in der eine Allianz (*nicht* Gruppierung) alle Sieg-Städte in *sechs* oder *mehr* Fronten kontrolliert, endet das Spiel und der Sieger wird ermittelt.

Wenn das Spiel nicht endet, müssen alle Gruppierungen, die mindestens einen Kapitulations-Punkt haben, würfeln.

Wenn das Spiel auch auf diese Weise nicht endet, darf die deutsche Gruppierung – *beginnend in Spielrunde 4* – den östlichen Alliierten einen Friedensvertrag offerieren (den *Vertrag von Brest-Litovsk*, siehe 8.1). In einem 2- oder 3-Personen-Spiel *müssen* die östlichen Alliierten den Vertrag annehmen. In einem 4-Personen-Spiel können die östlichen Alliierten entscheiden, ob sie den Vertrag annehmen.

4. Ergänzungen: Zuvor eliminierte Armeen kommen zurück ins Spiel und werden auf die Box des Spielrundenanzeigers für die nächste Spielrunde gelegt. Pro eigener Ergänzungs-Stadt kann eine Armee zurück ins Spiel treten, siehe 7.0.

5. Kampf-Marker: Die Spieler schauen nach Markern, die in der nächsten Runde neu ins Spiel kommen und legen sie in die entsprechenden Behälter.

6. Neue Spielrunde: Die Kapitulations-Marker werden zurück in die Box der Kapitulationsleiste mit der weißen Fahne gelegt. Der Spielrundenanzeiger wird in die nächste Box gelegt und eine neue Spielrunde beginnt.

5.0 BEWEGUNG

Es gibt keine Beschränkungen, wie viele Armeen sich in einer Front befinden dürfen. Armeen liegen mit der Rückseite nach oben auf

dem Spielbrett, bis ein Spieler entscheidet, sie auf die Vorderseite zu drehen oder bis es zu einer Schlacht kommt. Armeen dürfen nur Fronten betreten, wenn die Front ihre Nationalität oder Bezeichnung listet (als Abkürzung). Siehe dazu auch 5.3 und 5.4.

Armeen, die eine Front durch *Bewegung* betreten, müssen in einer angrenzenden Front desselben Schauplatzes gestartet sein. Wenn die Armeen in einer Front bewegt werden, müssen sich *nicht* alle bewegen. Außerdem müssen die sich bewegenden Armeen nicht alle in dieselbe Front gezogen werden.

Beispiel (Illustration unten links): Zu Beginn seines 2.Spielzugs erklärt der deutsche Spieler, dass er seine Armeen in Front 2 bewegen wird. Er bewegt 2 Armeen nach Front 1, 2 Armeen nach Front 3 und lässt 1 in Front 2.

5.1 Deutsche Armeen unter der Kontrolle der deutschen Alliierten
Deutsche Armeen, die einen Spielzug in den Fronten 5-6 oder 9-11 *beginnen*, werden bei allen Aktionen der Gruppierung der deutschen Alliierten geführt und operieren in den Spielzügen dieser Gruppierung.

5.2 Zurückgewinnen der Kontrolle

In einem 2-Personen-Spiel kann der Spieler der Mittelmächte diese deutschen Armeen in Fronten zurückbewegen, die von der deutschen Gruppierung kontrolliert werden, indem er eine *Bewegung* oder einen *Strategischen Transfer* ausführt. In einem 3- oder 4-Personen-Spiel kann der deutsche Spieler die Armee(n) vom Spieler der deutschen Alliierten zurückfordern, wiederum durch eine *Bewegung* oder einen *Strategischen Transfer*. Da jedoch der Spieler der deutschen Alliierten die Aktion in seinem Spielzug ausführen muss, kann er diesem Wunsch zustimmen oder nicht.

Beispiel: In einem 4-Personen-Spiel befindet sich die deutsche 4. Armee in Front 9. Der deutsche Spieler würde gerne später in der Spielrunde auf dem westlichen Schauplatz angreifen. Dafür benötigt er die Armee zurück. Er bittet den Spieler der deutschen Alliierten, in dessen nächstem Spielzug einen *Strategischen Transfer* auszuführen und die Armee nach Front 3 des westlichen Schauplatzes zu verlegen. Der Spieler der deutschen Alliierten hat jedoch andere Pläne: Er möchte seine Offensive in Richtung Rovno fortsetzen und führt deshalb keinen *Strategischen Transfer* aus.

5.3 Beschränkungen in Italien

Britische, französische und deutsche Armeen dürfen auf dem italienischen Schauplatz (den Fronten 5 und 6) nur beginnend mit Spielrunde 4 operieren (aufbauen, sich hineinbewegen und angreifen).

5.4 Beschränkungen in Rumänien

Die östlichen Alliierten haben 2 Armeen, die britische MEF- und die französische Orient-Armee (OR), die nur in Front 11 operieren dürfen (aufbauen, sich hineinbewegen, angreifen), wenn die östlichen Alliierten Monastir, das sich in Front 10 befindet, kontrollieren.

6.0 SCHLACHTEN

Schlachten finden statt, wenn ein Spieler in seinem Spielzug die Aktion Schlacht auswählt. Die gegenwärtig aktive Gruppierung erklärt, dass sie eine Schlacht in *einer* Front ausführt, in der sie mindestens eine Armee (nicht nur einen Dummy) hat. Diese Gruppierung ist der Angreifer, die gegenüberliegende Gruppierung der Verteidiger. Der Angreifer bestimmt nun, welche seiner Armeen an der Schlacht teilnehmen (Dummies dürfen *nicht* teilnehmen). Es müssen *nicht* alle Armeen teilnehmen. Die teilnehmenden Armeen werden auf die Vorderseite gedreht. Anschließend muss der Verteidiger *alle* Armeen (einschließlich der Dummies) in dieser Front umdrehen. Alle Armeen (bis auf die Dummies) nehmen an der Schlacht teil. Umgedrehte Dummies werden vom Spielbrett entfernt. Sie treten in der Aufbau-Phase der nächsten Spielrunde wieder ins



Spiel ein. Nach Ende der Schlacht können beide Spieler ihre Armeen wieder auf die Rückseite drehen.

Sollte der Verteidiger keine Armeen oder nur Dummies in der umkämpften Front haben, darf der Angreifer sofort eine Sieg-Stadt erobern (wenn möglich). Besitzt der Verteidiger mindestens eine „reale“ Armee, wird eine Schlacht ausgetragen.

6.1 Schlachten: Ablauf

1. Der Verteidiger kann einen Kampf-Marker (mit der Rückseite nach oben), der zur Verteidigung verwendet werden darf, auf den Tisch legen. Anschließend kann der Angreifer einen Kampf-Marker (mit der Rückseite nach oben), der zum Angriff verwendet werden darf, auf den Tisch legen. **Achtung:** Es gibt 4 Marker, die gespielt werden *müssen*, siehe 6.2.2. Es ist durchaus möglich, dass eine oder beide Seiten über keinen Kampf-Marker verfügen, den sie verwenden können oder wollen. Eine Seite darf maximal *einen* Kampf-Marker pro Schlacht einsetzen.

2. Jede Gruppierung bestimmt offen eine Armee, die im Kampf „führt“ (der Angreifer zuerst). Der Kampf-Wert dieser Armee (die große Ziffer auf dem Spielstein) wird in der Schlacht verwendet.

3. Nehmen *mehr* angreifende als verteidigende Armeen (Dummies werden nicht mitgezählt) an der Schlacht teil, wird der Kampfwert der führenden Armee des Angreifers um +1 erhöht. Nehmen *mehr* verteidigende als angreifende Armeen (Dummies werden nicht mitgezählt) an der Schlacht teil, wird der Kampfwert der führenden Armee des Verteidigers um +1 erhöht. Es spielt dabei keine Rolle, mit wie viel mehr Armeen angegriffen oder verteidigt wird.

4. Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel. Ein „S“-Würfelresultat wird als „0“ gewertet, siehe aber 6.2. Das Würfelresultat des Angreifers wird zum Kampfwert seiner führenden Armee plus möglicherweise +1 (aus 3. oben) hinzugezählt, das Würfelresultat des Verteidigers zum Kampfwert seiner führenden Armee plus möglicherweise +1 (aus 3. oben).

5. Die Kampf-Marker werden umgedreht und ihre Werte zu obigen Summen addiert oder subtrahiert, siehe 6.2.

Ist die Summe des Angreifers größer als die des Verteidigers, wird die führende Armee des Verteidigers eliminiert und aus dem Spiel entfernt. Der Angreifer erobert eine Sieg-Stadt dieser Front (wenn möglich). Ist die Summe des Verteidigers größer als die des Angreifers, wird die führende Armee des Angreifers eliminiert und aus dem Spiel entfernt.

Sind beide Summen gleich groß, werden *beide* führende Armeen aus dem Spiel entfernt.

Beispiel: Die deutsche Gruppierung greift die westlichen Alliierten in Front 1 an. Die Deutschen besitzen 2 Armeen (beide mit einem Kampfwert von „3“), die westlichen Alliierten verfügen über eine britische Armee mit Kampfwert „3“. Der westliche Alliierte spielt (umgedreht) den *Maschinengewehr*-Kampf-Marker; der deutsche Spieler spielt keinen Marker. Er wählt seine führende Armee aus (da beide Armeen denselben Kampfwert haben, spielt dies keine Rolle). Da er mehr Armeen besitzt als sein Gegenüber, wird +1 zum Kampf-

wert addiert (= 4). Er würfelt eine 2 (= 6). Der Spieler der westlichen Alliierten würfelt eine 3 (=6). Dazu addiert er seine Maschinengewehre (+1); seine Summe ist 7. Er gewinnt die Schlacht und der deutsche Spieler verliert seine führende Armee.

6.2 Kampf-Marker

Beide Allianzen (Alliierte und Mittelmächte) verfügen über je 15 Kampf-Marker. Vor Spielbeginn werden diese nach Allianzen getrennt (grüne und rote Rückseiten für die Alliierten, schwarze und blaue Rückseiten für die Mittelmächte). Nur die Marker mit der Aufschrift „1914“ sind zu Spielbeginn erhältlich und werden in einen alliierten und einen Behälter der Mittelmächte gelegt. Die Marker werden entweder bei einem Angriff (rote Ziffer) oder zur Verteidigung (weiße Ziffer) verwendet. Außerdem gibt es Marker mit der Ziffer „0“; sie können sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung eingesetzt werden (um zu bluffen oder sie loszuwerden, siehe unten). Ein Spieler kann nur *einen* Kampf-Marker pro Schlacht einsetzen. Außerdem kann er einen Marker nur einsetzen, wenn die führende Armee in der Schlacht zur auf dem Spielstein genannten Nation gehört. Nachdem ein Kampf-Marker verwendet wurde, kommt er zurück in den entsprechenden Behälter (Ausnahme: siehe unten). Kampf-Marker gelangen in die Hände der Spieler, wenn ein „S“-Resultat während einer Schlacht gewürfelt wurde. Geschieht dies, *darf* der Spieler einen neuen Kampf-Marker ziehen – er muss es aber nicht.

6.2.1 Maximale Anzahl von Kampf-Markern

Ein Spieler darf maximal 3 Kampf-Marker halten. Wenn er bereits 3 Marker besitzt, darf er einen weiteren nehmen, muss dann aber sofort einen seiner „alten“ Marker (nicht den gerade gezogenen!) zurück in den Behälter legen.

Wenn ein Spieler einen Kampf-Marker zieht, den er nicht verwenden kann (z.B., wenn der Spieler der östlichen Alliierten den Marker *Britische Gewehre* zieht), kann er ihn sofort wieder zurücklegen. Dies schließt Pflicht-Marker (siehe 6.2.2.) ein.

Neue Kampf-Marker (siehe die Jahreszahl auf dem Marker) werden in Phase 5 der Spielrunde zu den Behältern hinzugefügt, siehe 4.0.

6.2.2 Pflicht-Marker

Einige Kampf-Marker müssen im nächsten Kampf nach ihrem Ziehen, in dem ihr Ausspielen möglich ist, verwendet werden. Ein Spieler ist also dazu verpflichtet, sie zu spielen. Dies umfasst folgende Marker: *Pantolons Rouges*, *Granatenmangel*, *Kaisertreu* und *Ludendorff*. Nach ihrem Ausspielen werden sie ganz aus dem Spiel entfernt.

Hinweis: Diese Marker haben entweder eine rote (Alliierte) oder blaue (Mittelmächte) Rückseite.

6.3 Schlachten und Kampf-Marker

Der Ausgang einer Schlacht wird durch ausgespielte Kampf-Marker beeinflusst. Ein Plus-Wert (+) wird zum Schlachtergebnis einer Gruppierung hinzuaddiert, ein Minus-Wert (-) wird abgezogen. Das Spielerhilfsblatt führt alle Kampf-Marker auf.

6.4 Angriffslinien

Alle Städte und Basen sind über *Angriffslinien* mit anderen Städten verbunden. Wenn der Angreifer eine Schlacht gewinnt, darf er eine vom Gegenüber kontrollierte Sieg-Stadt besetzen, wenn sie mit einer von ihm kontrollierten Stadt



Der Erste Weltkrieg

oder Basis über eine Angriffslinie verbunden ist. Der entsprechende Stadt-Marker wird auf die Stadt gelegt, um den Besitzwechsel anzuzeigen. Er wird wieder entfernt, wenn der ursprüngliche Besitzer die Stadt zurückerobert.

Manchmal, siehe die Fronten 10 und 11, hat ein Spieler die Wahl, welche Stadt er erobern möchte. Solange jedoch die Möglichkeit besteht, eine Stadt zu erobern, darf *nicht* auf eine Basis vorgerückt werden, um dem Gegenüber einen Kapitulations-Punkt zuzufügen. Immer, wenn eine Sieg-Stadt den Besitzer wechselt, erhält der neue „Besitzer“ 1 Siegpunkt, während der andere Spieler 1 Siegpunkt verliert. Die Siegpunkte werden mit den entsprechenden Siegpunkte-Markern auf der Siegpunkteleiste nachgehalten.

6.5 Basen und Kapitulations-Punkte

Im Unterschied zu Städten bringen Basen *keine* Siegpunkte und können niemals in den Besitz einer anderen Gruppierung übergehen. Deshalb gibt es für sie auch keine Marker.

Wenn ein Spieler jedoch eine Schlacht gewinnt und *theoretisch* auf eine Basis vorrücken könnte (alle Sieg-Städte wurden bereits besetzt), fügt er dem Gegenüber einen Kapitulations-Punkt zu. Während der *Sieg-Überprüfung* in jeder Spielrunde muss jeder Spieler, der mindestens einen Kapitulations-Punkt hat, würfeln. Sollte das Würfelergebnis *kleiner oder gleich* der Anzahl der Kapitulationspunkte sein, verliert er das Spiel. Die andere Allianz gewinnt. Sollte die siegreiche Allianz aus 2 Spielern bestehen, wird zwischen ihnen der Sieg normal berechnet.

Ein „S“-Resultat hat keine Auswirkung und zählt nicht als „0“ wie in der Schlacht – die Gruppierung kapituliert *nicht*.

Hinweis: Es ist möglich, wenn auch unwahrscheinlich, dass Gruppierungen von *beiden* Allianzen in derselben Spielrunde kapitulieren. In diesem Fall gelten *alle* Spieler als Verlierer in diesem schrecklichen Krieg...

6.5.1 Kapitulations-Punkte und die Spielrunde

Am Ende der Spielrunde werden alle Kapitulations-Marker in die „0“-Box der Kapitulationsleiste gelegt. Dies bedeutet, dass ein Spieler pro Spielrunde Kapitulationspunkte neu „erwirbt“.

6.5.2 Kapitulations-Punkte an einer Front

Eine Gruppierung kann nur *einen* Kapitulations-Punkt pro Front erhalten.

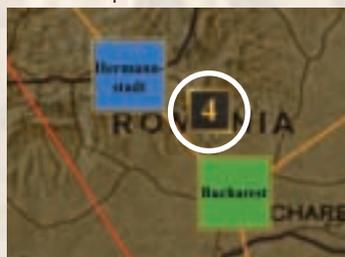
Beispiel: Die Deutschen gewinnen eine Schlacht und könnten – theoretisch – auf die Basis von Front 7 vorrücken. Die östlichen Alliierten erhalten stattdessen einen Kapitulations-Punkt.

Während der Sieg-Überprüfung haben die östlichen Alliierten immer noch keine Armee in Front 7. Da sie jedoch bereits zuvor einen Kapitulations-Punkt für diese Front erhalten haben, bekommen die östlichen Alliierten hier keinen weiteren Kapitulations-Punkt.

6.6 Neutrale Angriffslinien

Bestimmte Angriffslinien reichen in Länder, die zu Spielbeginn neutral sind. Diese Linien weisen die Spielrunde auf (3 oder 4), in der die an der Linie befindlichen Städte erobert werden können.

Beispiel: Bucharest kann nicht



vor Spielrunde 4 erobert werden. Deshalb kann auch Odessa, das über Bucharest angeschlossen ist, nicht vor Spielrunde 4 den Besitzer wechseln.

7.0 VERSTÄRKUNGEN UND ERGÄNZUNGEN

Zu Spielbeginn werden alle Armeen, die das Spiel *nicht* beginnen (siehe den Spielrundenaufruf, 2.2) auf die Box der Spielrundenleiste gelegt, in der sie ins Spiel gelangen. Während der Aufbau-Phase nehmen sie die Spieler und platzieren sie in Fronten, in denen sie operieren dürfen, siehe das Spielbrett. **Beispiel:** Front 9 weist die Abkürzungen AH, DE und RU auf. Dies bedeutet, dass nur österreichisch-ungarische, deutsche und russische Armee an dieser Front operieren dürfen.

Während der Ergänzungs-Phase darf jede Gruppierung zuvor eliminierte Armeen ersetzen. Jede eigene Ergänzungs-Stadt erlaubt es dem Spieler, eine eliminierte Armee zurück ins Spiel zu bringen. So ersetzte Armeen treten in der nächsten Spielrunde genau wie Verstärkungen erneut ins Spiel ein. Die östlichen Alliierten dürfen 5 Armeen pro Runde ersetzen, die anderen Gruppierungen je 4 Armeen. Diese Zahlen können, wie in 7.1 erläutert, modifiziert werden. Nicht verwendete Ergänzungen können nicht von Spielrunde zu Spielrunde aufgespart werden. Hat ein Spieler mehr Verluste als er ersetzen könnte, darf er auswählen, welche seiner eliminierten Armeen er wieder ins Spiel bringt.



7.1 Ergänzungs-Städte

Die Anzahl der Ergänzungen, die die deutsche Gruppierung pro Spielrunde erhält, wird um jeweils eins pro Ergänzungs-Stadt gesenkt, wenn sich Aachen, Metz, Berlin oder Breslau unter feindlicher Kontrolle befinden.

Die Anzahl der Ergänzungen, die die deutschen Alliierten pro Spielrunde erhalten, wird um jeweils eins pro Ergänzungs-Stadt gesenkt, wenn sich Trieste, Wien, Budapest oder Lemberg unter feindlicher Kontrolle befinden.

Die Anzahl der Ergänzungen, die die westlichen Alliierten pro Spielrunde erhalten, wird um jeweils eins pro Ergänzungs-Stadt gesenkt, wenn sich Calais, Paris, Nancy oder Venedig unter feindlicher Kontrolle befinden.

Die Anzahl der Ergänzungen, die die östlichen Alliierten pro Spielrunde erhalten, wird um jeweils eins pro Ergänzungs-Stadt gesenkt, wenn sich Riga, Warschau, Minsk, Kiew oder Odessa unter feindlicher Kontrolle befinden.

Hinweis: Die Spieler erhalten *keine* zusätzlichen Ergänzungen, wenn sie gegnerische Ergänzungs-Städte besetzt haben.

7.2 Besondere Einschränkungen für die östlichen Alliierten

Obwohl sie vom Spieler der östlichen Alliierten geführt werden, müssen die IT-Balkan- (ITB), die BR MEF- und die FR Orient- (OR) Armeen mit Ergänzungen des westlichen Alliierten ersetzt werden. In einem 4-Personen-Spiel muss der östliche Alliierte seinen Mitspieler bitten, die entsprechenden Armeen für ihn zu ersetzen.

8.0 SIEGBEDINGUNGEN

Ein Spieler gewinnt das Spiel, indem die andere Seite *kapituliert* (siehe 6.5) oder in Spielrunde 6 oder früher (siehe Sieg-Überprüfung; 4.2, 3.) durch Siegpunkte, die er für die Kontrolle von Sieg-Städten bekommt.

Alle Gruppierungen beginnen das Spiel mit 6 Siegpunkten.

Für jede eroberte Sieg-Stadt der anderen Seite erhält der neue

„Inhaber“ 1 Siegpunkt. Die Gruppierung, die die Stadt verloren hat, bekommt 1 Siegpunkt abgezogen. Dies wird mit den Spielsteinen auf der Siegpunkteleiste angezeigt. Ein Spieler kann niemals weniger als „0“ Siegpunkte haben!

Beispiel: Die westlichen Alliierten erobern zu Spielbeginn Aachen. Der Siegpunkte-Marker der westlichen Alliierten wird in die „7“-Box der Siegpunkteleiste geschoben, der Marker der Deutschen in Box „5“.

Unabhängig von der Anzahl der Spieler, muss die Allianz des Spielers den Krieg gewinnen, damit der einzelne Spieler gewinnen kann. Um zu ermitteln, welche Allianz gewonnen hat, wird die Anzahl der Siegpunkte der beiden Gruppierungen addiert und mit der Anzahl der Siegpunkte der beiden anderen Gruppierungen verglichen. Die höhere Summe gewinnt. Bei identischen Werten gewinnen die Mittelmächte.

In einem 3-Personen-Spiel gewinnen die Alliierten wie im 2-Personen-Spiel. Sollte die alliierte Allianz jedoch verlieren, gewinnt die deutsche Gruppierung das Spiel, wenn sie *mindestens 3 Siegpunkte mehr* als die deutsch-alliierte Gruppierung hat. Ansonsten gewinnen die deutschen Alliierten.

In einem 4-Personen-Spiel wird zuerst wie im 2-Personen-Spiel ermittelt, welche Allianz gewinnt. Gewinnen die Mittelmächte, wird der siegreiche Spieler wie im 3-Personen-Spiel bestimmt. Gewinnen die Alliierten, gewinnen die westlichen Alliierten, wenn sie *mindestens 1 Siegpunkt mehr* als die östlichen Alliierten haben (einschließlich von Punkten des östlichen Alliierten durch den Vertrag von Brest-Litovsk). Ansonsten gewinnen die östlichen Alliierten.

8.1 Der Vertrag von Brest-Litovsk



Während der Phase *Sieg-Überprüfung* von Spielrunde 4 und 5 - und wenn das Spiel nicht beendet ist - können die Deutschen den östlichen Alliierten einen Friedensvertrag anbieten. Wird er vom Spieler der östlichen Alliierten angenommen, dürfen russische und rumänische Armeen im weiteren Spielverlauf weder angreifen noch angegriffen werden. Sieg-Städte können danach in den Fronten 7, 8 und 9 nicht mehr den Besitzer wechseln. In Front 11 können Städte nur den Besitzer wechseln, wenn es zu Schlachten mit der BR MEF- und der FR Orient- (OR) Armee kommt. Die Deutschen müssen bis zum Spielende mindestens je 1 Armee in den Fronten 7, 8 und 9 halten. Die deutschen Alliierten müssen bis zum Spielende in Front 9 mindestens 3 Armeen halten. Tun sie dies nicht, haben sie das Spiel sofort verloren.

In einem 2- oder 3-Personen-Spiel muss der alliierte Spieler einem angebotenen Vertrag zustimmen.

In einem 4-Personen-Spiel kann der östliche Alliierte das Angebot ablehnen (es könnte aber in der folgenden Spielrunde wiederholt werden). Wenn die Alliierten in einem 4-Personen-Spiel gewinnen, erhalten die östlichen Alliierten bei einer Ablehnung des Vertrages von Brest-Litovsk *8 zusätzliche* Siegpunkte, wenn ermittelt wird, welche alliierte Gruppierung das Spiel gewinnt.



Autor: Ted Raicer
Entwicklung: Uli Blennemann, Philipp Klarmann, Charles Vasey
Produktion: Michael Bruinsma, Uli Blennemann
Graphik: Andreas Adamek
Layout: Lin Lütke-Glanemann

9.0 ZUSATZREGELN

Folgende Regeln können, entweder allein oder gemeinsam, zu den Grundregeln gefügt werden, wenn sich vor Spielbeginn die Spieler darauf einigen.

9.1 Der Schlieffen-Plan

Während der ersten Spielrunde dürfen *deutsche* Armeen nur in den Fronten 1, 2 und 3 angreifen.

9.2 Variabler Aufbau und variable Spielzugreihenfolge

Beginnend mit der zweiten Spielrunde und bis zum Spielende wird die Reihenfolge, in der Armeen aufgebaut und die Spielzüge ausgeführt werden, zufällig ermittelt. Jede Gruppierung würfelt dazu – ein „S“-Resultat zählt als „0“.



Die Gruppierung, die das höchste Ergebnis erzielt hat, kann bestimmen, an welcher Stelle sie aufbauen und Spielzüge ausführen möchte, gefolgt von der Gruppierung mit dem zweithöchsten Ergebnis usw. Bei identischen Würfelresultaten muss nochmals gewürfelt werden.

Beispiel: Die östlichen Alliierten haben das höchste Resultat erwürfelt. Sie entscheiden sich dazu, als Letzte aufzubauen und als Zweite Spielzüge auszuführen.

Um die Reihenfolge für die Spielrunde anzuzeigen, werden die jeweiligen Spielreihenfolge-Marker auf die Spielreihenfolge-Leiste gelegt.

9.3 „Historischer“ Aufbau

Wer „historischer“, d.h., so wie die Armeen im Sommer 1914 standen, aufsetzen möchte, sollte für die erste Spielrunde folgenden Aufbau wählen:

Front	Alliierte	Mittelmächte
1	1 BE	1, 2 DE
2	1 BR, 5 FR	3, 4 DE
3	2, 3, 4 FR	5, 6 DE
4	1 FR	7 DE
5		
6		
7	1, 2 RU	8 DE
8	9 RU	AA DE
9	3, 4, 5, 8 RU	1, 3, 4 AH
10	1, 2, SB, MN	5, 6 AH
11		