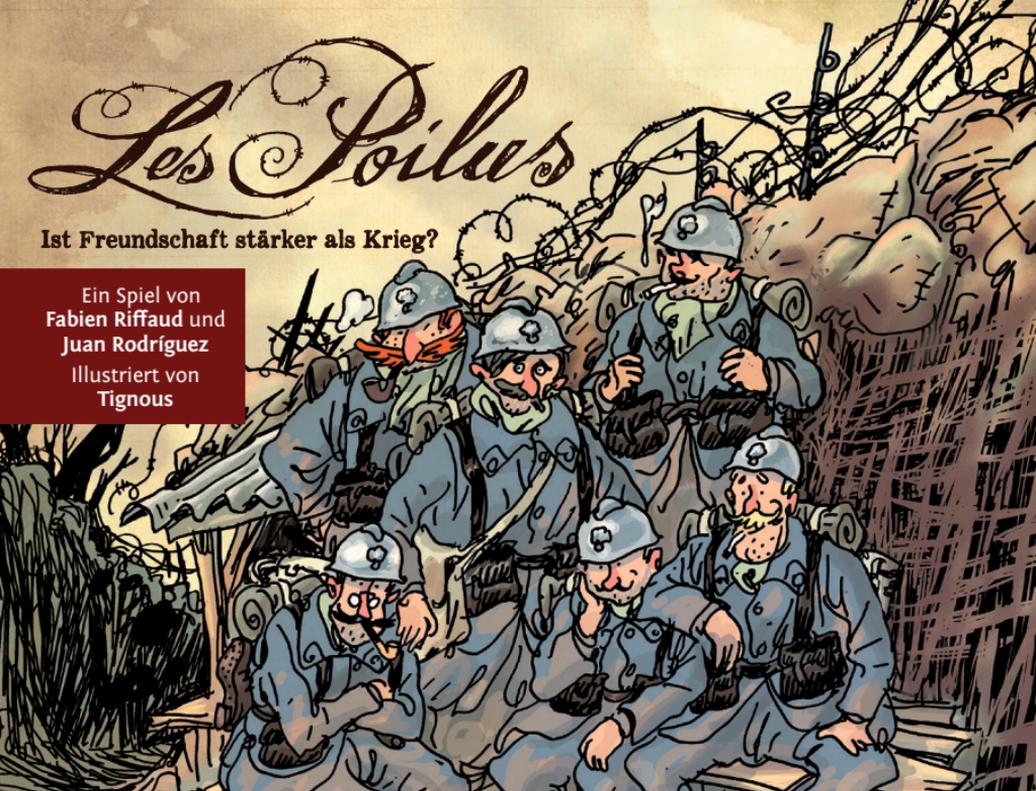


Les Poilus

Ist Freundschaft stärker als Krieg?

Ein Spiel von
Fabien Riffaud und
Juan Rodríguez
Illustriert von
Tignous



2. August 1914 – Nachdenklich und fassungslos betrachtet die Gruppe unzertrennlicher Freunde ein am Dorfplatz angeschlagenes Plakat: den Befehl zur Generalmobilmachung. Die Zeitungsberichte der letzten Wochen waren mit jedem Tag besorgniserregender geworden, doch die Härte der Ankündigung ist dennoch überraschend. Ohne die geringste Vorstellung von der Hölle zu haben, die sie erwartet, geben sich die Freunde ein Versprechen: Sie werden für einander eintreten und gemeinsam zurückkehren, komme was wolle. Leider wird die Realität ihre schlimmsten Ängste übertreffen.

Les Poilus

Ein kooperatives Spiel für 2-5 Spieler
mit einer Spieldauer von ca. 30 Minuten.

„Les Poilus“ wurde im ersten Weltkrieg zu einer umgangssprachlichen Bezeichnung für französische Frontsoldaten. Wörtlich übersetzt heißt es so viel wie „Die Behaarten“.

Unsere Absicht und Gedanken

Spiele sind, ebenso wie Bücher und Filme, Kulturgut, an denen man unmittelbar teilhaben kann.

Es gibt kein Thema, das man im Spiel nicht behandeln dürfte. Doch sind manche Themen heikler als andere, und das Leben von Frontsoldaten ist ein solches.

Während der Entwicklung dieses Spiels haben wir uns stets von unserer Hochachtung leiten lassen, die wir gegenüber den Menschen empfinden, die so viel erleiden mussten.

Um diesem Bestreben und der damit einhergehenden Verantwortung gerecht zu werden, haben wir den Einzelnen mit seinen täglichen Sorgen und Ängsten in den Vordergrund gestellt. Solidarität,

Brüderlichkeit und der Wille, gegenseitig füreinander einzustehen, waren die einzige Hoffnung für diese Männer.

Ohne die eigentlichen kriegerischen Handlungen darzustellen, möchte LES POILUS jedem Spieler die Möglichkeit geben, einige der Widrigkeiten und Nöte nachvollziehen zu können, denen Soldaten in den Schützengräben ausgesetzt waren. Die Empfindungen am Spieltisch können daher ernst und intensiv werden.

Der Weg zum Sieg mag schwierig erscheinen, doch lasst euch davon nicht entmutigen - haltet durch und übersteht den „Grande Guerre“, den Großen Krieg!

Felice 

Hommage

Einige Charaktere in diesem Spiel waren reale Personen. Einige waren die Vorfahren der Leute, die an diesem Spiel gearbeitet haben. „Les Poilus“ ist eine Hommage an alle Männer, die diese tragische Zeit erlebt haben.

Spielmaterial



6 **Soldaten-**
karten, eine
Seite mit
Glücksbringer



59 **Bedrohungs-**
karten



16 **Rückhalt-**
plättchen



5 **Aufruf-**
plättchen



1 Truppenführer-
Marker



1 Spiel-
übersicht



Je 1 Karte
Frieden und
Kriegerdenk-
mal

🌀 Spielaufbau 🌀

- Jeder Spieler nimmt sich:
 - 1 **Soldaten**karte seiner Wahl (**Glücksbringer**-Seite nach oben),
 - 3 **Rückhalt**plättchen (1x \triangleright , 1x \triangleleft und 1 von den übrigen zufällig gezogenes; bei 2 oder 3 Spielern werden die Plättchen mit \triangleleft und \triangleright zuvor in die Schachtel zurückgelegt).
- Mischt die **Bedrohungs**karten und legt 25 Karten verdeckt auf die Karte **Frieden**. Das ist der **Bedrohungsstapel**, dem es zu trotzen gilt. Legt die übrigen 34 Karten auf die Karte **Kriegerdenkmal**. Das ist der **Moralstapel**, der die **Moral** eures Trupps darstellt.
- Legt die **Aufruf**plättchen zwischen die beiden Kartenstapel. Ihre Anzahl hängt von der Spieleranzahl ab:
 - 5 Plättchen bei 2 oder 3 Spielern
 - 4 Plättchen bei 4 Spielern
 - 3 Plättchen bei 5 Spielern
- Der behaarteste Spieler wird **Truppführer** und nimmt sich den entsprechenden Marker.
- Nun kann es losgehen!



🌀 Ziel des Spiels 🌀



Ihr versucht in aufeinanderfolgenden **Einsätzen** allen **Bedrohungen** zu trotzen, sodass der Stapel aufgebraucht und die **Friedenkarte** sichtbar wird.

Ihr seid siegreich, wenn die **Friedenkarte** sichtbar ist und keiner von euch mehr Karten auf der Hand hat.

Am Ende jedes **Einsatzes** sinkt eure **Moral**, wodurch Karten vom **Moralstapel** genommen und auf den **Bedrohungsstapel** gelegt werden.

Ihr verliert, sobald das **Kriegerdenkmal** sichtbar ist.



🌀 Ablauf eines Einsatzes 🌀

Jeder **Einsatz** verläuft in 4 Phasen.



1 Vorbereitung

■ Schwierigkeit festlegen

Zunächst muss der **Truppführer** das Risiko abwägen und die Schwierigkeit des **Einsatzes** festlegen; die **Mindestschwierigkeit** ist immer 1. Sie bestimmt, wie viele Karten an **jeden Spieler** ausgeteilt werden. Beginnend bei sich selbst teilt er entsprechend viele Karten einzeln und reihum vom **Bedrohungsstapel** aus.

Wir haben für die nächsten Angriffe gewaltige Vorbereitungen getroffen. Ich kann nicht sagen, was geschehen wird, aber es wird furchtbar werden. Das ist eine heikle Angelegenheit.

Alphonse

Es kann vorkommen, dass manche Spieler weniger Karten als andere erhalten, falls der Stapel währenddessen aufgebraucht wird.

■ Eine Blume im Gewehrlauf

Die Schwierigkeit des ersten **Einsatzes** einer Partie muss mindestens 3 betragen.

Wir haben am 26. und 27. Oktober angegriffen. Glaub mir, es war wirklich furchtbar. Die Tage und Nächte vor dem Angriff steckten wir bis zu den Schultern im Wasser ...

Ein Soldat der 133. Infanterie-Division („La Gauloise“)

24 Durchführung

Im Einsatz versucht ihr, euch so vieler Handkarten wie möglich zu entledigen. Ausgespielte **Bedrohungen** kommen in die Mitte, ins **Niemandsland**, während **Schwere Schläge** vor dem ausspielenden Spieler abgelegt werden.

Der **Einsatz** scheitert, sobald 3 Karten ausliegen, die die gleiche **Bedrohung** zeigen.

Die 6 verschiedenen Bedrohungen



* Trillerpfeifen wurden für den Angriffsbefehl benutzt.

Dieser Spieler hat ein **Rückhalt**plättchen gespielt und sich aus dem Einsatz zurückgezogen.



Niemandsland



Schwere Schläge liegen direkt vor dem jeweiligen Spieler aus.



Der **Glücksbringer** wurde bereits eingesetzt.

■ Die Aktionen

Der Truppführer beginnt und ihr führt reihum im Uhrzeigersinn Aktionen aus, solange der Einsatz weitergeführt wird (siehe rechts *Ende des Einsatzes*). Wenn du am Zug bist und dich noch nicht zurückgezogen hast, musst du **eine** dieser Aktionen ausführen:



Eine **Bedrohungskarte** von der Hand ausspielen

Zeigt die Karte eine **Bedrohung**, legst du sie ins **Niemandsland**. Handelt es sich hingegen um einen **Schweren Schlag**, legst du die Karte vor dir aus. Ihr Kartentext gilt sofort und dauerhaft (solange die Karte im Spiel ist).



Deinen **Glücksbringer** einsetzen

Entferne eine Karte aus dem **Niemandsland**, welche die gleiche **Bedrohung** wie der **Glücksbringer** auf deiner **Soldatenkarte** zeigt. Drehe dann deine **Soldatenkarte** auf ihre Rückseite, dein **Glücksbringer** ist vorerst verbraucht. Um ihn erneut einsetzen zu können, musst du ihn erst zurückerhalten (siehe *Rückhalt* weiter unten).



Einen **Aufruf** machen

Falls du ein **Aufrufplättchen** hast, kannst du eines davon aus dem Spiel entfernen, um deinen Kameraden mit einem flammenden Appell Mut zuzusprechen. Nenne eine der 6 **Bedrohungen**. Jeder Spieler **außer dir**, der sich noch nicht zurückgezogen hat, darf nun **genau eine** Karte aus seiner Hand ablegen, die diese Bedrohung zeigt.



Dich zurückziehen und ein **Rückhaltplättchen** spielen

Wenn du dich zurückziehst, nimmst du nicht länger am laufenden **Einsatz** teil und führst keine weiteren Aktionen mehr aus. Außerdem haben die vor die liegenden **Schweren Schläge** keine Auswirkung mehr auf den laufenden **Einsatz**. Deine Handkarten behältst du für den nächsten Einsatz.

Dann musst du einem anderen Spieler **Rückhalt** geben, falls du noch ein **Rückhaltplättchen** hast. Wähle dafür eines von ihnen aus und lege es verdeckt auf deine **Soldatenkarte**. Hast du kein solches Plättchen mehr, kannst du dich trotzdem zurückziehen, nur eben keinen **Rückhalt** mehr geben.

Erst in der nächsten Phase, wenn der Einsatz endet, werden alle von den Spielern gespielt und verdeckt liegenden **Rückhaltplättchen** aufgedeckt.

■ Fallen

Wenn die von dir ausgespielte Karte das **Fallen-Symbol** zeigt, musst du eine weitere Karte vom **Bedrohungsstapel** ziehen UND sofort ausspielen (wie üblich eine **Bedrohung** ins **Niemandsland** legen, einen **Schweren Schlag** vor dir selbst auslegen). Ist es erneut eine **Falle**, ignorierst du das Fallen-Symbol und ziehst keine dritte Karte.

Karte mit 2 **Bedrohungen**
(Nacht/Granate)

und einer
Falle



Der Einsatz
geht weiter

Fehl Schlag
3x Granaten

Fehl Schlag
3x Schnee



■ Ende des Einsatzes

Der Einsatz endet auf eine von zwei Arten:

- A) Wenn sich alle Spieler zurückgezogen haben, endet der Einsatz **erfolgreich**. Alle Karten im **Niemandsland** werden abgeworfen.
- B) Sobald 3 gleiche **Bedrohungen** ausliegen, ist der Einsatz **fehlgeschlagen**. Karten im **Niemandsland** sowie **Phobie-** und **Trauma-**Karten von Spielern, die sich noch nicht zurückgezogen haben werden mitgezählt. Mischt dann alle Karten im **Niemandsland** zurück in den **Bedrohungsstapel**.

In beiden Fällen behaltet ihr eure Handkarten und die vor euch liegenden **Schweren Schläge**. Dann geht es mit der **Rückhalt-**phase weiter.



34 Rückhalt

Sobald der **Einsatz** vorüber ist, decken alle Spieler, die sich zurückgezogen hatten, ihr gespieltes **Rückhalt**plättchen auf und geben es an den damit gewählten Spieler:



Rückhalt für den zweiten Spieler zur Linken (◀).

Rückhalt für den ersten Spieler zur Rechten (▷).



Falls ein Spieler **mehr Rückhalt als alle anderen** erhalten hat, geht er dadurch gestärkt hervor und kann entweder:

- zwei vor sich liegende **Schwere Schläge** ablegen, oder
- seinen **Glücksbringer** wiedererlangen (und seine **Soldatenkarten** umdrehen).

Hat **kein Spieler** mehr Rückhalt als alle anderen erhalten, geht niemand gestärkt hervor.

Jeder Spieler behält alle **Rückhalt**plättchen, die er erhalten hat, für den nächsten Einsatz.

In den Schützengräben haben wir kleine Höhlen in die Erde gegraben, gerade groß genug für einen hochkennenden Menschen. So versuchen wir uns vor den Granatsplittern zu schützen.
Adele Wewel

Ist der Einsatz fehlgeschlagen ...

werden nur die Plättchen von bereits zurückgezogenen Spielern berücksichtigt. Es kann also sein, dass nicht jeder Spieler ein **Rückhalt**plättchen spielen konnte.

Falls ein Spieler den meisten **Rückhalt** erhalten hat, darf er lediglich einen seiner **Schweren Schläge** abwerfen, sonst nichts.

Niederlage

Falls ein Spieler am Ende der **Rückhaltphase 4** oder **mehr Schwere Schläge** vor sich liegen hat, seid ihr gescheitert und habt verloren.

Sieg

Wenn der **Bedrohungstapel** leer ist, sodass die **Frieden**karte sichtbar ist, und kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat, wurde Waffenstillstand geschlossen.

Gemeinsam habt ihr den Großen Krieg überstanden. Bravo!



Diese armen Kerle sind genau wie wir. Wir schlagen uns die Schädel ein ... für rein gar nichts.

Eisen Weil

4/4 Moralverlust

Da der Krieg noch immer nicht vorbei ist, sinkt die Moral eurer Truppe. Zählt die Anzahl der Handkarten aller Spieler zusammen. Nehmt dann so viele Karten (jedoch mindestens 3) vom **Moralstapel** und legt sie auf den **Bedrohungsstapel**.

Niederlage

Sobald der **Moralstapel** aufgebraucht und das **Kriegerdenkmal** sichtbar ist, habt ihr verloren.

Falls euer Trupp den Moralverlust überstanden hat, nimmt sich der aktuelle **Truppführer** ein **Aufrufplättchen** aus der Mitte (falls noch vorhanden) und gibt den **Truppführer-Marker** an seinen linken Nachbarn.

Ein neuer Einsatz beginnt ...
... und der **Krieg geht weiter!**

Verteilung der Karten

Die 59 Bedrohungskarten setzen sich wie folgt zusammen:

- 39 **Bedrohungen**, jede der 6 Bedrohungsarten ist 14-mal vertreten. Zudem zeigen 9 dieser Karten ein **Fallen-Symbol**.
- 19 **Schwere Schläge**
- 1 Karte **Frohe Weihnachten**



🌀 Spiel für Rekruten 🌀

Für eure ersten Partien empfiehlt es sich dringend, dass ihr die **Fallen**-Symbole auf den **Bedrohungskarten** ignoriert.

🌀 Normales Spiel 🌀

Sobald ihr mit den Spielregeln und dem Ablauf vertraut seid, könnt ihr mit den **Fallen** auf den **Bedrohungskarten** spielen.

🌀 Spiel für Veteranen 🌀

Erfahrene Veteranen beginnen die Partie mit 30 Karten im **Bedrohungsstapel**.

Seid tapfer!



Die abgebildeten Briefauszüge entstammen dem Buch „Paroles de Poilus“, veröffentlicht von Radio France Editions, und wurden frei übersetzt.

🌀 Das Spiel zu zweit 🌀

- Im Spiel zu zweit gibt es mit dem **Kaplan** einen „virtuellen Spieler“. Er beginnt ebenso mit 3 **Rückhalt**plättchen, nimmt aber nur eine unterstützende Rolle ein. Daher ist er nie **Truppführer** und erhält nie Karten.
- Der **Bedrohungsstapel** beginnt mit 20 Karten.
- Legt benutzte **Aufruf**plättchen zurück in den Vorrat, statt sie aus dem Spiel zu entfernen.
- Der Spielablauf ändert sich nur in der Vorbereitungsphase: Der **Kaplan** zieht sich zurück, noch bevor der Einsatz durchgeführt wird. Zieht eines seiner **Rückhalt**plättchen und legt es auf seine **Soldatenkarte**.
- In der **Rückhalt**phase wird sein gespieltes Plättchen ganz normal weitergegeben. Sollte der **Kaplan** am meisten Rückhalt bekommen haben, geht niemand gestärkt hervor.
- Für eine größere Herausforderung könnt ihr nach jeder gewonnenen Partie 2 Karten mehr in den **Bedrohungsstapel** legen. Gewinnt ihr auch mit 30 Karten, seid ihr echte Veteranen!

🌀 Danksagung 🌀

Ein großes Dankeschön an all die Spieler, die die Geduld aufgebracht haben, das Spiel immer und immer wieder zu testen, insbesondere Catherine Riffaud, Corinne Blis, Muriel Lemay, Jérémy Jallet für seine vielen Anregungen, Didier Jacobée für sein Vertrauen, Paul Guignard für seine guten Ratschläge, Benoît Houivet für seine Sorgfalt, Patrick Bard seine Unterstützung und Rückmeldung, die Mitglieder des „Touraine Maison des Jeux“, François, Super Bony, die „Poitiers Mipeul“, Ludo Ergo Sum, Boris, Simon, Nicolas, Eva, Franck und alle, die auf dieser viel zu kurzen Liste fehlen.

☞ Weitere Erläuterungen ☞

Allgemeines

- Ihr dürft euch natürlich abstimmen, aber nicht konkret sagen, welche Handkarten und **Rückhalt**plättchen ihr habt.
- Ihr dürft jederzeit nachzählen, wie viele Karten sich noch in beiden Stapeln befinden.
- Alle abgelegten/abgeworfenen Karten sind für den Rest der Partie aus dem Spiel.
- Wenn der **Bedrohungstapel** leer (und die **Frieden**karte sichtbar) ist, ignoriert ihr alle Anweisungen, von dort Karten zu ziehen.

Schwere Schläge

- Alle **Phobie**-, **Trauma**- sowie **Zerbrechlich**-Karten von Spielern, die sich bereits zurückgezogen haben, haben keine Auswirkung mehr auf den laufenden Einsatz.
- Ein **Schwerer Schlag** kann einen Spieler zwingen, sich zurückziehen, sodass er keine weiteren Aktionen ausführen kann.
- Wenn ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, darf er sich in jedem Fall zurückziehen und dabei alle aktiven **Schweren Schläge** ignorieren, die das untersagen.

- Widersprechen sich **Schwere Schläge** ...
 - **des gleichen Spielers**, hat die ältere Karte Vorrang.
 - **verschiedener Spieler**, hat die des Spielers Vorrang, der gerade am Zug ist.
- **Ungeschickt**: Zeigt die gezogene Karte ein **Fallen**-Symbol, wird es ignoriert.
- **Sprachlos**: Der Spieler kann keinen **Aufruf** machen, aber immer noch **Rückhalt** geben (und sich zurückziehen).

Aufrufe

- Ein **Aufruf** betrifft nie bereits zurückgezogene Spieler.
- Durch einen **Aufruf** darf ein Spieler auch eine **Phobie**- oder **Trauma**-Karte ablegen, die die genannte Bedrohung zeigt.
- Alle **Aufruf**plättchen haben den gleichen Effekt. Ihr Text soll euch lediglich als Anregung dienen, zum Beispiel: „Fürchtet nicht die Granaten, meine Kameraden! Unsere Aufklärung berichtet, dass die Bombardierungen für heute vorbei sind!“



© 2017 CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden. Les Poilus, Spaghetti Western, CMON und das CMON-Logo sind eingetragene Warenzeichen von CMON Global Limited. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden.

Hergestellt in China.





TIGNOUS

www.cmon.com

AUTOREN: Fabien Riffaud und Juan Rodríguez • ILLUSTRATION: Tignous
Grafische Gestaltung: Juan Rodríguez • Layout: Louise Combal, Mathieu Harlaut,
Júlia Ferrari • Produzenten: Thiago Aranha, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart,
Isadora Leite, Sergio Roma und Renato Sasdelli • Herausgeber: David Preti
Deutsche Übersetzung: Sebastian Wenzlaff
Lektorat und Redaktion: Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

Man kann sich schwerlich ein Spiel
über Freundschaft und Brüderlichkeit
ohne wahre Freunde vorstellen.
Bernard, deine Freude und dein Eifer
waren für uns ebenso unentbehrlich
wie dein Talent.

Aufewig, Tignous!