Napoléon 1813

Logikspiel
von Stephan Riedel
für einen Spieler ab 12 Jahre

Zeichnungen: Bernhard Kilchmann Grafik: Stephan Riedel

Material: 32 Infokarten (19 Generals- und 13 Ortschaftskarten), Spielplan, 57 Holzfiguren, Spielregel

Historie

Vom 16. bis 19. Oktober 1813 findet in der Ebene von Leipzig die bis dahin blutigste Schlacht der Menschheitsgeschichte statt. Mehr als eine halbe Million Soldaten bekämpfen sich auf einer Fläche, die gerade mal 16 mal 13 Kilometer umfasst. Auf der einen Seite: die verbündeten Monarchen von Russland, Österreich, Preußen sowie der Kronprinz von Schweden mit über 300.000 Soldaten, auf der anderen Seite 210.000 Soldaten (Franzosen, Deutsche, Polen, Italiener, Schweizer, Niederländer, Kroaten) unter dem Befehl Napoleon Bonapartes.

In dieser wichtigsten Schlacht des Befreiungskrieges gegen die napoleonische Fremdherrschaft brachten die zahlenmäßig überlegenen verbündeten Heere Napoleon die entscheidende Niederlage bei, die ihn dazu zwang, sich aus Deutschland zurückzuziehen.

Die "Völkerschlacht" beendet damit die Herrschaft Napoleons über Deutschland. Allerdings schien zu Beginn des Kampfes, in dem 92.000 Soldaten getötet oder verwundet wurden, der Ausgang ungewiss zu sein.

Quelle: https://www.mdr.de/voelkerschlacht/hintergruende/voelkerschlacht-bei-leipzig-verlauf100.html

Das Kartenspiel

Mit dem Kartenspiel **Napoleon 1813** lassen sich drei unterschiedliche Spiele spielen:
- Quartett (2 bis 4 Spieler)
- Supertrumpf (2 Spieler)
- Logikspiel (1 Spieler)

Supertrumpf

Wie beim Autoquartettspiel werden auch hier die Karten gleichmäßig an beide Spieler verteilt. Jeder Spieler hält die Karten in einem Stapel in der Hand, so dass er die vorderste Karte sehen kann. Der Startspieler wählt eine der Kenngröße auf seiner Karte wie z.B. *Kavalleriestärke* aus. Der Mitspieler vergleicht diese Angabe mit der gleichen Information auf seiner vordersten Karte. Ist der Wert z.B. *Kavalleriestärke* niedriger, muss der Spieler seine Karte dem Startspieler geben. Ist der Wert jedoch höher bekommt er die Karte vom Startspieler.

In beiden Fällen steckt der Gewinner die gespielte Karte mit der gewonnenen Karte nach hinten in das Kartenspiel.

Derjenige Spieler, der die Karte gewonnen hat, ist nun am Zug und liest eine Kenngröße auf seiner obersten Karte vor. Dies wird so lange wiederholt, bis ein Spieler alle Karten seines Mitspielers gewonnen hat.

Im Spiel **Napoleon 1813** gibt es zwei Typen von Karten: Ortschaftskarten und Generalskarten.

Bevor der aktive Spieler einen Wert auf seiner Karte vorliest, muss er seinem Mitspieler mitteilen, welche Kartentyp er spielen möchte. Hat der Mitspieler einen anderen Kartentyp als oberste Karte, muss der aktive Spieler diese Karten ans hintere Ende seines Kartenstapels stecken. Dies wiederholt er solange, bis er eine Karte vom gleichem Typ als oberste Karte in seinem Stapel liegen hat wie der Mitspieler.

Logikspiel

Das Logikspiel besteht aus insgesamt 6 Rätsel mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Rätsel	Oktober 1813, den					
Lage der Truppen am	**15.**	**16.**	**17.**	**18.**	**19.**	**20.**
Schwierigkeitsgrad	leicht	mittel	leicht	schwer	mittel	schwer

Ziel des Spielers ist es herauszufinden, wo an den 6 Tagen im Oktober 1813 die verschiedenen Truppen gestanden haben.
Beachte: Auf jedem Feld kann immer nur ein General stehen.

Es werden für jedes der 6 Rätsel immer alle 32 Karten benötigt, die in beliebiger Reihenfolge verwendet werden dürfen. Auf diesen Karten stehen Hinweise (rechte Seite unter dem Portrait), die richtig zu deuten sind. "15." steht z.B. für das erste Rätsel. Der Hinweis wäre "*Ney*".

Generalskarte C2

Die Hinweise: ***Generalskarten***

An Hand der Karte C2 (*Bertrand*) folgt nun eine Beschreibung der Hinweise.

[18.] *Ney:* Die Truppen von *Ney* stehen benachbart zu den Truppen von *Bertrand*. Bsp.: Steht *Ney* auf dem Feld *e3*, könnten die Truppen von *Langeron* auf den Feldern *d2*, *d3*, *e2*, *e4*, *f1* und *f2* stehen, da diese Felder zum Feld *e3* benachbart sind.

[16.] : *Bertrand* steht auf einem Getreidefeld *(a1,a2,b3,c4,c5,d1,d5,e1,e6* oder *f3)*

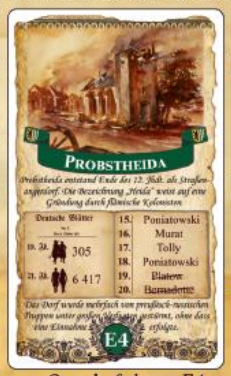
[19.] *W⇄Murat:* *Bertrand* steht westlich zu Murats Truppen. Bsp.: Steht *Murat* auf Feld *e3*, dann muss *Bertrand* auf dem Feld *e2* *stehen.*

[16.] *NÖ⇄Gyulay:* Hier gibt es nur eine Möglichkeit, wo die Truppen von *Bertrand* gestanden haben könnten: Feld *d3*, denn *d3* ist nordöstlich von *e3*, wo sich im Beispiel *Gyulay* befindet.

[18.] ~~Marmont~~: Ist der Name durchgestrichen, dann lag z.B. *Bertrand* nicht neben den Truppen von *Marmont*.

'------': Ist auf der Generalskarte ein Strich, so sind in diesem Rätsel diese Truppen nicht beteiligt.

Informationen zu den Himmelsrichtungen stehen auf auf Seite 6.



Ortschaftskarte E4

Ortschaftskarten

[17.] *Tolly:* Die Armeen von *Tolly* stehen auf den drei benachbarten Feldern der Ortschaft. Bei *Probstheida* wären das die Felder *c4*, *c5* und *d4*.

[15.] ~~*Platow:*~~ Ist der Name des Generals durchgestrichen, liegen z.B. die Truppen von *Platow* nicht an dieser Ortschaft.

'------': Ist auf der Ortschaftskarte ein Strich, so stehen auf den drei benachbarten Feldern keine Truppen.

Beachte: Steht zwischen zwei Hinweisen ein '+', dann sind bei Genarals- und Ortschaftskarten beide Hinweise zu berücksichtigen.

Der Plan ist in vier verschiedene Landschaftsfelder aufgeteilt:

Getreidefeld *Hügel*
Wald *Flusslandschaft*

Zum Lösen der Rätsel sollten die farbigen Holzfiguren und der Spielplan verwendet werden. Jede farbige Holzfigur repräsentiert einen General mit seinen Truppen.

- Für die Alliierten Streitkräfte sollten die farbigen Quader
- für die Französischen Truppen die Zylinder verwendet werden.

Auf den Karten ist in der Mitte unten die Form und Farbe der zu verwendenden Holzfigur ersichtlich. *Blücher* **A1** z.B. hat den blauen Quader und *Bertrand* **C2** den orangefarbenen Zylinder.

Beginne mit den Ortschaftskarten und platziere auf den entsprechenden Feldern die Figuren der Generäle.
Entferne Figuren wieder, wenn sich Felder ausschließen.
Bsp.: *Probstheida = Langeron:* Platziere die Figuren auf *e3*, *e4* und *d3*.
Langeron = Hügel: Entferne die Figur von *e3*. (Feld *e3* ist Wald).

Ausschnitt vom Spielplan

Himmelsrichtungen

Ausgehend von Feld *e3* liegen die angrenzenden Felder wie folgt:
- *d2* nördlich (N) oder nordwestlich (NW)
- *d3* nördlich (N) oder nordöstlich (NÖ)
- *e2* nördlich (N) - *e4* östlich (Ö)
- *f1* südlich (S) oder südwestlich (SW)
- *f2* südlich (S) oder südöstlich (SÖ)

An die Ortschaft Probstheide grenzen die Felder *e3*, *d3* und *e4*. Das Feld *f1* hat keine angrenzenden Felder im Süden und im Westen.

N	Nördlich	North
S	Südlich	South
W	Westlich	West
Ö	Östlich	East
NW	Nordwestlich	Northwest
NÖ	Nordöstlich	Northeast
SW	Südwestlich	Southwest
SÖ	Südöstlich	Southeast

Cardinal Points :

Field *e3* gives an example of the relation of the adjacent fields:
- *d2* north of (N) or northwest of (NW)
- *d3* north of (N) or northeast (NÖ) - *e2* west of (W)
- *e4* east of (Ö)
- *f1* south of (S) or southwest of (SW)
- *f2* south (S) or southeast (SÖ)

The village Probstheida is adjacent to field *e3*, *d3* and *e4* .
There are no adjacent fields south and west to the field *f1*.

Lösungen
Solutions

	General / Truppen General / troops	Rätsel / Puzzle 15.	16.	17.	18.	19.	20.
A1	Blücher		a1	a3	a2	b4	a3
A2	Yorck	a1	b1	a2	b2	a2	a2
A3	Marmont	c5	b3	c2	b3	b3	b2
B1	Langeron	a2	a3	b4	b4	b5	b4
B2	Bernadotte			c5	b5	c4	c4
B3	Ney	b5	b4	b3	c4	c3	b3
C1	Gyulay	e1	d1	c1	e1	d1	c1
C2	Bertrand	b4	c2	d1	d1	c1	b1
D1	Merveldt	d1	e2	e1	f1	e2	e1
D2	Prinz Friedrich		f1	f1	f2	f3	e4
D3	Poniatowski	d3	e3	e2	e3	d2	d1
E1	Tolly	e2	f2	e4	e4	f1	e2
E2	Murat	d5	e4	e3	d2	c2	c2
F1	Platow	e6	e6	d4	d5	d4	d4
F2	McDonald	d4	e5	d3	d4	d3	c3
G1	Schwarzenberg	f4	f3	f2	e5	e4	d3
G2	Mortier	c3	d2	c3	d3	b2	a1
H1	Napoleon	c4	c3	d2	c2	b1	
H2	Bennigsen	f2	f4	e5	e6	e3	d2

Clicker Spiele
www.clicker-spiele
Stephan Riedel
Schwemmstr. 3a, 64572 Büttelborn
Germany

Napoléon 1813

Logic Game by Stephan Riedel
for 1 Player
12 Years and Older

Paintings: Bernhard Kilchmann Graphic: Stephan Riedel

Content: 32 Clue Cards (19 General and 13 Village Cards), 1 Game board, 57 Wooden Figures, Rules

History

The Battle of Leipzig or Battle of the Nations (Russian: Битва народов, Bitva narodov; French: Bataille des Nations), was fought from 16 to 19 October 1813, at Leipzig. The coalition armies of Russia, Prussia, Austria, and Sweden, led by Tsar Alexander I of Russia and Karl Philipp, Prince of Schwarzenberg, decisively defeated the French army of Napoleon I, Emperor of the French.

Napoleon's army also contained Polish and Italian troops, as well as Germans from the Confederation of the Rhine. The battle was the culmination of the 1813 German campaign and involved 600,000 soldiers and 2,200 artillery pieces, making it the largest battle in Europe prior to World War I.

By the end of the battle at the afternoon of 19 October, the remnants of the French army had crossed the Elster River and begun a well-ordered retreat. The battle had ended conclusively and decisively with the nations of the Coalition as the victors.

The battle of Leipzig was the bloodiest in the history of the Napoleonic Wars. Casualties on both sides were astoundingly high, such that locals had a hard time disposing of the corpses, and corpses were still visible the next year. Estimates range from 80,000 to 110,000 total killed, wounded or missing.

Source: https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Leipzig)

The Card Game

With the cards of **Napoleon 1813** three different games can be played:

- Happy Families (2 to 4 players)
- Top Trumps (2 players)
- Logic Game (1 player)

Top Trump

All the cards are dealt among the players. There must be at least two players, and at least one card for each player. The starting player selects a category from his or her topmost card (e.g. the number of troops) and reads out its value. The other player then reads out the value of the same category from her/his cards. The best (usually the largest; in the case of the birth of the generals, for instance, lower is considered better) value wins the "trick", and the winner takes all the cards of the trick and places them at the bottom of his or her pile. The winner then looks at her/his new topmost card, and chooses the category for the next round. In the event of a draw the cards are placed in the center and a new category is chosen from the next card by the same person as in the previous round. The winner of that round obtains all of the cards in the center as well as the top card from each player.

(Source: https://en.wikipedia.org/wiki/Top_Trumps)

There are two different type of cards in game **Napoleon 1813**: Village Cards and General Cards.

Before the active player selects a category, the other player has to tell which type of card her/his topmost card is.

If the active player has another type of her/his topmost card, she/he will have to remove this card behind her/his pile. The active player repeats this action until both type of cards are similar.

Logic Game

The logic game consists of 6 puzzles with different levels of difficulty.

Puzzle	October 1813, the					
Position of the troops	15.	16.	17.	18.	19.	20.
Level	easy	medium	easy	difficult	medium	difficult

The information on the clue cards helps the player to find out the position of the troops during the six days battle of October 1813.

Note: Only one general on each field!

All of the 32 cards are needed to solve each one of the 6 puzzles.

Use the cards in a clever order!

15.	Ney
16.	NÖ⇉Gyulay
17.	
18.	~~Marmont~~
19.	W⇉Murat
20.	

There are clues on the cards on the right chart below the portrait which need to be used properly.

E.g. '15.' and 'Ney' stand for the 1st puzzle as they are on the 1st position.

General Card C2

The Clues: *General Cards*

Card **C2** (*Bertrand*) gives an example how to deal with the clues:

[15.] *Ney*: *Ney*'s troops of are adjacent to *Bertrand*. E.g.: If *Ney* is positioned on field *e3*, *Bertrand* may be positioned either on the fields *d2, d3, e2, e4, f1* or *f2*. These fields are adjacent to field *e3*.

[16.] : The troops are positioned on a grainfield *(a1,a2,b3,c4,c5,d1,d5,e1,e6* or *f3)*

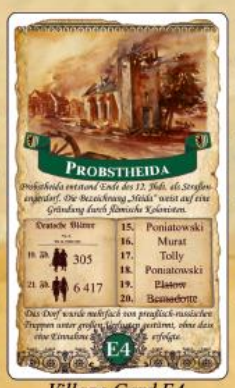
[19.] *W⇉Murat*: *Bertrand* is positioned west of *Murat*'s army. E.g.: If *Murat* is positioned on field *e3*, *Bertrand* must be positioned on field *e2*.

[16.] *NÖ⇉Gyulay*: There is only one remaining possibility for the position of *Bertrand's* troops: Field *d3* since *d3* is northeast of field *e3* where Gyulay is located.

[18.] ~~*Marmont*~~: If the name is crossed out, *Bertrand*'s troops cannot be adjacent to *Marmont*'s troops.

'------': If there is a such a line, the troops of this general will not be involved in this puzzle.

[-] *N⇉Ney*: The fields *d2* and *d3* are north to the field *e3*.



Village Card E4

Village Cards

Card E4 (*Probstheida*) gives an example how to deal with the clues:

[17.] *Tolly*: *Tolly*'s troops are adjacent to the village *Probstheida* (*c4, c5* or *d4*).

[19.] ~~*Platow*~~: If the name of the general is crossed out, the troops (e.g. *Platow*) cannot be positioned at this village (*c4, c5* and *d4*).

[16.] '------': If there is such a line on the village card, there cannot be troops on the three adjacent village fields (*c4, c5* and *d4*).

If there is a '+' (e.g. '*Ney+Blücher*') between two clues, both clues have to be considered.

The game board (map) is devided into four landscape fields:

Grainfield *Hill*

Forest *Stream Landscape*

To solve the puzzles the wooden figures should be used. Each color of the figures stands for a general with his troops:

- Use the colored cubes for the Coalition Armies and
- the colored cylinder for the French Army.

The shape and the color of the wooden figures which can be used are shown at the bottom of the cards. E.g. *Blücher* **A1** is characterized by the blue cube and *Bertrand* **C2** by the orange cylinder.

Start with the village cards and place the figures on the respective fields. Remove the figures when fields are ruled out.

E.g.: *Probstheida* = *Langeron*: Place his figures on *e3, e4* and *d3*.
Langeron = *Hill*: Remove the figure from *e3* (*e3* is forest).

Cardinal Points : ⇨ go to page 6 on the other side

Himmelsrichtungen

Ausgehend von Feld *e3* liegen die angrenzenden Felder wie folgt:
- *d2* nördlich (N) oder nordwestlich (NW)
- *d3* nördlich (N) oder nordöstlich (NÖ)
- *e2* nördlich (N) - *e4* östlich (Ö)
- *f1* südlich (S) oder südwestlich (SW)
- *f2* südlich (S) oder südöstlich (SÖ)

An die Ortschaft Probstheide grenzen die Felder *e3, d3* und *e4*. Das Feld *f1* hat keine angrenzenden Felder im Süden und im Westen.

N	Nördlich	North
S	Südlich	South
W	Westlich	West
Ö	Östlich	East
NW	Nordwestlich	Northwest
NÖ	Nordöstlich	Northeast
SW	Südwestlich	Southwest
SÖ	Südöstlich	Southeast

Cardinal Points :

Field *e3* gives an example of the relation of the adjacent fields:
- *d2* north of (N) or northwest of (NW)
- *d3* north of (N) or northeast (NÖ) - *e2* west of (W)
- *e4* east of (Ö)
- *f1* south of (S) or southwest of (SW)
- *f2* south (S) or southeast (SÖ)

The village Probstheida is adjacent to field *e3, d3* and *e4* .
There are no adjacent fields south and west to the field *f1*.