

THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER – 4. Deluxe Edition

(1.0) EINLEITUNG

Die großen Schlachten von Alexander dem Großen ist die erste Ausgabe/Spiel aus GMT's Serie der großen Schlachten der Geschichte. Sie zeigen die Entwicklung der mazedonischen Kriegsführung, wie sie von Philip II, König von Mazedonien eingeleitet wurde. Sie erreichte ihren Höhepunkt während der Regierungszeit seines Sohnes, Alexander III, der, nach seiner Eroberung des Persischen Reiches, als Alexander der Große in die Geschichte einging.

Diese besondere "Deluxe" Ausgabe enthält die meisten Schlachten, die Alexander und seine Armee vor und während der Eroberung der zivilisierten Welt (westliche Version) geschlagen hat. Die Schlachten zeigen den Triumph des mazedonischen Systems der "kombinierten Waffen" - angeführt von einer starken schweren Kavallerie und verankert durch eine unüberwindbare Phalanx von Speeren - zuerst über ein griechisches Hoplitensystem, dass seit Jahrhunderten Bestand hatte und seinem Erfolg gegen die massigen, aber oft veralteten "leichten" Armeen des Persischen Reiches.

Wir haben den Regeln eine Reihe Menge historischer Kommentare hinzugefügt, als Möglichkeit der Erklärung - im besonderen den Begriffsabschnitt und bei den einzelnen Schlachtenszenarien - so dass die von Ihnen, die wenig über diese Zeit wissen, einige unserer Schlußfolgerungen besser verstehen können.

HINWEISE AN DIE SPIELER

GBA, obwohl kein übermäßig schweres Spiel, um es zu erlernen oder zu verstehen, benutzt ein taktisches System, welches erwartet, dass man versteht, was seine Männer tun können und wie sie ihre Fähigkeiten einsetzen können. Läßt man Fehler in der Schlacht mit einer "laßt uns sehen, was hier passiert" Theorie zu, werden in einer bemerkenswert kurzen Zeit auf die Folgen auf Deinem eigenen Rücken ausgetragen.

Wir empfehlen darum, dass auf Grund der ungewöhnlichen Art und Weise der Kriegsführung dieser Zeit, so wie der besonderen Fähigkeiten der verschiedenen Einheiten, Spieler, die sich nicht besonders mit Simulationsspielen auskennen, einige Runden des "Samarkand" Szenarios spielen sollten. Diese Schlacht zeigt die verschiedenen zu Verfügung stehenden taktischen Strategien, zeigt, wie die verschiedenen Waffensysteme am besten benutzt werden und wie gut man sich vor ihnen schützt. Es war das Genie Alexanders, dass er alle diese Aspekte verbinden konnte; es ist die Aufgabe des Spielers, zu sehen, ob er es genauso gut kann - oder vielleicht auch besser.

EIN WORT ZUR DELUXE EDITION

Dies ist die 4. Ausgabe dieser Regeln; sie ersetzt sowohl die Originalversion (1991), das Update von 1993 (2. Ausgabe) und die Deluxe Edition von 1995. Es gibt einige Zusätze und eine Menge kleinerer Änderungen. Die **GBA** Regeln sollten nicht durch die Regeln eines anderen Spiels innerhalb des GBH Systems ergänzt oder ersetzt werden, im besonderen von **SPQR**. Jedes Spiel in der Serie ist eine Welt für sich.

Die Unterschiede zwischen den verschiedenen Ausgaben sind mit dem >> Symbol gekennzeichnet.

Denke daran: Achten Sie auf Ihre Flanken.

(2.0) SPIELZUBEHÖR

Jedes Spiel **Deluxe Battles of Alexander** enthält:

3 22" x 34" Karten, beidseitig bedruckt
3 Set Spielsteine (insgesamt 720
Spielsteine)
1 Regelheft
1 Szenarienneft
2 Spielerhilfsblätter
1 zehenseitiger Würfel

(2.1) DIE KARTEN

Jede Schlacht hat ihre eigene Karte, obwohl Samarkand und 'Die Jaxartes' Karten von anderen Schlachten benutzen. Das Schlachtfeld von Gaugamela/Arbela benutzt 1 und ein halbe Karte. Jede Karte ist beidseitig bedruckt, so dass sich 2 Schlachten sich auf einer Karte befinden.

Ein Sechseckraster auf jeder Karte regelt die Bewegung und den Kampf und die Einflüsse der verschiedenen Geländearten auf der Karte werden in den Regeln und Übersichten behandelt.

(2.2) DIE SPIELSTEINE

Es gibt drei verschiedene Arten von Spielsteinen: **Kampfeinheiten**, die verschiedene Arten kämpfender Truppen darstellen; **Anführer**, die Personen, welche die Truppen befehligen und **Informationsmerkmale**, die benutzt werden, um bestimmte Informationen zu notieren, die für das Spiel benötigt werden.

(2.21) **Kampfeinheiten** gibt es in zwei Größen: quadratische (einzeln) und rechteckige (doppelte Größe), die letzteren stellen größere, lineare Formationen dar, wie etwa die gefürchtete, aber wenig stabile mazedonische Phalanx. Jede Kampfeinheit stellt einen speziellen Typ und möglicherweise eine Klasse dar (wie unten abgebildet), abhängig von ihrer Bewaffnung und Rüstung/Schutz. Alle Kampfeinheiten sind für ihre **Größe**, **Truppenqualität** (TQ) und **Bewegungsfähigkeit** mit Zahlenwerten versehen. Einheiten, die in der Lage sind, Fernkampfwaffen einzusetzen, tragen außerdem einen Fernwaffenindikator, der den Typ der Fernkampfwaffe anzeigt, die benutzt wird (J = Javelin; A = Pfeil (arrow); S = Stein; B = Bolzen). Die Fernkampfwaffentabelle zeigt die Reichweiten, die für diese Fernkampfwaffen zur Verfügung stehen. Jede Kampfeinheit hat zwei Seiten. Alle Werte auf beiden Seiten sind gleich, mit der Ausnahme, dass, wenn eine Einheit umgedreht ist, zeigt sie an, dass sie einmal in dieser Runde "bewegt (moved)" wurde, und dass sie Zusammenhaltshandikaps erleidet, wenn sie in dieser Runde erneut bewegt wird; siehe 6.1.

(2.22) Typ und Klasse.

- TYP: Der Typ einer Einheit - z.B. Schwere Infanterie (HI), Plänkler (SK), usw. - wird benutzt, um deren relative Effektivität (Überlegenheit) gegenüber anderen, oft anderen Einheitentypen festzulegen.
- KLASSE: Manchmal wird ein Einheitentyp in verschiedenen Klassen unterteilt. Z.B. gibt es im Spiel HI in zwei Klassen: Hypaspist und Hopliten; Plänkler dürfen Bogenschützen, Schleuderer oder Javelinisten usw. enthalten. Die Einheitenklasse erlaubt einige Variationen an Effektivität innerhalb des Typs.

(2.23) Verschiedene mazedonischen Phalanxen haben zwei Namen oder einen Namen und eine Zahl. Der erste Typ (z.B. Amyntas/Simmias) stellt den Wechsel der Befehlshaber zwischen zwei Schlachten dar. Die ID Ziffer wird nur für die Aufstellung in bestimmten Szenarien benutzt, wie etwa Chaeronea.

(2.24) Beispiele für Kampfeinheiten

(2.25) **Anführer** haben eine Vielzahl von Werten, die benutzt werden, um ihre Initiative und Befehlsgewalt zu bewerten, sowie ihre Kampffähigkeiten - sowohl als Anführer wie als Person. Einige nicht-mazedonischen Anführer haben etwas andere Spielsteine, um das unterschiedliche Befehlssystem darzustellen, das sie benutzen. Dieses wird in 4.0 und 5.0 ff besprochen.

SPIELHINWEIS: Alexander hat zwei Spielsteine. Der eine mit der Bezeichnung "Chaeronea (CH)" wird für diese Schlacht benutzt; der Spielstein mit der "III" wird für alle anderen Szenarien benutzt.

Indische Anführer haben keinen persönlichen Kampfwert; siehe 8.43.

(2.26) **Informationsmerkmale**, wie z.B. "#s" (stellen den Verlust von Zusammenhaltspunkten dar), "Routed" (Flucht), "Finished" (fertig), usw. werden benutzt, um bestimmte Spielfunktionen zu notieren, die unten besprochen werden.

(2.3) ÜBERSICHTEN, TABELLEN UND DIE WÜRFEL

Es gibt zwei Übersichten & Tabellenblätter - eine für jeden Spieler. Die Verwendung jeder Übersicht/Tabelle wird unten in den Regeln erklärt.

Alle Tabellen benutzen einen 10-seitigen Würfel; die '0' wird als '0' angesehen (nicht als '10') und ist kleiner als '1'.

(2.4) BEGRIFFE

Wir haben zwei Abschnitte. Der erste ist eine allgemeine Definition der am meist benutzten Begriffe im Spielsystem. Der zweite bietet mehr einen historischen Hintergrund, in der Hoffnung, ihnen einige Einblicke zu geben, was die Einheiten waren und wie sie benutzt wurden.

SPIELBEGRIFFE

Aktivierter Anführer - Der Anführer, der zu einem bestimmten Zeitpunkt Befehle an seine Truppen gibt. Nur ein Anführer darf zur gleichen Zeit aktiv sein.

Klasse - Unterkategorie innerhalb des "Typs", benutzt, um zwischen verschiedenen Waffen/Panzerungssysteme innerhalb eines Typs zu unterscheiden. Beispiel: HO (Hopliten, eine Klasse der HI).

Zusammenhalt - Die Fähigkeit einer Einheit, in einer organisierten Kampfformation zu bleiben. Kampfergebnisse gibt es in Form von "Zusammenhalttreffern" ... Reduktionen am Zusammenhaltlevel (TQ) einer Einheit.

Kontingentbefehl - Die mazedonischen Anführer mit einem "C" statt einem Initiativwert sind Kontingentbefehlshaber, Befehlshaber, von niedrigem Level, die als solche nur mit der mazedonischen Zusatzregel werden benutzt; siehe 5.6.

Fertiger Anführer - Ein Anführer, der diese Runde bereits aktiviert wurde und "Fertig" ist und (normalerweise) nicht erneut aktiviert werden darf. Anführer dürfen aus anderen Gründen aus fertig sein, wie zum Beispiel durch Persönlichen Kampf, Mißlingen des Trumpfen, etc.

Inaktiver Anführer - Ein Anführer, der jetzt - und noch in der Lage ist - aktiviert werden kann.

Anführer - Austauschbar mit dem Wort Befehlshaber. Anführer waren die Könige, Radschas, Satrapen, Generäle und Stammeshäuptlinge, die die Truppen befehligten/beeinflußten.

Linie - Alle Einheiten eines bestimmten Typs, die in der Lage sind, um sich unter einer einzelner Linienbefehl zu bewegen.

Linienbefehl - Die Fähigkeit bestimmter, nicht-mazedonischer Anführer, um große Abschnitte gleichartiger Truppentypen auf einmal zu bewegen.

BW - Abkürzung für **Basisbewegungsweite** einer Einheit. Sie stellt auch die Manövrierfähigkeit einer Einheit gegenüber den anderen Einheiten im Spiel dar.

Fernkampfsalve - Eigenen Einheiten, die mit Javelins werfen, Steine schleudern oder Pfeile auf gegnerische Einheiten verschießen.

Momentum - Der Mechanismus, durch den ein Anführer mehr als eine Befehlsphase in eine Runde durchführen kann.

Befehlsphase - Der Zeitraum während einer Runde, in dem ein Anführer an seine Truppen Befehle gibt, damit diese sich bewegen und kämpfen.

Zusammenprall (Shock Combat) - Mann gegen Mann, (und, oft literarisch, Auge in Auge), hauen und stechen, schneiden und stoßen, schieben und drängeln - das Fleisch und die Kartoffeln der Kriegsführung der Hoplitenära.

Größe - Stellt nicht nur die Zahl der Männer in dieser Einheit dar, sondern auch ihre Dichte und Formation. Die reinen Zahlen waren nicht ein Hauptfaktor der altertümlichen Kriegsführung.

Überlegenheit - Die relative Fähigkeiten der gegnerischen Waffen/Panzerungssysteme, die festlegen hilft, wer weniger/mehr "Zusammenhalttreffer" im Kampf erhalten wird.

TQ - Abkürzung für den überaus wichtigen **Truppenqualitätswert**. Der TQ Wert ist bei weitem die wichtigste Zahl, die eine Kampfeinheit besitzt und er wird konstant durch das Spiel hindurch abgefragt werden - am meisten zum Zeitpunkt, an dem eine Einheit etwas tut, dass ihren Zusammenhalt in Gefahr bringen wird.

Trumpfen - Der Mechanismus, durch den ein gegnerischer Anführer einen Anführer der anderen Seite an der Durchführung einer Befehlsphase hindern kann und ihm diese Phase überträgt. Er kann auch durch einen eigenen Anführer benutzt werden, um vor einem anderen eigenen Anführer, aber mit niedrigerem Wert, zu beginnen.

Typ - Allgemeine, kategorische Beschreibung einer Kampfeinheit, gewöhnlich benutzt, um Kampfeffektivität und Ergebnisse festzulegen, siehe die verschiedenen Kampfübersichten. **Beispiele:** HI (Schwere Infanterie), SK (Plänkler), etc.

Kontrollzone - Diese Felder - gewöhnlich direkt zur Front einer Einheit - in die sich diese Einheit ausdehnt, durch ihre Gegenwart, genug "Einfluß", um Bewegungsfreiheit einzuschränken.

ETWAS MILITÄRISCHER HINTERGRUND

Schwere Infanterie - Ein Typ, der Hopliten und Hypaspisten enthält. Die Basisfußinfanterie der Ära, gewöhnlich durch Panzerung geschützt (Helm, Brustplatte und, vielleicht, Beinschienen), trug einen Schild und schwang ein Kurzschwert und einen sieben Fuß langen (oder längeren) Speer: 30 Pfund und mehr an unbequemer Ausrüstung. Kein Wunder, dass sie Schwere Infanterie genannt wurden.

Hopliten - Die "grunts" der klassischen griechischen Kriegsführung, die Kerle mit diesen wirklich niedlichen "Korinthischen" Helmen. Hopliten werden als eine Klasse der HI behandelt.

Phalanx - Eine Formation von Schulter-an-Schulter Hopliten, die in der griechischen Kriegsführung seit etwa dem 7. Jahrhundert v. Chr. benutzt wurde und durch die Mazedonier perfektioniert, die 2 einen extrem langen Speer tragen ließen (die 16-18 Fuß lange mazedonische Sarissa), der die mittlere Reihen in die Lage versetzte, eine wirklich schreckliche und demoralisierende Front zu präsentieren, wenn sie vorrückten. In der mazedonischen Armee waren sie als Pezhetairoi (Fuß Companions) bekannt und sie waren in 12 Taxeis (oder Brigaden)

organisiert, sechs von ihnen begleiteten Alexander nach Asien. Eine siebte kam später hinzu. Nur mazedonische doppelt große Einheiten werden im Sinne des Spiels als Phalanxen (Typ PH) behandelt. Alle anderen doppelt große Schwere Infanterie sind Hopliten (HI Typ, HO Klasse). Grund? Die Verwendung der Sarissa, die leichtere Panzerung (und gleichzeitig leicht größere Mobilität), plus dem Professionalismus der mazedonischen Armee. Als solche haben mazedonische Phalangiten Bewegung- und Kampffähigkeiten, die die ihrer Griechischen/Hopliten Gegenspieler übersteigen.

Hypaspist - Mazedonische Hypaspisten, eine Elitehoplitegruppe, waren etwas leichter (in der Panzerung) als Hopliten und somit mehr mobil. Sie trugen auch (vermutlich) einen kürzeren Speer. Die Hypaspisten waren durch Philip II geschaffen, mit dem Namen, der Schildträger bedeutete und sie waren Alexanders Infanteriesturmtruppen. Sie werden als eine separate Klasse innerhalb des HI Typs behandelt.

Mittlere Infanterie - Einheiten mit einiger Panzerung (gewöhnlich Brustpanzer) und schwereren Waffen (gewöhnlich Speere und Schwerter), die auf Zusammenprall (Shock) trainiert waren, aber nicht ganz die Fähigkeit der Trägheit-mal-Masse der wahren HI der Ära hatte.

Leichte Infanterie - Ein allgemeiner Begriff, angewendet auf Fußeinheiten mit wenig oder keiner Körperpanzerung, vielleicht einem leichten Schild und gewöhnlich einem Speer, und, möglicherweise, Schwert. Meistens hatte Leichte Infanterie Fernkampfwaffenfähigkeit. LI unterscheidet sich von Plänklern darin, dass die Erstere in Formation kämpfte und auf Zusammenprall (Shock) trainiert war.

Peltasten - Die üblichste Form Leichter Infanterie dieser Tage stammte von den hervorragenden thrakischen Peltasten. Diese waren Leichte Infanterie, bewaffnet mit Javelins, einer Waffe, die schweren Schaden zufügen konnte, aber eine normale Reichweite hatte. Peltasten waren wegen ihrer Pelta oder geflochtenen Schild so genannt. Peltasteinheiten - "**LP**" - werden etwas unterschiedlich von LI behandelt, weil, in Gegensatz zu mit Javelin bewaffneten Plänkler, sie einiges Training hatten und für Zusammenprall (Shock Kampf) benutzt wurden. Peltasten sind im Grunde genommen eine "Klasse" des "Typs" Leichte Infanterie.

Cardaces - Ein persisches Experiment, von Darius nach Granicus eingeführt und nach ihrer schlechten Leistung bei Issus schnell aufgegeben. Die Einheiten ähnelten Peltasten, obwohl verschiedene Quellen feststellen, dass sie "wie Hopliten trainiert" waren. Ohne Rücksicht darauf, sind sie mit einer separaten Klasse (CA) innerhalb des Peltasten (LP) Typs gleichzusetzen.

Plänkler - Ein allgemeiner Begriff, der auf Truppentypen angewendet wird, die keine Panzerung trugen und Fernkampfwaffen benutzten: Javelinisten, Bogenschützen und Schleuderer. Sie kämpften nicht in strenger Formation, und sie waren nicht in der Lage zum Zusammenprall (Shock), noch darauf trainiert. (Mit Ausnahme von den Agrianischen Javelinisten.) Sie waren bestimmt, um den anrückenden Gegner zu stören und zu schikanieren und um einen Schirm zu präsentieren, hinter dem, hoffentlich, die Bewegung verborgen werden könnte. Ihre Mobilität erlaubte es ihnen, ihre gewichtigeren Gegenspieler zu überlaufen (und somit zu umgehen), welches, alle Dinge berücksichtigt, ihr bester Beitrag zum Überleben ist. In der altertümlichen griechischen Geschichte mit großem Spott und viel Verachtung behandelt - nicht männlich genug - waren sie in den persischen Armeen der Ära sehr verbreitet.

Javelinisten - Dies sind Einheiten des Plänklertyps (SK), Javelinklasse (wie durch ihre Fernkampfwaffenfähigkeit gekennzeichnet). Alexanders agrianische Javelinisten waren sehr wertvoll in ihrer Plänkler/Abschirmrolle, weil sie Zusammenprall (Shock) Fähigkeit hatte!

Bogenschützen - Plänklertyp, der etwa 18-20 Pfeile auf eine effektive Entfernung von 150+ Yards, mit einer Maximalreichweite von 250 Yards, abschoß (weniger, wenn er beritten waren). Die Pfeile dieser Tage konnten selten Metallpanzerung durchschlagen, waren aber wahrlich anderweitig effektiv. Billig in der Bewaffnung, teuer im Training.

Schleuderer - Ein weiterer ungepanzelter Plänklertyp. Sie schleuderten Kügelchen, gewöhnlich aus Blei gefertigt (manchmal mit solchen Kriegsgraffiti wie "nimm dies..." markiert), über eine effektive Entfernung von bis zu 120 Yards, obwohl die Genauigkeit nicht annähernd so gut war wie bei Pfeilen oder Javelins. Billig in der Bewaffnung, benötigten sie aber eine Menge Training, Schleuderer benötigten eine Menge Platz. (Der Schleuderradius war 2-3 mal größer als der anderer Plänklereinheiten.) Obwohl es eine Erwähnung von Schleuderern gibt, die in Alexanders Feldzug benutzt wurden (die Rhodianer galten als Spitze auf diesem Gebiet), der einzige Hinweis auf bestimmte namentlich genannte Schleudereinheiten findet sich bei Gaugamela.

Leichte Kavallerie - Im Grunde genommen berittene Bogenschützen und Javelinisten, deren großes Plus ihre Mobilität war. (Es ist leichter etwas zu werfen, während man steht, als während man versucht, ein Pferd mit seinen Knien zu lenken.) Sie trugen selten eine Panzerung/Schutz oder eine andere Waffe. Es ist durchaus möglich, dass diese Truppen ihre Reittiere allein für einen schnellen Transport von einem Teil des Schlachtfeldes zu einem anderen benutzten, und dass sie unberitten kämpften. Wir berücksichtigen auch, dass, irgendwann am Ende dieser Ära, diese Jungs mit einer abgesägten Version eines Javelin auftauchten, die wir "Darts" nennen würden. Da es sehr schwierig ist, zu sagen, wann diese Waffe erschien, haben wir sie aus diesem Spiel gelassen.

Lanzenreiter - Im Grunde genommen Leichte Kavallerieeinheiten, die trainiert waren, eine Lanze zum Angriff zu benutzen. Sie haben keine Fernkampfwaffenfähigkeit (eine Vereinfachung im Sinne des Spiels.) Die mazedonischen Prodromoi (Scouts) waren die Hervorragendsten der mit Lanzen bewaffneten Kavallerie. Es ist etwas spekulativ, zu verstehen, wie sie wirksam Lanzen benutzten, ohne das Vorhandensein von Steigbügeln, um sie an ihren Reittieren zu "verankern".

Schwere Kavallerie - Kavallerie, trainiert und bewaffnet für Zusammenprall (Shock Combat). Sie trugen Panzerung, ihre Zusammenprall (Shock) Fähigkeit kam oft aus ihrer Kampfformationen, statt aus ihrer Bewaffnung. Zum Beispiel war die berühmte mazedonische "Companion Kavallerie" gut trainiert in der Verwendung ihren stahlgespitzten Lanzen im tödlichen Zusammenprall (Shock), indem sie zum Sturmangriff eine keilförmige Formation bildeten. Meistens gut bewaffnet und gleichzeitig gut trainiert war die thessalianische Kavallerie, die in einer rauten/diamantförmigen Formation anstürmte. Alexander benutzt gewöhnlich seine Schwere Kavallerie, um seinen "coup de guerre" auszulösen, der Hammer für den Amboß der Phalanx. Ursprünglich hatten die Perser wenig Schwere Kavallerie. Die persischen Kontingente bei Bactria, u.a., waren "cataphracted" (geschützt durch Schuppenpanzerung) und gelten darum als Schwere Kavallerie, obwohl es ist wenig Anzeichen gab, dass sie für die Härten eines Zusammenpralls (Shock Combat) trainiert waren und ihre Manövrierfähigkeit war etwas suspekt. (Im Grunde genommen war die persische Armee eine hoch mobile, Fernkampfwaffen-orientierte Armee, mit wenig Sinn für - oder Erfahrung mit - einen Zusammenprall (Shock Combat).)

Elefanten - Die erste **notierte** Verwendung von Elefanten in einer Schlacht war bei Gaugamela - 15 von ihnen, keiner von ihnen sah einen Kampf, obwohl sie, zweifelsohne, zuvor in einem Krieg benutzt wurden. (Porus hatte irgendwann zwischen 80-200 Elefanten am Hydaspes 326 v. Chr. und es ist höchst unwahrscheinlich, dass die Idee nicht von ihm kam.) Die Elefanten, die von Darius benutzt wurden, waren indische (keine Afrikanischen) und sie hatten keine "Türme" (wie bei Hannibal). Es gibt einige Anzeichen, dass Porus' Elefantencorps cataphracted war! Ein Javelinist saß, etwas gefährlich, neben dem Mahout des Elefanten. Elefanten waren sehr unempfindlich gegenüber vielem, mit Ausnahme von scharfen, spitzen Gegenständen. Sie neigten auch dazu, eine eigene Meinung zu haben, wenn sie geärgert wurden, was oft passierte, wenn sie mit diesen scharfen, spitzen Gegenständen konfrontiert wurden.

Streitwagen - Bei Gaugamela entwickelte Darius besonders ausgerüstete, mit Sichel versehenen Streitwagen. Obwohl schrecklich anzuschauen und in der Lage, furchtbare Wunden zu verursachen, waren sie nicht besonders effektiv, trotz Darius' Vorbereitungen zu ihren Gunsten. Die Manövrierfähigkeit wurde größtenteils durch die Verwendung der starren Achse behindert, was bedeutet, dass er in die Richtung fährt, in die die Pferde laufen, und dass mit einiger Schwierigkeit. Außerdem kann man eine "Federung" vergessen; diese Streitwagen waren wirklich schlimm für die Wirbelsäule... und noch schlechter für die Zielfähigkeit ihrer Bogenschützen/Javelinisten. Sie waren mehr Plänkler auf Rädern, mehr als alles andere und sie waren sehr anfällig gegenüber LI Angriffen. Streitwagen waren, zu dieser Zeit, eine veraltete militärische Technologie. Die Asiaten allerdings, mit ihren großen weiten Flächen, liebten sie und man sieht, dass Mithridates Eupator VI sie noch 250 Jahre später bei Chaeronea verwendet (und mit noch geringerem Erfolg als ihn Darius hatte).

Artillerie - Alexanders Troß enthielt eine Reihe altertümlicher Artillerie, die meisten von ihnen wurden in einer Vielzahl taktischer Situationen benutzt, als Belagerungsmaschine bis (wie wir hier sehen) zur Unterstützung bei Flußüberquerungen. Artillerie wird als der "Typ" behandelt, mit seiner Verwendung als Klasse. Darum die Bolzen schleudernden Oxybeles, die am Jaxartes benutzt werden, sind AT Typen, B Klasse. Sie haben eine eingebaute LI Unterstützung.

(2.5) SPIELMASSTAB

Jeder Größenpunkt bezeichnet entweder 150-200 Infanteristen (abhängig von ihrer Formation/Staffelung) oder 100 Kavalleristen. Somit beinhaltet die Craterus Phalanxeinheit 1500 Männer, während eine persisch-baktrianische Schwere Kavallerieeinheit etwa 500 Männer enthält. Jeder Streitwagengrößenpunkt beinhaltet 6-7 Streitwagen und jeder Elefantengrößenpunkt ist ein Elefant (halt große Viecher, diese Elefanten). Fußplänkler bilden eine Ausnahme; ihre Größe - immer '1' - stellt nicht ihre numerische Stärke dar, sondern ihre verstreute Art der Formation.

HISTORISCHER HINWEIS: Während die meisten der modernen Historiker annehmen, dass "genaue" Zahlen meist unmöglich zu erraten sind, gelingt es ihnen allen, dass zu beschreiben, von dem sie annehmen, dass dies die genauen Darstellungen der Einheitenstärken war. Unglücklicherweise stimmen sie nicht überein - manchmal ist der Unterschied recht groß (was nicht überraschend ist). Wir haben versucht, alle diese Informationen in den Begriffen der relativen Fähigkeiten der Einheiten zu verarbeiten.

Die Spielsteingröße einer Einheit stellt ihre Vorderfront dar. Eine mazedonische "Phalanxbrigade" in voller Schlachtordnung hat eine Vorderfront von ungefähr 130+ Yards; somit besetzt sie zwei Felder. Eine mazedonische schwere Kavallerieeinheit, die gewöhnlich aus zwei Ilai bestand (oder Schwadronen; die königliche Schwadron oder Agema hatte 300 Männer), hatte eine Vorderfront (für ihre ungewöhnliche keilförmige Formation) von etwa 50+ Yards oder 1 Feld.

Jedes Feld erstreckt sich von Seite zu Seite etwa über 60-70 Schritte (Yards). Im Sinne des Spiels sind einige "Spielflüsse/Bäche" etwas breiter als ihre eigentlichen Gegenstücke. (D.h., der Granicus war wahrscheinlich - so gut wie wir es sagen können - etwa 25-30 Yards breit. Allerdings sind dabei die Ufer und Böschungen berücksichtigt.)

Jede Spielrunde deckt etwa 15-20 Minuten Realzeit ab.

(2.6) SPIELDAUER

Es gibt keine Rundenübersicht, obwohl es Spielrunden gibt. Alle Schlachten werden geschlagen, bis eine Seite flieht - so dass es nicht nötig ist, nachzuhalten, wie viele Runden vergangen sind. (Auf Ausnahmen wird in den Siegbedingungen der entsprechenden Szenarien hingewiesen.) Historisch dauerten die meisten dieser Schlachten nicht sehr lange - einige Stunden, wenn überhaupt. Es war extrem anstrengend, den halben Tag herum zu stehen - ohne zu kämpfen - 30 Pfund und mehr an unbequemer Rüstung zu tragen und sich dem Streß eines solchen Kampfes Auge in Auge zu unterziehen.

DESIGNERHINWEIS: Von einem praktischen Standpunkt aus, in bezug auf den Begriff "wie lang können sie dies aushalten?", sollte man beachten, dass professionelle Boxer - hochtrainierte Athleten mit immenser Ausdauer und Stärke, die KEINE Rüstung und Waffen tragen (außer ihren Fäusten) - selten mehr als 12-15 Runden kämpfen können. Dies sind 45 Minuten "Zusammenprall"... und dass mit einer Minute Pause alle 3 Minuten. Man bedenke dies, wenn man meint, dass viele Einheiten im Spiel keine Kraft haben.

(3.0) SPIELVERLAUF

Die Spieler aktivieren jeden ihrer Anführer in der Reihenfolge, die durch deren Initiativwert festgelegt ist, siehe 5.1. Wenn ein Anführer aktiviert wurde, gibt er Befehle (oder, wenn dazu in der Lage, Linienbefehle), die es den Einheiten innerhalb seiner Reichweite erlauben, sich zu bewegen und zu kämpfen. Nachdem alle Anführer aktiviert wurden und "Fertig" sind, überprüft jede Armee/Spieler auf Flucht und Erholung/Armeerückzug, danach ist die Spielrunde beendet.

A. Anführeraktivierungsphase

1. Der Spieler, der den Anführer mit dem niedrigsten Initiativwert besitzt und der bislang noch nicht aktiviert wurde, aktiviert diesen Anführer. Ist dieser Anführer dazu in der Lage - und möchte er Linienbefehle geben, würfelt er - wenn nötig - an diesem Punkt für diese Fähigkeit.
2. Nicht-Momentum-Trumpfversuche (5.41 und 5.42) dürfen hier durchgeführt werden.

B. Befehlsphase

1. Bewegung/Fernwaffensegment.

- a. Für jeden Einzelbefehl, der von einem aktiven Anführer erteilt wird, darf der Spieler eine Funktion, die in 5.21 beschrieben wird, mit einer Kampfeinheit durchführen.
- b. Für Anführer mit Linienbefehlsmöglichkeit (4.3), eine komplette Linie an Einheiten darf sich bewegen und/oder mit Fernkampfwaffen schießen. Einheiten.
- c. Verwendet ein Spieler das optionale mazedonische Kontingentbefehlssystem (5.6), werden hier die MCC Befehle gegeben.

Einheiten, die in der Lage sind, einen geordneten Rückzug (Orderly Withdrawal; 6.7) durchzuführen und/oder Reaktionsfeuer, dürfen dies in diesem Segment tun.

2. **'Shock Combat'** (Zusammenprall) Segment. Nachdem ein Anführer seine Befehle erteilt hat, verwenden in Frage kommende Einheiten (8.3), die in einen 'Shock Combat'(Zusammenprall) verwickelt sind, die folgende Sequenz:

- a. **Shockfestlegung:** alle in Frage kommenden Einheiten, die sich nicht bewegt haben, die einen Zusammenprall (Shock) wählen, erhalten 'SHOCK-No Check'-Merksteine.
- b. **Der Sturmangriff** (Vor-Shock-TQ-Test; *Ephodos*)
- c. **Entscheidung des Kampfes der Anführer** (*Charismos*)
- d. **Der Zusammenstoß der Speere** (festlegen der Überlegenheit und der Shockspalte; *Doratismos*)
- e. **Entscheide Zusammenprall** (Shock Combat). (*En Chersi*)
- f. **Prüfe auf möglichen Durchbruch.** (*Othismos Aspidon*; der Stoß der Schilde)
- g. **Prüfe auf möglichen Zusammenbruch und Flucht** (*Trope*)
- h. **Kavallerieverfolgungsscheck** (Optional)

C. 'Momentum'-Phase ODER zurück zu "A"

1. Der Spieler des Anführers, der in der unmittelbar vorangegangenen Befehlsphase aktiviert wurde, darf einen 'Momentum'-Würfelwurf durchführen, um zu versuchen, diesem Anführer eine weitere Befehlsphase (Phase "B") zu geben *oder* das Spiel geht zurück zu Phase "A", mit Anführern, die bislang noch nicht aktiviert wurden.

2. Wenn der Spieler einen Momentum-Würfelwurf versucht, darf der gegnerische Spieler, wenn er es wünscht, einen Momentum-Trumpfversuchen (5.42[2]).

D. Flucht- und Wiederbewaffnungsphase

1. **Entferne "Rallied"-Merksteine.**
2. **Fluchtbewegung.** Fliehende Einheiten müssen die Fluchtbewegung durchführen.
3. **Wiederbewaffnungssegment.** In Frage kommende Fernkampfseinheiten dürfen Munition aufnehmen; 8.18.
4. **Drehe alle "Moved"-Einheiten und "Finished"-Anführer auf ihre Vorderseiten.**

E. Rückzugsphase

Jeder Spieler summiert die Fluchtpunkte für alle eliminierten Einheiten, zu denen er Punkte für getötete Anführer addiert, um zu sehen, ob seine Armee ihren Armeefluchtleve erreicht hat.

(4.0) ANFÜHRER

Kampfeinheiten dürfen sich nicht bewegen oder Fernkampfaffen abschießen, ohne einen Befehl (oder Linienbefehl, für die Armeen, für die er gilt) von einem Anführer erhalten zu haben. Die Kampfeinheiten, die während der Runde solche Befehle erhalten haben oder die sich innerhalb der Reichweite dieses Anführers aufhalten, dürfen einen 'Shock Combat' durchführen. Jeder Anführerspielstein hat zwei Seiten: seine Aktivierungsseite und seine 'Finished' (fertig) Seite. Ein Anführer, der noch nicht oder gerade aktiviert ist, benutzt seine Aktivierungsseite. Ein Anführer, der seine Aktivierung abgeschlossen hat, wird auf seine 'Finished' Seite gedreht.

(4.1) ANFÜHRERSPIELSTEINE

Jeder Anführer besitzt verschiedene Werte:

Befehlsreichweite: (nur aktivierte Seite) Sie bezeichnet seine Allgegenwärtigkeit auf dem Schlachtfeld, so wie die Effektivität seiner Fähigkeiten; die Reichweite wird in Feldern angegeben, über die dieser Anführer seine Initiative ausdehnen darf.

Elitebefehlshaber: (nur Alexander hat diese, die Fähigkeit, sich der der Standardbefehlsphasensequenz, die auf Initiative basiert, zu bemächtigen; siehe 5.5.

Initiative: (nur aktivierte Seite) Sie bezeichnet seine Basisfähigkeit, Streitkräfte zu kontrollieren und schnelle Entscheidungen zu fällen. Die Initiative wird benutzt, um die Reihenfolge der Anführeraktivierung festzulegen und die Chancen, dass dieser Anführer in der Lage ist, 'Momentum' anzuwenden. Sie definiert außerdem die Zahl der 'Befehle', die dieser Anführer je Befehlsphase erteilen darf. Je höher der Wert, desto besser ist der Anführer.

Linienbefehlsfähigkeit: Die Anführer, die in der Lage sind, Linienbefehle zu erteilen, haben ein "L" neben ihrem Initiativwert.

Kontingentbefehlfähigkeit: [Optionalregel] Untergeordnete mazedonische Anführer, die ein "C" statt ihres Initiativwertes haben. Sie dürfen durch bestimmte Befehle aktiviert werden, siehe 5.6. Sie dürfen nur die Einheiten befehlen, die in einem bestimmten Szenario besonders angegeben sind.

Strategiewert: (nur aktive Seite) Nur für ausgewählte untergeordnete griechische, persische und indische Befehlshaber; drückt die Fähigkeit aus, Linienbefehle auf Grund ihrer eigenen Initiative zu erteilen.

Persönlicher Kampf: (Beide Seiten) Dieser Wert wird benutzt, wenn gegnerischen Anführer an dem gleichen Zusammenprall (Shock Combat) beteiligt sind, um den Ausgang des Kampfes zwischen diesen beiden Anführern zu bestimmen. (Siehe 8.4) Indische Anführer haben keinen PC-Wert.

Charisma: (Beide Seiten) Bezeichnet die Fähigkeit eines Anführers, seine Truppen im Kampf zu größeren Leistungen anzuspornen. Dieser Wert wird benutzt, um den Würfelwurf nach der 'Shock Combat' Ergebnistabelle zu seinem Vorteil für Kampfeinheiten zu korrigieren, mit denen er gestapelt ist.

Bewegungsweite: Die Zahl der Bewegungspunkte, die ein Anführer in einer Phase aufwenden darf. *Die Bewegungsweite, die für alle Anführer 9 ist, ist nicht auf dem Spielstein aufgedruckt.* Sie bewegen sich unter Verwendung der Kavalleriekosten nach der Bewegungsübersicht, obwohl sie niemals für eine Bewegungsart Zusammenhaltstreffer erleiden.

(4.2) ANFÜHRERFÄHIGKEITEN: EINZELBEFEHLE

DESIGNHINWEIS: Das mazedonische Befehlssystem war weit ausgeklügelter und professioneller, als dass aller anderen Armeen dieser Ära. Diese Fähigkeit wird in den erweiterten Befehlsreichweiten und den besseren

Initiativwerten der mazedonischen Befehlshaber ausgedrückt, verbunden mit der Tatsache, dass die mazedonische Armee nicht so klein war wie kompakt.

Dieser Abschnitt gilt für alle Befehlshaber/Anführer im Spiel, mit Ausnahme der mazedonischen Kontingentbefehlshaber.

(4.21) Ein Anführer darf allen eigenen Kampfeinheiten innerhalb seiner Befehlsreichweite **Einzelbefehle** geben, die unter Verwendung eines ununterbrochenen Weges von Feldern, der gleich oder kürzer als diese Reichweite ist und der zwischen dem Anführer und der Einheit gezogen wird, gemessen wird. Gezählt wird das Feld der Einheit, aber nicht das des Anführers. Ein Weg wird durch Felder unterbrochen, die von gegnerischen Einheiten besetzt sind, von einem unbesetzten Feld, das in einer gegnerischen *Kontrollzone* liegt oder einem Gelände, das der Anführer nicht überqueren oder betreten kann. Eigene Einheiten heben den Einfluß gegnerischer Kontrollzonen für das Festlegen von Befehlswegen auf. Alle anderen Wege gelten als ununterbrochen. Befehlsreichweiten werden in dem Moment berechnet, in dem der Befehl erteilt wird.

(4.22) Ein Einzelbefehl erlaubt es einer eigenen Einheit, eine Bewegung durchzuführen und/oder eine Fernwaffensalven usw. abzugeben, siehe 5.22. Ohne einen Befehl darf keine Einheit vorsätzlich bewegt werden. In einer bestimmten Befehlsphase darf ein Anführer eine Anzahl Befehle erteilen, die seinem Initiativwert entspricht. Sowie ein Anführer keine Befehle mehr geben und nicht erneut aktiviert werden kann, dreht man ihn auf seine 'Finished' Seite.

(4.23) Anführer bewegen sich unter den folgenden Umständen:

- Sie erteilen sich selbst einen Einzelbefehl, der zu der Zahl der Befehle zählt, die dieser Anführer in dieser Phase erteilen darf;
- Sie dürfen sich - ohne Aufwendung eines Befehls - mit einer Kampfeinheit, mit der sie gestapelt sind und der sie einen Befehl erteilt haben. Sie brauchen nicht bei der Kampfeinheit zu "bleiben".
- Sie erhalten einen Einzelbefehl von ihrem Oberbefehlshaber.

(4.24) Ein Anführer, außer dem Oberbefehlshaber (siehe 4.4), der sich in einer gegnerischen Kontrollzone befindet, darf keine Befehle (oder Linienbefehle, einschließlich) weder an Kampfeinheiten, noch an sich selbst erteilen ... und darf sich somit *nicht* aus dieser gegnerischen *Kontrollzone* heraus bewegen ... es sei denn, er wird aus dieser Kontrollzone durch einen Befehl des Oberbefehlshabers heraus bewegt (4.4). Siehe auch 5.25.

(4.25) Ein Anführer, der fertig ('Finished') ist (5.15), darf keine Befehle (oder Linienbefehle) mehr erteilen. Allerdings darf er sich bewegen, aber nur, wenn er von einem Oberbefehlshaber den Befehl dazu erhält.

(4.26) Anführer haben - oder benötigen - keine Ausrichtung (7.1).

(4.3) LINIENBEFEHLSFÄHIGKEIT

Dieser Abschnitt gilt NUR für die Anführer mit einem "L" auf ihren Spielsteinen. Darum benutzen mazedonische Anführer keine Linienbefehle.

(4.31) Ein Anführer mit Linienbefehlsfähigkeit darf, *statt* der Erteilung von Einzelbefehlen, *einen* (1) **Linienbefehl** an alle Einheiten in einer Linie (4.33) erteilen, wenn er in der Lage ist, dies zu tun (4.34). Die Einheiten, die "eine Linie" dürfen bilden, werden im **Linienbefehl-Eignungsabschnitt** eines jeden Szenariums aufgeführt. Außerdem siehe 4.37.

(4.32) **Liniengröße:** Es gibt kein Limit in der Zahl der Einheiten in einer Linie, denen dies befohlen werden darf - außer als 4.33 - und alle in Frage kommenden Einheiten in einer Linie brauchen nicht daran teilnehmen. Einheiten in einer Linie brauchen *nicht* zusammen bleiben, wenn sie sich bewegen... obwohl etwas anderes zu tun, würde zu einer organisierten Katastrophe führen.

(4.33) Linienaufbau

Infanterie/Elefantelinien: Damit Infanterie- oder Elefanteneinheiten für einen Linienbefehl in Frage kommen

- müssen die Einheiten alle vom gleichen Typ/Klasse sein, aufgeführt in der Linieneignungsübersicht des Szenariums
- müssen die Einheiten entweder Flanke-an-Flanke *oder* (aber nicht "und") Front-an-Rücken (siehe Ausrichtung, 7.1) in der *gleichen* Linie sein.
- Eine Infanterielinie darf von beliebiger Länge sein, ohne Rücksicht auf die Befehlsreichweite.
- Die Einheiten in der Linie müssen benachbart sein; ein Feld - auch ein besetztes Feld - zwischen den in Frage kommenden Einheiten beendet die Linie.

SPIELHINWEIS: Nur griechische und indische Anführer haben Infanterielinienfähigkeit.

Kavallerielinien: Damit Kavallerieeinheiten für einen Linienbefehl in Frage kommen

- müssen die Einheiten alle vom gleichen Typ/Klasse sein, aufgeführt in der Linieneignungsübersicht des Szenariums
- sie alle müssen *innerhalb der Hälfte der Befehlsreichweite des Anführers* sein, aufgerundet. Sie brauchen nicht benachbart zu sein oder Flanke-an-Flanke, etc. Einheiten außerhalb dieser Reichweite sind nicht in der Linie, auch wenn sie zu Einheiten benachbart sind, die dies sind.

SPIELHINWEIS: Eine freundliche Erinnerung, dass Kavalleriebefehlsreichweiten für Linienbefehle die Hälfte ihrer aufgedruckten Reichweite betragen, aufgerundet. Die für Infanterie werden nicht halbiert. Beachten Sie auch, dass nicht so viele Anführer in der Lage für Linienbefehle sind!

(4.34) **Linienbefehl-Eignung:** Ein Anführer darf einen Linienbefehl in seiner *Eröffnungs-(Nicht-Momentum)-* Befehlsphase unter einer der folgenden Bedingungen erteilen:

UNTERGEORDNETE BEFEHLSHABER

1. Er *beginnt* seine Befehlsphase innerhalb von zwei (2) Feldern (nur Elefant/Infanterie) zu mindestens einer der Einheiten in dieser "Linie" OHNE zwischenliegende Kampfeinheiten. Er muß eine freie SICHTLINIE zu dieser Einheit haben (8.14 und frei interpretiert im Fall von Unstimmigkeiten). (Elefanten blockieren die Sichtlinie nicht) *und*
2. Er beginnt die Phase innerhalb der Reichweite seines Oberbefehlshabers *oder*
3. Er ist nicht innerhalb der Reichweite, aber der Spieler würfelt mit einem Würfel und dieser Würfelwurf ist der gleiche oder kleiner als der Strategiewert des Anführers. Ist er höher, darf er nur Befehle erteilen.
4. In der ersten Spielrunde eines Szenariums, dürfen alle Anführer mit LC Fähigkeit einen Linienbefehl erteilen, ohne auf OC Reichweite oder Würfelwurf zurückzugreifen.
5. Siehe persische Flügelbefehlshaber in 4.5.

SPIELHINWEIS: 4.34(1) wird gelesen - und benutzt - zusammen mit den Kavalleriereichweitenbeschränkungen in 4.33.

DESIGNHINWEIS: Diese Einschränkung hat viel zu tun mit "rotem Band" Befehlskette gegen Einzelinitiative (den Würfelwurf).

OBERBEFEHLSHABER

Oberbefehlshaber sind *automatisch* in der Lage, LC's zu erteilen (ein Strategiewertwürfelwurf ist nicht nötig)... auch in durch Momentum entstandene Phasen. Die Zwei-Felder-Reichweite in #1, oben, gilt trotzdem noch.

Wichtige Momenteinschränkung: Untergeordnete Anführer, die ihre Nähe zu ihrem Oberbefehlshaber benutzen, um eine Linienbefehl zu erteilen, dürfen keinen Versuch/Wurf für Momentum durchführen.

SPIELHINWEIS: Warum, sag mir, ist dass so? Ja, es braucht mehr Zeit und Energie, um diese Befehlskette zu benutzen, als nach der Initiative eines zu rufen.

(4.35) **LC-Verfahren:** Anführer dürfen einen Linienbefehl in einer *Momentum generierten Befehlsphase* wie folgt erteilen:

1. Oberbefehlshaber dürfen automatisch LCs in einer Momentum generierten Phase erteilen, als wenn es die Eröffnungsphase wäre.
2. Untergeordnete Befehlshaber, die in ihrer Eröffnungsphase durch würfeln LCs erteilt haben, dürfen einen LC nur durch Würfeln gegen ihren Strategiewert erteilen, siehe 4.34[3], oben.
3. Untergeordnete Befehlshaber, die in ihrer Eröffnungsphase keine LCs erteilt haben, dürfen in einer Momentum generierten Phase *keine* LCs erteilen, auch wenn sie innerhalb Reichweite zu ihrem OC sind.

SPIELHINWEIS: Denke daran, Untergeordnete, die ihren OC für einen Linienbefehl benutzen, brauchen keine Momentumphasen, so dass dieser Abschnitt nicht für die gelten würde.

(4.36) **LC & Anführerbewegung:** Ein Anführer, der einen LC hat, darf Bewegung als Teil dieses LC erteilen - nicht muß. Er braucht nicht in der Linie zu bleiben.

(4.37) **Befehlseinschränkungen:** Bestimmte Anführer, die Linienbefehl erteilen dürfen, dürfen dies *nur* bei Einheitentypen tun, die in den Szenarien oder auf deren Spielsteinen angegeben ist. *Befehlseinschränkungen gelten niemals für Einzelbefehlen.*

DESIGNHINWEIS: Obwohl Linienbefehle der weitaus effizientere Weg ist, um große Zahlen an Einheiten zu bewegen, solche "Effektivität" sind nicht kostenlos, meistens da diese Anführer keine wirklichen "Profis" waren. Zum Beispiel darf ein Anführer, der einen Linienbefehl erteilt, um sie zu bewegen, darf in dieser Befehlsphase keine Einheiten sammeln.

(4.4) OBERBEFEHLSHABER

Oberbefehlshaber (OC) sind die Anführer, die die gesamte Armee befehligen, wie es in dem Szenario angegeben ist. Oberbefehlshaber funktionieren ähnlich wie andere Anführer, mit der Ausnahme, dass Oberbefehlshaber, wenn sie aktiviert sind, folgendes tun können:

1. Eine gegnerische Kontrollzone verlassen, in dem sie sich selbst einen Befehl geben und
2. sie dürfen Befehle an andere, eigene Anführer erteilen (einen je Anführer je Befehlsphase), um diesen zu bewegen. Beginnt der Anführer, der bewegt werden soll, in einer gegnerischen Kontrollzone, kostet es dem Oberbefehlshaber zwei (2) Befehle, um diesen Anführer zu bewegen. Man beachte, dass ein Oberbefehlshaber in einer gegnerischen Kontrollzone keinen Befehl erteilen kann, um einen anderen Anführer zu bewegen; er muß zuerst diese Kontrollzone verlassen.
3. Linienbefehle erteilen - wenn er in der Lage ist, dies zu tun - ohne einen Linienbefehlswürfelwurf.

(4.5) FLÜGELBEFEHLSHABER

(4.51) Beide, die Perser und die Mazedonier wiesen Befehlshaber zu, um große Abschnitte ihrer Armeen zu kontrollieren. Diese "Flügelbefehlshaber" handelten als Quasi-Oberbefehlshaber für ihre zugewiesenen Abschnitte.

(4.52) Persische und mazedonische Flügelbefehlshaber werden in jedem Szenario aufgeführt.

(4.53) Persische WCs dürfen Linienbefehle in ihrer Eröffnungs-, Nicht-Momentum Phase ohne Würfeln erteilen, auch wenn sie nicht innerhalb der Reichweite zu Darius sind.

- Sie dürfen nicht benutzt werden, um anderen Anführer, die in der Lage sind, Linienbefehle zu geben, Linienbefehle ohne einen Würfelwurf zu erteilen.
- Ihre Nicht-Würfelwurfbarkeit gilt allein für die Eröffnungsbefehlsphase.

(4.54) Mazedonische Flügelbefehlshaber werden benutzt, um Kontingentbefehle zu erteilen, siehe 5.6.

(4.6) ANFÜHRER UND GEGNERISCHE KAMPFEINHEITEN

Dieser Abschnitt behandelt *allgemeine* Regeln, die sich auf Anführer und gegnerische Kampfeinheiten beziehen. Für spezielle Regeln über persönlichen Kampf, sowie Verluste während des Kampfes siehe 8.34 und 8.4.

(4.61) Anführer dürfen gegnerische Kontrollzonen nur *betreten*, wenn sie mit einer eigenen Kampfeinheit gestapelt sind (siehe 4.23) oder diese Kontrollzone bereits eine eigene Kampfeinheit enthält. Wie Kampfeinheiten müssen auch Anführer die Bewegung für diesen Befehl (oder Linienbefehl) beenden, nachdem sie eine gegnerische Kontrollzone betreten haben. Ein Anführer darf eine gegnerische Kontrollzone selbst nur verlassen, wenn er einen Befehl von dem Oberbefehlshaber erhält; siehe 4.24.

(4.62) *Sofort*, nachdem sich eine gegnerische Kampfeinheit neben einen *Anführer* bewegt hat, der allein in einem Feld steht (nicht mit einer eigenen Kampfeinheit gestapelt ist), kann der Anführer einen geordneten Rückzug durchführen. Tut er dies nicht - oder kann er es nicht, weil er von gegnerischen Einheiten, Kontrollzonen und/oder durch unpassierbares Gelände eingekreist ist - wird dieser Anführer eliminiert (gefangen genommen/getötet). Siehe auch 8.45.

SPIELHINWEIS: Ist der Anführer, der sich nicht bewegt hat, mit einer eigenen Kampfeinheit gestapelt, darf er ebenfalls Geordneten Rückzug benutzen oder er darf herum hängen und sich an dem Kampf beteiligen, siehe 8.3.

(4.63) Bewegt sich ein Anführer, der allein ist, neben einen gegnerischen Anführer, der auch allein ist, findet sofort ein persönlicher Kampf statt und dieser wird entschieden, bevor der nächste Befehl gegeben wird. Siehe 8.4.

(4.64) Es gibt *keinen* Ersatz für eliminierte Anführer.

(5.0) ANFÜHRERAKTIVIERUNG/BEFEHLE

Kampfeinheiten dürfen sich nur bewegen und kämpfen, wenn ihnen von ihren Anführern befohlen wurde, dies zu tun. Anführer erteilen Befehle in der Befehlsphase. Bestimmte Anführer dürfen Linienbefehle erteilen oder ihre Befehle benutzen, um Kontingentbefehle zu erteilen. Anführer dürfen keine Befehle erteilen, bis sie aktiviert wurden. Die Spieler dürfen die 'Momentum'-Regel benutzen, um einem aktivierten Anführer bis zu zwei zusätzliche Befehlsphasen zu geben. Sie dürfen außerdem die Trumpfoption benutzen, um einen Anführer früher als vorgesehen zu aktivieren.

(5.1) WIE ANFÜHRER AKTIVIERT WERDEN

(5.11) Alle Anführer beginnen die Runde **inaktiv** und jeder hat die Möglichkeit **aktiviert** zu werden und Befehle zu erteilen. Nachdem sie die Befehlsausgabe abgeschlossen haben, sind sie **fertig**. In selten Fällen (5.33[2]) dürfen fertige Anführer **reaktiviert** werden.

(5.12) Jede Spielrunde beginnt mit einem Spieler, der einen seiner Anführer aktiviert. Anführer werden in der Reihenfolge ihrer Initiativwerte aktiviert, beginnend mit dem niedrigsten (eine mögliche 2) bis zum höchsten (Alexanders 7). Im Fall eines Gleichstandes beginnt der nicht-mazedonische Anführer, anschließend wechseln sich die Spieler mit den restlichen, gleichwertigen Anführern ab. Haben zwei Anführer auf der gleichen Seite den *gleichen* Initiativwert, entscheidet der Spieler, zu dem sie gehören, wer zuerst beginnt.

(5.13) Nur inaktive Anführer, die noch nicht bereits in dieser Runde aktiviert wurden, sind in der Lage, aktiviert zu werden, mit der Ausnahme der 'Momentum'-Regel (5.3), der Reaktivierung (5.33[2]) oder Elitebefehlshaber (5.5).

BEISPIEL: Am Granicus stehen Mazedoniens Alexander (7) und Philotas (5) plus Persiens Memnon (5), Omares (3) und Arsites (2) zur Verfügung. Nachdem Arsites aktiviert wurde und seine Befehle erteilt hat, würde normalerweise Omares als nächster aktiviert werden, nach ihm würde Memnon aktiviert werden, obwohl er und Philotas den gleichen Wert haben, aber Memnon ist Perser. (Eigentlich ist er ein rhodischer Grieche, aber das ist eine andere Geschichte.)

(5.14) Ein Anführer darf in einer Spielrunde höchstens *dreimal* hintereinander aktiviert werden (unter Verwendung von 'Momentum' für die letzten beiden Male).

Ausnahme: Reaktivierung (5.33[2]) und bestimmte Aspekte der Eliteinitiative (5.5).

(5.15) Ein Anführer ist **fertig** ('finished'), wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

1. Der Anführer hat eine Befehlsphase abgeschlossen und führt keinen 'Momentum'-Versuch durch (oder kann es nicht) oder
2. Der Anführer wird von einem *gegnerischen* Anführer übertrumpft oder
3. Dem Anführer *mißlingt* ein Trumpf- oder 'Momentum'-Versuch.
4. Ein Spieler beschließt, diesen Anführer zu benutzen und paßt. Siehe allerdings 5.25.
5. es kommt zu einem vorher festgelegten Rückzug, wo er in Frage kommt. Siehe 6.8.

Wenn ein Anführer fertig ist, dreht man seinen Spielstein um, um dies anzuzeigen. Ein fertiger Anführer kann in dieser Runde keine Befehlsphase mehr durchführen;

Ausnahme; siehe 5.33[2].

(5.2) DIE BEFEHLSPHASE

(5.21) **Verfahren:** Einmal aktiviert, kann ein Anführer seinem Initiativwert entsprechend eine Anzahl Einzelbefehle an Einheiten *innerhalb seiner Befehlsreichweite* geben ODER er kann Linienbefehle erteilen, siehe 4.3. Darum,

- kann er, wenn Alexander aktiviert wurde, für dieser Aktivierung bis zu sieben (7) Befehle erteilen. Er darf beschließen, auch weniger (oder keine) zu geben; er darf in *dieser* Befehlsphase nicht mehr erteilen.
- wenn Bessus aktiviert wurde, darf er, wenn er dazu in der Lage ist, einen Linienbefehle an seine Kavallerieeinheiten erteilen *oder* er darf bis zu 4 Einzelbefehle erteilen.

(5.22) Jeder **Einzelbefehl** erlaubt dem Spieler:

1. Eine Einheit zu bewegen. Einheiten mit Fernkampfwaffen dürfen jederzeit während der Bewegung schießen (8.1) oder
2. Individuell mit einer Fernkampfereinheit Fernkampfwaffen abschießen oder
3. Zwei Zusammenhaltreifer entfernen, siehe 10.14, oder
4. versuchen, eine fliehende Einheit zu sammeln, siehe 10.27.
5. Kontingentbefehle erteilen (nur Mazedonier; Zusatzregel. Benötigt 3 Befehle für jeden MCC. Siehe 5.6)
6. Angekündigten Rückzug durchführen, siehe 6.81.

Jeder **Linienbefehl** erlaubt allen Einheiten in einer Linie:

1. Eine/alle Einheiten in dieser Linie zu bewegen. Einheiten, die sich bewegen und in der Lage sind, Fernkampfwaffen abzuschießen, dürfen dies tun oder
2. Einige/alle Einheiten in dieser Linie dürfen Fernkampfwaffen abschießen, ohne sich zu bewegen.

Hinweis: Anführer dürfen *keinen* LC für Befehle # 3-5 oben benutzen.

3. Angekündigten Rückzug durchführen, siehe 6.81.

(5.23) Obwohl eine bestimmte Kampfeinheit der Befehl erteilt werden darf, sich mehr als einmal je Spielrunde zu bewegen, darf sie sich nicht mehr als einmal je Befehlsphase bewegen (oder Fernwaffen abschießen). (Siehe 6.11 und 12.)

BEISPIEL: (Chaeronea) Eine Kampfeinheit, die von Demosthenes den Befehl erhalten hat, sich zu bewegen (der hoffentlich die Steine aus seinem Mund genommen hat), darf in dieser Befehlsphase nicht noch einmal von Demosthenes den Befehl zum Bewegen erhalten. Sie darf allerdings in einer folgenden Phase (in der gleichen Runde) durch Theagenes oder auch durch Demosthenes, wenn dieser eine zweite ('Momentum') Aktivierung erhält, diesen Befehl erhalten.

*SPIELHINWEIS: Das obige Beispiel würde **nicht** für Linienbefehle gelten, da Demosthenes nur an Athenians Befehle geben darf und Theagenes an Thebans. Siehe 4.37.*

(5.24) Befehle/Linienbefehle werden *nicht* benutzt, um direkt 'Shock Combat' herbeizuführen, zu dem es in einem folgenden Segment kommt. Sie können allerdings für Fernwaffensalven benutzt werden. Siehe 8.1. Reaktionsfeuer (8.2) benötigt keine Befehle; es erfolgt als Antwort auf eine gegnerische Bewegung.

(5.25) **Das EZOC-Verbot:** Jeder Anführer - außer dem Oberbefehlshaber - der eine Befehlsphase in einer gegnerischen Kontrollzone beginnt, darf keine Befehle erteilen (siehe 4.25). *Allerdings* darf seine Befehlsreichweite trotzdem benutzt werden, um festzulegen, welche seiner Einheiten am 'Shock Combat' in diesem Segment der Befehlsphase beteiligt sind (siehe 7.25), so dass er nicht vollkommen nutzlos ist. Er darf außerdem seinen Charisma- und seinen persönlichen Kampfwert benutzen. Er ist nicht einfach "fertig", nur weil er in einer gegnerischen Kontrollzone liegt; allerdings ist er "fertig" - und nicht in der Lage aktiviert zu werden, - wenn

- Er unter 5.15 fällt oder
- Er seine Befehlsreichweite benutzt hat, um Einheiten zu erlauben, sich in einen Zusammenprall (Shock) zu stürzen.

Gilt für ihn weder das eine noch das andere oben und ist er in der Lage, Befehle zu erteilen, muß der Spieler ihn vor einem höherwertigen Anführer aktivieren. Allerdings darf ein Anführer, der so aktiviert wurde, kein Momentum benutzen.

*SPIELHINWEIS: Das Verbot der Kontrollzone gilt auch für Anführer, die gegnerische Kontrollzonen **während** ihrer Befehlsphase betreten. Und wenn zum Beispiel, um dies klarzustellen, Parmenion in einer gegnerischen Kontrollzone ist, wenn er an der Reihe ist, aktiviert zu werden und der mazedonische Spieler benutzt Parmenion, um einen Zusammenprall (Shock) mit anderen Einheiten innerhalb Parmenions Reichweite fortzusetzen, ist Parmenion **nicht** in der Lage, aktiviert zu werden, wenn er später durch Alexander aus dieser Kontrollzone bewegt wird.*

(5.26) Nachdem ein Anführer alle seine Befehle, die er geben wollte (oder konnte), erteilt hat, beteiligen sich eigene Einheiten im anstehenden 'Shock' Segment am 'Shock Combat', wie es in den Anweisungen von 8.3 erklärt wird.

(5.27) Nachdem der 'Shock Combat' beendet ist, ist diese Befehlsphase abgeschlossen. Nun passieren zwei Dinge:

1. Der Spieler darf eine 'Momentum'-Befehlsphase (5.3) mit dem gleichen Anführer versuchen, der gerade bereits aktiviert war oder
2. Einen neuen Anführer aktivieren und zur Phase "A" zurückkehren.

Wurden alle Anführer fertig ("finished") sind, fahren die Spieler mit der Flucht- und Erholungsphase fort.

(5.3) 'MOMENTUM'

HINWEIS FÜR DIE SPIELER: 'Momentum' (und Trumpfen, unten) sind sehr nützliche und starke Spielelemente - besonders für den mazedonischen Spieler, für den sie eine Hauptwaffe ist. Allerdings haben sie eine gute Chance für einen Fehlschlag; tritt dieser ein, eröffnet es oft dem Gegenspieler große Möglichkeiten.

(5.31) Am Ende der Befehlsphase darf der Spieler versuchen, eine zusätzliche Befehlsphase für einen aktiven Anführer zu erhalten, der gerade für diese Phase befehle erteilt hat. Um dies zu tun, muß dem Anführer ein 'Momentum'-Würfelwurf gelingen und er darf nicht unter eine der folgenden einschränkenden Situationen fallen:

- in einer gegnerischen Kontrollzone liegt oder bereits in einer gegnerischen Kontrollzone gelegen haben, siehe 5.25;
- in der Befehlsphase, die gerade durchgeführt wird, in einen persönlichen Kampf verwickelt sein;
- bereits übertrumpft wurde (5.44);
- seinen OC benutzt haben, um einen Linienbefehl zu erteilen;
- Fertig ist

(5.32) Der Spieler würfelt mit einem Würfel und vergleicht das Ergebnis mit dem Initiativwert des Anführers. Ist dieser gleich oder kleiner als der Wert, beginnt dieser Anführer eine weitere Befehlsphase (Phase B); ist er größer als der Wert, ist dieser Anführer für diese Runde fertig. Somit würde Alexander einen Würfelwurf von 0-7 benötigen, um 'Momentum' zu erhalten, bei einer 8 oder 9 wäre er fertig.

(5.33) **Der Würfelwurf des Versagens.** Ist der 'Momentum'-Würfelwurf eine '9', dann wird mit dem Würfel sofort noch einmal gewürfelt.

1. **Ist der zweite Würfelwurf eine '9'**, dann hat der Anführer eine Führungskrise. Alle eigenen Kampfeinheiten innerhalb der Hälfte seiner Reichweite, aufgerundet, müssen sich um zwei Felder zurückziehen, auch wenn sie sich in einer gegnerischen Kontrollzone befinden. Einheiten, die sich zurückziehen, überprüfen die Bedingungen von 6.72[1] und [3]. Der Anführer zieht sich ebenfalls zurück und ist nun Fertig.
2. **Ist der zweite Würfelwurf '0' oder '1'**, ist eine Reaktivierung möglich. Das Spiel geht sofort an den gegnerischen Spieler über, der **einen** seiner Anführer aktivieren darf, ohne Rücksicht darauf, ob dieser bereits Fertig ist oder nicht! Solch ein reaktivierter Anführer darf selbst kein 'Momentum' mehr benutzen.
3. **Ist der zweite Würfelwurf eine '2'-'8'**, ist der Anführer, der das 'Momentum' versucht hat, fertig. Gehe zurück zur Phase "A".

(5.34) 'Momentum'-Würfelwürfe gelten nur für einen Anführer, der gerade eine Befehlsphase abgeschlossen hat. Sie dürfen kein 'Momentum' auf einen Anführer anwenden, der einige Phasen vorher fertig wurde oder der reaktiviert wurde, siehe 5.33[2].

Ausnahme: ein Eliteanführer, der später in der Runde aktiviert wurde, darf trotzdem für ein zusätzliches Momentum würfeln; siehe 5.5.

(5.4) DIE TRUMPTOPTION

DESIGNHINWEIS: Dies ist ein Spielmechanismus, der eingeführt wurde, um die bemerkenswerte und oft überragende Überlegenheit zu simulieren, die die Mazedonier auf dem Gebiet der Befehlsgewalt hatten. Als solches ist die Verwendung der Regel eine Hilfe für den mazedonischen Spieler, mehr als für seinen Gegenspieler und sie wird oft ausschließlich von diesem benutzt. Der nicht-mazedonische Spieler wird oft feststellen, dass es für ihn am besten ist, auf einen Fehlschlag des mazedonischen Spielers zu warten. Aus diesem Anlaß sollten die Spieler darauf achten, dass diese Option, nur weil sie zur Verfügung steht, nicht wahllos benutzt wird.

(5.41) Trumpfoption des aktiven Spielers

Der Spieler, der normalerweise an der Reihe ist, seinen niederwertigsten Anführer zu aktivieren, darf statt dessen versuchen, einen *anderen*, inaktiven Anführer, mit einem *höheren* Initiativwert, zu aktivieren. Um dies zu tun, muß der Spieler mit einem Würfel den *Initiativwert* des letzteren würfeln *oder weniger*. Ist er erfolgreich, ist dieser Anführer nun aktiviert; ist er nicht erfolgreich, ist der ursprünglich vorgesehene Anführer aktiviert und der, der den Trumpf versucht hat, ist Fertig.

BEISPIEL: Am Granicus könnte der persische Spieler versuchen, statt Omares zu aktivieren, Memnon durch Trumpfen zu aktivieren. Würfelte er eine 0-5, wäre er erfolgreich; eine 6-9 und der Trumpfversuch mißlingt, Omares wird aktiviert und Memnon ist Fertig.

(5.42) Trumpfoptionen des inaktiven Spielers

Der gegnerische Spieler hat zwei Trumpfoptionen, jede wird unter anderen Umständen angewendet.

1. **Übertrumpfen des Trumpfes:** Wenn - und nur dann - der aktive Spieler mit seinem Trumpf erfolgreich ist (5.41), dann hat der gegnerische Spieler die Möglichkeit, diese erste Trumpfaktivierung mit seinem eigenen, inaktiven Anführer zu übertrumpfen - wenn dieser Anführer einen *gleichen oder höheren* Initiativwert besitzt. Ist er erfolgreich, wird dieser Anführer sofort aktiviert; ist er nicht erfolgreich, ist der ursprünglich durch Trumpfen aktivierte Anführer an der Reihe und der Anführer, der den Trumpf versucht hat, ist **Fertig**.

BEISPIEL: Man verwende die Anführer aus 5.41, der persische Spieler ist bei der Aktivierung Memnons, statt des Omares, erfolgreich. Der mazedonische Spieler versucht nun, diesen Trumpf zu übertrumpfen, indem er für Philotas (5) würfelt. Allerdings würfelt er eine '7', so dass Memnon der aktivierte Anführer bleibt und Philotas für diese Runde Fertig ist.

2. **Momentum-Trumpf:** Ist der aktive Spieler bei dem Versuch eines 'Momentum'-Würfelwurfes erfolgreich, darf der gegnerische Spieler versuchen, in der gleichen Weise wie #1, oben, zu übertrumpfen.

BEISPIEL: wieder werden die obigen Beispiele befolgt, der persische Spieler ist erfolgreich bei seinem 'Momentum' für eine zweite Befehlsphase. Der mazedonische Spieler versucht, Memnons 'Momentum'-Phase mit Alexander zu übertrumpfen. Er würfelt eine '6' und statt Memnon ist es nun Alexanders Befehlsphase - und Memnon ist Fertig.

Nach dem der erfolgreich übertrumpfende Anführer seine Befehle (oder Linienbefehle) beendet hat, kehrt das Spiel zur normalen, niedrigster-zur-Verfügung-stehender-Anführer-beginnt-Verfahren zurück... mit einer großen Ausnahme, siehe 5.44.

(5.43) Jeder Seite ist nur ein Trumpfversuch je Aktivierung erlaubt.

(5.44) Ein Anführer, dem ein Trumpfversuch mißlingt oder der übertrumpft wurde, wenn er 'Momentum' versuchte, ist Fertig. Ein inaktiver Anführer, der noch nicht aktiviert wurde und durch einen erfolgreichen Trumpf übergangen wurde – ein übergangener Anführer - ist *weiterhin* in der Lage, aktiviert zu werden (er ist wahrscheinlich der nächste in der Reihe der geringwertigen Anführer), aber er darf in dieser Runde kein 'Momentum' benutzen. (Benutze die "Trumped/No Momentum"-Merksteine, um dies anzuzeigen.) Es gibt zwei Grundsätze:

- Ein übertrumpfter Anführer ist Fertig
- Ein übergangener Anführer (einer, der die gleiche oder eine niedrigere Initiative hat als der Anführer, der erfolgreich getrumpft hat) ist weiterhin in der Lage zu agieren, er *darf aber kein Momentum benutzen*.

*SPIELHINWEIS: Die Nicht-Momentum Einschränkung bedeutet, dass nicht nur Aristomedes Fertig wäre, wenn bei Issus Aristomedes versuchten würde, Momentum zu erhalten und dann aber von Alexander übertrumpft würde, sondern alle restlichen persischen (und mazedonischen) Anführer, die nun an die Reihe kommen würden, nur **eine** Phase erhalten würden (nachdem Alexander seine Runden beendet hat). Sie könnten **kein** Momentum versuchen! Dies ist eine wichtige Feststellung, wenn jemand "Spieltaktiken" formuliert.*

(5.45) Ein Anführer darf nur einmal je Spielrunde aktiviert werden, obwohl diese Aktivierung durch 'Momentum' verlängert werden darf (Ausnahmen; 5.44, 5.5). Fertige Anführer dürfen in dieser Runde nicht erneut aktiviert werden, mit Ausnahme durch Reaktivierung (5.33[2]).

(5.46) Ein Anführer, der erfolgreich trumpft, kann nicht passen. Er muß einer Einheit einen Befehl erteilen, sich zu bewegen oder zu kämpfen oder er muß seine Reichweite benutzen, damit Einheiten angreifen. Eine Einheit gilt im Sinne dieser Regel als bewegt, wenn sie die Phase in einem Feld beendet, das sich von dem unterscheidet, aus dem sie heraus gestartet ist.

(5.47) Ein Anführer, der sich in einer gegnerischen Kontrollzone befindet, darf versuchen zu trumpfen. Ist er erfolgreich, muß er allerdings 5.46 erfüllen, ansonsten gilt die Trumpfaktion als nicht geschehen.

(5.5) ELITEBEFEHLSHABER: ALEXANDER (ZUSATZREGEL)

Ein Teil der "Größe" Alexanders war seine bemerkenswerte Fähigkeit, sich zu bewegen und zu kämpfen, mit einer Geschwindigkeit, die seine Gegenspieler oft verwirrte.

SPIELHINWEIS: Wir empfehlen diese Regel nur für Solo/historisches Spiel. Obwohl sie Alexanders überaus bemerkenswerte Schärfe im Sinne der taktischen Übersicht reflektiert, macht sie das Spiel ungleich. Diese Regel wurde "für alle" geschrieben, obwohl Alexander der einzige Elitebefehlshaber ist.

Ein Spieler mit einem Elitebefehlshaber hat die Wahl, jede Runde mit *einer* **Eliteinitiativ-Befehlsphase** zu beginnen. Diese EI-Befehlsphase muß entweder durchgeführt werden durch

- den Oberbefehlshaber oder durch
- einen untergeordneten Anführer, ohne Rücksicht auf den Initiativwert, wie es von dem Spieler festgelegt wird. Um für einen untergeordneten Anführer die EI-Befehlsphase zu benutzen, muß er zu Beginn der Runde innerhalb der Befehlsreichweite des OC sein.

Ausnahme: In der ersten Spielrunde darf der Spieler mit dem Oberbefehlshaber seine EI-Phase an *irgend* einen Anführer geben, ohne Rücksicht auf dessen Örtlichkeit.

Dieser Anführer darf *kein* 'Momentum' benutzen, um diese EI-Phase fortzusetzen. Nachdem diese Phase abgeschlossen ist, wird der ausgewählte Anführer oder OC wieder inaktiv (er ist aber nicht Fertig). Er hat im Sinne von 5.14 nur eine Befehlsphase durchgeführt und darf erneut aktiviert werden, unter Verwendung der normalen Aktivierungsregeln. Benutze den "EliteInitiative/1 Phase"-Merkstein, um dies anzuzeigen.

(5.6) MAZEDONISCHE KONTINGENTBEFEHLSHABER (ZUSATZREGEL)

Diese Regel simuliert die Überlegenheit des mazedonischen Befehlssystems, indem es Alexander und seinen anderen Flügelbefehlshabern erlaubt, taktische Autorität mit größerer Effektivität zu delegieren. Die Mazedonier benutzten kein strenges hierarchisches System... obwohl Alexander gewöhnlich den rechten Flügel befahlte, Parmenion den Linken.

Wir haben sie aus zwei Gründen optional gemacht:

- Sie bringt mehr Komplexität ins Spiel (allerdings nicht zu viel);

- Sie hilft den Mazedoniern... und sie brauchen keine große Hilfe.

(5.61) Mazedonische Kontingentbefehlshaber (MCC) sind an einem "C" an Stelle eines Initiativwertes zu erkennen. Alle anderen Werte entsprechen anderen Anführer

(5.62) MCC's werden nicht unter 5.12 aktiviert (... nur weil sie keinen Initiativwert haben.) Statt dessen werden sie durch einen der mazedonischen "Flügelbefehlshaber" aktiviert - die Anführer mit einem Kontingentbefehlswert neben ihrer Initiative... wie in jedem Szenario angegeben.

(5.63) Ein mazedonischer Flügelbefehlshaber darf einen MCC aktivieren, wenn es die Befehlsphase des Ersteren ist, wenn:

- der MCC innerhalb der Hälfte (aufgerundet) der Reichweite des Flügelbefehlshabers ist und
- >> durch Aufwendung einer Anzahl Befehle, gleich einem weniger als die Zahl der Einheiten unter der Kontrolle des MCC's, bis zu einem Maximum von drei (3) und einem Minimum von einem (1). Folglich kostet es dem Flügelbefehlshaber, wenn Attalus für zwei agrianische Javelinisten MCC ist, einen Befehl, um Attalus zu aktivieren.

>>(5.64) Ein Flügelbefehlshaber darf so viele MCC's per Befehlsphase aktivieren, wie es sein Contingent-Befehlsfähigkeitswert erlaubt. Alexander kann bis zu zwei MCC's aktivieren; Parmenion nur einen.

>>(5.65) Einmal aktiviert, darf ein MCC einen Linienbefehl gemäß 5.22 erteilen, für alle Einheiten des Typs, der auf seiner Befehleinschränkungslinie aufgeführt ist (siehe 4.37), die sich innerhalb seiner Befehlsreichweite befinden. Die Beschränkung von 4.33 gilt nicht. Der MCC darf sich gemäß 4.36 bewegen.

(5.66) MCC's brauchen *kein* Momentum zu versuchen; dies steht nur Alexander oder den Flügelbefehlshaber zu.

(5.67) Jedes Szenario führt auf, welche - wenn überhaupt - mazedonische Kontingentbefehlshaber zur Verfügung stehen. (Einige Szenarien benutzen keine Kontingentbefehlshaber und haben somit keine Flügelbefehlshaber: z.B. Chaeronea.)

BEISPIEL: [Issus] Philotas (der gewöhnlich der nominelle Befehlshaber der Companions war) ist als MCC in 4614. (Siehe das Issus Szenario.) Die Companion Kavallerie befindet sich in ihren Anfangsaufstellungsfeldern. Alexander ist in 4214, so dass Philotas innerhalb 1/2 seiner Reichweite ist. Es ist Alexanders Befehlsphase und er benutzt 3 seiner 7 Initiativpunkte für Philotas. Philotas erteilt nun einen Linienbefehl an alle Schwere Companion Kavallerie, als sie alle innerhalb von 4 Felder sind und los geht's. Wenn die Companions ihre Phase beendet haben, hat Alexander 4 Punkte übrig, um sie zu benutzen.

SPIELHINWEIS: Nur weil sie im Spiel sind, auf der Karte, bedeutet dies nicht, dass ein Spieler einen MCC zu benutzt hat oder auch zu versuchen, ihn zu benutzen. Sie sind nicht Teil der Initiativkette.

(5.68) Ein MCC, der mit einer Kampfeinheit gestapelt ist, die sich auf Grund eines Befehls oder OW, etc. bewegt, darf diese Einheit begleiten und an einem folgenden Zusammenprall (Shock Combat) teilnehmen.

(6.0) BEWEGUNG

(6.1) BEWEGUNGSWEITEN

(6.11) Die aufgedruckte Bewegungsweite einer Kampfeinheit ist die Basisweite für *einen Befehl oder Linienbefehl*. Eine Kampfeinheit, die einen Befehl erhält, darf sich bis zu ihrer aufgedruckten Bewegungsweite bewegen. Die meisten Einheiten dürfen sich weniger als die aufgedruckte Bewegungsweite bewegen. (Allerdings siehe 6.14 für eine wichtige Ausnahme.)

(6.12) Es gibt keine Beschränkung darin, wie oft sich eine Kampfeinheit in einer einzelnen Runde bewegen darf; **allerdings darf sie sich nur einmal je Befehlsphase bewegen**. Somit darf sich eine Phalanx, der durch Alexanders erste Befehlsphase befohlen wurde, sich zu bewegen, erneut bewegen; aber um dies zu tun, muß sie auf einen Befehl von einem anderen Anführer warten oder auf Alexander in einer folgenden 'Momentum'-Phase.

(6.13) Nachdem eine Einheit das erste Mal in einer Runde bewegt wurde, dreht man sie auf ihre "Moved"-(bewegt)-Seite. "Bewegte" Einheiten dürfen ihre gesamte Bewegungsweite benutzen. Jedesmal allerdings, wenn eine "bewegte" Einheit bewegt wird, erhält sie einen Zusammenhaltstreffer (siehe 10.1). Die gilt nicht für das Vorrücken nach einem Kampf (8.5) oder einen Geordneten Rückzug.

SPIELHINWEIS: Fernwaffenbeschuß ist keine Bewegung (obwohl er gewöhnlich im Bewegungssegment stattfindet); Änderung der Ausrichtung IST Bewegung.

(6.14) **Das hellenistische Trägheitsgesetz [OPTIONAL]:** Normalerweise dürfen die Spieler wählen, wie weit sich eine bestimmte Einheit bewegt. Allerdings war meistens (unprofessionelle) Schwere Infanterie, der der Befehl erteilt wurde, sich zu bewegen, nur schwer zu stoppen, bis sie den Gegner erreichte. Aus diesem Grund muß sich **Schwere Hopliteninfanterie** (HO/HI) bei jedem Bewegungsbefehl innerhalb der normalen Bewegungsregeln

bewegen, bis sie sich nicht weiter bewegen kann. *Dies gilt nicht für mazedonische Phalanxen und Hypaspisten, griechische Söldner oder Spartaner.*

HISTORISCHER HINWEIS: Teil der Stärke von HI Formationen dieser Zeit - meistens Hopliten - war eine Funktion aus Masse, Zeit und Geschwindigkeit. Diese, plus der Tatsache, dass die meisten griechischen Hoplitenarmeen - wenn nicht alle - "Amateurmilizen" waren, was es meistens unmöglich machten, sie zu stoppen, sobald sie sich in Bewegung gesetzt hatten.

(6.15) Anführer dürfen sich beliebig oft in einer Runde oder Befehlsphase bewegen, aber sie dürfen ihre Bewegungsweite von 9 Punkten *pro Phase nicht* überschreiten; siehe 4.23. Alle anderen Einschränkungen und Möglichkeiten gelten, einschließlich der Fähigkeit von Anführern, vor einer gegnerischen Einheit Geordneten Rückzug zu benutzen. Ein Anführer, der in einer Phase seine 9 BP benutzt hat, ist nicht "Fertig"; er darf sich in dieser bloß nicht mehr bewegen ... obwohl er sich trotzdem zurückziehen darf. Siehe 4.62. Jedesmal, wenn sich ein Anführer bewegen will, benötigt er einen Befehl.

(6.2) GELÄNDE

HISTORISCHER HINWEIS: Das Ziel der meisten altertümlichen Befehlshaber war es, auf für sie vorteilhaftem Gelände zu kämpfen. Mit den Stärken der mazedonischen Armee, die in ihrer Phalanx und Kavallerie verankert war und mit den persischen Taktiken und Waffensystemen, die auf Manöver setzten, war es ein flaches, geländeloses Schlachtfeld, nach dem sie Ausschau hielten. Große Aufmerksamkeit wurde, wenn möglich natürlichen Barrieren gewidmet, um die Flanken zu sichern; siehe Issus und Chaeronea, zum Beispiel. Wenn man allerdings auf die Stämme des Balkans und westlich des Indus trifft, ändert sich dies alles... wie die Spielpläne für diese Schlachtfelder zeigen.

(6.21) **Verfahren:** Eine Einheit wendet Bewegungspunkte für jedes Feld auf, das sie betritt, siehe die Bewegungskostenübersicht. Zum Beispiel kostet es 1 BP, um ein freies Geländefeld zu betreten, aber 2 BPs um ein Waldfeld zu betreten. Die meisten Einheiten wenden außerdem zusätzliche Bewegungspunkte auf, um sich in ein Feld einer anderen Höhenebene zu bewegen. So müßte eine Hopliteneinheit auf der Karte von Issus in Feld 5015 3 BPs aufwenden, um sich nach 5115 zu bewegen (2 für Wald, einen für die höhere Ebene). Einheiten dürfen ebenfalls Bewegungspunkte (und möglicherweise Zusammenhalthandikaps) aufwenden, um die Ausrichtung zu ändern; siehe 7.1.

(6.22) **Zusammenhalthandikaps:** Es brauchte nicht viel, um eine Formation in Unordnung zu bringen, wenn diese eine Geländeart überquert hatte, die nicht offen und relativ eben war. Bestimmte Einheiten (wird durch den Typ festgelegt; siehe 6.29) erhalten einen Zusammenhalthandikappunkt, sowie sie ein unebenes Gelände betreten oder dort die Ausrichtung ändern - gewöhnlich nicht im freien Feld - und/oder die Höhenebene wechselt. Alle Zusammenhalthandikaps für die Bewegung (einschließlich dem Vorrücken nach dem Kampf) und Richtungsänderungen werden in dem Moment angewandt, in dem sie eintreten. *Anführer erleiden niemals Zusammenhalthandikaps.*

(6.23) **Höhenebene:** Es gibt Beschränkungen für die Level der Höhenebenen, die auf einmal überwunden werden dürfen:

- Kavallerie (leicht oder schwer) darf niemals mehr als einen Höhenlevel auf einmal überwinden; d.h., sie darf sich nicht direkt von einem Level-1-Feld in ein Level-3-Feld bewegen (wird als "steiler Abhang" betrachtet) oder *umgekehrt*.
- Nur Plänkler dürfen drei Höhenebenen in einer Feldbewegung überwinden (mit einem gleichzeitigen Zusammenhalthandikap von 3 Punkten).

SPIELHINWEIS: Große Flüsse - der Granicus und der Pinarus - gelten als Level-1 Höhe.

(6.24) Ein Feld, das zwei Geländearten enthält, benutzt das "Hauptgelände". So ist Feld 4426 bei Issus ein offenes Level-4 Geländefeld, obwohl es in dem Feld Level-3 gibt.

(6.25) Eine Einheit, die sich bewegt, muß genug BPs besitzen, um die Geländekosten für das Feld aufzuwenden, das sie betritt; kann sie es nicht, darf sie dieses Feld nicht betreten.

(6.26) **Stadtmauern:** Es gibt nur einen "Geländetyp", der für alle Einheiten nicht passierbar ist: die Stadtmauern von Chaeronea und Pelium. Chaeronea ist absolut unmöglich, auch nicht durch die Tore. Einheiten müssen die Tore von Pelium benutzen, um diese Feldseite zu überqueren (als sei es eine Straße), wenn es keine gegnerische Einheit in diesem Feld gibt.

SPIELHINWEIS: Diese offensichtliche Vereinfachung hängt damit zusammen, dass dies Spiel keine Belagerungskriegsführung beinhaltet, usw. Dafür müssen Sie auf ein späteres Modul warten, das sich mit Alexanders Belagerung von Tyre befaßt (unter anderem).

(6.27) Gelände beeinflusst auch 'Shock Combat'-Ergebnisse, indem die Spalte, unter der die Spieler würfeln, um Verluste zu bestimmen, verändert wird, siehe 'Shock Combat' Ergebnistabelle. Einheiten im Wald erhalten außerdem etwas Schutz vor gegnerischem Fernwaffenbeschuß; siehe (8.61).

(6.28) **Unebenes Gelände:** Der Begriff "unebenes Gelände", der benutzt wird, gilt für ein Feld, welches einen oder mehr Zusammenhalttreffer kostet, wenn es betreten wird, einschließlich Kosten für Höhenänderung.

(6.29) **Die Bewegungskostenübersicht:** Diese Übersicht gibt die Kosten für die Bewegung und die Zusammenhaltshandikaps für jeden Einheitentyp an, der sich in/über eine bestimmte Geländeart bewegt (oder die Richtung ändert).

(6.3) BEWEGUNGSVERFAHREN

(6.31) Sowie sich eine Einheit bewegt, zieht sie einen Weg aus zusammenhängenden Feldern über das Sechsecknetz, wendet die Kosten für jedes Feld auf, das sie betritt. Die Bewegung einer Einheit muß beendet sein, bevor eine andere beginnen kann, auch wenn beide im gleichen Feld beginnen.

(6.32) Eine Einheit darf in jede Richtung oder Kombination von Richtungen bewegt werden. (Siehe auch 6.5.) Allerdings darf eine Einheit ein Feld nur über ihre Vorderseite betreten. Um eine Richtung zu ändern, muß eine Einheit zuerst ihre Ausrichtung ändern (7.1), indem sie sich in dem Feld, in dem sie sich aufhält, dreht.

(6.33) Doppelt-große Einheiten ändern ihre Ausrichtung nicht in einem Feld; sie bewegen sich dafür... Drehung siehe 6.43. Doppelt-große Einheiten wenden Zusatzkosten auf, wenn sie sich drehen.

(6.4) DOPPELT-GROSSE EINHEITEN

HISTORISCHER UND DESIGNHINWEIS: Die doppelt-großen Einheiten stellen Formationen und einen taktischen Einsatz dar, wie es durch die Phalanx geschah... obwohl nicht alle doppelt-großen Einheiten Phalanxen sind (im Sinne des Spiels). Ihre besseren Werte und erhöhten Fähigkeiten stellen das mazedonische Phalanxsystem auf seinem Höhepunkt dar, so wie den höheren Trainingslevel und die Professionalität in der mazedonischen Armee.

(6.41) Es gibt drei Typen an doppelt-großen Einheiten:

- mazedonische **Phalanxen**
- Hopliten **Schwere Infanterie** (gewöhnlich Griechen)
- Cardaces **Leichte Infanterie Peltasten**

Auf Grund der Natur der geometrischen Form der Spielsteine, haben diese Einheiten einige Sonderregeln. Die guten gelten nur für die Phalanxen.

HISTORISCHER HINWEIS: Es gibt viele Streitfragen, was die Cardaces wirklich waren. Devine, der modernste der Alexanderianer, hält sich eher zurück, obwohl er behauptet, dass sie weit aus mobiler waren, als wir sie gemacht haben. Es ist sehr schwer, zu sagen, was die Cardaces waren; sie erscheinen nur bei Issus und es sieht so aus, als seien sie kaum an dem Kampf beteiligt gewesen.

(6.42) **Bewegungsgrundsätze:**

- Wenn sich eine doppelt-große Einheit bewegt und zwei Felder mit unterschiedlichem Gelände/Höhenebene betritt, wendet sie für die Bewegung sowie die Zusammenhaltshandikaps die höhere der beiden möglichen Geländekosten auf.
- So wie eine Hälfte einer doppelt-großen Einheit auf Grund des Geländes, das sie betritt, ein Zusammenhaltshandikap erhalten würde, dann erleidet die ganze Einheit diese Auswirkungen. (Dies gilt auch durch Kampf verursachte Treffer.)

(6.43) **Front-Flanken Manöver:** Eine doppelt-große Einheit kann sich entweder mit beiden Hälften der Einheit vorwärts bewegen, um neue Felder zu betreten oder eine Hälfte der Einheit kann ein Feld betreten, während sich die andere Hälfte in dem Feld, in dem sie sich befindet, dreht (in Wirklichkeit ändert die Einheit die Ausrichtung). Dies wird auch **Drehung** genannt. Für jedes Feld, das während dieses Front-Flanken Manövers betreten wird, erhält die Einheit einen Zusammenhalttreffer, zusätzlich zu allen anderen Gelände abhängigen Kosten.

Ausnahme: Der Zusammenhalttreffer gilt nicht für mazedonische Phalanxen.

(6.44) **Das 'Kehrt marsch'-Manöver:** Unter Aufwendung von 3 Bewegungspunkten darf eine doppelt-große Einheit in den beiden gleichen Feldern in die gegenüberliegende Richtung ausgerichtet werden (180°). Für dieses Manöver gibt es kein Zusammenhaltshandikap, aber es darf nicht durchgeführt werden, wenn sich ein Teil der Einheit in einer gegnerischen Kontrollzone oder unebenem Gelände befindet.

(6.45) **Das Schwenkmanöver:** Liegt eine Seite einer doppelt-großen Einheit in einer gegnerischen Kontrollzone, darf sich die andere Seite trotzdem vorwärts bewegen (in Wirklichkeit benutzt sie Front-Flanke, siehe 6.43).

Wegen der Schwierigkeit bei der Durchführung eines solchen Schwenkmanövers wendet die Einheit allerdings die Front-Flanke Zusammenhaltkosten von 1 Treffer auf (mit Ausnahme bei mazedonischer PH, siehe oben) und dann, nach Abschluß der Drehung (auch bei einem Vormarsch nach einem Zusammenprall), führt der Spieler einen TQ Test durch. Ist der Würfelwurf größer als der TQ, erhält die Einheit einen Zusammenhaltstreffer entsprechend der Differenz, mit einem Mindesthandikap von 1 (zusätzlichen) Treffer, ohne Rücksicht auf den Würfelwurf.

Ausnahme: Ist die gegnerische Einheit, die die Kontrollzone ausdehnt ein Plänkler, gibt es *keinen* TQ Check.

BEISPIEL: (Gaugamela) Eine persische Einheit befindet sich in 3118. Eine mazedonische Phalanx befindet sich in 3218/3217, wobei der Teil, der in 3218 liegt, sich in der persischen Kontrollzone befindet. Diese Phalanx darf sich von 3217 nach 3117 drehen (während der Teil in 3218 an Ort und Stelle bleibt), wofür sie die anfallenden Bewegungskosten aufwendet. Die Phalanx (mit einem TQ von '7') unterzieht sich nun einem TQ Test. Wäre der Würfelwurf eine '9', würde sie 2 Treffer erhalten. Wäre der Würfelwurf eine '8', würde die Phalanx einen Zusammenhaltstreffer erhalten. Wäre der Würfelwurf eine '7', würde sie keine Treffer erhalten.

(6.46) **Erweiterte Bewegung:** Die folgende Bewegungsfähigkeit steht nur Phalanxen zur Verfügung. Wegen ihrer leichteren Rüstung und dem besseren Training konnten sich Alexanders Phalanxen etwas schneller bewegen als ihre (doppelt-großen) griechischen Gegenüber - obwohl diese zusätzliche Schnelligkeit Zusammenhaltprobleme mit sich brachte. (Verschiedene Historiker gehen so weit, zu sagen, dass sich die mazedonische Phalanx mit der gleichen Geschwindigkeit bewegte, wie Leichte Infanterie!) Aus diesem Grund darf der mazedonische Spieler die BW seiner Phalangiten in einer Bewegungsphase auf '5' erhöhen. Tut es dies zum ersten Mal, wenn sich die Einheit in einer Runde bewegt, muß sich die Einheit am Ende der erweiterten Bewegung einem TQ Check unterziehen (siehe 8.33). Benutzt eine mazedonische "Moved" Phalanx ihre 5 BW in einer folgenden Bewegung, erleidet sie ein *Zweipunkt* Zusammenhaltshandikap (im Gegensatz zu dem normalen 1-Punkt Handikap, wenn sie ihre BW von 4 benutzt).

(6.5) ABTRIFT NACH RECHTS (ZUSATZREGEL)

HISTORISCHER HINWEIS: Hopliten marschierten gewöhnlich in engen Formationen, die Soldaten hielten ihre Schilde mit ihrem linken Arm. Da die rechte Seite der Hopliten weniger geschützt war, hatte die Formation die Tendenz, wenn sie vorrückte, nach rechts abzudriften, da die Hopliten, vielleicht unbewußt, weiteren Schutz suchten, den sie durch den Schild ihres Nachbarn erhalten konnten. Wir wollten dies unbeachtet lassen, obwohl es in verschiedenen historischen Quellen erwähnt wird, ist die Rechtsdrift keine bewiesene Tatsache - und war bestimmt geläufiger bei den griechischen "Amateur" Hoplitenarmeen der Zeit von Athen-Sparta, als bei den professionellen, trainierten mazedonischen Phalanxen. Aus diesem Grund ist die Regel optional und wird nur für die Griechen bei Chaeronea empfohlen oder für persische - und deren Söldner - Hopliten- und Cardaceseinheiten.

Wann immer eine doppelt-große Einheit sich ein zweites Mal bewegt (siehe 6.13), muß sie für den 1., 2. und 4. Bewegungspunkt, der für die eigentliche Bewegung (keine Richtungsänderung) aufgewendet wird, in das rechte vordere Feld ziehen, es sei denn, es ist durch das Vorhandensein anderer Einheiten oder unpassierbarem Gelände verboten. Außerdem "driftet" sie für einen Bewegungspunkt nicht nach rechts ab, der sie neben eine gegnerische Einheit bringen würde. Die Abdrift gilt nur, wenn beide "Felder" einer Zwei-Feld Einheit bewegt werden; sie gilt nicht, wenn nur ein Teil bewegt wird, so dass sich die Einheit "drehen" darf.

BEISPIEL: Eine athenische Hopliteneinheit, mit einem "1st Move" Merkstein, befindet sich in Feld 2217/2218. Der griechische Spieler möchte die Einheit erneut bewegen. Der 1.BP, den er aufwendet, muß sie in 2317/2318 bewegen. Sie muß sich dann nach 2418/2419 bewegen. Sie darf sich dann nach 2517/2518 bewegen, aber ihr letzter BP würde sie nach 2618/2619 bringen.

(6.6) KOLONNENBEWEGUNG

DESIGNHINWEIS: Auf dem Schlachtfeld bildete Infanterie - die hier alles von PH's abwärts bis LI's enthält - die sich bewegte, eine Gefechtsformation, die in späteren Jahrhunderten "Linie" genannt wurde. Sie waren allerdings für eine schnellere Bewegung in der Lage zu einer viel lockeren, weitaus mobileren Formation (in modernen Begriffen "Kolonne"). Außerdem war die Wirkungen der Bewegung auf den "Zusammenhalt" einer Einheit nicht so dramatisch, da die Einheiten nicht in einer ausgedehnten Linie waren, die konstant einen Verband benötigte, um effektiv zu sein.

(6.61) Um einen Bewegungsbefehl zu erhalten, darf eine PH, HI, MI oder LI Einheit, die sich nicht in einer gegnerischen Kontrollzone befindet oder auf der Flucht ist, *am Ende ihrer Bewegung* in (oder aus) "Kolonne" ändern. Es gibt keine Kosten in Bewegungspunkten, um die Formation zu ändern. Damit eine Einheit die Kolonnenbewegung benutzen kann, muß sie die Befehlsphase in Kolonne beginnen. Benutze die "In Column" Merksteine, um diesen Status anzuzeigen.

(6.62) **Kolonnavorteil:** Einheiten in Kolonne erhöhen ihre BW um eins (gewöhnlich von '4' auf '5' oder '5' auf '6'). Außerdem werden Geländezusammenhaltstrefferkosten für eine Einheit in Kolonne um eins (-1) verringert... bis auf ein Minimum von '0'.

BEISPIEL: Eine Einheiten in Kolonne würde normalerweise 2 Zusammenhaltstreffer für die Bewegung über einen kleinen Fluß in ein Waldfeld erhalten; in Kolonne erhält sie nur 1 Treffer.

SPIELHINWEIS: Phalanxen benutzt den höheren ihrer beiden BW's, so dass ihre Kolonnen-BW '6' sein würde.

(6.63) **Kolonnenausrichtung:** Einheiten in Kolonne müssen auf die *Feldseite* ausgerichtet sein (nicht auf die Ecke) und nur das Feld direkt vor ihnen ist frontal. Die Änderung der Ausrichtung ist wirksam, wenn die Änderung in (oder aus) den Kolonnenstatus angekündigt wird.

Doppelt-große Einheiten einzelne Einheiten

Wann die Formation für *doppelt große Einheiten* aus Kolonne in normal geändert wird, wird die Einheit *in keiner Weise bewegt*. Somit ist eine Phalanx, die in Kolonne ist, die zu normal wechselt, nun in der Richtung ausgerichtet, die durch den Namen auf dem Spielstein angezeigt wird. Die Einheit darf nur während einer folgenden Befehlsphase bewegt/neu ausgerichtet werden.

Wird die Formation für *einzelne Einheiten* von Kolonne in normal geändert, korrigiere die Einheit um 30 Grad nach links oder rechts (Deine Wahl), so dass sie auf eine Ecke ausgerichtet ist.

(6.64) **Kolonnenbewegungsverfahren:** Einheiten in Kolonne bewegen sich entweder in ihr Frontfeld oder in die Flankenfelder, neben dem Frontfeld. Bewegung in das Front-Flankenfeld gilt nicht als Änderung der Ausrichtung. Einheiten in Kolonne, die sich zum Beispiel in das rückwärtige Flankenfeld bewegen wollen, müssen die Ausrichtung ändern. PH's dürfen die Ausrichtung *nicht* ändern; sie dürfen sich nur bewegen. Alle Flanke/Rückseite-Kampfhandikaps gelten.

(6.65) **Kampfhandikap:** Einheiten in Kolonne haben ihre TQ-Werte vorübergehend um zwei (-2) reduziert. Einheiten in Kolonne dürfen nicht angreifen oder schießen. Das einzige was sie tun, ist, sich zu bewegen. Werden sie von einer gegnerischen Einheit (außer Plänklern) angegriffen, hat die angreifende Einheit *automatisch* die Angriffsüberlegenheit, ohne Rücksicht auf die Position oder das Waffensystem.

(6.66) Wird eine Einheit in Kolonne durch Zusammenprall (Shock) angegriffen, geht die Einheit am Ende dieser Befehlsphase automatisch zurück in ihre Nicht-Kolonnenformation (d.h. entferne den Kolonnenmerkmstein, aber bewege oder richte die Einheit nicht aus) auf Kosten eines zusätzlichen Zusammenhalttreffers - auch wenn dieser Treffer dazu führen würde, dass sie flieht!

(6.67) **Kolonnenbeschränkung:** Einheiten in Kolonne dürfen *nicht* stapeln, noch dürfen sie Geordneten Rückzug benutzen.

(6.7) GEORDNETER RÜCKZUG

DESIGNER UND SPIELERHINWEIS: Der geordnete Rückzug ist ein extrem wertvolles Manöver (wie der persische Spieler mit all diesen leichten aber schnelleren Clowns, die er hat, bald merken wird). Aus diesem Grund haben wir diese Regel umfassend erklärt; das ausführliche Beispiel am Ende sollte helfen, Unklarheiten zu beseitigen. **Siehe 4.62 für Geordneten Rückzug Regel für Anführer.**

(6.71) Während eines gegnerischen Bewegungssegmentes darf eine eigene Kampfeinheit (die nicht auf der Flucht ist) den Kontakt mit einer gegnerischen Einheit vermeiden (auch mit einem rasenden Elefanten - und das gilt für eigene Kavallerie, die von einem eigenen Elefanten niedergetrampelt wird; siehe 9.1), *in dem Moment*, in dem sie sich in den Umkreis von zwei Feldern zu einer eigenen, "verteidigenden" Einheit bewegt - oder wenn sie die Bewegung zwei Felder entfernt *beginnt* - *so lange wie die "verteidigende" Einheit eine höhere Bewegungsweite hat*, als die angreifende Kampfeinheit. (**Ausnahme:** siehe Plänkler, 9.3) Um dies zu tun, zieht sich die eigene, verteidigende Einheit um eine Anzahl Bewegungspunkte (nicht Felder) zurück, die der Differenz zwischen den Bewegungsweiten entspricht, fort von der vorrückenden Einheit. Der Rückzug muß in dem Moment stattfinden, in dem sich die gegnerische Einheit in die Reichweite von zwei Feldern *bewegt* (die Bewegung der eigenen Einheit wird vorübergehend gestoppt) oder die Option ist vergeben. Ohne Rücksicht darauf, wie viele Felder sie sich tatsächlich bewegen darf, benutzen doppelt-große Einheiten für den Vergleich der Bewegungsweiten beim geordneten Rückzug ihre Bewegungsweite von '4'.

BEISPIEL #1: Eine SK Einheit (BW von '6'), der sich eine Phalanx (BW von '4') nähert, darf sich um ein oder zwei offene Felder zurückziehen (6-4=2BP).

BEISPIEL #2: Eine LI Einheit mit einer BW von '5' darf sich keine Level aufwärts zurückziehen, wenn sich ihr eine doppelt-große HI (BW von '4') nähert, da es der LI 2 BPs kosten würde, sich so zu bewegen - und es ist für einen Rückzug nur 1 BP erlaubt.

SPIELHINWEIS: Ja, es heißt innerhalb von zwei Feldern, so dass sich eine (in Frage kommende) eigene Einheit zurückziehen, wenn sich ein Gegner in den Umkreis von zwei Felder bewegt - auch wenn sich diese Einheit eigentlich nicht in deren Richtung bewegt. Somit **muß** der eigene Spieler seine Entscheidung, sich zurückzuziehen, treffen, **bevor** der Gegner, der sich bewegt, seine vollen Absichten klar legt!

(6.72) Die Einheit, die sich zurückzieht, behält während des Rückzuges ihre *ursprüngliche Ausrichtung* bei, ohne 'Richtungsänderungskosten' in Zusammenhalttreffern. Sie wendet allerdings alle sonst üblichen Zusammenhaltshandikaps für die Bewegung auf. Am Ende des Rückzuges, wenn sie die Ausrichtung ändern möchte, wendet sie Zusammenhaltshandikaps auf, die zu dieser Änderung gehören. Es gibt drei (mögliche) zusätzliche Handikapsituationen:

1. Fußeinheiten und Streitwagen, die sich zurückziehen, erleiden sofort und automatisch ein 1-Punkt Zusammenhaltshandikap nach der Bewegung. Plänkler, Kavallerie und Elefanten, die sich zurückziehen, erleiden dieses automatische Handikap nicht.
2. Wurde sich der Einheit, die sich zurückzieht, von einem rückwärtigen oder Flankenfeld genähert, erleidet sie ein Zusammenhaltshandikap von 1 Punkt, bevor sie sich zurückzieht. **Ausnahme:** das Handikap gilt für Plänkler nur, wenn sich ihnen von hinten genähert wird - nicht über ihre Flanke. *Dies ist mit #1 kumulativ.*
3. Am Ende des Rückzuges muß sich eine Einheit, die sich zurückgezogen hat (einschließlich den Einheiten, die in #1 ausgenommen waren), *sofort* einem TQ Test unterziehen. Ist der Würfelwurf größer als der TQ, erleidet die Einheit ein Zusammenhaltshandikap von 1 Punkt.

HISTORISCHER/SPIELHINWEIS: Der geordnete Rückzug ist ein 'Rückzug' im Angesicht eines heranrückenden Feindes, lange bevor dieser Gegner aufschließen kann. So kommt es, dass die Einheit, die sich zurückzieht, zu ihrer ursprünglichen Ausrichtung zurückkehren kann (mit einem Minimum an Zusammenhaltkosten), bevor der Gegner herankommt. In Spielbegriffen bedeutet das, dass Sie Ihre Einheit rückwärts bewegen. Dies passiert eigentlich nicht, aber wenn Sie sich diesen Typ Realismus wünschen, nehmen Sie sich 30 Pfund Bronze, stecken sich einige Pferdehaare auf ihren Kopf und treffen Sie sich mit Ihrer benachbarten Phalanx...

SPIELHINWEIS: Kenner von **SPQR** und **Julius Caesar** werden feststellen, dass beim Geordneten Rückzug hier vieles sehr viel "restriktiver" ist - viel mehr Chancen für Zusammenhaltverluste; dies stellt den weniger 'professionellen' Standard der meisten dieser Einheiten dar.

(6.73) Erreicht eine Einheit, die sich zurückzieht, ihren TQ Wert in Zusammenhalttreffern, ergreift sie die Flucht; siehe 10.21.

(6.74) Eine Einheit darf sich während einer Spielrunde beliebig oft zurückziehen. Die Handikaps von 6.72 gelten allerdings jedesmal. Es wird für diese Kampfeinheiten - und dies gilt auch für Anführer - keine Bewegungspunkte angewendet und keine Befehle benötigt.

(6.75) Eine Einheit darf sich nicht in eine gegnerische Kontrollzone oder unebene Felder zurückziehen und eine *Fernkampfeinheit, die sich zurückzieht, darf* während ihres Rückzuges *nicht schießen*. Die Stapelbeschränkungen (6.9) gelten während des Rückzuges.

Ausnahme: Berittene Bogenschützen dürfen schießen, wenn sie sich zurückziehen. Die Reichweite beträgt immer zwei (2) Felder und sie benutzen für den Schuß den +1 Würfelwurfmodifikator, weil sie sich bewegen (um die Eile zu berücksichtigen). (Diese Jungs sind keine Mongolen.)

(6.76) Ein geordneter Rückzug findet während der *Bewegung* des gegnerischen Spielers statt - eine Einheit darf sich *nicht* im 'Shock Combat' Segment zurückziehen. Die angreifende/sich bewegende Einheit darf (wenn schwere Infanterie *muß* sie, siehe 6.15) im Hinblick auf diesen Rückzug mit ihrer Bewegung fortfahren, um diese zu beenden.

Ausnahme: Geordneter Rückzug der Kavallerie im Angesicht rasender Elefanten darf jeder Zeit stattfinden.

(6.77) **Kavallerie Linienrückzug.** Unter bestimmten Umständen darf eine ganze "Linie" an Kavallerie (wie in 4.33 definiert) *alle* ihre Einheiten zur gleichen Zeit zurückziehen. Die Standardregeln für Geordneten Rückzug gelten, aber hier darf die ganze Linie sich zurückziehen, wenn ein Gegner anrückt und wenn die Einheiten in dieser individuellen "Linie" mindesten eine Einheit innerhalb von zwei Feldern zu einem in Frage kommenden Befehlshaber haben (was bedeutet, einen, der in der Lage ist, diese Truppen zu führen). Alle Einheiten in der Linie müssen sich zurückziehen; der Spieler darf *nicht* aussuchen und wählen. Außerdem kommt die Linie nicht für Linienrückzug in Frage, sowie eine Einheit in der Linie einen individuellen Geordneten Rückzug benutzt.

SPIEL- UND DESIGNHINWEIS: Dies ist keine Linienbefehlsregel; es ist eine Regel, die Massenrückzug von Kavallerie erlaubt, was sehr oft passierte. Allerdings wir definieren ihre Möglichkeit durch die Definitionen für Kavallerie "Linien". Einheiten, die in der Lage sind, Linienbefehle entgegenzunehmen, dürfen diese trotzdem benutzen.

(6.78) **Ein Beispiel für einen Rückzug:** (Arbela Karte) Ein persischer Bogenschütze (Bewegungsweite von '6') ist mit Bupares in 3215 gestapelt. Die Craterus Phalanx befindet sich in 2814/2815. Der mazedonische Spieler

beschließt, deren Bewegungsweite von '5' zu benutzen und bewegt die Phalanx in Richtung auf die Bogenschützen. Als die Phalanx 3014/3015 betritt (sie hat 2 ihrer 5 BP aufgewendet), erklärt der persische Spieler den Rückzug von Bupares und seinen Bogenschützen. Bupares, der satrapiale Vorsicht walten läßt, zieht sich vier zurück, in die Nähe einer Streitwageneinheit. Die Bogenschützen können sich zwei Felder zurückziehen (6-4=2) und so bewegen sie sich nach 3416 (sie behalten die Ausrichtung bei, die sie in 3215 hatten). Die Phalanx allerdings hat drei BPs übrig und setzt nach, um sich nach 3215/3216 zu bewegen, und bringt somit die Bogenschützen erneut in ihre "2-Felder Reichweite". Der persische Spieler beschließt erneut einen Rückzug, wobei die Bogenschützen dieses Mal nur um ein Feld bewegt werden (nach 3516). Sie haben erfolgreich die anrückende Phalanx gemieden.

(6.8) VORHER ANGEORDNETER RÜCKZUG

Ein Spieler darf versuchen, den Schlachtplan seines Gegenspielers durch Verwendung des vorher angeordneten Rückzugs vorauszuahnen. Der vorher angeordnete Rückzug erlaubt Einheiten, sich im Angesicht gegnerischer Bewegung zurückzuziehen, auch wenn sie keine höhere BW haben.

(6.81) Die einzigen Einheiten, die vorher angeordneten Rückzug benutzen dürfen, sind Phalanxen und Schwere Infanterie (HI) mit einem TQ von '6' oder mehr. Außerdem müssen diese Einheiten entweder einen OC haben, um den vorher angeordneten Rückzug zu erteilen oder einen Anführer, der in der Lage zu Infanterie-Linienbefehlen ist oder einen mazedonischen Kontingentbefehlshaber.

SPIELHINWEIS: Dies beschränkt wirksam diese Regel auf die Mazedonier und die Griechen, die einzigen Einheiten, die dazu in der Realität in der Lage waren. Wir sind uns nicht ganz im klaren, ob diese Taktik jemals von Alexander benutzt wurde, da es aber ein zeitbedingter Mechanismus vieler der Hoplitennarmeen der Ära war, gibt es keinen Grund, zu glauben, Alexander würde sich nicht übernehmen, wenn nötig. Die Perser? Ihre Infanterietaktiken waren noch in der Ära der Assyrer.

(6.82) Das "P" in vorher angeordnetem Rückzug bedeutet nur, dass: die Bewegung muß zu Beginn der Runde vorher angeordnet sein, bevor sich andere Einheiten bewegt haben. Für jede in Frage kommende Linie, für die ein Spieler (möglicherweise) vorher angeordneten Rückzug benutzen möchte, legt er einen PW-Merkstein unter den Anführer. Nun, dadurch wird der Gegenspieler alarmiert, dass etwas im Gange ist, so dass es einem Spieler immer frei steht, die "No PW" Seite des Merksteins einzusetzen.

(6.83) Eine Einheit darf keinen vorher angeordneten Rückzug in ein unebenes Feld durchführen.

(6.84) Vorher angeordneter Rückzug darf unter den folgenden Umständen benutzt werden:

- Eine Linie mit einem PW "Befehl" darf sich in dem Moment ein Feld zurückziehen, zu dem eine gegnerische Infanterie normalerweise OW (Geordneten Rückzug) auslösen würde (hatte die Einheiten in der Linie [mit PW] die Fähigkeit, dies zu tun). Vorher angeordneter Rückzug darf beliebig oft in einer Runde durchgeführt werden, solange wie der Linienbefehlshaber einen vorher angeordneten Rückzugsbefehl hat. Wenn vorher angeordneter Rückzug ausgelöst wurde, müssen sich alle Einheiten in der Linie zusammen zurückziehen (wie in 6.75) und sie alle müssen sich über die gleiche Entfernung zurückziehen. Alle Wirkungen des OW gelten.
- Ist es die Runde des Anführers, um aktiviert zu werden - oder es wurde ein MCC durch einen Flügelbefehlshaber aktiviert - und seine "Gruppe" hatte einen PW "Befehl", darf sich die Linie nicht bewegen. Sie kann sonst alle tun. Der PW-Merkstein bleibt somit für den Rest der Runde in Kraft.

(6.85) Hat einmal eine "Linie" PW benutzt, ist ihr Anführer Fertig... auch wenn er noch nicht aktiviert wurde! Die Einheiten können somit trotzdem PW diese Runde, wenn nötig.

SPIELHINWEIS: Es ist wichtig, daran zu denken, dass vorher angeordneter Rückzug nicht gegen Kavallerie oder Elefanten benutzt werden darf; es ist nur ein Manöver Infanterie gegen Infanterie.

(6.9) STAPELUNG

Eine Stapelung liegt vor, wenn sich gleichzeitig mehr als eine Kampfeinheit in einem Feld befindet. Grundsätzlich gilt die Regel *eine Kampfeinheit je Feld*. Fußplänklereinheiten, die in Umgehungs- und Zersplitterungstaktiken trainiert sind, haben bestimmte Vorteile gegenüber anderen Einheiten auf diesem Gebiet, besonders wenn es darum geht, sich in/durch andere Einheiten zu bewegen.

(6.91) Ein Feld gleichzeitig kann eine einzelne *Kampfeinheit* enthalten. Eine Hälfte einer doppelt-großen Kampfeinheit zählt als eine Einheit. Anführer und Informationsmerkmale zählen nicht im Sinne der Stapelung. Ein Feld kann eine beliebige Zahl an Anführer/Merksteinen enthalten. Diese Einschränkung gilt *zu jeder Zeit*; die einzige Ausnahme dafür gilt für Einheiten, die sich durch andere eigene Einheiten bewegen (oder hindurch bewegt werden) und die Ausnahme tritt zusammen mit einem Zusammenhaltandikap auf.

(6.92) Eine Kampfeinheit darf ein Feld *passieren*, in dem sich eine andere eigene Kampfeinheit befindet, aber mit einem Zusammenhaltshandikap; siehe 6.94. Ist eine Einheit *gezwungen*, ihre Bewegung mit einer eigenen Einheit gestapelt *zu beenden*:

- Die Einheit, die sich bewegt, ergreift sofort die Flucht (durch die stationäre Einheit).
- Die stationäre Einheit unterzieht sich einem TQ-Check, mit mindestens einem Punkt an Zusammenhaltstreffer.

Ausnahme: Plänklereinheiten, würden sie normalerweise gezwungen, ihre Bewegung oder Rückzug mit einem anderen Einheiten-typ gestapelt zu beenden, dürfen sie die Bewegung durch diese Einheit hindurch fortsetzen, auch wenn keine BPs übrig sind, aber auf Kosten eines Zusammenhaltstreffers (ohne TQ-Check).

(6.93) Eine Einheit darf sich *nicht* in oder durch ein Feld bewegen, das eine gegnerische Kampfeinheit enthält.

Ausnahme: siehe Streitwagen und Elefantendurchzug; 9.1 und 9.2)

(6.94) Jedesmal, wenn sich eine *eigene* Kampfeinheit durch ein Feld bewegt, in dem sich eine andere *eigene* Kampfeinheit befindet, erleiden beide Einheiten einen Zusammenhaltstreffer von einem Punkt.

>>**Ausnahme #1:** Schwere Infanterie- und Phalanxeinheiten dürfen *niemals* freiwillig ein Feld betreten, in dem sich eine andere eigene Einheit befindet, es sein denn, eine von ihnen ist auf der Flucht, in diesem Fall erleidet die nicht fliehende Einheit einen Zusammenhaltstreffer von einem Punkt. Das Gegenteil dazu - keine Einheit, außer einer SK, darf freiwillig ein Feld mit einer PH oder HI betreten - gilt ebenfalls.

Ausnahme #2: Plänkler erleiden kein Zusammenhaltshandikap, wenn sie sich freiwillig durch einen anderen Einheiten-typ hindurch bewegen (aber nicht umgekehrt), mit der Ausnahme von 6.92.

Siehe auch 10.24 für fliehende Einheit, die sich durch eigene Einheit bewegen.

(6.95) Kampfeinheiten dürfen ein Feld, in dem sich nur ein Anführer aufhält, ohne Bewegungs- oder Zusammenhaltkosten betreten und umgekehrt.

(7.0) KAMPFBEWEGUNG

(7.1) AUSRICHTUNG

(7.11) Alle Einheiten - mit aus Ausnahme von denen in Kolonne; siehe 6.6 - müssen in einem Feld so ausgerichtet sein, dass die Einheit (mit der Seite, auf der ihr Name steht) auf die Ecke des Feldes zeigt (zwischen zwei Feldseiten, siehe unten). Die beiden Felder vorn (3 bei doppelt-großen Einheiten) werden Frontfelder genannt; die an der Seite sind die Flanken und die hinten sind die Rückseite. *Eine Einheit darf nur in das Feld vor ihrer Front bewegt werden.*

(7.12) Damit eine Ein-Feld-Einheit ihre Ausrichtung ändert, muß sie sich *in* ihrem Feld drehen. Es kostet sie für jede Ecke, um die sie sich dreht, einen Bewegungspunkt. Siehe 7.25.

>>**Ausnahme:** Plänklereinheiten bezahlen 1 BP, ohne Rücksicht auf die Zahl der geänderten Ecken.

Ausnahme: Elefanten, Streitwagen und cataphracted HC wenden zwei (2) MPs *je Ecke* auf, um die Ausrichtung zu ändern... dies zeigt die Schwierigkeit dieser Einheiten, die sie beim manövrieren hatten. Außerdem siehe 7.15. Siehe auch 9.74.

(7.13) Doppelt-große Einheiten "ändern die Ausrichtung" nicht; sie können nur die Richtung ändern, in die sie ausgerichtet sind, indem sie eine Seite des Spielsteins vorwärts *bewegen* (und für diese Bewegung die Aufwendungen bezahlen) und somit den Spielstein drehen. (Siehe 6.4.)

(7.14) Da die Änderung der Ausrichtung "Bewegung" ist, erfährt solch eine Änderung in einem unebenen (rough) Geländefeld einen Treffer für Änderung der Ausrichtung. Siehe 6.21.

(7.15) Streitwagen waren ziemlich schwerfällig, was Manöver anbelangte, da sie meistens mit starren Achsen ausgerüstet waren. Aus diesem Grund dürfen sie in einem bestimmten Feld nicht um mehr als eine Ecke ändern, während sie sich bewegen.

Ausnahme: Sie dürfen um mehr als eine Ecke drehen (mit entsprechenden Kosten), solange wie dieses Feld, entweder das Feld ist, in dem der CH begann oder endete.

>>(7.16) **Reaktion-Ausrichtungsänderung:** Jede Ein-Feld-Einheit (keine doppelt-großen Einheiten) dürfen die Ausrichtung um eine Ecke ändern (pro Phase), wenn sich eine gegnerische Einheit neben sie bewegt. Sie darf dies nicht tun, wenn sie entweder das Bewegung/Fernwaffensegment in einer gegnerischen Kontrollzone begann oder in diesem Moment in einer Kontrollzone einer gegnerischen Einheit ist. Nach Änderung der Ausrichtung würfelt die Einheit mit einem Würfel; korrigiere diesen Würfelwurf durch Hinzufügen des Unterschiedes zwischen der BW der Einheit, die sich bewegt und der stationären Einheit. (z.B. würde eine ,8' BW HC, die eine ,5' BW HI angreift, zu einem +3 DRM führen.) Wenn der korrigierte Würfelwurf höher ist als der Zusammenhalt der

verteidigenden Einheit, ergreift diese augenblicklich die Flucht. Wenn die verteidigende Einheit erfolgreich ist, darf sie Eintrittreaktionsfeuer abgeben (siehe 8.21), wenn die Einheit, welche die Reaktion-Ausrichtungsänderung auslöst, in der Kontrollzone der reagierenden Einheit ist.

Ausnahme: Kavallerie, welche die Ausrichtung als Reaktion auf Infanteriebewegung ändert, muß diesen Check nicht durchführen.

(7.2) KONTROLLZONEN

Kontrollzonen sind die Felder, außer dem besetzten Feld, über die Einheiten eine Kontrolle ausüben, gegnerische Einheiten zwingen, die Bewegung zu unterbrechen und sich zum Kampf zu stellen.

(7.21) Abhängig von ihrem Typ üben alle Kampfeinheiten eine Kontrollzone aus.

- Mit Fernkampfwaffen bewaffnete Fußplänker üben eine Kontrollzone in ihre Front- und Flankenfelder aus - mit der Ausnahme, wenn sie keine Munition mehr haben (Missile No), in diesem Fall üben sie eine Kontrollzone nur in ihre Frontfelder aus.
- Alle anderen Kampfeinheiten üben eine Kontrollzone nur in ihre Frontfelder aus.
- Fliehende Einheiten und Anführer besitzen keine Kontrollzonen.

(7.22) Kontrollzonen erstrecken sich *nicht* in ein Feld, in das die Bewegung verboten ist.

(7.23) **Bewegung unterbrechen:** Eine Einheit muß die Bewegung in dem Moment unterbrechen, in dem sie eine gegnerische Kontrollzone betritt. Eine Einheit, die die Bewegung in einer gegnerischen Kontrollzone beginnt, kann sich aus der gegnerischen Kontrollzone nur heraus bewegen, wenn:

1. Mindestens eines ihrer Frontfelder keine Kampfeinheit enthält (gegnerische oder eigene) *und* die Bewegungsweite der Einheit größer ist als die Bewegungsweite der gegnerischen Einheit, die diese Kontrollzone besitzt. (In diesem Sinn benutzen mazedonische Phalanxen ihre erweiterte Bewegungsweite von '5'; siehe 6.16); ODER
2. Die Einheit der Oberbefehlshaber ist, der sich selbst einen Einzelbefehl erteilt; ODER
3. Die Einheit ein Anführer ist, dem vom OC zwei Einzelbefehle oder einen Linie/Kontingentbefehl erteilt wurde.

(7.24) **Bewegung von Kontrollzone zu Kontrollzone:** Eine Einheit, die eine gegnerische Kontrollzone verläßt, darf sofort eine andere gegnerische Kontrollzone betreten, muß dann aber die Bewegung erneut unterbrechen. Einheiten, die die Kontrollzone einer Fernkampfeinheit verlassen, werden von Rückzugsreaktionsfeuer betroffen (8.21).

(7.25) **Kontrollzonen und Ausrichtung:** Eine Einheit in einer gegnerischen Kontrollzone darf die Ausrichtung ändern, wenn:

- Sie sich in der Kontrollzone nur einer gegnerischen Kampfeinheit befindet und
- Sie sich in dieser Phase nicht aus dem Feld heraus bewegt *oder*
- Sie Salven-Fernwaffen-Fähigkeit hat (9.32).

Siehe auch 8.52.

(7.26) Besitzen gegnerische Einheiten eine Kontrollzone in das gleiche Feld, geht man davon aus, dass beide dieses Feld "kontrollieren".

(7.3) SHOCK BEDINGUNGEN

Die Bedingungen, dass ein Kampf gegen eine gegnerische Einheit stattfinden muß, hängt gewöhnlich von dem Einheitentyp ab, so wie davon, ob er sich bewegt hat oder nicht. Zusammenprall (Shock) ist mehr eine Frage der Masse als der Waffe.

(7.31) **Muß Zusammenprall** (Shock). In der 'Shock Combat'-Phase *müssen* alle Kampfeinheiten, die auf der Überlegenheitsübersicht mit einem Pluszeichen (+) markiert sind - Einheiten, der Shockfähigkeiten an meisten von "Masse x Trägheit" abhängen - und die sich während der laufenden Bewegungsphase bewegt haben, einen 'Shock'-Angriff gegen alle gegnerischen Einheiten in ihrer Kontrollzone durchführen.

(7.32) **Darf Zusammenprall wählen.**

1. Alle anderen "leichten" Einheiten - ohne Sternchen - die sich bewegt haben, *dürfen wählen*, ob sie einen 'Shock' durchführen.
2. Jede Einheit, die (nur) Feuerbefehle erhalten hat oder sich nur innerhalb der Befehlsreichweite des aktivierten Anführers aufhält, *darf wählen*, ob sie alle gegnerischen Kampfeinheiten in ihren (eigenen) Kontrollzonen angreift. Siehe die Anweisung zu 8.3.

(7.33) Der Spieler, der sich bewegt, legt einen **"SHOCK - Must Check TQ"**-Merkstein oben auf jede Einheit, die in dem anstehenden 'Shock' Segment entweder einen 'Shock' Angriff durchführen muß, siehe 7.31, oder die sich bewegt hat und einen 'Shock' Angriff wählen darf, siehe 7.32[1]. **"SHOCK - Must Check TQ"**-Merksteine werden in dem Moment ausgelegt, in dem die Einheit, die sich bewegt, sich neben die Einheiten bewegt und damit festlegt, welche Einheiten sich einem Vor-'Shock'-TQ-Check (*Ephodos*) unterziehen müssen, siehe 8.33.

(7.34) Einheiten, die sich nicht bewegen, siehe 7.32 [2] erhalten einen **'SHOCK - No TQ Check'**-Merkstein, um anzuzeigen, dass sie einen Shockangriff durchführen, aber nicht auf Vor-Shock-TQ prüfen müssen. Benutze diesen Merkstein auch für Einheiten, die nicht für Shock prüfen brauchen; 9.31 ff.

(7.35) Nur die Einheiten mit einem "SHOCK" Merkstein dürfen einen Zusammenprall (Shock) durchführen und diese Entscheidungen müssen im Shockzuweisungssegment getroffen werden.

BEISPIEL: Auf eine mazedonische Phalanx, die sich neben eine persische Cardaceseinheit bewegt, wird ein "SHOCK - Must Check TQ"-Merkstein gelegt, da sie angreifen muß, siehe 7.31. Eine thrakische Peltasteneinheit (LP), die sich neben eine thebanische Hopliteneinheit bewegt, braucht keinen 'Shock'-Angriff durchführen (siehe 7.32[1]); allerdings muß der Spieler, der sie bewegt, seine Entscheidung bekanntgeben, ob er dies tun möchte oder nicht, wenn er seine Bewegung beendet. Möchte er angreifen, muß er einen "SHOCK - Must Check TQ"-Merkstein oben auf legen.

(8.0) KAMPF

Es gibt zwei Arten von Kampf: Fernkampf und 'Shock'. **Fernkampf** ist ein Teil der Bewegung - oder tritt an deren Stelle - zu *jedem* Zeitpunkt während des Bewegung/Fernkampfsegmentes einer Befehlsphase. Ein **'Shock Combat'** findet während eines eigenen Segmentes statt - nach Abschluß des Bewegung/Fernkampfsegmentes, nachdem alle Befehle erteilt wurden und die Bewegung abgeschlossen ist. Eine Fernkampfeinheit kann während der gleichen Befehlsphase an beiden Kampfformen teilnehmen. Beim 'Shock Combat' werden sowohl die Einheitengröße wie die Truppenqualität einer Einheit berücksichtigt und die Wirkungen des Kampfes sind Zusammenhaltindikatoren, die dazu führen können, dass eine Einheit die Flucht ergreift.

(8.1) FERNWAFFENSALVEN

(8.11) Einheiten mit Fernwaffenfähigkeit (siehe Beispiel) dürfen Fernwaffenbeschuß benutzen. Es gibt drei Typen an Fernkampfeinheiten: Bogenschützen (A; Archers), Schleuderer (S) und Javelinisten (J); siehe auch Artillerie (9.5). Wenn ihr ein Befehl (oder ein Linien/Kontingentbefehl) gegeben wird, kann eine einzelne Fernkampfeinheit jederzeit vor, nach, während - oder anstatt - *vorwärts* gerichteter Bewegung schießen. (Siehe die Ausnahme bei berittenen Bogenschützen in 8.12[3].) Allerdings darf jede Einheit nur einmal je Befehl schießen, obwohl der Fernwaffenabschuß keine Bewegungspunkte kostet.

BEISPIEL: Ein berittener Bogenschütze darf sich vier Felder vorwärts bewegen, auf eine gegnerische Einheit schießen, die zwei Felder entfernt ist und dann seine restlichen BPs benutzen, um fort zu reiten.

(8.12) Fernwaffenbeschuß findet statt:

1. Als ein Befehl oder Linien/Kontingentbefehl *oder*
2. Als Reaktionsschuß *oder*
3. Während eines Rückzuges (nur berittene Bogenschützen; 6.75)

SPIELHINWEIS: Berittene Bogenschützen sind die einzigen Einheiten, die während der Bewegung "rückwärts" schießen dürfen. Warum? Versuche einen Javelin zu werfen, während man rückwärts geht.

(8.13) Eine Fernkampfeinheit darf eine Salve (Beschuß) auf ein *einzelnes* Ziel abgeben, das sich innerhalb ihrer Fernwaffenreichweite befindet - die sich von ihren Front- (und/oder Flankenfeldern für SK Einheiten) erstreckt - und zu denen sie eine Sichtlinie ziehen kann (8.14). Fernkampfeinheiten müssen einzeln schießen; sie dürfen ihren Beschuß nicht verbinden.

(8.14) Eine Fernkampfeinheit darf eine Salve nur gegen eine gegnerische Zieleinheit abgeben, zu der sie eine ununterbrochene **Sichtlinie** (SL) besitzt. Eine SL wird durch einen Pfad aus Feldern zwischen dem Feldmittelpunkt der Fernkampfeinheiten und dem der Zieleinheit, über die Front- oder Flankenfeldseiten der schießenden Einheit, berechnet. Die SL wird durch Wald, Städte und Kampfeinheiten blockiert, es sei denn, sie befinden sich in Feldern auf einer niedrigeren Höhenebene als der Schütze und das Ziel. Die SL ist auch durch ein Feld auf einem Höhenlevel höher als der Schütze und das Ziel. Ist die SL blockiert, Fernwaffen dürfen nicht abgeschossen werden. Ist die SL nicht blockiert, dann kann es zum Fernwaffenkampf kommen.

Ausnahme #1: Fernwaffeneinheiten dürfen immer auf benachbarte Felder schießen.

Ausnahme #2: Ist es eine Kampfeinheit, die zum blockieren erscheint, ist sie nicht blockiert, wenn sie näher zur schießenden Einheit ist als zum Ziel. (Die Hälfte ist nicht näher.)

SPIELHINWEIS: Fernwaffen-SL sollte streng interpretiert werden. Alle anderen SL Beziehungen sollten locker gehandhabt werden. Verläuft die SL entlang einer Feldseite zwischen blockierendem/nicht blockierendem, gilt sie als blockiert.

(8.15) Die **Fernwaffenreichweiten- und Ergebnisübersicht** wird benutzt, um die Wirkung der Fernwaffensalve zu bestimmen. Für jede Salve wird mit einem Würfel gewürfelt. Ist der Würfelwurf gleich oder kleiner als die Stärke der Fernkampfeinheit für diese Reichweite, dann erhält die Zieleinheit einen Zusammenhaltstreffer. Ist der Würfelwurf größer als die Salvenstärke der Fernkampfeinheit, war es ein Fehlschuß. (Man denke daran: Ein Würfelwurf von '0' ist null und darum kleiner als 1.)

Es werden die folgenden Würfelwurfskorrekturen durchgeführt:

1. Befindet sich die Zieleinheit in einem **Waldfeld**, **addiert man eins (+1)** auf den Würfelwurf;
2. Ist das Ziel **Schwere Infanterie** oder eine **Phalanx**, **addiert man eins (+1)** auf den Würfelwurf. (Dies stellt den Schutz durch die schwere Rüstung dieser Einheit dar.)
3. Ist das Ziel **HI** oder **PH** und eine Schleuderer- oder Bogenschützeneinheit schießt über eine Entfernung von einem Feld (benachbart) und über die Frontfeldseiten der Infanterie, **addiert man drei (+3)** auf den Würfelwurf. Dies gilt nicht für Javelins. (Dies stellt die Tatsache dar, dass Fernwaffen am effektivsten gegen den beachtlichen Schildwall und Körperrüstung der Hopliten waren, wenn 'von oben' in den Truppenkörper geschossen wurde; auf Kernschußweite ist dies nicht möglich.)
4. Ist die Fernkampfeinheit eine Klasse *außer Javelinisten zu Fuß* und *bewegt sie sich oder beabsichtigt sie, dies zu tun*, **addiert man eins (+1)** auf den Würfelwurf.

Alles oben genannte ist kumulativ, einschließlich #2 und #3.

Die folgenden Trefferkorrekturen gelten

- Ist die Zieleinheit *Streitwagen* oder *Elefanten*, erhalten diese Einheiten für jede erfolgreiche Fernwaffensalve zwei Zusammenhaltstreffer.

Alle Kampfwirkungen durch eine Fernwaffenkampf sind unmittelbar und treten ein, bevor eine andere Einheit bewegt wird.

BEISPIEL: Die kretischen Bogenschützen sind zwei Felder von einem Feld entfernt, in dem sich medische Kavallerie befindet. Bei einer Reichweite von '2' ist die Fernkampfstärke der Bogenschützen '3'. Der mazedonische Spieler schießt eine Salve gegen die Meder ab, er würfelt eine '2'. Die medische Kavallerie erhält einen Zusammenhaltstreffer. Hätte er eine '6' gewürfelt, hätte die Salve keine Wirkung gehabt. Hätte er eine '9' gewürfelt, hätte sie keine Wirkung gehabt und er müßte einen 'MISSILE LOW' Merkmstein auf die kretischen Bogenschützen legen.

(8.16) Schießt eine Fernkampfeinheit auf eine Zieleinheit, die sich auf einer *niedrigeren* Höhenebene befindet, wird ihre Reichweite um ein Feld erhöht. Wird über diese ausgedehnte Reichweite geschossen, benötigt man für einen Treffer einen Würfelwurf von '0'.

BEISPIEL: Eine berittene Bogenschützeneinheit, mit einer normalen Maximalreichweite von '3', könnte im Issus-Feld 3508 auf eine gegnerische Einheit schießen, die vier Felder entfernt in 3512 ist. Allerdings wäre ein natürlicher Würfelwurf von '0' nötig, um einen Zusammenhaltstreffer zu erzielen.

(8.17) **Fernwaffennachschub.** Fernkampfeinheiten dürfen schießen, bis ihnen die Munition ausgeht, was durch einen "Missile No"-Merkstein auf dieser Einheit angezeigt wird. Jeder Fernwaffentyp hat seinen eigenen verfügbaren Level:

1. **Bogenschützen** und **Schleuderern** geht die **Munition aus**, sowie es beim Schießen einen Würfelwurf von '9' gibt, in diesem Moment legt man einen 'Missile Low'-Merkstein auf sie, womit angezeigt wird, dass sie noch eine Salve hat. Dies schließt Abschirmbogenschützen von Elefanten ein, die ihre eigenen 'Missile Low'-Spielsteine haben.
2. **Javelinisten** (einschließlich Peltasten) **geht die Munition aus**, sowie es beim Schießen einen Würfelwurf von '7', '8' oder '9' gibt, wenn sie einen Fernkampf entscheiden, in diesem Moment legt man einen 'Missile Low'-Merkstein auf sie, womit angezeigt wird, dass sie noch eine Salve hat.
3. Schießt *irgend eine* Einheit mit **'wenig Munition'**, dreht man den Merkmstein auf seine **'Missile No'**-Seite, um anzuzeigen, dass keine Munition mehr vorhanden ist, um zu schießen.
4. Artillerie (Oxybeles) geht niemals die Munition aus.
5. Jede mit Javelins bewaffnete Einheit, die an einem Zusammenprall (Shock) beteiligt ist, ist nach Beendigung des Shockangriffes automatisch OHNE Munition.

(8.18) Eine Fernkampfeinheit darf während des Wiederbewaffnungssegmentes der Flucht- und Wiederbewaffnungsphase **nachladen**, womit sie wieder *volle* Munitionskapazität besitzt. Jede eigene Einheit, die wenig oder gar keine Munition mehr hat und die sich

1. nicht in einer gegnerischen Kontrollzone aufhält und
2. sich nicht in der Fernwaffenreichweite (und SL) einer gegnerischen Einheit (die noch Munition hat) befindet.

darf im Wiederbewaffnungssegment der Flucht/Wiederbewaffnungsphase nachladen, indem die 'Missile Low'/'No' Merksteine entfernt werden.

(8.19) Gibt es einen Anführer in einem Feld, das beschossen wird und der Fernkampfwürfelwurf war eine '0', besteht die Möglichkeit, dass der Anführer getroffen wurde. Siehe 8.34 für diese Entscheidung.

(8.2) REAKTIONFEUER

Fernkampfeinheiten dürfen Salven als Reaktion auf bestimmte gegnerische Bewegungen in (Eintrittsreaktion) und aus (Rückzugsreaktion) ihrer Kontrollzonen heraus abschießen.

(8.21) **Eintrittsreaktion:** Wann immer eine eigene Einheit die Kontrollzone einer gegnerischen Einheit *betritt*, die in der Lage ist, Fernwaffen abzuschießen, oder nach einem Kampf vorrückt, darf diese Fernkampfeinheit eine freie Salve auf die eintretenden Einheit abschießen (Reichweite ist ein Feld), bevor eine weitere Bewegung stattfindet (oder die Einheit, die sich bewegt, Fernwaffen abschießt). Werden Linienbefehle benutzt, wird alle Bewegung abgeschlossen, bevor Eintrittsbeschuss stattfindet.

Ausnahme: Wütende Elefanten benutzen KEIN Reaktionsfeuer.

(8.22) **Rückzugsreaktion:** Wann immer eine Einheit, die nicht auf der Flucht ist, die Kontrollzone einer gegnerischen Fernkampfeinheit *verläßt* - einschließlich Geordneter Rückzug - *darf* diese Fernkampfeinheit, *wenn sie eine Schußentfernung von zwei oder mehr Felder hat*, auf die Einheit schießen, die sich bewegt, bevor diese die Kontrollzone verläßt. Alle Ergebnisse werden angewandt, bevor sich die Einheit bewegt. Rückzugsreaktionsfeuer findet immer über eine Reichweite von '2' statt.

(8.23) Reaktionsfeuer benötigt keinen Befehl; es verlangt, dass die Fernkampfeinheiten ausreichend Munition für die Salve zur Verfügung haben. Eine Einheit darf während der gegnerischen Bewegung beliebig oft Reaktionsfeuer abgeben, solange sie nicht **ohne Munition** ist.

>>(8.24) **Gegenschuß:** Jede Nichtphaseneinheit darf mit Fernwaffen auf jeden Gegner, der sie beschossen hat, „zurück schießen“. Der Beschuss der Phaseneinheit wird vor dem Gegenschuß entschieden; er ist nicht simultan.

(8.3) ZUSAMMENPRALL ('SHOCK COMBAT')

DESIGNHINWEIS: Dieser Abschnitt ist das Herz des Spiels und somit haben wir uns etwas Zeit genommen, alles zu erklären, wie es funktioniert. Er ist länger und ausführlicher als andere Abschnitte und erscheint auf den ersten Blick etwas abschreckend. Nehmen Sie sich ein Herz: in der Praxis/Spiel erklären sich die meisten Mechanismen von selbst und nach ein paar Probeläufen wird die Entscheidung des 'Shock Combat' zur zweiten Natur.

SPIELHINWEIS: Das 'Shock' System beruht auf der Interaktion der Waffentypen, der Rüstungen, der Größe, der Angriffsart und der Qualität (TQ) der Einheiten, um ein Ergebnis hervorzubringen. Obwohl kein Faktor unwichtig ist, ist der Wert, der im Spiel die meiste Aufmerksamkeit erfordert, der TQ, für diesen Wert bestimmt man die Fähigkeit einer Einheit, den Unbilden der altertümlichen Kriegsführung zu widerstehen.

VERAHREN

Am Ende des Bewegungssegmentes einer Befehlsphase, kommt es zum 'Shock Combat' (Zusammenprall). Dieser Zusammenprall ist Teil der Befehlsphase eines Anführers und jeder Zusammenprall, der durch diesen Anführer ausgelöst wird, wird entschieden, bevor der nächste Anführer aktiviert werden darf (oder ein Momentum versucht wird).

Alle Einheiten mit einem 'Shock'-Merkstein - siehe 7.33 und 7.34 - müssen einen 'Shock'-Angriff durchführen:

Wichtig: Jeder 'Shock Combat' wird in einer Serie von Schritten durchgeführt, die von allen Einheiten durchgeführt werden, die an dem 'Shock Combat' teilnehmen - bevor der nächste Schritt des 'Shock Combat' durchgeführt wird. Ist also Schritt '8.34' abgeschlossen, folgt für alle beteiligten Einheiten Schritt '8.35'. Danach wird für alle Einheiten Schritt '8.36' durchgeführt, usw.

SPIELERHINWEIS: Wir empfehlen die Durchführung jedes einzelnen Schrittes auf der Karte von links nach rechts. Die Spieler dürfen jedes System benutzen, das ihnen ermöglicht, das Auf und Ab eines Angriffs zu beobachten.

DESIGNHINWEIS: Es wäre leichter, jeden einzelnen Kampf an einem "Stück" zu entscheiden. Dies würde allerdings zu einem "Blitzkrieg" Effekt führen, wobei der Angreifer die Chance erhält, zu wählen, welche Angriffe er

zuerst führen möchte, so dass er „Durchbrüche“ erzielen kann. Abgesehen von dieser Vereinfachung wäre dies fern jeder Realität, sowie das System – und das Spiel – ungenau machen. Allerdings können einzelne Angriffe an einem Stück entscheiden werden, wenn sie keine anderen Angriffe beeinflussen.

(8.31) **'Shock'-Festlegungssegment:** Dieses wird benutzt, um 'SHOCK - No Check'-Merksteine auf Einheiten zu legen, die sich nicht bewegen, die aber einen 'Shock' nach 7.34 wählen.

(8.32) **Das Vor-'Shock' Basisverfahren.** Einheiten, die durch 'Shock' (Zusammenprall) angreifen, müssen alle Einheiten in ihren Kontrollzonen angreifen, es sei denn, die verteidigende Einheit wird von einer anderen, eigenen Einheit in diesem 'Shock' Segment angegriffen. Der Angreifer legt fest, welche Einheiten jeweils an jeder individuellen Kampfentscheidung beteiligt sind, innerhalb der Beschränkungen, die folgen.

- Eine eigene Einheit darf mehr als eine Einheit angreifen, so lange wie sich die angezielten Verteidiger alle in der Kontrollzone der angreifenden Einheit befinden.
- Eine angreifende Einheit (auch eine Zwei-Felder-Einheit) darf ihre Angriffsfähigkeiten nicht aufteilen, obwohl sich zwei (oder mehr) Einheiten verbinden dürfen, um einen Verteidiger anzugreifen
- Wenn sich mehr als eine Einheit verteidigt oder angreift, werden ihre Größen zusammengezählt.
- Jede Einheit darf nur einmal je 'Shock Combat' Segment angreifen.
- Eine verteidigende Einheit darf nur einmal je Befehlsphase durch Zusammenprall ('Shock') angegriffen werden.

Außer den oben genannten Beschränkungen darf der angreifende Spieler seine Angriffe unter seinen Einheiten aufteilen, wie er es für richtig hält.

BEISPIEL #1: Eine mazedonische Zwei-Feld-Phalanxeinheit in 3722/3822 steht einer doppelten griechischen Söldnerhopliteneinheit in 3622/3721 und einer persischen Schleuderereinheit in 3821 gegenüber. Sie muß beide verteidigenden Einheiten (die ihre Größen zusammenfassen) als eine Einheit angreifen; der persische Spieler benutzt seine Hopliteneinheit, um die Überlegenheit festzustellen - hier: keine.

BEISPIEL #2: Siehe oben, mit der Ausnahme, dass sich ein mazedonischer Hypaspist in 3920 befindet und in der Lage ist, die persischen Plänkler in 3821 anzugreifen. Die mazedonische Phalanx braucht nun nur die griechischen Hopliten anzugreifen, während die Hypaspisten auf die armen "Schleuderer mit außergewöhnlichem Glück" einschlagen. Oder, sofern nicht die Hypaspisten einen "Must Shock" Merkstein haben, könnten diese es aussitzen, während sich die Phalangiten um alles kümmern. Obwohl die Ersteren die besseren Ergebnisse erzielen werden, dürfen die Letzteren notwendig werden, wenn die Hypaspisten sehr nah an ihrem TQ Limit liegen.

BEISPIEL #3: Eine baktrische schwere Kavallerie in 2419 greift einen thrakischen Peltasten in 2518 an. Unglücklicherweise für die armen Thraker befindet sich auch ein persisches LI Kontingent in 2618. Der persische Spieler darf entweder die Kavallerie- und die LI-Einheit für den Angriff zusammenfassen oder er läßt die HC angreifen und die LI steht herum und paßt auf. Bei beiden reicht die Gegenwart/Örtlichkeit der beiden angreifenden Einheiten gewöhnlich aus, um den Gegner aufzuhalten und im Falle einer Flucht am Rückzug zu hindern - in diesem Fall würde sie automatisch eliminiert werden.

'SHOCK' ENTSCHEIDUNG

Ein Überblick über das Kampfentscheidungsverfahren:

Abschnitt 8.33 bis 8.38 sind Beschreibungen der Sequenz und des Verfahrens, das benutzt wird, um einen 'Shock Combat' (Zusammenprall) zu entscheiden. Obwohl in der Beschreibung sehr ausführlich, werden die Spieler sehr schnell feststellen, dass es diese Schritte sind:

1. "Charge": mit "Shock" markierte Einheiten und ihre Verteidiger prüfen ihren TQ, um zu sehen, ob die Truppen angreifen/stehen bleiben [8.33];
2. Entscheidet jeden Anführerkampf und/oder prüfe auf Anführerverluste [8.34];
3. Benutze die 'Clash of Spears' Übersicht, um festzulegen, welche Spalte auf der 'Shock' Kampfergebnistabelle benutzt wird [8.35];
4. Bestimme, ob Gelände, Anführer und/oder relative Stärken und Fähigkeiten einen Einfluß haben [8.36];
5. Bestimme die Ergebnisse, unter Verwendung der 'Shock' Kampfergebnistabelle [8.36];
6. Prüfe für Flucht [8.37 und 8.38];
7. [Zusatzregel] Prüfe auf Kavallerieverfolgung [10.3].

(8.33) Der Sturmangriff [Ephodos] – Der TQ-Basischeck

Alle Einheiten einen "Shock-Must Check TQ" Merkstein und ihre ausgesuchten Zielen unterziehen sich einem Truppenqualitätstest, indem für jede Einheit mit einem Würfel gewürfelt wird, alle Tests finden gleichzeitig statt. Angreifende Einheiten mit einem 'Shock-No Check'-Merkstein - und ihre Verteidiger - unterziehen sich diesem TQ-Test *nicht*. Wird eine verteidigende Einheit von beiden Angreifertypen angegriffen, muß der Verteidiger prüfen.

1. Ist der Würfelwurf höher als der TQ einer Einheit, erhält sie eine Anzahl Zusammenhaltstreffer, die der Differenz zwischen dem Würfelwurf und ihrem TQ entspricht.
2. Hat der Verteidiger genügend Zusammenhaltshandikaps erhalten und sind diese gleich oder größer als sein TQ-Wert, ergreift er augenblicklich die Flucht (siehe 10.2) und die angreifende Einheit rückt in das frei gewordene Feld vor (wo sie, wenn gewünscht, ihre Ausrichtung um eine Feldecke ändern darf), wenn sie keine anderen gegnerischen Einheiten in ihrer Kontrollzone hat und sie so handeln kann (doppelte Einheiten sind nicht in der Lage, dies zu tun). Würde ein solcher Vormarsch dazu führen, dass der Angreifer einen Zusammenhaltstreffer erhält, der normalerweise zur Flucht führen würde (gleich oder größer seinem TQ), siehe 10.26
3. Flieht der Angreifer auf Grund seines TQ-Tests, bleibt der Verteidiger an seinem Platz (wenn er nicht flieht).
4. Würden beide Einheiten wegen ihrer TQ-Tests fliehen, siehe 10.26.

Ausnahme #1: Einheiten, die keinen Vor-Shock-TQ-Check brauchen, siehe 9.33.

Ausnahme #2: Einheiten, die fliehende Einheiten mit 'Shock' angreifen, brauchen keinen Vor-Shock-TQ-Check durchführen.

Nach dem TQ-Test, wenn der Angreifer und der Verteidiger nicht fliehen, geht es zum nächsten Schritt.

(8.34) **Anführerverluste [Charismos]:** Anführerverluste kommen von drei mögliche Quellen:

1. **Persönlicher Kampf** (siehe 8.4): muß während dieses Segmentes zuerst entschieden werden. Persönlichen Kampf gibt es, wenn beide Seiten einen Anführer haben, die an dem gleichen 'Shock'-Angriff beteiligt sind.
2. **Fernwaffen:** Verluste durch diese werden bestimmt, wenn sie passieren, siehe 8.19. Allerdings benutzen sie das Entscheidungssystem, das unten erklärt wird.
3. **Zusammenprall (Shock):** Verluste durch diese werden nach dem persönlichen Kampf bestimmt, bevor die Shockentscheidung fortgesetzt wird. Shockverluste passieren, wenn nur ein Spieler einen Anführer hat (...und es darum keinen persönlichen Kampf gibt).

Mögliche Verluste an Anführern durch Fernkampfwaffen oder durch Zusammenprall (Shock) verlangen von dem Spieler, dass er würfelt. (Siehe 8.19.) Ist der Würfelwurf eine '1-9', so ist nichts passiert. Ist der Würfelwurf eine '0':

- es ist ein Verlust eingetreten.
- dieser Anführer darf in diesem Kampf seinen Charismawert nicht als Würfelwurfmodifikator benutzen und
- der Spieler würfelt erneut, um zu sehen, was der Verlust ist:

0-6 Der Anführer ist **Fertig**, obwohl der Rest des Zusammenpralls (Shock) normal durchgeführt wird. Dieser Anführer darf in dieser Runde nichts mehr tun.

7 Der Anführer ist **verwundet**. Er ist Fertig, siehe oben, und für den Rest der Runde ziehe eins (-1) von allen Werten ab - mit Ausnahme für Linienbefehle. (Elitestatus ist gleichfalls unbeeinflusst.) Siehe 8.45.

8 Siehe '7', mit der Ausnahme, dass Wert um '2' reduziert werden.

9 Sage "Hallo" zum Cerberus und steige ins Boot... wir fahren über den Styx. Unser Held ist nun tot. Ein Anführer, der als Teil eines Zusammenpralls (Shock) getötet wurde, hat eine negative Wirkung auf diesen Kampf; siehe 8.36[3].

Der persönliche Kampfwert wird nicht benutzt, um Verluste durch Fernkampfwaffen oder Zusammenprall (Shock) zu entscheiden. Siehe auch 8.4 für das Entfernen und Ersetzen von Anführern.

(8.35) **Der Zusammenprall der Speere [Doratismos]:**

>>Die 'Clash of Spears' Übersicht wird nun nachgesehen, um festzulegen, unter welcher Spalte der 'Shock Combat' Ergebnistabelle (vor irgend welchen Korrekturen) die Schlacht stattfinden wird. Gibt es mehr als einen Typ einer verteidigenden Einheit, wählt der Verteidiger den Typ, der für die Festlegung benutzt wird. Greift allerdings der Angreifer mit mehr als einer Einheit an, und kommt ein solcher Angriff von mehr als einer "Seite", wählt der Angreifer die Angriffsseite, die für ihn am vorteilhaftesten ist. Wird eine Einheit durch eine doppelt-große Einheit über die Ecke zwischen verschiedenen Ausrichtungen angegriffen, erhält der *Verteidiger* den Vorteil der vorteilhaftesten Ausrichtung.

BEISPIEL #1: Hopliten, die Peltasten frontal angreifen, würden Spalte 9 auf der 'Shock' Kampfergebnistabelle benutzen (HI greift LP an) ... vor irgend welchen Korrekturen.

BEISPIEL #2: Eine PH greift zwei Einheiten auf einmal an, eine HI Hoplit (über deren Flanke) und einen Fuß SK (frontal). Der Verteidiger darf einen Einheitentyp wählen; er wählt die HI, auch wenn diese über die Flanke angegriffen wird. Warum? Erstens, werden wir sehen, dass unter Verwendung der 'Clash of Spears' Übersicht, die

Verwendung der HI eine '11' Spalte auf der Kampfergebnistabelle ergibt, während die SK es dem Angreifer erlauben würde, die Spalte '13' zu benutzen. Und ohne Rücksicht darauf, wen der Verteidiger wählt, hat der Angreifer die Angriffsübermacht (entweder durch den Typ - Phalanx gegen Plänkler - oder Angriffsseite - Angriff auf die Hopliten über deren Flanke).

BEISPIEL #3: Eine mazedonische Phalanx wird von zwei persischen Einheiten angegriffen - durch einer HI über die Front und durch einem Lanzenreiter von hinten. Der persische Spieler würde die LN benutzen, um die PH von hinten anzugreifen, um so die vorteilhafteste Spalte '11', so wie die Übermacht für den Angriff von hinten zu erhalten. (Dies ist auch der einzige Weg, wie Kavallerie mit Phalanxen zu tun haben sollte.)

(8.35) **Mann gegen Mann [En Chersī]:** Die Spieler stellen nun den Einfluß aller Vorteile fest, die ihre Seite hat und entscheiden dann den 'Shock Combat':

SCHRITT 1: BESTIMME ÜBERLEGENHEIT: Es gibt zwei Arten von Überlegenheit: Positionsüberlegenheit und Systemüberlegenheit. Entweder darf die eine Seite oder die andere Überlegenheit erhalten (muß aber nicht). Entweder als: Angreiferüberlegenheit (AS (Attack Superiority)) oder Verteidigungsüberlegenheit (DS (Defense Superiority)). Die Spieler bestimmen die Überlegenheit durch Verwendung der 'Shock' Überlegenheitsübersicht (in vielen Fällen gibt es keine Überlegenheit). Die Überlegenheit wird wie folgt bestimmt:

(A) Angriffsüberlegenheit: Greift eine eigene Einheit einen Gegner über dessen Flanke oder von hinten an, gilt dies als Angriffsüberlegenheit gegen den Verteidiger. Allerdings, je nachdem welche Einheit der Angreifer benutzt, um die Positionsüberlegenheit zu bestimmen, muß diese außerdem benutzt werden, um die 'Shock' Spalte auf der 'Clash of Spears' Übersicht festzulegen, siehe 8.35.

Ausnahme #1: Angriff auf Plänkler über deren Flanke ergibt *keine* Überlegenheit.

Ausnahme #2: Kavallerie gegen Elefanten; siehe 9.15.

Ausnahme #3: Plänkler, die gemeinsam mit anderen Einheitentypen angreifen, werden niemals benutzt, um die Positions- oder Waffenüberlegenheit zu bestimmen; siehe 9.31(2).

Ausnahme #4: Eine angreifende Einheit darf keine Positionsüberlegenheit erhalten, wenn sie sich in der Kontrollzone einer gegnerischen Einheit (Plänkler ausgeschlossen) befindet, außer der einen, die sie angreift *und* diese gegnerische Einheit wird nicht durch eine andere eigene Einheit angegriffen.

SPIEL- UND DESIGNHINWEIS: #4 oben ist sehr wichtig, wenn die "Wellenformation" benutzt wird, die Alexander für seine Phalanxen verwendete.

(B) Systemüberlegenheit: Wird keine Positionsüberlegenheit erreicht, prüfen die gegnerischen Einheiten das Verhältnis ihrer Waffenklasse (siehe die 'Shock' Überlegenheitsübersicht, 8.62), um festzustellen, ob ihr Waffensystem dem anderen überlegen ist (entweder Angriffsüberlegenheit oder Verteidigungsüberlegenheit). Ist auf einer Seite mehr als ein Einheitentyp beteiligt, benutzen die Spieler die Einheiten, die sie gewählt haben, um die 'Shock' Spalte auf der 'Clash of Spears and Swords' Übersicht festzulegen. (Siehe Beispiel #2 in 8.35.)

>>Ausnahme: Mit Javelins bewaffnete LI und LP, die ohne Munition sind, erhalten *keine* Verteidigungsüberlegenheit gegen angreifende LC.

HINWEIS FÜR DIE SPIELER: Viele verschiedene Arten von Veränderungen und Verbindungen sind möglich, was Einheitentypen und Standpunkte von Mehrfachangriffe anbelangt. Die beiden Vorschriften oben sollten eigentlich alle diese Möglichkeiten abdecken. Tun sie es nicht, versucht man ein Ergebnis zu erreichen, dass am besten mit den beiden Hauptprinzipien übereinstimmt. Wenn dies nicht funktioniert, versucht man eine Entscheidung durch Kampf.

SCHRITT 2: BESTIMME GRÖSSENUNTERSCHIEDSVERHÄLTNIS: Vergleiche die Gesamtpunktzahl der Größe der angreifenden Einheit(en) mit denen des Verteidigers. Für jeden Level der Größenverhältnisdifferenz (SRD), der größer als 1:1 ist, erhält eine Einheit eine Spaltenkorrektur auf der 'Shock' Ergebnistabelle zu ihrem Vorteil von eins. (Der Angreifer korrigiert nach rechts, der Verteidiger nach links.)

Reduziere alle Größenverhältnisse auf # - 1 (oder 1 - #) und runde wie folgt:

- Wird der Angreifer bewegt, um den Zusammenprall (Shock) zu beeinflussen, runde zum Vorteil des *Angreifers!* Greift also eine Einheit mit der Größe 5 eine Einheit der mit Größe 4 an, ist dies 2-1; eine 4-5 ist 1-1 und eine 2-5 ist eine 1-2.
- Wird kein Angreifer bewegt, runde zum Vorteil des Verteidigers. Greift also eine Einheit mit der Größe 5 eine Einheit der mit Größe 4 an, würde dies 1-1 sein; aber 4-5 ist 1-2.

Ausnahme: In einem Zusammenprall (Shock Combat), bei dem Elefanten und/oder Streitwagen gegen Nicht-Streitwagen beteiligt sind, wird die Größe nicht berücksichtigt; es gibt keine SRD. Allerdings WIRD die Größe bei Elefant gegen Elefant oder Streitwagen gegen Streitwagen berücksichtigt.

BEISPIEL: Ein Angriff mit 10-5 (oder 2:1) korrigiert die 'Shock' Tabelle um eine Spalte nach rechts. In gleicher Weise produziert ein Angriff in Bewegung mit 5-3 ebenfalls eine Spaltenkorrektur nach rechts. Wenn der Angreifer sich nicht bewegen würde, gäbe es keine Korrektur.

SCHRITT 3: KORRIGIERE SPALTEN UND ENTSCHEIDE: Um das 'Shock' Handgemenge zu entscheiden, schaut der Angreifer auf die 'Shock Combat' Ergebnistabelle, um die "Basisspalte" festzulegen und korrigiert diese Spalte um jede Größenverhältnisdifferenz oder Geländeeinflüsse. Er würfelt dann mit einem Würfel, modifiziert den Würfelwurf mit dem **Charismawert** eines jeden Anführers, der mit den Einheiten auf einer der beiden Seiten gestapelt ist. Führt zum Beispiel Alexander die Angreifer an und Memnon die Verteidiger, würde der Nettowürfelwurf um +1 korrigiert werden (Alexanders 4 minus Memnons 3). Wurde ein Anführer getötet, siehe 8.34, erleidet diese Seite eine umgekehrte Würfelwurfkorrektur, die dem Charismawert der Anführer entspricht

BEISPIEL: Nabarzanes wird getötet, während er einen Angriff anführt. Der Angreifer wird '2' vom Würfelwurf abziehen (Nabarzanes '2' Charisma).

Denke daran, den "Charismawert" zu benutzen - **nicht** den persönlichen Kampfwert.

SCHRITT 4: WENDE ERGEBNISSE AN: Die Ergebnisse auf der 'Shock Combat' Ergebnistabelle sind "Zusammenhaltstreffer", sowohl für den Angreifer wie für den Verteidiger. (Die # in Klammern gilt für den Verteidiger.) War *der Angreifer überlegen (AS)*, dann **verdopple** das Ergebnis des Verteidigers. War *der Verteidiger überlegen (DS)*, dann **verdreifache** das Ergebnis des Angreifers. War mehr als eine Einheit (des gleichen Spielers) an diesem Kampf beteiligt, werden Zusammenhaltstreffer nach 10.12 verteilt.

(8.37) Der Vorstoß der Schilde/Durchbruch [Othismos Aspidon]:

Nachdem der 'Shock' (Zusammenprall) entschieden ist, erhält jede Einheit, die in diesem Kampf das dreifache oder mehr an Zusammenhaltstreffern angesammelt hat, als eine einzelne, gegnerische Einheit, zwei zusätzliche Zusammenhaltstreffer. Ist mehr als eine Einheit einer Seite beteiligt, behandle jede Einheit individuell und hat in einem solchen Fall eine Einheit '0' Treffer, behandle sie, als hätte sie '1' Treffer.

BEISPIEL: Eine angreifende mazedonische Phalanx hat 1 Treffer, während zwei verteidigende persische Söldner LP Einheiten 2 und 4 Treffer angesammelt haben. Der Peltast mit 4 Treffern erhält 2 weitere Treffer für den Durchbruch und ergreift die Flucht (die 6 Treffer übersteigen seinen TQ von '5'). Die andere persische Einheit ist nicht betroffen.

(8.38) Der Zusammenbruch [Tropel]: Die Spieler bestimmen nun wie folgt, welche Einheiten zusammengebrochen sind und die Flucht ergreifen:

- Alle Einheiten, die Zusammenhaltstreffer haben, die gleich oder größer als ihr TQ sind, fliehen *automatisch* (siehe 10.2); *dann*
- Einheiten, denen *ein Zusammenhaltstreffer* zur automatischen Flucht fehlt und die sich in einer gegnerischen Kontrollzone befinden, müssen mit einem Würfel würfeln. Ist dieser Würfelwurf größer als ihr TQ, ergreifen sie die Flucht. Ist er gleich oder kleiner, gelingt ihnen der TQ-Test und reduziert ihre Zusammenhaltstreffer um einen.
- Als **Ausnahme** zu oben, ergreifen Streitwagen *nicht* die Flucht, wenn ihr TQ überschritten wird. Sie werden statt dessen eliminiert.

DESIGNHINWEIS: Die griechischen Begriffe stimmen mit der Beschreibung der klassischen Hoplitenkriegsführung überein, wie sie bei Victor D. Hansen beschrieben wird.

(8.39) Kavallerieverfolgung [Zusatzregel]. Angreifende Kavallerieeinheiten, die gegnerische Einheiten in die Flucht geschlagen haben, prüfen auf Kavallerieverfolgung, siehe 10.3.

(8.4) PERSÖNLICHER KAMPF

Sowie gegnerische Anführer in den gleichen 'Shock Combat' verwickelt werden, führen sie einen persönlichen Kampf durch, bevor das Handgemenge entschieden wird (siehe 8.34).

(8.41) Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel, zu dem er den persönlichen Kampfwert seines Anführers addiert.

(8.42) Der Spieler mit der höchsten Summe (Würfelwurf und PC) zieht die Summe seines Gegenspielers ab und schaut in die Anführerverlustübersicht, um zu sehen, was dem Anführer seines Gegenspielers passiert. Eine "0" - gleiche Würfelwürfe - bedeutet, dass nichts passiert ist.

SPIELHINWEIS: Die Ergebnisse entsprechen denen der Anführerverluste; 8.34.

DESIGNHINWEIS: Ja, es ist "möglich", Alexander zu töten. Persische, usw. Anführer mit einem PC von '5' haben eine kleine Chance, die Geschichte zu verändern.

(8.43) Indische Anführer dürfen *nicht* in einen persönlichen Kampf verwickelt werden; sie haben darum keinen PC-Wert.

DESIGNHINWEIS: Warum nicht? Weil sie alle auf Elefanten sitzen, was sie praktisch unempfindliche für diese Angriffsart macht und sie beteiligten sich auch nicht daran. Die veranlaßte uns auch, die Elefantenanführerregel zu entfernen.

(8.44) **Getötete** Anführer werden sofort aus dem Spiel genommen. Sie werden nicht ersetzt.

(8.45) Wurde ein Anführer **verwundet**, bleibt er im Spiel, aber alle seine Werte werden reduziert, siehe PC Tabelle, bis auf ein Minimum vom '0'. Ein Anführer, der bereits verwundet ist und erneut verwundet wird, wird statt dessen getötet.

BEISPIEL: Alexander (PC Wert "7") ist mit einer Einheit gestapelt, die von einer persischen Einheit angegriffen wird, die mit Spithridates (PC Wert "4") gestapelt ist. Um den persönlichen Kampf zu entscheiden, würfelt jeder Spieler mit einem Würfel und addiert den PC Wert seines Anführers hinzu. Alexanders Wurf ist eine "5", was im eine Summe von "12" gibt. Spithridates Wurf ist eine "4", was ihm eine Summe von "8" gibt. Alexander gewinnt den persönlichen Kampf. Nun ziehen die Spieler die Summe des Verlierers ("8") von der Summe des Siegers ("12") ab, um die Wirkung auf Spithridates festzustellen. Die Differenz ("4") wird unter der Persönlicher Kampf Differenzspalte der Anführerverlustübersicht nachgeschlagen. Die "3-4" Reihe besagt, dass Spithridates verwundet ist. Wäre er bereits verwundet, würde er nun getötet werden.

(8.46) **Darius, das Ziel**

DESIGNHINWEIS: Diese Regel wurde gekürzt - und beträchtlich - von den ersten beiden Ausgaben. Eine halbe Seite für die Jagd auf Darius über die Karte war ein bißchen viel. Allerdings haben wir die Wichtigkeit festgehalten, die Darius für Alexander in jeder Schlacht hatte.

Darius III, der König der Achaemeniden, wird, im Sinne des Spiels, für Anführerverluste und persönlichen Kampf behandelt wie jeder andere Anführer auch.

>>ACHAEMENIDISCHE FLUCHT: Allerdings gibt es eine **Ausnahme** zu 4.62, egal ob allein in einem Feld oder mit einer eigenen Einheit gestapelt, darf Darius immer Rückzug benutzen... auch wenn die anrückende Einheit nur ein gegnerischer Anführer ist. Wenn diese Option gewählt wird, darf sich Darius um bis zu 4 Felder zurückziehen/bewegen. Allerdings muß diese Bewegung direkt in Richtung auf den persischen Rückzugsrand führen. Verläßt er die Karte, darf er nicht zurückkehren, gilt aber für die Siegbedingungen NICHT als getötet.

HISTORISCHER HINWEIS: Wir lassen Sie entscheiden, ob Darius ein Feigling sein wird oder nicht.

(8.5) VORRÜCKEN NACH EINEM KAMPF

(8.51) *Angreifende* Einheiten *müssen* in ein Feld vorrücken, das (nur) von der gegnerischen Einheit als Ergebnis des 'Shock' (Zusammenprall) freigemacht wurde, einschließlich Flucht durch Vor-Shock-TQ-Check. Dafür wird kein Befehl benötigt, aber die vorrückende Einheit wendet *alle* Zusammenhaltshandikaps auf, die solch eine Bewegung hervorruft. (Siehe auch 8.21.) Wenn der Vormarsch dazu führen würde, dass die Einheit, die sich bewegt, die Flucht ergreift, rückt sie trotzdem vor und ergreift *nicht* die Flucht; sie erhält eine Anzahl Zusammenhaltstreffer entsprechend dem TQ minus 1.

- Siehe 10.26 für eine ähnliche Situation.
- Siehe 6.76 für die Fortsetzung der Bewegung im Angesicht eines gegnerischen Rückzugs.
- Siehe auch 6.13.

Ausnahme: Einheiten, die einen Gegner durch einen Vor-Shock-TQ-Check (nicht durch den eigentlichen Zusammenprall) dazu bringen, ein Feld frei zu machen und die Flucht zu ergreifen *und* sich zu diesem Zeitpunkt in einer gegnerischen Kontrollzone aufhalten, dürfen *nicht* vorrücken.

DESIGNHINWEIS: Dies (und ihre Schwesterregel, 10.26) war ein Punkt, über den beide Designer einige Zeit diskutierten: die siegreiche Einheit, die gerade am Ende ihrer Linie ist. Nach langen internen Debatten haben wir beschlossen, dass der unmittelbare unfaßbare Sieg ausreicht, um die Einheit vor der Zerstörung zu bewahren. Allerdings würde sie es nicht vor einem folgenden Zusammenbruchcheck in einer gegnerischen Kontrollzone retten, wo die Euphorie des Momentes verfliegen ist. In der Tat nicht einfach.

(8.52) Vorrückende Ein-Feld-Einheiten dürfen ihre Ausrichtung um *eine* Ecke nach Beendigung des Vormarsches ändern, auch wenn sie sich in einer gegnerischen Kontrollzone befinden.

*SPIELHINWEIS: Dieser Abschnitt hat Vorrang - und ist eine **Ausnahme** - vor 7.25.*

(8.53) Vorrückende Phalanxen *dürfen* die Richtung, in die sie schauen, nur ändern, wenn sie sich bewegen können, siehe 6.43 (und denke an 7.14). Eine vorrückende Phalanx *darf* gerades Vorrücken mit einem Drehmanöver kombinieren, wenn die Gelegenheit dazu ist - so lange wie sie alle internen Kosten für diesen Vormarsch aufwendet.

(8.54) Gibt es mehr als eine angreifende Einheit, muß die Einheit, die (wenn vorhanden) die Überlegenheit hätte, vorrücken. Gibt es keine solche Einheit, muß die mit dem höchsten TQ vorrücken. Unentschieden? Der Spieler wählt. Siehe auch Kavallerieverfolgung, 10.3.

(8.55) Nach Fernwaffenbeschuß allein gibt es *kein* Vorrücken, ohne Rücksicht darauf, was das Ziel tut.

(8.6) DIE KAMPFTABELLEN

Alle diese Tabellen befinden sich auf den Spielerhilfskarten.

(8.61) Die Fernwaffenreichweiten- und Ergebnisübersicht

Diese Tabelle wird benutzt, um die Stärke einer Fernkampfeinheit zu bestimmen, die über eine bestimmte Entfernung schießt.

Fernwaffentyp	Reichweite in Feldern						
	1	2	3	4	5	6	7
[A] Fußbogenschütze	5	3	3	1	-	-	-
[A] Indische LI Bogenschützen	9	6	5	2	0	-	-
[S] Schleuderer SK	3	2	-	-	-	-	-
[J] Fußjavelinisten	5	-	-	-	-	-	-
[A] EL Abschirmbogenschützen	3	-	-	-	-	-	-
[A] Berittene Bogenschützen	5	3	1	-	-	-	-
[J] Berittene/EL Javelin	3	-	-	-	-	-	-
Bolt Oxybeles	7	5	5	3	2	1	0

(8.62) Die Shock-Überlegenheit-Übersicht

Diese Übersicht wird benutzt, um (wenn vorhanden) die Überlegenheit eines Einheitentyps mit einem anderen zu vergleichen, abhängig davon, welche Seite angreift oder verteidigt. Lese in die Spalte abwärts - aus dem Blickwinkel des Angreifers. (Querlesen ergibt ein "falsches" Ergebnis.) Überlegenheit wird benutzt, um Zusammenhaltstreffer zu vergrößern.

(8.63) **Erster Zusammenprall der Speere Übersicht:** Diese Übersicht wird benutzt, um die Spalte zu bestimmen, die in der Shock-Kampfergebnistabelle benutzt wird (unter Berücksichtigung der Korrekturen).

(8.64) **Shock-Kampfergebnistabelle:** Diese Tabelle wird benutzt, um Zusammenprall (Shock Combat) durch "Zusammenhaltstreffer" für den Angreifer und den Verteidiger zu entscheiden.

(8.65) **Anführerverlustübersicht:** Diese wird benutzt, um die Schwere der Verwundung eines Anführers durch einen persönlichen Kampf, Fernwaffenbeschuß und Beteiligung an einem Zusammenprall (Shock) zu bestimmen.

(9.0) SPEZIALEINHEITEN

Die Spezialeinheiten handeln wie alle anderen Kampfeinheiten, mit Ausnahme der unten aufgeführten Regeln.

(9.1) KRIEGSELEFANTEN

HISTORISCHER HINWEIS: Der Westen sah zum erstenmal Elefanten als Kriegsbestien bei Gaugamela. Darius hatte sich etwa 15 aus seinen indischen Provinzen geborgt. Es scheint so, als seien sie nicht an der Schlacht beteiligt gewesen. Allerdings am Hydaspes hatten Alexander einen wirklich gute Sicht auf Elefanten in Aktion: Porus Elefantencorps bestand aus 100 und mehr indischen Elefanten. Trotz Gewinn der Schlacht, war Alexander beeindruckt und befahl die Bildung seines eigenen Elefantencorps. Er kämpfte niemals eine andere Schlacht, aber seine Nachfolger, die Diadochi, übernahmen es, als seine sie Verwandte, die in einer Lotterie gewonnen hatten.

(9.11) **Elefantendeckung.** Elefanten waren sehr empfindlich gegenüber Fernwaffenangriffen und um sie davor zu schützen, war jeder Elefant mit einer leichten Deckung aus Plänklern umgeben, gewöhnlich Bogenschützen (dargestellt durch ein kleines "a" auf dem Spielstein). Elefantendeckung hat die Fähigkeit, Fernwaffen abzuschießen - aber *nur* als **Eintrittsreaktionsfeuer** - unter Verwendung des speziellen Abschnitts auf der Fernwaffenübersicht für Elefantendeckung. (Sie haben außerdem ihre eigenen Fernwaffennachschubmarker.) Sie dürfen nicht schießen als Teil eines Befehls. Die Feuerkraft ist viel geringer als die normaler Bogenschützeneinheiten, um für die Größe der Deckung und deren taktische Verwendung berücksichtigt zu werden. Elefanten werden nicht als Plänkler behandelt; die Deckung ist Teil des Elefantenspielsteins. Außerdem können Elefanten, wegen ihrer Deckung, wenig oder keine Munition bei Javelins und/oder Pfeilen haben. Benutze den entsprechenden Marker, um dies anzuzeigen.

(9.12) **Reiter in Türmen**, oben auf Elefanten, waren mit Javelins bewaffnet. Behandle sie in allen Belangen der Reichweite bei Fernwaffen wie Pferdejavelinisten. Wie Eintrittsreaktionsfeuer darf eine Elefanteneinheit sowohl Javelins werfen und seine Deckung benutzen, um Pfeile abzuschießen. Allerdings würfelt der Spieler separat für jeden dieser Fernwaffenschüsse.

(9.13) **Durchmarschangriffe**: Nach Abschluß ihres Shock-Kampfes werden Elefanten, wenn sie nicht die Flucht ergriffen haben, auf die andere Seite der Einheit gelegt, die sie angegriffen haben, direkt gegenüber der Feldseite, in die sie hinein gestürmt sind. Somit würde ein Elefant in 3022, der in 2921 hinein gestürmt ist, entweder in 2821 oder 2822 enden. Gibt es eine gegnerische Einheit, die beide rückwärtigen Felder besetzt, greift der Elefant diese beiden Felder per Shock an

SPIEL- UND HISTORISCHER HINWEIS: Es gibt keine „Durchmarschverhinderung“, wie in unserem Schwesterspiel SPQR, hauptsächlich weil die Mazedonier vorher noch nie Elefanten gesehen hatten und (wahrscheinlich) nicht auf eine solche taktische Strategie eingerichtet waren.

(9.14) **Wütende Elefanten**: Elefanten, die fliehen, **werden wild**, greifen alles, was in Sicht ist, an. Jedesmal, wenn eine Elefanteneinheit flieht, würfelt der Spieler mit einem Würfel und folgt den unten stehenden Anweisungen:

1. Eine **7-9** bedeutet, dass der Mahout des Elefanten die Raserei erfolgreich gestoppt hat, indem er einen Keil in das Gehirn des Elefanten getrieben hat; die Einheit ist eliminiert.
2. Eine **1-6** und die Elefanten rasen in die Richtung, die von dem Kompaß auf der Karte angezeigt wird, ein Beispiel findet man unten. Man beachte, dass die geographische Richtung an den Ecken dargestellt wird; die Richtung in die der Elefant wütet, durch die Feldseite.
3. Eine **0** und die Elefanten wenden sich in die Richtung der *nächstgelegenen* eigenen Einheit.

Elefantenraserei wird immer sofort entschieden, bevor *ein* anderer Spielmechanismus ausgeführt wird... mit Ausnahme eines Geordneten Rückzuges im Angesicht des rasenden Elefanten (6.71).

Die obige Abbildung zeigt die Verlegung (ursprünglich Ausrichtung N) der Elefanteneinheit Ausrichtung N/NE, nach einem Rasereiwürfelnwurf von '1'. Dies ist nur ein Beispiel; benutze der Kompaß auf der Karte für jedes Gefecht.

Ein rasender Elefant versucht immer, sich je Richtungswürfelnwurf um **drei** Felder in die angegebene Richtung zu bewegen. (siehe Fluchtbewegung, 10.21), *bis er entweder die Karte verlassen hat oder anderweitig eliminiert wurde*, siehe unten. Würde ein rasender Elefant ein Feld *betreten*, in dem sich eine Einheit befindet - egal ob eine eigene oder gegnerische - hält der Elefant in dem benachbarten Feld an und die "Zieleinheit" erhält

- *einen* Zusammenhalttreffer (je), wenn der Elefant von vorn kommen würde oder
- *zwei* Zusammenhalttreffer (je), wenn er von der Flanke oder von hinten kommen würde.
- Ohne Rücksicht auf den Wickel der Raserei, erhalten Kavallerie und Streitwagen immer *zwei* Treffer, wenn sie so angegriffen werden.

Befindet sich ein Anführer in dem Feld (allein oder mit einer Einheit gestapelt) und kann er sich *nicht* zurückziehen, wird er tragischerweise von dem Stoßzahn des Elefanten aufgespießt, hoch in die Luft geschleudert und dann unter einen Füßen zu Tode getrampelt. All dies ohne einen Würfelwurf!

Der Spieler würfelt nun erneut, siehe oben, und wiederholt das Verfahren, bis

1. der Elefant von der Karte rast;
2. der Elefant eliminiert wird (Mahout-Würfelnwurf 7-9);
3. der Elefant mindestens acht (8) Felder von der nächsten Einheit entfernt ist, in diesem Fall ist er eliminiert oder
4. wenn nach dem 4. aufeinanderfolgenden Rasereiwürfelnwurf nichts vom oben gesagten eingetreten ist, wird er Elefant eliminiert.

Rasende Elefanten haben *keine* Kontrollzone und sie dürfen nicht gesammelt werden. Jede „Raserei“ wird bis zu ihrem Abschluß durchgeführt, so dass es niemals mehr als einen rasenden Elefanten zur gleichen Zeit gibt. Und denke an 6.67.

SPIELHINWEIS: Wenn ein Elefant wütet, ruht das Spiel sofort und die Raserei wird entschieden, bevor irgend etwas anderes passiert.

DESIGNHINWEIS: Historisch gesehen waren die Mahouts darauf trainiert, den „Keil“ gegen einen rasenden Elefanten zu benutzen. Da jeder Spielstein 5 Elefanten darstellt, stellt die Regel die 1 oder 2 Elefanten dar, die nicht sofort gestoppt werden können.

(9.15) **Elefanten & Kavallerie (1)**: Kavallerieeinheiten dürfen sich niemals freiwillig in die Kontrollzone einer *gegnerischen* Elefanteneinheit bewegen. Sie dürfen sich in oder durch die Flanken- oder rückwärtigen Felder eines Elefanten bewegen, aber auf Kosten von *zwei Zusammenhaltspunkten* für jedes dieser Felder, die sie betreten

haben. Kavallerie darf niemals gegnerische Elefanten über die Frontfelder der Letztgenannten angreifen; sie dürfen über die Flanken- oder rückwärtigen Felder eines Elefanten angreifen, aber sie erhalten *nicht* die übliche Angriffsüberlegenheit für dieser Positionsangriff.

HISTORISCHER HINWEIS: Pferde mochten keine Elefanten, sie nah an einen Elefanten heran zu bringen, war eine Aufgabe, die große Fähigkeiten und Geduld erforderte.

(9.16) **Elefanten & Kavallerie (2):** Bewegen sich Elefanten neben gegnerische Kavallerie, muß die Kavallerie, wenn möglich, einen geordneten Rückzug versuchen. Kann sie sich nicht zurückziehen, unterzieht sie sich sofort einem TQ-Test, bei dem das Mindestergebnis ein Zusammenhalttreffer ist (auch wenn der Würfelwurf kleiner als der TQ ist). Ist die Kavallerie bereits auf der Flucht, wird sie automatisch eliminiert, ohne Zusammenhalttreffer für die Elefanten (außer denen, die sich aus der Bewegung ergaben).

(9.17) **TQ-Testmodifikator:** Wenn ein Elefant per Shock angreift und ein TQ-Test wird verlangt, addiert jede verteidigende Einheit eins (+1) auf ihren TQ-Test-Würfelwurf. Es gibt *keinen* TQ-Test-Würfelwurf für Angriffe rasender Elefanten.

(9.18) Sofern von den Regeln nicht anders angegeben, dürfen Elefanten von jedem Anführer befehligt werden.

>>9.19 **Elefantenbefehl/Sturmangriff (Optional):** Beim ersten Mal in einem Gefecht, in dem Elefanten Befehle/Linienbefehle gegeben werden, führen die diese aus. Allerdings gibt es nur zwei Wege, um Elefanten Befehle/Linienbefehle zu geben.

- Sie dürfen durch Anführer bewegt werden – entweder durch Befehle oder Linienbefehle – wenn dieser Anführer mit einem der Elefanten gestapelt ist, die bewegt werden sollen und während der gesamten Phase gestapelt bleiben; oder
- In der R&R-Phase, am Ende einer Runde, darf ein Spieler einen Elefanten-Anführermarker (den man nicht hat, also benutze irgendeinen) auf eine beliebige Elefanteneinheit in der Elefantenlinie legen. Dieser Elefantenführer hat eine Initiative von ‚1‘, so dass er dahin tendiert, die nächste Runde zu beginnen. Wenn die Runde dieses Elefantenführers kommt, dürfen sich alle Elefanten in der Linie bewegen. Allerdings müssen sie sich (wenn möglich) um ihre maximale Bewegungsweite bewegen und sie dürfen die Ausrichtung nicht ändern, mit der Ausnahme zu Beginn ihrer Bewegung (in dem Feld, in dem sie beginnen).

Elefantenführer dürfen kein Momentum benutzen, keine Befehle geben (nur LCs) und sie haben keinen anderen Zweck, außer dem, anzuzeigen, dass die Elefantenlinie zum Sturmangriff übergeht.

Ein Spieler darf zu Beginn eines Zuges nicht mehr als zwei Elefantenführer auf der Karte haben

(9.2) STREITWAGEN

DESIGNHINWEIS: Streitwagen wurden zum größten Teil von den östlichen Armeen bevorzugt - den persischen und indischen - die große, flachen Ebenen hatten, auf denen sie sie benutzten. Da sie allerdings starre Achsen hatten (und keine Federung), waren sie extrem schwierig zu fahren. In Wahrheit waren sie, auch zu diesem frühen Zeitpunkt, eine unmoderne Form militärischer Technologie, mit der die Mazedonier gut ausgerüstet waren.

(9.21) Streitwagen handeln unter den folgenden Bewegungs- und Geländeeinschränkungen.

- Wenn sie sich bewegen, dürfen sie die Ausrichtung nur um eine Ecke je Feld ändern und, wenn sie dies tun, wenden sie zwei (2) Punkte an Zusammenhalttrefferkosten für die Ausrichtungsänderung auf. Siehe auch 7.15.
- Sie dürfen die Ausrichtung um mehr als eine Ecke in einem Feld ändern, wenn sie sich in dieser Phase *nicht* bewegen. Solche Ausrichtungsänderung verursachen *keine* Zusammenhalttreffer.
- Streitwagen *dürfen* Geordneten Rückzug benutzt, aber sie erleiden ein (1) automatischen Zusammenhalttrefferhandikap nach der Bewegung.
- Sie dürfen nicht:
 1. ein 'Unebenes Gelände'-Feld betreten.
 2. mehr als einen Level in einer *Phase* auf- oder abwärts bewegen.

(9.22) Wenn Streitwagen per Zusammenprall (Shock) angreifen:

- Eine Einheit, die von einer CH-Einheit angegriffen wird, addiert (+1) auf ihren Vor-Zusammenprall-(Shock)-TQ-Check.
- Streitwagen dürfen alle Vor-Zusammenprall-(Shock)-TQ-Checks ignorieren, wenn sie einen Zusammenprall (Shock) Angriff aus der Bewegung heraus durchführen *und* diese Bewegung über vier (4) oder mehr Felder verläuft.
- Fliehende CH werden sofort aus dem Spiel genommen. Eliminiert.
- Obwohl sie von Pferden gezogen wurden, gilt die optionale Kavallerieverfolgung für Streitwagen nicht (unter keinen Bedingungen).

(9.23) **Durchmarschangriffe:** Nach Abschluß ihres Zusammenpralls (Shock Combat) (siehe auch 9.24), wenn sie nicht auf der Flucht sind, werden Streitwagen auf die gegenüberliegende Seite der Einheit gelegt, die sie angegriffen hat, direkt gegenüber dieser Feldseite, in die sie gestürmt sind. Somit würde ein Streitwagen in 3022, der stürmt nach 2921, entweder in 2821 oder 2822 enden. Besetzen verteidigende Einheiten beide rückwärtigen Felder, muß der Streitwagen eine dieser Einheiten per Zusammenprall (Shock) angreifen.

(9.24) **Durchmarschverhinderung**

HISTORISCHER HINWEIS: Alexander, der die Vorliebe des Darius für Streitwagen kannte, hatte seine Truppen darauf trainiert, deren Sturmangriff durch einfaches Aufbrechen der Reihen und Durchlassen der anstürmenden Streitwagen, zu umgehen. (Der alte Richard Burton Film, "Alexander der Große", zeigt diese Wirkung sehr gut; siehe Quellenhinweise.)

Wird eine mazedonische Einheit etwa (nur) über ihre *vordere* Feldseite von Streitwagen angegriffen, würfelt der mazedonische Spieler vor der Entscheidung dieses Zusammenpralls (Shock) mit einem Würfel und vergleicht dies mit dem TQ der Einheit. Ist der Würfelwurf höher, findet der normale Zusammenprall (Shock) statt. Ist der Würfelwurf gleich oder kleiner als der TQ, haben die verteidigenden Einheiten ihre Reihen geöffnet und die Streitwagen haben passiert (siehe 9.23), ohne Schaden anzurichten, außer einem *automatischen Zusammenhalttreffer von einem Punkt* für die verteidigende Einheit (das Handikap, das sie für die Auflösung ihrer Formation bezahlt).

Sind die beiden rückwärtigen Felder besetzt, würfelt der mazedonische Spieler für beide Einheiten, wie oben. "Gelingt" es beiden, passieren die Streitwagen. Mißlingt es einem, greifen die Streitwagen an, siehe 9.23.

DESIGNHINWEIS: Die Spieler werden bemerken, dass Streitwagen und Plänkler eine ungewöhnliche (obwohl nachteilige) Beziehung haben: sie haben jeder die Angriffsüberlegenheit über den anderen, wenn sie angreifen. Dies ist keine Druckfehler. Sie stellt die Tatsache dar, dass: (ein) Streitwagen ein Angriffssystem war, kein Verteidigungssystem; und (b) sie waren sehr empfindlich gegenüber den Taktiken aggressiver Plänkler, die trainiert waren, die Reiter von den Streitwagen zu holen.

(9.3) **PLÄNKLER UND LEICHTE INFANTERIE**

DESIGNHINWEIS: Plänkereinheiten waren wirklich schlecht für den Zusammenprall (Shock Combat) ausgerüstet; sie waren wirklich, darauf trainiert ihn zu umgehen. Wie oben erklärt, hatte Plänkler wenig (wenn überhaupt) Panzerungsschutz und die einzigen Waffen, die sie trugen, waren ihre Bögen, Schleudern oder Javelins. Sie kämpfte zerstreut in "offener" Formation und ihre Absicht war es, zu verzögern, zu stören und abzuschirmen (obwohl sie sehr effektiv gegen Elefanten und Streitwagen waren). Sie hatte im Grunde genommen kein Training - oder Interesse - am Zusammenprall (Shock).

(9.31) Das Folgende gilt *nur für Plänkler*:

- SK Einheiten dürfen *keinen* Zusammenprall (Shock) Angriff durchführen.

Ausnahme #1: SK dürfen per Zusammenprall (Shock) Streitwagen und fliehende Einheiten angreifen.

Ausnahme #2: SK* Einheiten (die SK Einheiten mit einem Sternchen) dürfen innerhalb der Beschränkungen, unten, einen Zusammenprall (Shock) Angriff durchführen.

1. Greift eine SK* Einheit einen Gegner über dessen Flanke oder Rückseite an, erhält sie Positionsüberlegenheit, die Halbierung der gegnerischen Verluste gilt noch - wie die Verdoppelung wegen der Überlegenheit. Im Grunde genommen gleichen sich die beiden aus und das Endergebnis entspricht dem aufgedruckten Ergebnis.
 2. Greift eine SK* Einheit einen Gegner in Verbindung mit einem anderen Typ einer eigenen Einheit an (z.B., eine HI Einheit), bestimmt die *andere* Einheit, die kein Plänkler ist, die Überlegenheit - niemals die SK* Einheit, auch wenn die SK* von der Flanke kommt!! Wenn außerdem eine SK* zusammen mit einem anderen Einheitentyp angreift oder verteidigt, addiert man nicht die Größepunkte der SK, obwohl die Gegenwart dieser Plänkler den gegnerischen Rückzug beeinflussen wird.
- *Halbiere* (abrunden) alle Zusammenhalttreffer, *mit einem Maximum von '1'*, die (allein) durch verteidigende Plänkler beim Zusammenprall (Shock Combat) verursacht wurden. Greift also eine Leichte Infanterie einen Plänkler an, würde dies ein unkorrigiertes Ergebnis auf der Zusammenprall (Shock) Ergebnistabelle von I(4) führen, das tatsächliche Ergebnis würde 0(4) sein. Das "I" Treffermaximum gilt ohne Rücksicht darauf, welche Zusammenprall (Shock) Tabellenkorrekturen gelten dürfen.
 - Alle Einheiten, die keine Plänkler sind und per Zusammenprall (Shock) SK Einheiten *angreifen*, führen *keinen* Vor-Zusammenprall (Shock) TQ Check durch, auch wenn sie einen Sturmangriff durchführen *müssen*.
 - Wird mit einer Fernkampfwaffe auf eine SK Einheit geschossen, *addiert man zwei (+2)* auf den Würfelwurf. (Diese Korrektur gilt nur für die Kampfauswirkung, nicht für die Verfügbarkeit der Fernkampfwaffe.)

- Plänkler dürfen vor Einheiten, deren BW gleich oder kleiner ist (i.e., all Fuß Einheiten), einen Geordneten Rückzug über bis zu zwei *Felder* durchführen, ohne Rücksicht darauf auf die BW Differenz.
- Das einzige Mal, dass Plänkler bei einem Rückzug ein Zusammenhaltandikap erleiden, ist nach einem Angriff von Hinten; siehe 6.72(2).

(9.32) SK/LI Zermürbung & Auflösungstaktiken (H&D)

Schleuderer und mit Javelins bewaffnete SK/LI/LP (keine Bogenschützen) dürfen H&D Taktiken gegen eine gegnerische Einheit benutzen, welche die *gleiche oder eine kleiner Bewegungsweite* hat. H&D umfaßt die gesamte Aktion einer Einheit für diesen Zug. Einheiten, die H&D verwenden, müssen im Umkreis von zwei (2) Feldern zur Zieleinheit beginnen (aber nicht benachbart zu ihr). Sie dürfen nicht in einer gegnerischen Kontrollzone beginnen und sie müssen in der Lage sein, einen Weg an Feldern zu ziehen, der frei von gegnerischen Einheiten und ihren Kontrollzonen ist, es sei denn, dass die Kontrollzone neben dem Ziel liegt. Der Weg darf nicht durch eigene Einheiten oder unebenes Gelände gezogen werden.

Wenn die Einheit obiges erfüllt, darf sie ihre Fernwaffen gegen das gewählte Ziel abzuschießen, *ohne sich zu bewegen* (auf der Karte). Das Verfahren ist:

- Benenne, welche Einheit H&D verwendet
- Benenne das Ziel, wie oben
- Schieße mit der Fernwaffe, als würde mit ihr über eine Reichweite von einem Feld geschossen (dies ist ein Bewegungsangriff)
- Das Ziel darf Eintrittsreaktion verwenden. Behandle alle Schüsse als simultan.

All dies geschieht ohne das sich die schießende Einheit bewegt.

DESIGNHINWEIS: Richtig, es ist Bewegung (zum Ziel und zurück, woher sie kam): Wir haben das Mikromanagement eliminiert.

(9.33) **Die folgende Regel gilt für Leichte Infanterie (LI):** Phalanxen (PH) und Schwere Infanterie (HI), die frontal von Leichter Infanterie (LI) angegriffen wird, brauchen sich *keinem* Vor-Zusammenprall (Shock) TQ Check unterziehen... obwohl die LI dies tun. Das Gegenteil stimmt nicht; PH und HI unterziehen sich einem Vor-Zusammenprall (Shock) TQ Check, wenn sie LI angreifen. Diese Regel gilt *nicht* für Peltasten (LP).

>>(9.34) Plänkler (SK) ergreifen nicht die Flucht; sie werden statt dessen eliminiert. Dies gilt nicht für SK* Einheiten, die das normale Flucht/Sammelverfahren durchlaufen.

(9.4) BESONDERE KAVALLERIEFÄHIGKEITEN

>>(9.41) Leichte Kavallerie Zermürbung & Auflösungstaktiken

Berittene Bogenschützen und Javelinisten dürfen H&D Taktiken gegen eine gegnerische Einheit benutzen, welche eine *niedrigere Bewegungsweite* hat (aber siehe letzten Punkt von 9.42). H&D umfaßt die gesamte Aktion einer Einheit für diesen Zug. Leichte Kavallerie, die H&D verwendet, muß im Umkreis von vier (4) Feldern zur Zieleinheit beginnen (aber nicht benachbart zu ihr). Sie dürfen nicht in einer gegnerischen Kontrollzone beginnen und sie müssen in der Lage sein, einen Weg an Feldern zu ziehen, der frei von gegnerischen Einheiten und ihren Kontrollzonen ist, es sei denn, dass die Kontrollzone neben dem Ziel liegt. Der Weg darf nicht durch eigene Einheiten oder unebenes Gelände gezogen werden.

Wenn die Einheit obiges erfüllt, darf sie ihre Fernwaffen gegen das gewählte Ziel abzuschießen, **ohne sich zu bewegen** (auf der Karte). Das Verfahren ist:

- Benenne, welche Einheit H&D verwendet
- Benenne das Ziel, wie oben
- Schieße mit der Fernwaffe, als würde mit ihr über eine Reichweite von einem Feld geschossen (dies ist ein Bewegungsangriff)
- Das Ziel darf Eintrittsreaktion verwenden. Behandle alle Schüsse als simultan.

All dies geschieht ohne das sich die schießende Einheit bewegt.

(9.42) **Kataphraktkavallerie:** "CAT" HC Einheiten haben die folgenden Sonderfähigkeiten... und Beschränkungen:

- Sie wenden zwei (2) BP Kosten auf, um die Ausrichtung je Ecke zu ändern.*
- Wenn durch Bogenschützen beschossen, addiert man zwei (+2) auf den Würfelwurf.
- Wenn durch Schleuderer oder Javelinisten beschossen, addiert man eins (+1) auf den Würfelwurf.
- Bei einem Zusammenprall (Shock) Entscheidung, bei der HC angreift, gibt es eine Korrektur um zwei Spalten nach rechts (2R)*
- Bei einem Zusammenprall (Shock) Entscheidung, bei der HC verteidigt, gibt es eine Korrektur von zwei Spalten nach links (2L)*

- Leichte Kavallerie darf LC Mobilität gegen Kataphrakt-HC benutzen... auch wenn ihre BW nicht höher ist.

***Ausnahmen:** Dies gilt nicht, wenn die Formationsregel verwendet wird (9.7) und die CATs nicht in Formation sind.

SPIELHINWEIS: Es sieht schwierig aus, ist es aber nicht. Siehe allerdings, 9.7.

(9.5) ARTILLERIE

DESIGNHINWEIS: Alexander reiste mit einem umfangreichen Belagerungstroß, der vollständig mit einer großen Zahl an Katapulten und Schleudern ausgerüstet war. Er benutzte diese selten im Feld. Jedoch waren sie öfters im Einsatz, wie es die Pelium und Jaxartes Szenarien zeigen.

(9.51) Oxybeles sind „Bolzen“ verschießende Maschinen, mit eigener Mannschaft, so dass sie nicht bemannt werden müssen. Sie benutzen die „Bolzen“-Reihe der Fernwaffenübersicht. Die Mannschaft wird wie LI behandelt, wenn sie angegriffen wird. Mannschaften dürfen nicht durch „Shock“ angreifen und ihre einzige Offensivkampffähigkeit ist das Schießen

(9.52) Oxybeles dürfen *zweimal* während einer einzelnen Phase (nicht Runde) schießen. Die Einheiten dürfen *jederzeit* während der Phase schießen - und wir meinen „jederzeit“; sie dürfen auch mitten in der gegnerischen Bewegung schießen! Sie benötigen keine Befehle oder LCs, noch müssen sie „unter Befehlsgewalt“ stehen. Der schießende Spieler sagt einfach: „Ich schieße mit meinem Ox“ oder etwas ähnliches. Das erste Mal, wenn eine Oxybele schießt, legt man einen „Ox Fired“-Merkstein auf ihn. Wird er das zweite Mal abgeschossen, dreht man den Spielstein auf seine „Fired“-Seite.

(9.53) Oxybeles haben keine Ausrichtung; sie dürfen in jede Richtung schießen, ohne Rücksicht auf die Richtung, in die der Spielstein zeigt. Sie dürfen nicht durch Mauern oder Rampen jeder Art schießen, es sei denn, sie befinden sich in einem Turm.

DESIGNHINWEIS: Oxybeles waren Artillerie mit „niedriger Flugbahn“, mit geringer Fähigkeit, die Schußbahn zu erhöhen. Der Hinweis auf „Türme“ ist für das Modul Tyre --- das bald kommt.

(9.54) Oxybeles dürfen sich entweder bewegen oder schießen. Sie können in der gleichen Phase nicht beides tun. Um bewegt zu werden, müssen sie durch einen Befehlshaber einen Einzelbefehl erhalten. Benutze die „Moved/No Fire“ und „Fired/No Move“-Marker, um darauf hinzuweisen.

(9.55) Nur ein Oxybeles-Spielstein darf in einem Feld liegen. Alle anderen Stapelregeln gelten.

(9.56) Eine Oxybele, welche die Flucht ergreift, ist automatisch eliminiert.

(9.6) PHALANX VERTEIDIGUNG

>>(9.61) Bei einer Shock-Entscheidung, in der sich eine Nicht-PH Einheit bewegt und eine PH frontal per Shock angreift, wird die Shockspalte für jede Flanke der PH, die entweder durch eine andere PH Einheit oder die Kontrollzone einer PH (ermöglicht der Staffellung, zu funktionieren) gedeckt wird, um zwei nach links (2L) korrigiert.

Ausnahme: Ist die angreifende Einheit HI, beträgt die Korrektur 1L.

DESIGNHINWEIS: Dies spiegelt die bemerkenswerten Defensivfähigkeiten wieder, die diese Mauer aus Sarissas hatte, besonders gegen den ersten Ansturm durch den Gegner. Sowie innerhalb der Sarissas, hatte die Angreifer eine gute Chance, die Phalanx zu knacken. Der verringerte Effekt für HI spiegelt die Tatsache wieder, dass sie auch mit Speeren bewaffnet waren.

(9.62) Doppelt-tiefe Phalanxen

HISTORISCHER HINWEIS: Die Anstrengungen, den "zermürbenden" Druck zu vergrößern, den Phalanxen ausübten, war ein Experiment, an dem sowohl Philip als auch Alexander herumbastelte. Es schafften die Verwendung tatsächlich nicht, bis zur Ära der Diadochen, obwohl das es Beweise gibt, dass Philip es bei Chaeronea versuchte.

Nur mazedonische PH-Einheiten dürfen eine Doppelt-tiefe Formation benutzen, die es ihnen gestattet, zwei in einem Feld zu stapeln. Die Bildung von Doppelt-tiefen erfordert einen Befehl, Linienbefehl oder Kontingentbefehl direkt von dem Oberbefehlshaber. Um Doppelte Tiefe zu bilden, muß die gestapelte, "hintere" Phalanx ihre Bewegung in dem Feld direkt hinter der "vorderen" Phalanx beginnen.

Dann bewegt sich die "hintere" Phalanx in das Feld der vorderen Phalanx, bezahlt die normalen Geländekosten auf und wendet einen (1) zusätzlichen BP auf, um sich zu stapeln (*ohne* Zusammenhaltstreffer). Die "hintere" Phalanx wird dann unten die "vordere" Phalanx gelegt.

Bewegung/Stapelbeschränkungen

- DD PH darf Befehle nur von dem OC erhalten (oder von einem Kontingentbefehlshaber über den OC).
- DD PHs benutzen immer ihr '4' MA; sie benutzen niemals ihr '5' für etwas.
- Für jede Bewegung, die einen Zusammenhaltstreffer verursachen würde, erleidet *jede* Einheit diesen Treffer.
- >>DD PHs dürfen nicht Umkehren, Drehen oder Kolonne benutzen. Sie dürfen sich wie eine Einheit bewegen, aber es braucht 2 Einzelbefehle (wenn Befehle benutzt werden), um beide Einheiten zusammen zu bewegen. Sie dürfen vorher festgelegten Rückzug benutzen.
- Entstapelung erfordert einen Befehl, Linie oder Kontingentbefehl, wie oben, in diesem Moment bewegt sich die obere Einheit zu normalen Kosten fort.
- Keine Einheit, *irgendeines* Typs, darf sich jemals durch oder in eine DD PH bewegen. Behandle sie wie eine Form unpassierbaren Geländes.

Kampfentscheidung

- Die Größen beider Einheiten werden kombiniert.
- Einheiten, die sich gegen einen Schockangriff durch eine DD PH verteidigen, addieren eins (+1) zu ihren Vor-Shock-Würfelwürfen.
- Eine verteidigende DD PH zieht eins (-1) von ihrem Vor-Shock-TQ-Scheck ab.
- Wenn eine verteidigende DD PH über ihre Flanke oder Rückseite per Schock angegriffen wird, werden Zusammenhaltstreffer, die eintreten, *verdreifacht*, nicht verdoppelt.
- Nur die obere Einheit führt TQ-Tests durch (es sei denn, sie wird von hinten angegriffen, in diesem Fall ist es die untere Einheit). Jedoch, wenn dieser Einheit dieser Test mißlingt (erhält einen Treffer), dann testen die anderen Einheiten.
- Zusammenhaltstreffer durch den Shock werden gleichmäßig unter den zwei PH's verteilt, ungerade Treffern gehen auf die obere Einheit.
- Fernschußtreffer gelten nur für die obere PH... es sei denn, der Beschuß kommt über die Rückseite, in diesem Fall gelten Treffer für die untere Einheit.
- >>Wenn eine PH in dem Stapel die Flucht ergreift, fliehen beide. Fliehende Doppelt-tiefe Phalanxeinheiten müssen sich in verschiedene Felder zurückziehen. Wenn das nicht möglich ist, wird die Einheit statt dessen eliminiert.
- Jede PH-Einheit hält die Treffer getrennt nach.

(9.63) **Karree:** Phalanx oder Doppelt-große HO/HI-Einheiten in der mazedonischen Armee können ein "Karree" bilden, um ihr einen "rundum" Schutz zu geben. Sie opfert die Hälfte ihrer Bewegungsweite (abrunden) und die Fähigkeit, einen Shock-Kampf zu beginnen, während sie gegenüber Fernwaffenangriffen verwundbarer wird.

Um ein Karree zu bilden, muß eine Einheit:

- *alle* ihre Bewegungspunkte aufwenden und
- nicht in einer gegnerischen Kontrollzone liegen.

Lege einen Karree-Marker oben auf, um so die neue "Formation" anzuzeigen.

(9.4) Effekte durch Karrees:

- Eine Einheit im Karree hat eine BW von '1'.
- Alle umliegenden Felder sind vorn; es gibt keine Flanke oder Rückseite.
- Eine Einheit im Karree darf keinen Shock-Kampf beginnen, obwohl sie sich neben eine gegnerische Einheit bewegen darf.
- Eine Einheit im Karree behält alle ihre normalen Shock-Tabellen-Beziehungen bei. Jedoch wird ihre Größe "geviertelt", aufgerundet (was aus den meisten dieser Einheiten eine '3' macht).
- Alle Fernwaffen-Zusammenhaltstreffer, die während eines Karrees gibt, werden verdoppelt.

HISTORISCHER HINWEIS: Alexanders HI tat dies am Jaxartes und es war eine Taktik, in der seine schwere Infanterie ausgebildet war. Das griechischen Hopliten benutzten wahrscheinlich kein solches Manöver, da sie nicht mit Kavallerie auf solch einem Level befaßten.

>>(9.65) **Phalanx flieht.** Doppelt-große Phalanxen und Hopliten/Schwere Infanterie fliehen nicht wie andere Einheiten. Jedesmal, wenn eine dieser Einheiten gleich oder mehr Treffer erleidet, als ihr TQ beträgt, würfelt der Spieler mit einem Würfel (AUSNAHME: wenn die Treffer ein Ergebnis der Positionsüberlegenheit des Gegners sind, dann ergreifen sie automatisch die Flucht). Er addiert zu diesem Würfelwurf:

- Eine Anzahl gleich dem Betrag, durch welchen angesammelte Treffer den TQ überschritten (somit würde eine PH mit einem TQ von 7, die 9 Treffer erlitten hat, +2 zum Fluchtwürfelwurf addieren); und
- +3, wenn eine PH-Einheit zur gleichen Zeit angegriffen hat.

STEHEN: Wenn der korrigierte Würfelwurf gleich oder kleiner ist, als der TQ der Einheit, bleibt die Einheit stehen, auf der Stelle, mit Treffern gleich dem TQ minus 1.

FLUCHT: Wenn der korrigierte Würfelwurf größer als der TQ der Einheit ist, ergreift die Einheit die Flucht und zieht sich zwei Felder zurück (wie sie es normalerweise tut, wenn sie flieht). Die Einheit darf nicht gesammelt werden. In der Fluchtphase werden alle fliehenden PH eliminiert – sofort aus dem Spiel genommen.

(9.7) KAVALLERIE STURMANGRIFFSFORMATION (ZUSATZREGEL)

HISTORISCHER HINWEIS: Kavallerie "Sturmangriffe" in dieser Ära waren nicht das Gleich wie die, sagen wir mal, der napoleonischen Periode ... da allein keine Steigbügel in Gebrauch waren. Also, wie erreichte Kavallerie ihren "Schock"-Effekt? Es scheint so, dass sie dies durch die "Sturmangriff" Formationen erhielten, die sie annahmen, die Gestalt der Formation erlaubte der sich bewegenden Masse an Kavallerie, die gewünschte Kraft zu haben. Solche Kampfformationen benötigten jedoch einen großen Ausbildungsaufwand und Disziplin Sie und war daher nicht weit verbreitet.

SPIELHINWEIS: Weil diese Regel Komplexität dem System hinzufügt, schlagen wir sie als Zusatzregel vor. Wenn sie benutzt wird, muß jedoch auch die ebenfalls optionale Verfolgungsregel (10.3) benutzt werden.

(9.71) Per Shock angreifende Kavallerie eines beliebigen Typs darf keine Systemüberlegenheit erhalten (8.36) - ohne Rücksicht darauf, was die Karte sagt - es sei denn, dass sie in Sturmangriffsformation ist.

Ausnahme: Das obige gilt nicht, wenn die verteidigende Einheit SK (oder SK *) ist.

(9.72) Der folgenden Kavallerieeinheiten dürfen - *nur* – die Sturmangriffsformation benutzen:

- Alle HC
- Lanciers
- Thrakische LC

HISTORISCHER HINWEIS: Die meisten Formationen waren keilförmig; die Thessalier benutzten eine ungewöhnliche rhomboide (Diamant) Formation.

(9.73) Um Sturmangriffsformation anzunehmen, muß die Einheit einen Einzelbefehl oder einen mazedonischen Kontingentbefehl erhalten... keine Linienbefehle. Es kostet 4 BP, um Sturmangriffsformation anzunehmen. Die Einheit darf nicht in einer gegnerischen Kontrollzone sein. Benutze die Sturmangriffsformation-Marker, um dies anzuzeigen.

(9.74) Die folgenden **Beschränkungen** gelten für Einheiten in Sturmangriffsformation:

- Sie dürfen keinen Fernwaffenbeschuß benutzen
- Sie dürfen keine LC Mobilität (wo anwendbar) benutzen
- Sie dürfen die Ausrichtung in einem Feld nicht mehr als um eine Ecke verändern, es sei denn, dass sie sich in dieser Phase nicht bewegen.
- Es kostet 2 BP, um die Ausrichtung pro Ecke zu verändern.
- Sie dürfen kein unebenes Gelände betreten.
- Sie dürfen pro Phase keine Höhenebene um mehr als einen Level verändern.
- Alle durch Gelände verursachten Zusammenhaltkosten werden verdoppelt.
- Sie dürfen keinen Geordneten Rückzug benutzen.
- Für jeden Fernwaffenbeschuß gegen eine Einheit in Sturmangriffsformation ziehe eins (-1) vom Würfelwurf ab.

(9.75) **Kampfvorteile**

- Alle Systemüberlegenheit (AS/DS) auf der Karte gilt nun.
- Schwere Kavallerieeinheiten in Sturmangriffsformation haben automatisch die Angriffsüberlegenheit gegen *alle* andere Kavallerie, die nicht in Sturmangriffsformation ist.
- HC in Sturmangriffsformation ist AS gegen thrakische LC in Sturmangriffsformation.
- Thrakische LC in Sturmangriffsformation ist automatisch AS gegen alle Kavallerie, *außer* HC.

Einheiten erleiden Zusammenhaltshandikaps („Treffer“) durch übermäßige Bewegung und/oder Kampf. Zu viele Zusammenhaltverluste führen zur Flucht. Fliehende Einheiten laufen weg und in Richtung auf den Rückzugsrand (siehe Besondere Szenarioanweisungen) auf der Karte. Eine fliehende Einheit kann unter bestimmten Bedingungen gesammelt werden, aber fliehende Fußeinheiten werden nach dem Sammeln im TQ stark reduziert, auf Grund des Verlustes der Ausrüstung.

>>(9.76) **Verlassen der Sturmangriffsformation:** Kavallerie darf die Sturmangriffsformation verlassen

- Freiwillig: aber auf Kosten von 2 BPs; und
- Unfreiwillig: nach einem Zusammenprall ist die Einheit automatisch aus der Formation.

(10.0) DIE KAMPFAUSWIRKUNGEN

(10.1) ZUSAMMENHALT

Zusammenhalt ist ein Maßstab, der angibt, wie gut organisiert und wie effektiv eine Einheit an einem Punkt während der Schlacht ist.

(10.11) **Zusammenhaltmarker:** Jedesmal, wenn eine Einheit einen Zusammenhalttreffer erleidet, legt man einen Zusammenhalt-#-Merkstein - der die Gesamttrefferzahl darstellt - auf die Einheit.

(10.12) Sind mehrere Einheiten in eine Kampfentscheidung verwickelt, müssen die Treffer so gleichmäßig wie möglich unter diesen Einheiten aufgeteilt werden, mit allen zusätzlichen Treffern, die der Einheit zugeteilt werden, die

1. benutzt wurde, um die Überlegenheit festzulegen
2. benutzt wurde, um die Spalte auf der 'Shock Combat' Ergebnistabelle festzulegen
3. nach Wahl des Spielers

Ausnahme: Greift (nur) eine doppelte Einheit zwei Ein-Feld Einheiten an, entscheidet der Angreifer, wie alle Zusammenhalttreffer unter den verteidigenden Einheiten aufgeteilt werden. Diese Aufteilung darf auch ungleich sein, wenn es der Angreifer wünscht. Dies gilt *nicht*, wenn sich die doppelte Einheit verteidigt.

(10.13) **Flucht:** Wenn eine Einheit Zusammenhalttreffer gleich oder größer ihrem Truppenqualitätswert erhalten hat, flieht sie *automatisch* (10.2). Außerdem *würfen* die Spieler in der Zusammenbruch/*Trope*-Phase des 'Shock Combat' ob Einheiten *fliehen*, die sich in einer gegnerischen Kontrollzone befinden *und* einen Zusammenhalttreffer weniger haben, als ihr Limit liegt, siehe 8.37. Lege einen „Routed/TQ-1“-Marker oben auf die Einheit.

>>(10.14) **Erholung:** Während einer Befehlsphase darf jede Einheit, die nicht auf der Flucht ist und die Zusammenhalttreffer besitzt, die sich nicht in einer gegnerischen Kontrollzone befindet, noch neben einer gegnerischen Einheit, noch innerhalb der Reichweite zu einer gegnerischen Fernkampfeinheit, die noch Munition hat, und in "freiem" Gelände, *zwei Zusammenhalttreffer entfernen*, indem ihr ein Einzelbefehl gegeben wird, dies zu tun. Eine Einheit darf pro Befehlsphase nicht mehr als zwei Zusammenhalttreffer entfernen und weder Linien- noch Kontingentbefehl dürfen benutzt werden, um dies zu tun. Eine Einheit, die sich „erholt“ hat, darf sonst in dieser Phase nichts tun.

(10.15) **Einflüsse der Zusammenhalttreffer:** Zusammenhalttreffer beeinflussen in keiner Weise die Kampfstärke oder die Fähigkeiten einer Einheit, außer dass sie zeigen, wie weit sie von einem Zusammenbruch entfernt ist. Somit hat eine Einheit mit einem TQ von 6 und 4 Treffern die gleiche Kampfeffektivität wie eine ohne Treffer. Sie wird nur vielleicht eher die Flucht ergreifen.

(10.16) **Zusammenhalttreffer und TQ-Testübersicht:** Diese Übersicht listet die Zeiten während des Spiels auf, wann sich eine Einheit einem TQ-Test unterziehen muß. Ein TQ-Test besteht aus einem Würfelwurf und dem Vergleich mit dem aufgedruckten TQ-Wert der Einheit. (Wenn auf der Flucht ist dieser Wert ‚1‘.) Wenn der Würfelwurf kleiner oder gleich der TQ der prüfenden Einheit ist, gelingt der Einheit der Test. Ansonsten mißlingt er. Die Zusammenhalttreffer- und TQ-Testübersicht listen die Ergebnisse auf, gewöhnlich einen oder mehrere Zusammenhalttreffer für das Mißlingen dieses Tests.

(9.2) FLUCHT VON EINHEITEN UND SAMMELN

HISTORISCHER HINWEIS: *Fliehende Einheiten laufen gewöhnlich weg, wobei Infanterie oft ihre Ausrüstung wegwirft, um schneller laufen zu können - was sie gewöhnlich für eine spätere Verwendung in einer Schlacht unbrauchbar macht.*

(10.21) Eine Einheit, die flüchtet (10.13), wird sofort zwei (2) Felder in Richtung ihres **Rückzugsrandes** bewegt (der in den Szenarieregeln definiert wird, aber gewöhnlich hinter ihrer ursprünglichen Aufstellung liegt).

Ausnahme: Elefantenraserei; siehe 9.4. Es werden keine Bewegungspunkte aufgewendet, aber die Einheit **muß den direkten Weg** in Richtung ihres Rückzugsrandes nehmen, auch wenn dies bedeutet, dass sie in und/oder durch eigene Einheiten ziehen muß. Wenn allerdings eine Wahl besteht, wird sie den *Weg mit dem geringsten Widerstand* nehmen (siehe unten). Die Ausrichtung der Einheit wird geändert - kostenlos - so dass ihre Ausrichtung die Richtung ist, in der sie flieht. Kann sie sich nicht über ihre volle Distanz zurückziehen, wird sie statt dessen eliminiert (siehe 10.22). Man legt einen "Routed"-Merkstein auf diese Einheit, wenn sie ihren Rückzug beendet hat.

Der Weg des geringsten Widerstandes ist im allgemeinen folgender:

1. ein freies Feld, die nicht in einer gegnerischen Kontrollzone liegen (auch, wenn das Gelände schwieriger ist); dann
2. ein Feld, das von eigenen Einheiten besetzt ist und *nicht* in einer gegnerischen Kontrollzone liegt; dann
3. ein Feld, das von eigenen Einheiten besetzt ist und in einer gegnerischen Kontrollzone liegt.

Die fliehende Einheit wird immer '1' vor '2', usw. betreten, immer mit einem Auge auf den Rückzugsrand.

SPIEL UND DESIGNER HINWEIS: Fliehende Einheiten haben nur eines im Sinn: das Gebiet so schnell wie möglich verlassen. Ständen Leute in ihrem Weg, war das deren Problem. Aus diesem Grund riß die Flucht in der altertümlichen Kriegsführung andere Truppen mit sich, besonders wenn es rückwärtige Truppen von geringerem Wert waren. Obwohl sich fliehende/sich zurückziehende Einheiten gewöhnlich direkt rückwärts zu ihren Linien bewegen, gibt es Momente, wo es nicht durchführbar oder möglich ist. In solchen Momenten sollte Ihr gesunder Menschenverstand, zusammen mit der Kenntnis, dass diese Einheiten versuchen, sich vom Gegner zu lösen, ihre Bewegung beeinflussen.

(10.22) In der Fluchtbewegungsphase werden *alle* fliehenden Einheiten mit ihrer vollen, aufgedruckten Bewegungsweite in die gleiche Richtung und auf die gleiche Weise wie in 10.21 bewegt - auch wenn sie sich in der Runde bereits bewegt haben. Fliehende Einheiten benutzen die normalen Bewegungsregeln, mit der Ausnahme, dass sie keine gegnerischen Kontrollzonen betreten dürfen, die nicht von eigenen Einheiten besetzt sind. Sie erleiden durch die Flucht/Rückzugsbewegung keine Zusammenhaltshandikaps.

(10.23) Eine Einheit, die sich entweder von der Karte bewegt (aus welchem Grund auch immer) oder ihre Fluchtbewegung durch die Gegenwart gegnerischer Einheiten/Kontrollzonen nicht vollständig beenden kann, wird für den weiteren Verlauf aus dem Spiel genommen und gilt bei der Festlegung der Armeeflucht als eliminiert.

(10.24) Fliehende Einheiten dürfen sich durch eigene Einheiten hindurch bewegen, aber sie dürfen ihre Fluchtbewegung unter keinen Umständen mit eigenen Einheiten gestapelt beenden.

- Eine Einheit, die eine fliehende Einheit *passieren* lassen muß, erleidet ein sofortiges Zusammenhaltshandikap von einem Punkt *und* muß sich dann einem TQ-Test-Würfelwurf unterziehen (siehe 8.32).
- Wird sie zur Stapelung gezwungen, bewegt sich die Einheiten mit Fluchtbewegung hindurch, wie oben.

Außerdem verlieren fliehende Plänkler ihre besonderen Fähigkeiten (9.3) und werden, für diesen Abschnitt, wie eine andere Einheit behandelt

(10.25) **Beschränkung für fliehende Einheiten**

- Fliehende Einheiten behalten ihre Größe und Bewegungsweite.
- Sie haben einen automatischen TQ von '1'. Wenn einer fliehenden Einheit der TQ-Test mißlingt, wird sie eliminiert.
- Fliehende *Fernkampffußeinheiten* haben automatisch keine Munition mehr ("Missile No") (dies gilt nicht für berittene Fernkampfeinheiten).
- Einheiten mit Fluchtbewegung erleiden keine Zusammenhaltstreffer durch Bewegung/Gelände.
- Fliehende Einheiten erhalten oder benutzen keine Befehle oder Kommandos, außer zum Sammeln; noch dürfen sie aus irgend einem Grund Fernwaffen abschießen
- Wird eine fliehende Einheit angegriffen - Fernkampf oder Shock - und erleidet sie *weitere* Zusammenhaltstreffer, ist die Einheit augenblicklich eliminiert und wird aus dem Spiel genommen.

(10.26) Würden auf Grund von Zusammenhaltstreffern durch einen 'Shock' (Zusammenprall), *alle* angreifenden und verteidigenden Einheiten fliehen, so passiert folgendes:

1. Der Angreifer addiert zu seinen Gesamt Treffern die Anzahl der Treffer - wenn vorhanden - die er erleiden würde, wenn er nach dem Kampf vorrücken würde.
2. Die Seite, welche die Einheit mit dem größten Unterschied zwischen Treffern und TQ-Wert hat, flieht. Der Gegenspieler flieht nicht; war es der Angreifer, rückt er vor (wenn er dazu in der Lage ist)... ansonsten bleibt er an seinem Platz. Er hat nun Zusammenhaltstreffer gleich seinem TQ minus eins (-1).
3. Ist die Differenz zwischen den Treffern und TQ für beide Seiten gleich, flieht der Verteidiger und der Angreifer rückt nach dem Kampf vor (wenn erlaubt) und hat Zusammenhaltstreffer gleich seinem TQ minus eins (-1).
4. Sind auf einer (oder beiden) Seiten mehr als eine Einheit beteiligt und erreicht oder überschreitet mindestens eine Einheit ihren TQ *nicht*, dann fliehen *alle* Einheiten, bei denen das der Fall ist. Der obige Abschnitt gilt nur, wenn *alle* Einheiten fliehen würden.

BEISPIEL #1: Eine mazedonische Phalanx (TQ=7, 5 Zusammenhaltstreffer) greift eine griechische Söldnerhopliteneinheit (TQ=6, 4 Zusammenhaltstreffer) an. Das 'Shock' Ergebnis ist 3(2), so dass beide Einheiten ihren TQ erreichen oder diesen überschreiten. Die Phalanx hat 8 Treffer oder +1 über ihrem TQ, während die Hopliten 6 Treffer haben, was ihrem TQ entspricht. Aus diesem Grund flieht die Phalanx, während die Hopliten an ihrem Platz bleiben - sie waren nicht der Angreifer und könnten nicht vorrücken - mit 5 Zusammenhaltstreffern.

BEISPIEL #2: Der gleiche Angriff wie oben, aber das Ergebnis ist 2(2). In diesem Fall, da beide Einheiten ihren TQ an Zusammenhaltstreffern erreichen, fliehen die verteidigenden Hopliten und die Phalanx rückt mit 6 Zusammenhaltstreffern vor.

BEISPIEL #3: Das gleiche wie #1, aber zusätzlich zu der Phalanx gibt es einen angreifenden Hypaspisten (TQ=8) mit 6 Zusammenhalttreffern. Ohne Rücksicht darauf, wie die Treffer bei dem Angreifer angewandt werden (10.21), würde eine ihren TQ erreichen und die andere nicht. Aus diesem Grund flieht sowohl der Verteidiger, so wie der eine Angreifer, der seinen TQ erreicht hat; der andere Angreifer, der nicht flieht, darf, wenn möglich, vorrücken.

(10.27) **Sammeln:** Während einer Befehlsphase darf ein Spieler versuchen, eine fliehende Einheit **zu sammeln**

- in einem Feld, das nicht mehr als 1 BP kosten würde, um es zu betreten (einschließlich Kosten für Höhenebene)
- die nicht neben einer gegnerischen Einheit liegt oder innerhalb der Reichweite (und SL) zu einer gegnerischen Fernwaffeneinheit, die noch Munition hat

AUSNAHME: Doppelt-große Phalanxen und Hopliten/Schwere Infanterie darf sich niemals sammeln (siehe 9.65), genauso wie Elefanten.

VERFAHREN: Ein einzelner Anführer darf einmal je *Spielrunde* versuchen, eine bestimmte Einheit zu sammeln. Diese Beschränkung gilt für den Anführer, nicht für die Einheit ... die in dieser Runde durch einen anderen Anführer gesammelt werden darf. Um eine fliehende Einheit zu sammeln, würfelt der Spieler mit einem Würfel.

- Ist der Würfelwurf *gleich oder kleiner* als der Initiativwert des Anführers +1 (welches den TQ der fliehenden Einheit darstellt), ist die Einheit gesammelt
- Ist der Würfelwurf *höher* als die „Initiative+1“, setzt die Einheit die Fluchtbewegung fort, siehe 10.21..

***ELIMINIERUNG DURCH SAMMELN:**

- Ist der Würfelwurf *höher und* der Würfelwurf wäre auch höher als der aufgedruckte TQ der Einheit, würde die Einheit statt dessen eliminiert.
- Wenn einer HI-Einheit ihr Sammelversuch mißlingt, wird sie eliminiert.

SAMMELTABELLE: Wenn eine Einheiten gesammelt wurde, würfelt der Spieler mit einem Würfel, schaut in die Sammeltable und gibt der Einheit die angegebenen Treffer, entsprechend diesem Würfelwurf und dem aufgedruckten TQ der Einheit. Ein Ergebnis von „R“ bedeutet, dass unabhängig von dem Sammelversuch, die Einheit die Flucht fortsetzt... sie setzt die Fluchtbewegung um weitere 2 Felder fort.

BEISPIELE: Ein Anführer mit einer Initiative von '4' versucht eine fliehende Einheit mit einem aufgedruckten TQ von '7' zu sammeln.

- *Der Spieler würfelt eine '2'; die Einheit ist gesammelt. Dann würfelt er eine '5', die Einheit hat nun '2' Treffer.*
- *Der Spieler würfelt eine '6'; die Einheit setzt die Fluchtbewegung fort.*
- *Der Spieler würfelt eine '8'; die Einheit ist eliminiert.*

Gesammelte Einheiten dürfen bis zur nächsten Runde *keine* Befehle erhalten oder benutzen; allerdings dürfen sie, wenn sie gesammelt wurden, ohne Aufwendung von BPs oder Zusammenhalttreffern neu ausgerichtet werden. Fernkampfeinheiten haben weiterhin „Missile NO“:

(10.28) Ist ein Anführer mit einer fliehenden/sich zurückziehenden Einheit gestapelt, *darf* sich dieser Anführer zusammen mit dieser Einheit bewegen. Ansonsten ist er von der Flucht nicht betroffen.

(10.3) KAVALLERIEVERFOLGUNG (ZUSATZREGEL)

*SPIELHINWEIS: Diese Regel wird nur benutzt, wenn die Kavallerieformationsregeln benutzt werden. Nicht nur das, wenn diese benutzt werden, **muß** diese Regel benutzt werden.*

(10.31) Kavallerieeinheiten, die den Verteidiger dazu bringen, die Flucht zu ergreifen, dürfen verfolgen, wenn:

- sie per Shock angreifen,
- sie sich bewegt haben, um diesen Schockangriff zu beeinflussen (d.h., „müssen“ TQ testen) und
- in Reiterangriff-Formation sind.

(10.32) **Verfolgungswürfelwurf:** Um zu sehen, ob eine Kavallerieeinheit verfolgt, würfelt der Spieler mit einem Würfel und addiert zwei (+2) zu dem Ergebnis. Wenn der korrigierte Würfelwurf größer als der TQ der Einheit ist, verfolgt diese Einheit. Ansonsten rückt sie nach dem Kampf normal vor. Wenn die verteidigende Einheit eliminiert wurde - entweder durch den Kampf oder während ihrer Flucht - gibt es *keine* Verfolgung.

SPIELHINWEIS: Die Gegenwart eines Anführers hat keinen Einfluß auf den Verfolgungswürfelwurf, obwohl es dem Anführer frei steht, teilzunehmen.

(10.33) **Verfolgungsverfahren:** Verfolgende Kavallerie, im wahrsten Sinne des Wortes, jagt die fliehende Einheit. Nachdem sich die fliehende Einheit bewegt hat, bewegt sich die verfolgende Kavallerie, folgt dem gleichen Weg wie die fliehende Einheit. Sie hält nur an, wenn sie sich entweder in eine gegnerische Kontrollzone bewegt hat

oder eine gegnerische Einheit in *ihre* Kontrollzone gelegt wird. Sie wird *keine* fliehende Einheit über den Spielbrettrand hinaus verfolgen; sie wird am Spielbrettrand anhalten und ihre Verfolgung dort beenden.

(10.34) Wenn die verfolgende Kavallerie angehalten hat, wird sie, wenn möglich, eine/alle gegnerischen Einheiten in ihrer Kontrollzone angreifen. Das ganze Verfahren wird dann wiederholt (10.32-10.34), bis keine Angriffe mehr möglich sind.

(10.35) Kavallerieverfolgung wird sofort nach dem Fluchtergebnis entschieden ... und bevor ein anderer Kampf entschieden wird.

(10.36) Verfolgende Kavallerie wendet alle Gelände-Trefferkosten auf; sie wendet keine BP-Kosten von ihrer Bewegungsweite auf.

(10.4) ARMEEFLUCHT

DESIGNERHINWEIS: Die Armeefluchtlevel in den Szenarien stellen die Wirklichkeit der Fähigkeiten jeder Armee dar. Sie bevorteilen die Mazedonier, da ihre Armee professionell und besser trainiert war. Die Spielbalance darf korrigiert werden, indem diese Level korrigiert werden, obwohl dies etwas ist, was nicht getan werden sollte, bevor man nicht mit dem Spiel und seinem Gegenspieler vertraut ist.

(10.41) Ein Spieler gewinnt, wenn es ihm gelingt, dass sich die Armee seines Gegenspielers zurückzieht. Eine Armee zieht sich zurück, wenn sie am Ende der Runde ihren Rückzugslevel überschritten hat (wird durch das Szenario vorgegeben). Um diesen zu bestimmen, summiert jeder Spieler die Zahl der Fluchtpunkte (von seinen eliminierten Einheiten oder den Einheiten, die von der Karte geflohen sind), die diese Armee/Spieler angesammelt hat.

(10.42) Im Allgemeinen ist eine Einheit RPs wert, die ihrem TQ entsprechen, mit den folgenden Ausnahmen:

- Alle Nicht-Shock-Plänklereinheiten (SK) sind einen (1) RP wert.
- Shock-Plänkler (SK*), Elefanten und Streitwagen sind zwei (2) RPs wert.
- Doppelte Einheiten - die Phalanxen - sind das zweifache (2x) ihres TQ-Wertes wert. Somit ist eine Phalanx mit einem TQ von '7' 14 RPs wert.
- Artillerieeinheiten haben einen Wert von '0'.
- Anführer sind das fünffache (5x) ihres Initiativwertes wert.

Ausnahmen #1: Alexander ist das 10-fache seiner Initiative wert, oder 70 RPs. Dies gilt nicht für Chaeronea.

Ausnahme #2: Wird Darius getötet, gewinnt der Mazedonier automatisch. (Etwas, über das nachgedacht werden sollte, wenn zu entscheiden ist, ob die Achaemenidische Flucht benutzt werden soll oder nicht.)

(10.43) Ist die RP-Summe einer Armee gleich oder größer als der Rückzugslevel für diese Armee in dieser Schlacht, ergreift sie die Flucht und dieser Spieler hat die Schlacht verloren.

(10.44) Erreichen beide Seiten den Armeefluchtlevel am Ende der gleichen Runde, gewinnt der Spieler mit der geringsten RP-Zahl über diesem Level (aber nur knapp).

Haben beide Seiten exakt den gleichen Wert, gibt es ein Unentschieden.