

<b>Was Armeen tun können -</b>	Militäraktionen				
<b>A04 Schleswig-Holstein</b>	Ab A06 kann jeder Spieler in jeder Runde eine Armeekarten anlegen				
Ab A07	können Heerführerkarten an Armeekarten angelegt werden.				
	kann eine Armee abgezogen werden um "Aufstände" niederzuschlagen.				
<i>Falls A12 Parlamentsheer JA:</i>	<i>Wenn kein Heerführer anliegt, kann je Militäraktion 1 Armeekarte zum Parlamentsheer abgezogen werden.</i>				
Falls A15 ausliegt	Eine ganze Armee mit Heerführer kann nach A15 verlegt werden. (1 Militäraktion)				
"Freie Armee" (Monarchenarmee)	entsteht durch Intervention gegen "Aufstand"				
	kann durch Heerführerkarten derselben Flagge verstärkt werden,				
	kann weitere Interventionen durchführen,				
	kann sich vereidigen lassen (geschlossen in einer Militäraktion an A15 anlegen).				
	<i>Wenn kein Heerführer anliegt, kann je Militäraktion 1 Armeekarte zum Parlamentsheer abgezogen werden.</i>				
	kann gegen schwächeres Parlamentsheer/vereidigte Armee kämpfen.				
<b>A12 Parlamentsheer</b>			Falls NEIN weiter zu A15		
Einzelne Armeekarten können angelegt werden oder von A04 verlegt werden					
Schwarz-Rot-Goldene Heerführer können an eine ausliegende Armeekarte an A12 angelegt werden.					
Schwarz-gelbe und schwarz - weiße Armeen werden zusammen angelegt					
Von Schleswig Holstein kann je Militäraktion eine Armeekarte nach A12 verlegt werden. Voraussetzung: Auf der Seite des Spielers darf kein Heerführer an Schleswig-Holstein anliegen.					
Von A12 kann je Militäraktion eine Karte nach A04 verlegt werden. (Oder auf den Ablagestapel.) Armeekarten erst dann, wenn kein Heerführer mehr auf derselben Seite liegt.					
<b>A15 Vereidigung</b>	Nur wenn das Parlamentsheer abgelehnt wurde				
Falls Republik (A13 liegt aus)	Alle freien Armeen /Monarchenarmeen mit 2 Karten müssen angelegt werden (automatisch, keine Armeeaktion)				
Falls Zentralgewalt mit Reichsverweser	Alle freien Armeen /Monarchenarmeen mit 2 oder 3 Karten müssen angelegt werden (automatisch, keine Armeeaktion)				
Es kann auch eine ganze Armee (freie Armee oder Armee an A04) in einer Militäraktion nach Schleswig Holstein verlegt werden.					

Intervention	Wenn sw oder sg Heerführer anliegen, bleiben die Armeen getrennt. Es ist möglich in einer Militäraktion gegen "Interventionsgelegenheiten" oder gegen A17-A20 zu intervenieren.					
	Wenn auf seiner Seite kein sw /sg Heerführer ausliegt, kann der Spieler einen srg Heerführer anlegen. Die Armeen werden dann zusammengefaßt. Es ist dann nicht mehr möglich, gegen "Interventionsgelegenheiten" oder Ablaufkarten A17-A20 zu intervenieren oder nach Schleswig-Holstein zu verlegen.					
<b>Kampf einer Armee gegen eine andere</b>	kostet eine Militäraktion für den Angreifer					
Nur eine Armee, die moralisch (Anzahl der Karten) <b>und</b> "kräftemäßig" überlegen ist, kann eine andere angreifen.						
Nur eine vereidigte Armee oder ein Parlamentsheer mit einem srg Heerführer kann eine Monarchenarmee angreifen						
Nur Monarchenarmeen oder eine Armee in Schleswig-Holstein mit reaktionärem Heerführer können eine vereidigte Armee oder ein Parlamentsheer angreifen.						
Resultat eines Angriffs auf eine Armee:						
	Der unterlegene Spieler bestimmt eine der Karten seiner Armee und legt sie auf den Ablagestapel.					

[Zurück zum Obermenue "1848"](#)