

Napoleon

Spielanleitung

Inhaltsbeschreibung

1. Kurzbeschreibung
2. Ausstattung des Spiels
3. Ziel des Spiels
4. Vorbereitung des Spiels
5. Bewegen der Figuren
6. Schlagen der Figuren
7. Ende des Spiels

1. Kurzbeschreibung

NAPOLEON ist ein spannendes Logikspiel für 2 Personen. Das Spielfeld ist eine Geländekarte mit historischen Bezügen. Ständig wechseln Angriff und Verteidigung. Wem gelingt es durchzukommen? Gelingt es, eine gegnerische Figur zu überspringen, wird sie aus dem Spiel genommen.

Nur geschickt angewandte Taktik führt bei NAPOLEON zum Sieg. Gewinner ist der Spieler, dem es zuerst gelingt, das gegnerische Hauptquartier (Waterloo oder Mon Plaisir) mit zwei Spielsteinen zu besetzen.

2. Ausstattung des Spiels

23 Napoleon-Spielsteine in Rot
23 Napoleon-Spielsteine in Blau
1 Geländekarte

3. Ziel des Spiels

Die Spieler müssen versuchen, das gegnerische Hauptquartier entweder „Waterloo“ oder „Mon Plaisir“ mit zwei Spielsteinen zu besetzen.

Der Spieler, dem das zuerst gelingt, ist Sieger.

4. Vorbereitung des Spiels

Die Spielsteine werden auf die farbig markierten Felder des Spielplans gesetzt. **Blau** hat den ersten Zug.

5. Bewegen der Figuren

Es darf in alle Richtungen gesetzt werden.

- diagonal
 - zur Seite
 - vor + zurück
- aber jeweils nur um ein Feld.

Außerdem darf man beliebig viele gegnerische Steine überspringen – auch hier:

- diagonal
 - zur Seite
 - vor + zurück
- jedoch muß hinter jedem übersprungenen Stein ein unbesetztes Feld sein.

Beim Springen darf – wenn möglich – die Richtung gewechselt werden.

6. Schlagen der Figuren

Wird ein gegnerischer Stein übersprungen, so muß dieser vom Feld genommen werden.

Ausnahme:

Orte + Straßen

Befindet sich ein gegnerischer Stein auf einer **Straße** oder in einem **Ort**, darf dieser zwar übersprungen, aber nicht geschlagen werden.

Fluß

Im Fluß darf nicht gesprungen werden, hier wird nur Feld um Feld gezogen. Es darf nicht:

- über den Fluß
- aus dem Fluß
- entlang dem Fluß gesprungen werden

Wer in den Fluß springt, gilt als geschlagen.

Wald

In die Felder des Waldrandes darf hinein-, aber nicht hinausgesprungen werden. Im Wald darf nicht gesprungen werden.

Zielorte

Sie dürfen von eigenen Figuren nicht besetzt werden, es darf jedoch hinein- und darüber hinweggesprungen werden.

7. Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn es einem Spieler gelungen ist, das gegnerische Hauptquartier mit zwei Steinen zu besetzen.