

Ist Freundschaft
stärker als
Krieg?

Les Poilus

Zu Befehl!

Ein Spiel von
Fabien Riffaud
und Juan Rodriguez

Illustriert von
Tignous

4. April 1916: „Der Krieg nimmt einfach kein Ende. Die Gräben sind unser neues Zuhause geworden und jeder Tag bringt weitere schlechte Nachrichten. Doch wir werden zusammenstehen, bis zum Ende! Außerdem erhalten wir seit einigen Wochen vom Generalstab immer neue Befehle. Jeder so sinnlos wie dieser ganze Krieg. Die Gerüchte über einen Waffenstillstand geben uns aber immer noch Hoffnung. Ich hoffe, dass wir ihn noch erleben werden.“

Spieldmaterial



13 Karten
einfacher Einsatz

13 Karten
normaler Einsatz



13 Karten
schwieriger Einsatz



1 Karte
Schlussoffensive /
Das letzte Gefecht



1 Karte
Der Novize für die
Duo-Variante



4 Rückhalt-
plättchen für die
Solo-Variante



6 Soldatenmarker

1 Spielregel



Les Poilus Zu Befehl!

In der Erweiterung **Zu Befehl!** zieht ihr zu Beginn jeder Runde eine **Einsatzkarte**. Diese **Einsätze** stellen euch vor neue Herausforderungen, die es zu bestehen gilt, wobei manche euch sogar helfen, diese schweren Zeiten durchzustehen.

Fortgeschrittene Spieler werden auf die Probe gestellt, während unerfahrene Spieler mit den einfachen **Einsätzen** einen schnellen Einstieg finden. Folgt den neuen Befehlen, stellt euch den Gefahren und übersteht diesen Krieg gemeinsam!

Viel Erfolg!

Danksagung

Wir möchten uns bei allen Spielern bedanken, die die Geschichten unserer Soldaten weitertragen und uns konstruktives Feedback gegeben haben. Ein besonderer Dank geht an die Spielveranstaltungen und ihre freiwilligen Helfer, ohne die es sie nicht gäbe, besonders Flip, Ludimania und Double-Six. Ein großes Dankeschön an die geduligen Testspieler: Catherine Riffaud, Corinne Blis, Muriel Lemay, Jérémy Jallet, Benoît Houivet, François Hotton, Sylvain, Julien, Thomas, Nico und PH, die Mitglieder der Maison des Jeux de Touraine, die Mipeul aus Poitiers und alle weiteren. Und Tignous, du wirst uns immer in Erinnerung bleiben ... Hasta Siempre!

Die Einsatzkarten



bei 2 bis 3 Spielern bei 4 bis 5 Spielern

Name und Einstufung
des Einsatzes

Vorteil oder
Nachteil

Abwurfbedingung

Minimale Schwierig-
keit des Einsatzes

(Anzahl der Bedrohungs-
karten, die jeder
Spieler erhält)



Gleiche Kartenanzahl, unabhängig von
der Anzahl der Spieler

Schwierigkeitsgrad einer Partie

Bevor ihr eine Partie beginnt, wählt einen Schwierigkeitsgrad für die gesamte Partie und bereitet den **Einsatzstapel** entsprechend vor. Die folgende Tabelle zeigt euch die Anzahl der **Einsatzkarten** jeder Einstufung für den **Einsatzstapel**. Mischt dann diese 12 Karten, um den **Einsatzstapel** zu bilden.

	Einfache Einsätze	Normale Einsätze	Schwierige Einsätze
Im Bunker Für Neulinge	4	8	0
Im Schützengraben Für erfahrene Spieler	4	4	4
An vorderster Front Für Draufgänger	2	4	6

Soldatenmarker

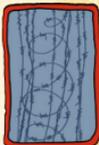
Zu Beginn eines **Einsatzes** stellt jeder Spieler seinen **Soldaten** neben das **Niemandsland**, um anzuzeigen, dass er an diesem **Einsatz** teilnimmt. Wenn sich ein Spieler zurückzieht, nimmt er auch

seinen **Soldaten** aus dem **Niemandsland** und stellt ihn auf seine **Schweren Schläge**. Dadurch werden alle daran erinnert, dass seine **Schweren Schläge** keine Auswirkung mehr haben, weder auf die Gruppe noch auf den aktuellen **Einsatz**.



Fallen

Grundsätzlich solltet ihr mit **Fallen** spielen. Trotzdem könnt ihr sie ignorieren, wenn ihr eine Partie etwas vereinfachen möchtet (auch wenn es euren Heldenstolz kränkt). Wenn ihr ohne **Fallen** spielt, könnt ihr die Aktion **Strategischer Rückzug** nicht verwenden (siehe Seite 6).



■ Vorbereitung

Der **Bedrohungsstapel** besteht zu Beginn immer aus 25 Karten.

Legt die 5 **Aufrufplättchen** bereit (unabhängig von der Spieleranzahl).

Legt die Karte **Schlussoffensive / Das letzte Gefecht** neben den **Einsatzstapel**.



Beispiel einer laufenden Partie

🌀 Ablauf eines Einsatzes mit „Zu Befehl!“ 🌀

Die **Einsätze** laufen so ab wie im Grundspiel.

Die Ausnahmen und Veränderungen in den Phasen werden nachfolgend beschrieben.

1/4 Vorbereitung

Einsatzkarte wählen

Anstatt die Schwierigkeit und damit die Anzahl der **Bedrohungs**karten für den **Einsatz** festzulegen, zieht der **Trupfführer** 2 **Einsatz**karten und wählt eine davon aus. Diese legt er offen als erste Karte ins **Niemandsland** (neben dem **Bedrohungsstapel**). Die andere Karte legt er verdeckt auf den **Einsatzstapel** zurück (das bedeutet, dass diese und eine weitere vom nächsten **Trupfführer** gezogen wird).



Bei 2 oder 3 Spielern erhält jeder mindestens 3 Karten.

Bei 4 oder 5 Spielern erhält jeder mindestens 2 Karten.

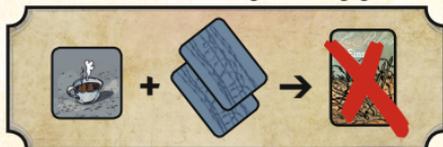
■ Schwierigkeit festlegen

Die ausgewählte **Einsatz**karte zeigt die minimale Anzahl der **Bedrohungs**karten, die an jeden Spieler ausgeteilt werden müssen (siehe Spielregel des Grundspiels). Beachtet, dass diese

Minimalanzahl von der Spieleranzahl abhängen kann. Der **Trupfführer** darf diesen Wert beliebig erhöhen. Auf der Karte steht außerdem ein für diesen **Einsatz** geltender Effekt.

■ Einsatz abschließen

Die meisten **Einsatz**karten halten für die Dauer des **Einsatzes** an und werden nach der **Rückhalt**-phase abgeworfen. Einige der schwierigen **Einsätze** bleiben allerdings im Spiel, bis bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Solche Bedingungen sind in einem Kasten wie dem folgenden angegeben:



Ein Spieler darf bei seinem Rückzug entscheiden, ob er 2 Karten vom **Bedrohungsstapel** zieht, um diese **Einsatz**karte abzuwerfen.

Wenn eine Karte keinen solchen Kasten zeigt, werft sie nach der **Rückhalt**phase ab. Zieht zu Beginn jedes **Einsatzes** eine neue **Einsatz**karte, auch wenn die vorherige noch nicht abgeworfen wurde. Die Effekte aller ausliegenden **Einsatz**karten gelten gleichzeitig. Auf der letzten Seite der Spielregel findet ihr weitere Erläuterungen für einige der komplexeren **Einsätze**.

Schlussoffensive

Verteile alle restlichen Karten des Bedrohungsstapels. In diesem Einsatz gibt es keinen Moralverlust und der Strategische Rückzug steht nicht zur Verfügung.

Wenn ihr es in diesem Einsatz nicht schafft, alle Karten von eurer Hand auszuspielen, verliert ihr die Partie.



Das letzte Gefecht

Dies ist euer verzweifeltes letztes Gefecht. Verteile alle restlichen Karten des Bedrohungsstapels. Der Einsatz scheidet erst nach der ~~ersten~~ gleichen Bedrohung. In diesem Einsatz gibt es keinen Moralverlust und der Strategische Rückzug steht nicht zur Verfügung. Wenn ihr alle Handkarten in diesem Einsatz ausspielen könnt, werdet ihr als Sieger gekürt ... allerdings posthum.



2/4 Durchführung

■ Strategischer Rückzug

Anmerkung:

Die Aktion **Strategischer Rückzug** steht nur zur Verfügung, wenn ihr mit **Fallen** spielt.

Der erste Spieler, der sich aus einem **Einsatz** zurückzieht, darf einen **Strategischen Rückzug** ausführen. Dazu spielt er wie gewohnt sein **Rückhaltplättchen**. Dann wählt er zusätzlich eine Karte von seiner Hand und legt sie zurück auf den **Bedrohungsstapel**. Der **Strategische Rückzug** findet vor dem Effekt von **Schweren Schlägen** und **Einsätzen** statt.

■ Schlussoffensive / Das letzte Gefecht

Der **Truppführer** darf sich gegen die beiden gezogenen **Einsatzkarten** entscheiden und stattdessen die **Schlussoffensive** oder das **letzte Gefecht** starten. In diesem Fall teilt er das seinen Mitspieler mit und dreht die ausliegende Karte auf die entsprechende Seite. Dies ist der letzte **Einsatz** der Partie.

Alle weiteren Informationen findet ihr auf der Karte.

In diesem letzten **Einsatz** entfällt Phase 4 Moralverlust (**Schwere Schläge** und **Einsatzkarten** verursachen ebenfalls keinen Moralverlust).

■ Grenzenloser Aufruf

Aufrufplättchen werden nicht mehr aus dem Spiel entfernt, wenn ihr sie benutzt. Legt sie einfach nach der Verwendung zurück in die Mitte.



3/4 Rückhalt



In **Einsätzen** mit der **Zu Befehl!**-Erweiterung erlangt der Spieler, der den meisten Rückhalt bekommt, immer seinen **Glücksbringer** zurück.



Der Spieler, der mehr **Rückhalt** als alle anderen erhalten hat, darf:

nach einem **erfolgreichen Einsatz**
2 Schwere Schläge ablegen UND
seinen **Glücksbringer** wiedererlangen.

nach einem **fehlgeschlagenen Einsatz**
1 Schwere Schlag ablegen UND
seinen **Glücksbringer** wiedererlangen.

4/4 Moralverlust

Die minimale Anzahl der Karten für den Moralverlust ist weiterhin 3 Karten, aber das obere Limit liegt bei 6, auch wenn die Anzahl der Handkarten am Ende des **Einsatzes** größer ist.

Aber: Ein **Schwerer Schlag** kann einen Moralverlust verursachen, der höher als das Limit von 6 Karten ist.



Les Poilus

Duo!

Ihr könnt diese Variante für 2 Spieler mit den Regeln des Grundspiels oder der Erweiterung **Zu Befehl!** kombinieren.

In einer **Duo!**-Partie fügt ihr einen dritten **Soldaten**, den **Novizen**, hinzu. Ihr entscheidet abwechselnd über die Aktionen des **Novizen**. Grundsätzlich gelten die gleichen Regeln wie für eine Partie mit 3 Spielern.

■ Vorbereitung

Sucht euch beide jeweils eine **Soldatenkarte** aus. Wählt eine dritte **Soldatenkarte**, die den **Novizen** repräsentiert. Legt den **Schweren Schlag Der Novize** neben seine **Soldatenkarte**. Diese Karte kann niemals abgeworfen werden (zum Beispiel durch **Rückhalt** oder die Karte **Frohe Weihnachten**).

Der **Bedrohungsstapel** besteht zu Beginn aus 25 Karten. Echte Veteranen können mit einem Stapel aus 30 Karten starten.



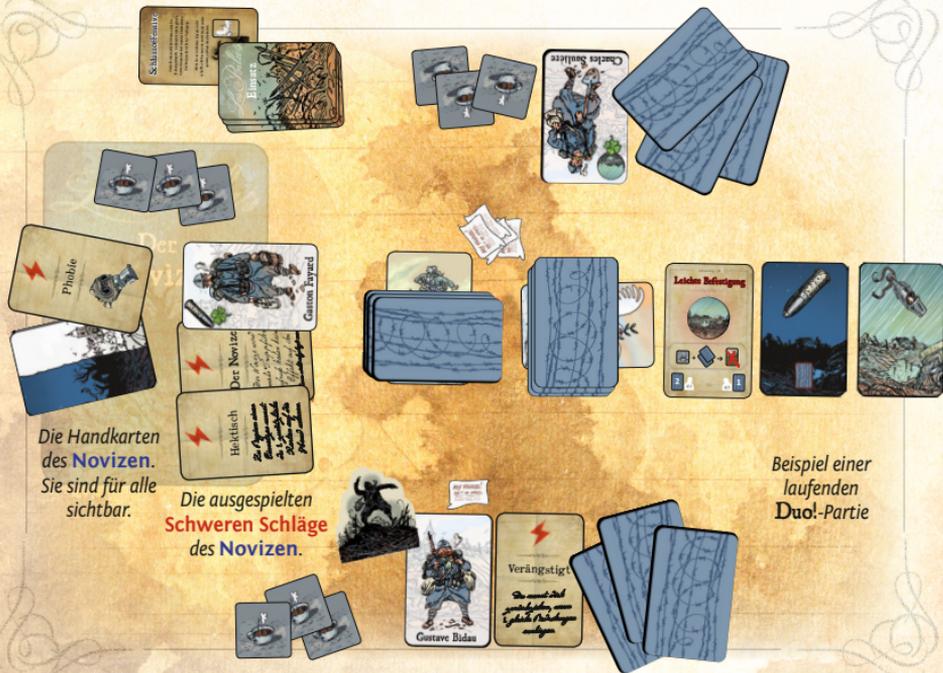
■ Einsätze

Wechselt nach jedem **Einsatz** den **Truppführer** zum anderen Spieler. Stellt den **Truppführer-Marker** zwischen den neuen **Truppführer** und den **Novizen**, um euch daran zu erinnern, wer über die Aktionen des **Novizen** entscheidet. Der **Novize** erhält Karten wie jeder andere Spieler. Seine Karten werden jedoch offen neben seiner **Soldatenkarte** ausgelegt. Der **Truppführer** entscheidet alleine über die Aktion des **Novizen**: Eine Karte ausspielen, seinen **Glücksbringer** einsetzen, oder sich zurückziehen.

Wenn der **Truppführer** entscheidet, dass sich der **Novize** zurückzieht, nimmt er zufällig eines der **Rückhaltplättchen** des **Novizen** und deckt es auf. Wenn der **Novize** sich als erstes zurückzieht, könnt ihr das für euren **Rückhalt** einplanen. In der **Duo!**-Variante gibt es keinen **Strategischen Rückzug**.

Hinweis: Manche **Schwere Schläge** haben nahezu keinen Effekt auf den **Novizen**. Das ist gut für das Team! Wenn der **Novize** beispielsweise **tyrannisch** wird, ist der Effekt wirkungslos, da sein älterer **Schwerer Schlag Der Novize** Vorrang hat und ihn davon abhält, **Truppführer** zu werden.

Beachtet, dass ihr das Spiel auch verliert, wenn der **Novize** 4 oder mehr **Schwere Schläge** (inklusive der Karte **Der Novize**) am Ende der **Rückhalt**phase vor sich liegen hat.



Die Handkarten des **Novizen**. Sie sind für alle sichtbar.

Die ausgespielten **Schweren Schläge** des **Novizen**.

Beispiel einer laufenden **Duell-Partie**

Les Poilus

Solo!

In der **Solo!**-Variante für 1 Spieler hast du eine einzige Kartenhand und spielst (nacheinander) 3 **Soldaten**.

Hinweis: Diese Variante nutzt die Regeln des Grundspiels, die **Einsatzkarten** werden nicht verwendet.

Lege die **Aufrufplättchen** und die **Rückhaltplättchen** des Grundspiels zurück in die Schachtel. Nimm dir dann die 4 besonderen **Rückhaltplättchen** für die **Solo!**-Variante, die du verdeckt mischst und bereitlegst.

■ Vorbereitung

Wähle 3 **Soldaten** und lege ihre Karten vor dir mit der **Glücksbringer**-Seite nach oben aus.

Mische die 4 **Solo!-Rückhaltplättchen** und entferne die **Schweren Schläge**: **Egoistisch, Hektisch, In Panik, Leichtsinzig, Sprachlos, Tyrannisch**.

Erstelle den **Bedrohungsstapel** aus 25 Karten.

Stelle den **Truppführer-Marker** auf eine der **Soldatenkarten**. Dies ist der aktive **Soldat**.

Ziehe schließlich so viele Karten, bis du 3 Karten auf der Hand hast.



nach links



in der Mitte



nach rechts



kein Rückhalt

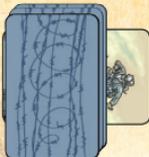
■ Durchführung

Führe eine Aktion für den aktiven **Soldaten** aus und stelle den **Truppführer-Marker** auf den nachfolgenden **Soldaten**, bis alle sich zurückgezogen haben oder der **Einsatz** fehlschlägt. Wenn sich ein **Soldat** zurückzieht, drehe seine Karte auf die Seite.

Nachdem du eine Karte ausspielst, musst du entscheiden, ob du deine Hand auf 3 Karten auffüllst. Wenn du dies nicht tust, steht dir diese Option für den Rest des **Einsatzes** nicht mehr zur Verfügung! Dadurch wird der **Einsatz** sehr schnell enden.

■ Rückhalt

Ziehe eines der **Solo!-Rückhaltplättchen** und decke es auf. Es zeigt an, welcher **Soldat** (vom aktiven ausgehend) **Rückhalt** erhält. Wirf das Plättchen danach ab. Ein Plättchen zeigt keinen **Soldaten**, sodass hierdurch niemand **Rückhalt** erhält. Nachdem du alle 4 Plättchen gezogen und abgeworfen hast, mische sie erneut zusammen. Da diese Variante die Regeln des Grundspiels verwendet, musst du entscheiden, ob der **Soldat** seinen **Glücksbringer** wiedererlangt oder 1 bzw. 2 **Schwere Schläge** ablegt.



Beispiel einer laufenden Solo!-Partie



Moralverlust

Der Moralverlust besteht aus 2 Karten plus der Anzahl deiner Handkarten. Um den Moralverlust so gering wie möglich zu halten, solltest du einen Einsatz ohne Handkarten beenden.

Bei der Vorbereitung des nächsten Einsatzes füllst du deine Hand wieder auf 3 Karten auf.

Weitere Erläuterungen

Stur: Wenn du mehr als eine Karte auf der Hand hast, kann sich der betroffene Soldat nicht zurückziehen.

Zerbrechlich: Deine Handkarten gelten für alle Soldaten. Zerbrechlich hindert somit alle anderen Soldaten daran, sich zurückzuziehen, wenn du mindestens 1 Karte auf der Hand hast.

Weitere Erläuterungen zu Einsatzkarten



Leichte Befestigung Starke Befestigung

Diese Karten verbleiben nach einem **Einsatz** im Spiel und werden nicht abgelegt. Sie stellen

solange eine **Bedrohung** dar, bis ihr sie beseitigt. Dazu muss ein Spieler gleich nach seinem Rückzug 2 Karten (Leichte Befestigung) bzw. 3 Karten (Starke Befestigung) vom **Bedrohungsstapel** ziehen und auf die Hand nehmen. (Sollten nicht genügend Karten auf dem **Bedrohungsstapel** übrig sein, könnt ihr sie nicht beseitigen.)



Glücksbringer

Können nicht eingesetzt werden, um **Einsatzkarten** oder ihre Effekte (wie zum Beispiel **Festgefahren**) abzuwenden.



Schlussoffensive Das letzte Gefecht

In diesen beiden **Einsätzen** gibt es keinen Moralverlust.



Panzer Senfgas Verblissen

Solange einer dieser **Einsätze** ausliegt, müsst ihr jedes Mal, wenn ein Spieler einen **Schweren Schlag** ausspielt (**Frohe Weihnachten** ist kein **Schwerer Schlag**), sofort eine Karte vom **Moralstapel** auf den **Bedrohungsstapel** legen. Dadurch kann die Partie sofort enden. Wenn ihr einen dieser **Einsätze** erfolgreich abschließt, legt alle **Bedrohungskarten**, die mindestens eines der beiden Symbole im Kasten zeigt, unter diesen **Einsatz**. Wenn 5 Karten unter einem **Einsatz** liegen, werft diesen **Einsatz** ab.

www.cmon.com

Grafische Gestaltung: Juan Rodriguez

Produzenten: Thiago Aranha, Patricia Gil, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Isadora Leite und Renato Sasdelli • Layout: Juan Rodriguez, Benjamin Treilhou und Júlia Ferrari

Herausgeber: David Preti

Deutsche Übersetzung: Christian Kox • Lektorat und Redaktion: Christian Kox und Sebastian Wenzlaff • Satz und Layout: Kristina Lanert

