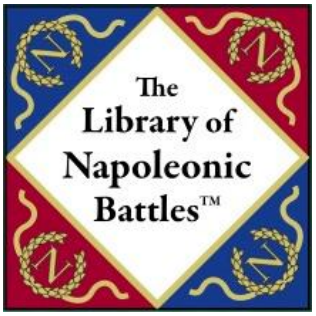
Version 7.34



Ein historisches Simulationsspiel-System

Serien Regeln

1.0 EINLEITUNG

Dieses Spiel ist eine Zwei-Spieler-Simulation von napoleonischen Schlachten auf der Ebene der großen Taktik. Sie können jedes Spiel als einzelnes Element spielen oder eine "Kampagne" bestehend aus mehreren Schlachten, die nacheinander gespielt werden, durchführen.

1.1 Inventar

In der Studienmappe finden Sie eine vollständige Liste der Komponenten. (Ein sechsseitiger Würfel wird zum Spielen benötigt - nicht enthalten). Wenn Teile fehlen oder Fragen zu den Regeln bestehen, schreiben Sie bitte:

Operational Studies Group
PO Box 50278 • Baltimore, MD 21211 • USA Send e-mail to:
info@napoleongames.com

1.2 Die Regelbücher

Dieses Regelbuch enthält die Grundregeln, die für alle Spiele dieser Serie gelten. Die Studienmappe enthält Sonderregeln, Szenario-Informationen, historische Kommentare und Gestaltungshinweise. Alle Regeln zum Kartenspiel finden Sie im optionalen Heft der Kartenanleitung (24.0).

1.3 Die Karte

Die Karten stellen die Spielflächen dar und zeigen das Gebiet, in dem die Schlachten stattfanden. Ein Hexfeldgitter, das die Karten überlagert, unterteilt die Spielfläche in Sechsecke. Jedes Feld hat einen Durchmesser von 480 Metern. Jedes Sechseck hat einen vierstelligen Code aufgedruckt. Steigungshexfelder stellen einen Anstieg von 15 bis 30 Meter oder mehr dar. Kämme sind ca. 7-15 Meter. Ein Feld ist W ald oder Sumpf, wenn ein Drittel oder mehr des Felds das Geländesymbol enthält.

1.4 Die Spielmarker

(1.41) Die Spielmarker bestehen aus fünf Typen: Kampfeinheiten, Vedetten (16.0), Anführer (5.0), Pontonzüge-Versorgungszüge (18.0) und Marker. Alle Kampfeinheiten haben eine Seite mit voller Stärke; die meisten haben eine Rückseite mit reduzierter Stärke. Anführer, Vedetten und Kampfeinheiten mit einer Stärke von "eins" haben eine Flaggenrückseite.

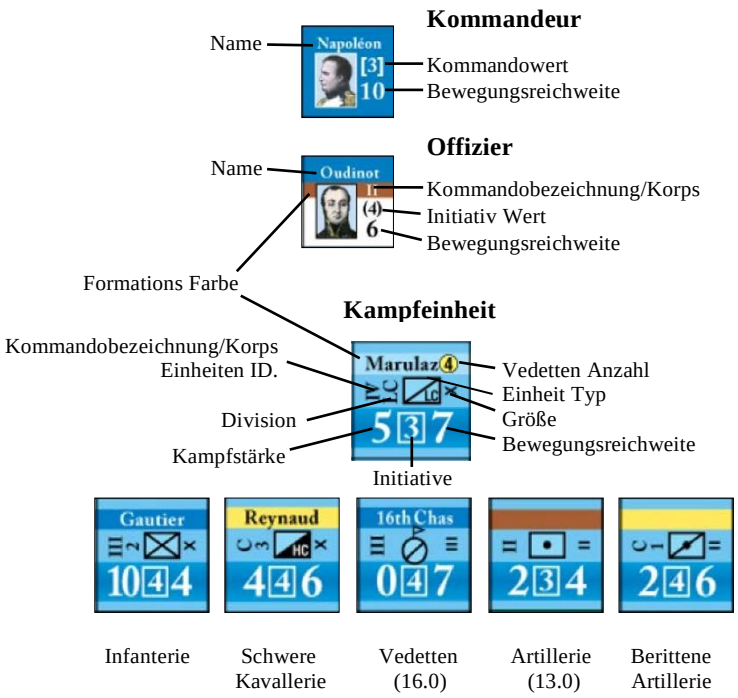
(1.42) Wie man die Einheiten liest: Die auf Kampfeinheiten aufgedruckten Zahlen und Symbole umfassen:

- *Einheiten I.D. Identifikation der Einheit*
- *Kommando-Bezeichnung (siehe Glossar)*
- *Kampfstärke: ein S_P = ± 1 Battalion, 1 Kavallerie regt., oder 1 Batterie*
- *Initiativ-Wert (5.22)*
- *Bewegungsreichweite (7.2)*
- *Größe: XX Division, X Brigade, III Regiment, II Batterie, [X] Schnelle Eingreiftruppe*
- *Einheiten Typ*
- *Anzahl an Vedetten die bereitgestellt werden können (16.11)*

(1.43) Marker: Marker werden auf der Karte platziert, um den Status von Einheiten oder Hexfeldern anzuzeigen.

1.5 Erster Aufbau

Trennen Sie die Einheiten sorgfältig aus und sortieren Sie sie nach Formationen. Wählen Sie dann ein Szenario aus (siehe Szenario-Informationen in der Studienmappe für Details). Die Einheiten werden entsprechend der Anfangsaufstellung auf dem Spielplan platziert. Der erste Spieler (in den Szenario-Informationen angegeben) baut immer vor dem zweiten Spieler auf. Alle Einheiten beginnen verdeckt (8.0).



Einheiten mit der Bezeichnung ® werden mit ihrer reduzierten Seite nach oben aufgestellt. Jede Seite darf eine Streitkraft unter Marschbefehl stellen, wenn sie einen Kommandeur auf der Karte hat (20.1).

2.0 SPIELABLAUF

Das Spiel wird in einer Reihe von Spielrunden gespielt, die einer Stunde Tageslicht oder 3-6 Stunden Nacht entsprechen.

2.1 Tag Spielzüge

Jeder Tages-Spielzug ist in zwei Spielrunden unterteilt, die in vier Phasen aufgeteilt sind. Der erste Spieler löst alle vier Phasen seines Spielerzuges auf, und dann macht der zweite Spieler dasselbe. Jede der Phasen muss genau in der angegebenen Reihenfolge abgewickelt werden. Nach der Runde des zweiten Spielers ist die Spielrunde beendet und eine neue Spielrunde beginnt.

Spielzug Erster Spieler

A. Start Phase:

1. Wetter Segment: Der erste Spieler würfelt auf der Wettertabelle in der ersten Runde eines jeden Tages und zu anderen Zeiten, wie durch den Wetterdauer-Würfelwurf bestimmt wird (23.12).

2. Karten Segment: OPTIONAL (24.0) Siehe separates 4-seitiges Faltblatt.

B. Befehls Phase:

1. Versorgungs Segment: In Runden, in denen das Wetter geprüft wird, oder wie auf der TRC angegeben, prüft der aktive Spieler die Versorgung seiner Streitkräfte (17.1). Wenn er die Spielkarten nicht benutzt, kann er einen generellen Rückzug erklären (20.5).

2. Erholungs Segment: In Runden, in denen das Wetter kontrolliert wurde, oder wie auf der TRC angegeben, kann der aktive Spieler versuchen, Einheiten wieder einzusetzen (22.1).

3. Reorganisations Segment: Der aktive Spieler kann geeignete Anführer einsetzen, um eliminierte Einheiten mit reduzierter Stärke wieder ins Spiel zu bringen (22.2) und Vedetten erstellen (16.11).

4. Kommando Segment:

- a. Der aktive Spieler entfernt alle "Out of Command"-Marker von seinen Streitkräften.
- b. Der aktive Spieler vergibt seine Kommandopunkte (6.1) und setzt Offiziere und Kampfeinheiten (innerhalb der Kommando-Reichweite) unter Kommando " in Command."
- c. Der aktive Spieler kann versuchen, Formationen, die keinen Kommandopunkt erhalten haben, "in Command" zu stellen, indem er gegen den Initiativwert des Offiziers würfelt (6.31).
- d. "Out of Command" Marker werden auf alle Streitkräfte gesetzt, die sich nicht in Kommando befinden (6.1)
- e. Ponton-Brücken können rekonfiguriert werden (18.34).

C. Bewegungs Phase:

1. Das Segment für die Bewegungs-Kommandos: Der aktive Spieler darf alle seine Streitkräfte bewegen, die unter Kommando stehen (oder einen Marschbefehl erhalten haben [20.1]). Verstärkungen betreten zu diesem Zeitpunkt das Spielfeld. Einheiten können versuchen, feindliche Einheiten durch Zurückdrängen aus dem Weg zu zwingen (9.0), Ponton Brücken können gebaut werden.

2. Das Segment für die Bewegungs-Initiative: Der aktive Spieler kann nun versuchen, Kampfeinheiten zu bewegen, die als "Out of Command" markiert sind. Für jede "Out of Command"-Einheit, die er bewegen möchte, würfelt er gegen ihren Initiativewert und bewegt sie dann, wenn sie besteht (würfeln-bewegen, würfeln-bewegen). Ein Würfelwurf, der gleich oder kleiner als der Wert ist, erlaubt der Einheit, sich bis zu ihrer vollen Bewegungserlaubnis zu bewegen; allerdings gilt die Einheit immer noch als Out of Command und behält ihren Außerhalb des Out of Command-Marker. Wenn der Würfelwurf größer ist als ihr Initiativewert, darf sich die Einheit nicht bewegen.

HINWEIS: Einzelne Einheiten innerhalb der Kommando-Reichweite ihrer Offiziere, deren Offizier in diesem Zug bereits seine Initiative-Prüfung nicht bestanden hat, dürfen selbst nicht auf Initiative würfeln.

D. Kampf Phase

Kämpfe werden in einer Reihe von Schritten aufgelöst, die im Folgenden beschrieben werden:

- **1. LOS Schritt:** Beide Spieler decken gleichzeitig alle ihre Einheiten und Anführer auf, die sich innerhalb der Sichtlinie (8.3) des Gegners befinden.
- **2. Kavallerie Rückzugs Schritt:** Verteidigende Kavallerie, berittene Artillerie und Vedetten dürfen sich vor dem Gefecht zurückziehen (10.2). Nachdem sich die verteidigenden Einheiten zurückgezogen haben, darf sich auch die angreifende Kavallerie vor dem Gefecht zurückziehen.
- **2A. Artillerie Reaktionsfeuer Schritt.** Der nicht-aktive Spieler führt das Bombardement aus (13.0). Die Stärke des Bombardements kann durch das Gegenfeuer (Counter-Battery Fire, CBF) reduziert werden, 13.5).
- **2B. Angriffsdeklaration Schritt:** Der Angreifer muss angeben, welche eigenen Einheiten welche gegnerischen Einheiten angreifen (10.3).
- **3. Bombardierungs Schritt:** Der aktive Spieler führt Artillerie-Beschuss aus (13.0). CBF gilt (13.5). Artillerie, die in Schritt 2A zurückgedrängt oder unterdrückt (suppresed) wurde, darf jetzt nicht bombardieren.
- **4. Kavallerie Angriff Schritt:** Der aktive Spieler führt Kavallerieangriffe aus (14.0).
- **5. Kampf Schritt:** Der aktive Spieler führt Angriffe durch (10.0).
- **6. Zweiter LOS Schritt:** Wenn gegnerische Streitkräfte nach dem Kampf noch im Einsatz (benachbart) sind, bleiben sie aufgedeckt. Streitkräfte, die nicht mehr in der gegnerischen LOS sind, werden wieder verdeckt (8.5).

Spielzug Zweiter Spieler

Befehls-, Bewegungs- und Kampfphasen werden wie für den ersten Spieler beschrieben abgewickelt. (Wenn Sie die Karten verwenden, beginnen Sie mit dem optionalen Kartensegment.)

A. Befehls Phase

B. Bewegungs Phase

C. Kampf Phase

D. Spielzug Marker Phase

Der Spielzug-Marker wird auf das nächste Feld auf der Runden-anzeige gelegt, und ein neuer Spielzug beginnt.

2.2 Nacht Spielzüge

Der erste und der letzte Spielzug jeder 24-Stunden-Periode sind Nachtzug(e). **Nacht PM** kommt vor **Nacht AM**. Die Unterschiede zwischen Nacht und Tag sind im Folgenden zusammengefasst:

- *Die Spielzüge in einer Nachtrunde werden umgedreht (der zweite Spielzug wird vor dem ersten Spielzug aufgelöst).*
- *Es gibt kein Wetter Segment, das Wetter für die Nacht hängt vom Wetter des letzten tageslicht Spielzugs ab.*
- *Die Startphase ist unterschiedlich (2.2A).*
- *Nur Einheiten unter Marschbefehl dürfen bewegt werden (20.4).*
- *Es gibt eine Loslösungshase (aus dem Kampf entfernen) (2.2A 1).*
- *Es gibt keine Nachtkampfphase.*

Zweiter Spieler Nacht Spielzug

A. Start Phase

1. Loslösen & LOS Segment (Nacht PM Züge)
Der aktive Spieler entfernt seine Einheiten aus beliebigen EZOCs um ein oder zwei Felder und betritt keine andere EZOC. Wenn kein Feld verfügbar ist, bleiben die Einheiten „verwickelt“. Einheiten in einer Stadt, einer V.P. (15.3). oder einem Schloss (15.0) müssen sich nicht zurückziehen. LOS prüfen (23.14).

2. Erholungs Segment: Alle noch verbliebenen freundlichen Einheiten im Feld "UAR" werden in den Bereich "Erholt" [Recovered] verschoben. (Reorganisationsdisplay, sep. Blatt)

3. Karten Segment (Nacht AM Züge): OPTIONAL
• Zählen Sie SP für gespielte Karten und für Anführer in Städten.
• Entfernen Sie benutzte Moduskarten aus dem Spiel.• Legen Sie alle Karten aus der Hand ab.• Passen Sie die Decks an, falls die Szenarioanweisungen dies vorschreiben.• Mischen Sie beide Decks neu.

B. Marschbefelsausgabe Phase

(Nacht AM Spielzüge) Wenn kein allgemeiner Rückzug erklärt wird, kann eine beliebige befreundete Streitkraft einen Marschbefehl (20.42) erhalten. Dieser Marschbefehl wird am kommenden Tag wirksam.

AUSNAHME: Wenn ein allgemeiner Rückzug erklärt wird, wird dieser sofort wirksam.

C. Nachtmarsch Phase

Einheiten mit einem aktuell erhaltenen Marschbefehl (20.4) dürfen sich bei Nacht 2/3 ihrer BP (Inf/Kav) bewegen.

Erster Spieler Nacht-Spielzug

Der **Erste Spieler Nacht-Spielzug** umfasst die Phasen A-C oben und D.

D. Spielzug Marker Phase

Der Spielzugmarker wird auf das nächste Feld auf der Spielrundenleiste TRC bewegt, was den Beginn des nächsten Spielzugs anzeigt. Prüfen Sie das Szenario auf alle rundenbezogenen Siegpunktvergaben.

3.0 STAPELN

3.1 Allgemeine Regel

Es kostet 1 BP, eine Kampfeinheit mit einer anderen zu stapeln. Sie können sich ohne zusätzliche Kosten durch das Feld einer befreundeten Einheit bewegen. *AUSNAHME: Straßenmarsch (3.3). Stapelbeschränkungen nur am Ende einer Phase anwenden.*

3.2 Stapelungs Limits

(3.21) Grundlegende Stapel-Regel: Zwei beliebige Kampfeinheiten, unabhängig von ihrer Größe, ihrem Typ oder ihrer Formation, können in einem Feld gestapelt werden.

(3.22) Division Integrität: Alle Einheiten, die zur gleichen Division gehören, dürfen ohne Anführer drei Einheiten auf einem Feld stapeln. *AUSNAHME: Formationen auf Divisionsebene mit eigenem Offiziersmarker verwenden stattdessen 3.23.*

(3.23) Anführer Stapelbonus: Ein Feld mit einem Anführer kann bis zu 5 Einheiten enthalten, von denen bis zu 2 Infanterie sein können. Wenn der Stapel Divisionsintegrität hat, dürfen 3 der 5 Einheiten Infanterie sein. Wenn der Anführer das Feld verlässt, müssen die überstapelten Einheiten ebenfalls gehen, gemäß den Regeln für Rückzug (12.3) und Versetzung (12.36).

(3.24) Frei stapelbare Einheiten: Anführer, eingesetzte Pontonbrücken und Marker zählen nicht gegen das Stapellimit. Bis zu 3 Vedetten (16,0) können einem Stapel über die oben genannten Stapelgrenzen hinaus beitreten. *AUSNAHME (16.12).*

3.3 Stapelbeschränkungen

Einheiten im Straßenmarsch: *können entstapeln, dürfen aber nicht neu stapeln. Einheiten dürfen sich nicht durch eigene Einheiten die sich im Straßenmarsch befinden bewegen. Einheiten im Straßenmarsch dürfen sich durch Einheiten der eigenen Seite bewegen, die sich nicht im Straßenmarsch befinden.*

Ponton- und Versorgungszüge: *dürfen mit keiner Art von Einheit gestapelt werden (auch nicht mit anderen Zug-einheiten), und wenn sie versetzt werden, werden sie zerstört (18.16).*

Schloss: Ein Schloss verliert seinen Kampfeffekt, wenn das Feld mehr als zwei verteidigende Infanterieeinheiten enthält, plus etwaige Anführer und Vedetten (15.21).

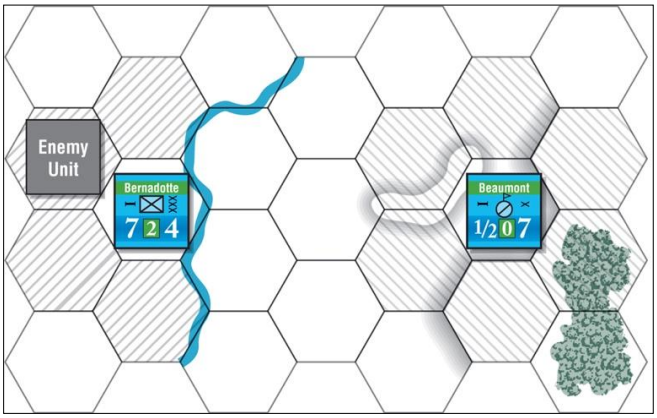
4.0 KONTROLLZONE

4.1 Allgemeine Regel

Die sechs Felder, die eine Kampfeinheit unmittelbar umgeben, bilden ihre Kontrollzone (ZOC). Alle Kampfeinheiten und Vedetten üben zu jeder Zeit eine ZOC aus, auch in ein Feld, das von einer feindlichen Einheit besetzt ist. Anführer, Pontonzüge und Versorgungszüge haben keine ZOCs. Wenn sich eine befreundete Kampfeinheit in einer feindlichen ZOC (EZOC) befindet, sind die gegnerischen Einheiten gleichermaßen und wechselseitig von der ZOC der anderen betroffen.

4.2 ZOC und Gelände

ZOCs erstrecken sich in alle Geländetypen außer über nicht gefrorene Flüsse oder in verstärkte Positionen und Schlösser. Wenn eine Hexfeldseite eines nicht gefrorenen Flusses dazwischen liegt (unabhängig davon, ob die Feldseite überbrückt oder nicht überbrückt ist oder eine Furt enthält), liegt das Hexfeld nicht in der ZOC einer Einheit.



Die ZOCs von Kampfeinheiten und Vedetten erstrecken sich in alle angrenzenden Felder, außer über die Hexfeldseiten von Flüssen. Eine Vedetten-ZOC ist identisch mit einer regulären ZOC, außer dass sie feindliche Rückzüge nicht blockiert.

4.3 ZOC und Bewegung

(4.31) Stoppt die Bewegung: Kampfeinheiten und Vedetten dürfen EZOCs frei betreten, dürfen sich dann aber nicht mehr bewegen, bis sie:

- *sich vor oder nach einem Kampf zurückziehen,*
- *der Gegner sich zurückzieht oder eliminiert wird,*
- *sie sich während einer Nachtrunde Loslösen (2.2A 1), oder*
- *nach einem erfolgreichen Zurückdrängen (9.21).*

HINWEIS: Der in den Regeln verwendete Begriff " ***Verwickelt****" bezieht sich auf eine Einheit, die eine EZOC betritt (Glossar).*

(4.32) Verhindert Bewegung: Anführer dürfen EZOCs nicht freiwillig betreten, es sei denn, eine befreundete Kampfeinheit besetzt das Feld. Ein Versorgungszug kann sich überhaupt nicht in eine EZOC bewegen.

4.4 ZOC und Kampf

Während der Kampfphase muss jede aktivierte Kampfeinheit in einer EZOC angreifen (10.31 für Ausnahmen). Jede feindliche Kampfeinheit, die sich in der ZOC einer aktiven Kampfeinheit befindet, muss angegriffen werden. Siehe Rückzug vor dem Kampf (10.2) für Ausnahmen.

4.5 Andere Effekte von ZOC

- *Nacht Loslösen vom Kampf (2.2A 1)* • *Anführer (5.3)*
- *Rückzüge (12.31)* • *Versorgungslinien (kein Effekt—17.44)*
- *Vedetten (16.25)* • *Allgemeiner Rückzug (Loslösen - 20.51)*

5.0 ANFÜHRER

5.1 Zweck

Anführer erfüllen vier wichtige Funktionen:

- *Sie stellen Kampfeinheiten unter Kommando (6.0), so dass sie als Formation und nicht einzeln bewegt werden können.*
- *Sie reorganisieren eliminierte Einheiten (22.2).*
- *Sie erleichtern das Vorrücken nach dem Kampf von mehr als einer Kampfeinheit (12.4-B).*
- *Sie erleichtern das Stapeln (3.23).*

5.2 Arten von Anführern

(5.21) Kommandeure: Kommandeure haben eine Kommando-Reichweite von 4 Feldern und eine Bewegungserlaubnis von 10. An der Spitze der "Befehlskette" stehend, können sie befreundete Offiziere und Kampfeinheiten unter Kommando stellen. Jeder Kommandeur hat einen **Kommandowert** in Klammern, der die Anzahl der Kommandopunkte angibt, die er in einer bestimmten Kommandophase ausgeben darf. Mit jedem Kommandopunkt kann er einen Offizier und eine Kampfeinheit in Kommando stellen. Eine gestapelte Division (3.22) zählt als "eine Einheit".

BEISPIEL: Ein Kommandant mit einer Kommandobewertung von [1] kann einen Offizier und eine Kampfeinheit unter das Kommando stellen.

(5.22) Offiziere: Offiziere sind das mittlere Glied in der Befehlskette. Sie sind für bestimmte Formationen (Korps oder Divisionen) verantwortlich. Ein Offizier befehligt alle Kampfeinheiten, die seine Kommandobezeichnung teilen. Jeder Offizier hat einen **Initiativwert** in Klammern, der verwendet wird, um zu bestimmen, ob er sich bewegen wird (wenn er nicht bereits von einem Kommandeur in das Kommando gestellt wurde). Ein Würfelwurf gleich oder kleiner als sein Initiativwert versetzt ihn in Kommando. Offiziere haben eine Kommando-Reichweite von 3 Feldern und eine Bewegungserlaubnis von 6.

BEISPIEL: Bernadotte kommandierte das I Korps im Jahr 1806. Alle französischen Kampfeinheiten, die die Bezeichnung I. Korps und einen dunkelgrünen Streifen tragen, sind Teil von Bernadottes Formation und können nur von ihm oder einem Kommandeur befehligt werden.

(5.23) Befehlshabende-Offiziere: Befehlshabende-Offiziere sind Kommandeure mit einem [1] oder [2] Befehlswert. Sie sind auch Offiziere ihrer jeweiligen Formationen. Ihre Kommando-Reichweite ist 4. Ein Befehlshabender-Offizier muss immer seinen ersten Kommandopunkt ausgeben, um seine eigene Formation zu befehligen.

BEISPIEL: Ein Befehlshabender-Offizier mit einem [2]-Befehlswert kann seine eigene Formation plus eine andere Formation und 2 weitere Einheiten einer beliebigen befreundeten Formation befehligen.

5.3 Anführer und EZOC

Ein Anführer darf eine EZOC nur betreten, wenn er von Kampfeinheiten der eigenen Seite begleitet wird oder wenn eine Kampfeinheit der eigenen Seite bereits im angestrebten Feld ist. Ein Anführer darf eine EZOC während der Bewegungsphase verlassen, jedoch Einheiten der eigenen Seite müssen im Feld verbleiben.

AUSNAHME: (3.23).

5.4 Anführer und Kampf

(5.41) Vorrücken nach dem Kampf: Anführer und alle (nicht demoralisierten) Infanterie- und Kavallerieeinheiten ihres Stapels können in ein Feld vorrücken, das der Feind als Ergebnis eines Kampfes geräumt hat.

(5.42) Rückzug und Gefangennahme: Anführer, die mit eigenen Kampfeinheiten gestapelt sind, können sich immer mit ihrem Stapel zurückziehen. Jeder Anführer in einem sich zurückziehenden Stapel unterliegt einem separaten Würfelwurf:

Wurf	
1-5	zieht sich 1-4 Felder zurück, pro DR# Kampfergebnis. *
6	wird gefangen (sofort aus dem Spiel nehmen).

** Wenn der Stapel eliminiert wird, verwenden Sie die folgende Tabelle (5.51)*

5.5 Anführer Fangen oder Versetzen

(5.51) Ein einzelner Anführer ist der Gefangennahme unterworfen, wann immer er an feindliche Kampfeinheiten angrenzt, die eine ZOC in das Feld des Anführers ausüben; oder wann immer er das Ziel eines Bombardements ist, das ein Ergebnis produziert. Sobald dies geschieht, werfen Sie einen Würfel:

Wurf	
1-5	wird in das nächstgelegene von den eigenen Streitkräften besetzte Feld verlegt (ein Rückzugspfad ist nicht erforderlich für einen Mann)
6	wird gefangen (sofort aus dem Spiel nehmen).

(5.52) Ersatz-Offizier: Wenn ein Korpsoffizier gefangen genommen wird, setzen Sie seinen Spielmarker auf der Spielrundenleiste zwei Runden nach vorne (wenn er in SZ 4 gefangen genommen wird, setzen Sie ihn auf die Leiste für SZ 6). In dieser Runde platzieren Sie den Anführer zu Beginn der Kommandophase innerhalb eines Feldes der Einheit der eigenen Seite, die sich am nächsten zu seinem letzten Feld befindet. Von nun an hat der Offizier einen Punkt weniger als die ursprüngliche Initiative (eine "1" bleibt eine "1"). Der Ersatz für einen Befehlshabenden-Offizier (5.23) ist ein Offizier mit einer Initiative von 4. (Wenn Kommandeure gefangen genommen werden, werden sie nicht ersetzt.)

6.0 KOMMANDO

6.1 Das Kommando Segment

Während des eigenen Kommandosegments wendet der aktive Spieler das folgende Verfahren an, um zu bestimmen, welche seiner Offiziere (und Streitkräfte) das Kommando haben:

SCHRITT 1: Jeder Kommandeur kann seinen Kommandowert (5.21) verwenden um Einheiten der eigenen Seite innerhalb seiner Kommandoreichweite (4 Felder) unter Kommando zu stellen. Mit jedem Kommandopunkt kann er einen Offizier und entweder eine beliebige Kampfeinheit einen Stapel oder eine gestapelte Division (3.22) unter Kommando stellen. Wenn ein Offizier das Kommando hat, dann sind alle seine Einheiten innerhalb seiner Kommandoreichweite (3 Felder) automatisch unter Kommando. Wenn im Straßenmarsch, dann ist eine komplette Marschkolonne im Kommando.

SCHRITT 2: Führen Sie Initiativ-Prüfungen (6.31) für alle Offiziere durch, die nicht von einem Kommandeur befehligt werden.

SCHRITT 3: Nachdem alle Kommandopunkte zugewiesen wurden, legt der aktive Spieler "Out of Command" (OOC) Marker auf jeden Offizier, jede Einheit oder jeden Stapel, der nicht in Kommando ist. Wenn ein ganzes Korps ohne Kommando ist, legen Sie den OOC-Marker auf den Korpsoffizier, der seinen Initiativwurf nicht bestanden hat. Wenn einzelne Einheiten eines Korps das Kommando haben, während der Rest des Korps "OOC" ist, legen Sie "In Command"-Marker auf die Einheiten, die das Kommando haben, und legen den "OOC"-Marker auf den Korpsoffizier.

6.2 Auswirkungen des Kommandos

IN KOMMANDO: Ein Offizier oder eine Kampfeinheit, die in diesem Kommandosegment in Kommando gestellt wird, ist bis zum nächsten eigenen Kommandosegment in Kommando. Einheiten unter Kommando dürfen sich nach dem Kampf bewegen und vorrücken. Versorgungszüge, Kommandeure und Einheiten unter Marschbefehl sind immer in Kommando.

AUSERHALB DES KOMMANDOS: Wenn ein Offizier oder eine Kampfeinheit am Ende eines eigenen Kommandosegments "Out of Command" ist, bleibt sie dies bis zum nächsten eigenen Kommandosegment. Außerhalb des Kommandos stehende Kampfeinheiten erleiden die folgenden Nachteile:

- *Dürfen keine Überbrückung (z.B. Brücken) beschädigen oder reparieren (7.6).*
- *Dürfen während des individuellen Bewegungssegments nur dann ihre volle Bewegungserlaubnis ausgeben, wenn sie eine individuelle Initiativ-Prüfung bestehen (6.32).*
- *Dürfen nach dem Kampf NICHT vorrücken, Kampfeinheiten müssen nicht im Kommando sein um zu Attackieren (10.0), zu Bombardieren (13.0) oder anzugreifen (14.0).*

6.3 Initiative Prüfen

(6.31) Offizier Initiativ-Prüfung: Um eine Initiativ-Prüfung für Offiziere durchzuführen, die kein direktes Kommando erhalten haben, werfen Sie einen w6. Wenn das Ergebnis gleich oder kleiner als sein Initiativwert ist, hat der Offizier das Kommando und zusätzlich alle Einheiten seiner Formation innerhalb seiner Kommando-Reichweite (3 Felder) ebenfalls. War das Würfelergebnis größer als der Initiativwert, wird ein **Out of Command** -Marker auf den Offizier gelegt. Ein Offizier außerhalb des Kommandos, weil er in dieser Runde Einheiten reorganisiert hat, kann keine Initiativ-Prüfung durchführen.

(6.32) Initiativ-Prüfungen für Kampfeinheiten: Während des Segments für die Bewegungs-Initiative können Einheiten außerhalb des Kommandos auf Initiative prüfen. Sie können Ihre Korps-offiziere umgehen und sich auf die Initiative der einzelnen Einheiten verlassen, wenn Sie dies wünschen. Wenn Sie jedoch zuerst für die Initiative eines Offiziers würfeln, dann dürfen alle seine Einheiten, die sich in Befehlsreichweite befinden, nicht für die Initiative würfeln. Wenn die OOC-Einheit diese Prüfung besteht, darf sie sich bewegen, aber ihr Out of Command-Marker wird nicht entfernt, als Erinnerung daran, dass sie nach dem Kampf nicht vorrücken darf.

HINWEIS: Offiziere, die erfolgreich für die Initiative würfeln, haben das Kommando - einzelne Einheiten, die erfolgreich für die Initiative würfeln, bleiben OOC.

BEISPIEL: Zwei Kampfeinheiten befinden sich in Reichweite ihres Offiziers, der seinen Initiativ-Würfelwurf nicht bestanden hat. Diese Kampfeinheiten dürfen nicht für die Initiative würfeln. Wenn der Spieler nicht für den Offizier gewürfelt hat, könnte er für die Einheiten im Initiative-Bewegungssegment würfeln.

(6.33) Demoralisiert: Die Initiative einer demoralisierten Einheit ist immer 1 weniger als aufgedruckt (21.2).

(6.34) Division Initiative: Der Spieler kann sich entscheiden, einmal für jede gestapelte Division (3.22) zu würfeln, wobei die beste Initiative in der Division als Initiative des gesamten Stapels verwendet wird.

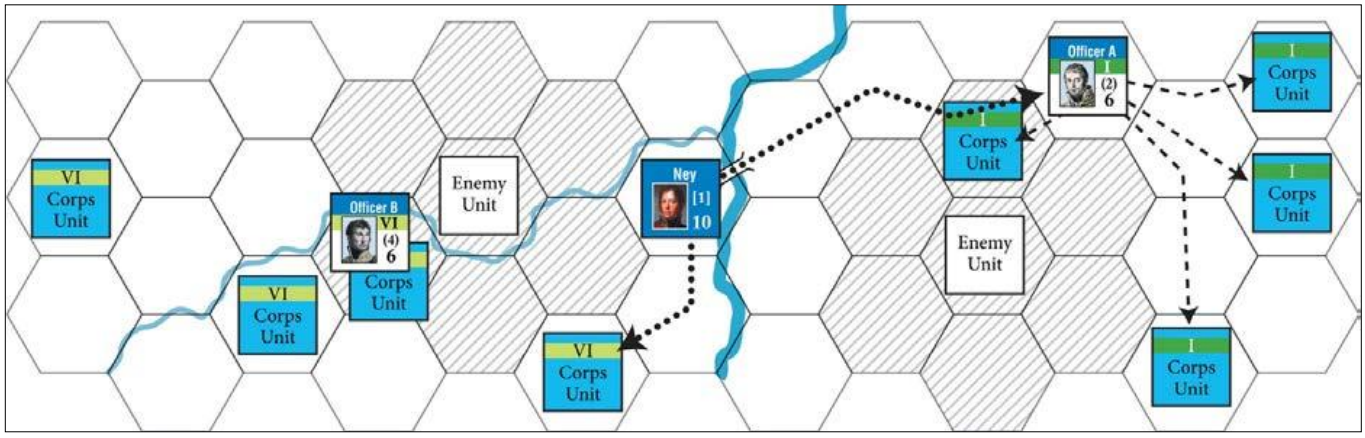
6.4 Kommando Reichweite

Kommandeure haben eine Kommando-Reichweite von 4, Offiziere eine Kommando-Reichweite von 3 Feldern. Alle Felder zählen als "eins", unabhängig vom Gelände.

Einheiten, die zur gleichen Formation in einer Straßenmarschkolonne gehören sind in Kommando, wenn sie sich innerhalb von zwei Feldern auf einer verbundenen Straße oder einem Pfad zu einer anderen Einheit ihrer Formation im Straßenmarsch befinden, die ebenfalls selbst schon in Kommando ist.

Kommando Reichweite darf nicht verfolgt werden:

- *in eine EZOC, die nicht von befreundeten Kampfeinheiten besetzt ist;*
- *in ein vom Feind besetztes Feld ; oder*
- *über eine unüberbrückte und nicht zugefrorenen Fluss- oder See Hexfeldseite.*



BEISPIEL: Offizier A gehört zum I. Korps. Offizier B gehört zum VI Korps. Ney, der Kommandeur, ist innerhalb von 4 Feldern von Offizier A, so dass er seinen Kommandopunkt benutzen kann, um diesem Offizier das Kommando zu geben (beachten Sie, dass die Kommandoreichweite nur Fluss-Felder bei Brücken überqueren darf). Offizier A überträgt dann das Kommando an die vier Einheiten seines Korps (innerhalb von 3 Feldern). Ney stellt auch eine Kampfeinheit des VI Korps unter Kommando. Befehlsbereich darf EZOCs nicht überschreiten. Offizier B muss für Initiative würfeln. Wenn erfolgreich, werden seine verbleibenden 3 Einheiten in Kommando bleiben.

7.0 BEWEGUNG

7.1 Die Grundlagen

Während der Bewegungsphase kann der aktive Spieler alle, einige oder keine seiner Einheiten bis zu ihrer vollen Bewegungsreichweite (BR) in eine beliebige Richtung bewegen, vorbehaltlich Geländeeinschränkungen und der Anwesenheit von feindlichen Einheiten und EZOCs. Eine Einheit muss unter Kommando oder unter einem Marschbefehl stehen, oder eine Initiativ-Prüfung bestehen, um sich bewegen zu können. Der aktive Spieler kann Einheiten einzeln oder als Stapel bewegen. Unabhängig davon, ob er sich einzeln oder als Stapel bewegt, muss jede Bewegung abgeschlossen sein, bevor er die nächste einzelne Einheit oder den nächsten Stapel bewegen kann.

7.2 Bewewungspunkte (BP)

(7.21) Jedes Hexfeld kostet eine Anzahl von BP. Die Anzahl variiert abhängig vom Gelände im Hexfeld und von der Hexfeldkante, die durchquert wird (siehe Tabelle Geländeeffekte). Die BP Kosten werden von der Bewegungserlaubnis der Einheit abgezogen, wenn sie sich von Feld zu Feld bewegt. Alle BP-Kosten sind kumulativ. Ungenutzte BP können nicht von Runde zu Runde aufgespart oder von einer Einheit an eine andere übertragen werden. Wenn eine Einheit aufhört, sich zu bewegen, verfallen alle unbenutzten BP.
AUSNAHME: Wenn ein Hexfeld sowohl Wälder als auch ein Schloss hat, werden die Kosten für das Schloss ignoriert.

(7.22) Kavallerie Kosten: Berittene Artillerie, Versorgungszüge, Anführer, Kavallerie und Vedetten zahlen für alle Geländetypen Kavalleriekosten.

7.3 Bewegungsminimum

Eine Einheit darf in einer einzelnen Bewegungsphase nie mehr BP ausgeben als ihre BR; wenn jedoch die Kosten für das erste Feld und die erste Feldseite die aufgedruckte Bewegungserlaubnis der Einheit übersteigen, darf sie sich in das Feld bewegen und ihre Bewegung für diese Runde beenden.

7.4 Bewegungseinschränkungen

Sobald der aktive Spieler seine Hand von der Einheit, die er bewegt, entfernt hat, darf er diese Einheit nicht mehr ohne die Zustimmung seines Gegners zurückbewegen. Eine Einheit kann kein Feld betreten, das von einer gegnerischen Einheit besetzt ist. *AUSNAHME: Kavallerieangriff (14.0).*

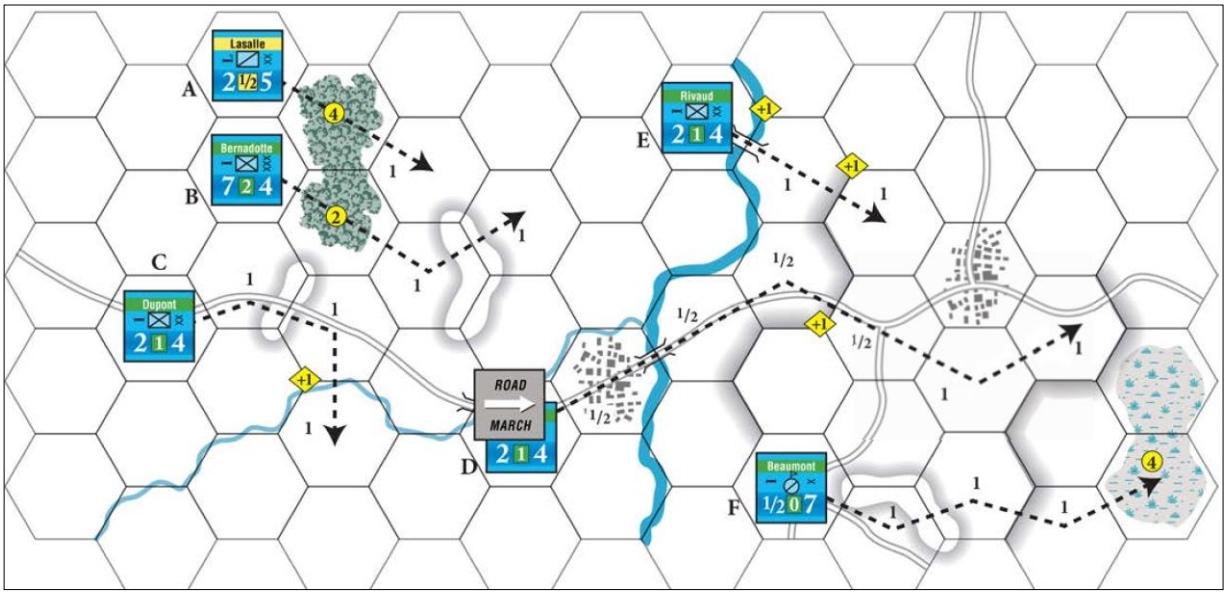
7.5 Straßenmarsch

Um die Vorteile der Straße voll ausnutzen zu können, musste eine Formation eine lange, schmale Kolonne bilden: Versorgungszüge in der Mitte, Infanterie marschierte zu beiden Seiten des Zuges.

(7.51) Straßenmarsch-Verfahren: Alle Einheiten (einschließlich Versorgungszüge und demoralisierter Einheiten) können den Straßenmarsch verwenden. Der Spieler kann Straßenmarsch an jedem Punkt der Bewegung der Einheit deklarieren. Wenn der aktive Spieler beginnt, eine Einheit auf der Straße zu bewegen, erklärt er, dass sie die Straßenmarschier-BP verwenden wird und die Einheit wird mit einem "Road March"-Marker gekennzeichnet. Eine Einheit im Straßenmarsch muss nicht auf Straßenfeldern bleiben, aber sie ist im Straßenmarsch, bis sie anders deklariert wird (7.56).

- *Eine sich zurückziehende Einheit der eigenen Seite darf ein Feld betreten, das von einer Einheit im Straßenmarsch der eigenen Seite besetzt ist, aber diese Einheit wird sofort aus dem Straßenmarsch abgezogen.*

(7.54) Straßenmarsch und gegnerische Einheiten: Einheiten im Straßenmarsch dürfen während der Kampfphase keinen regulären Angriff, Bombardierung oder Angriff durchführen. Wenn sie angegriffen werden, werden sie nicht benachteiligt, aber sie entfernen sofort den Straßenmarsch-Marker. Eine Einheit im Straßenmarsch muss einen Zurückdrängungsversuch (9.0) unternehmen, wenn sie eine EZOC betritt.



BEISPIEL: Einheit A ist eine Kavallerieeinheit und muss 4 BP zahlen, um ein Waldfeld zu betreten. Einheit B ist Infanterie und zahlt nur 2 BP für Wälder. Beachten Sie, dass das Überqueren eines Kammhexfeldes keine BP kostet. Einheit C ist nicht im Straßenmarsch, also muss sie 1 BP für jedes Straßenfeld und +1 BP für das Überqueren einer Bachfeldseite zahlen. Einheit D ist bereits im Straßenmarsch, also zahlt sie nur ½ BP für jedes Straßenfeld und ignoriert die +1 BP Kosten zum Überqueren von Brücken und zum Bewegen auf der Hangseite. Beachten Sie, dass eine Einheit im Straßenmarsch die Straße jederzeit verlassen kann. Einheit E zahlt +1 BP, um die Brücke zu überqueren und +1 BP, um sich den Hang hinauf zu bewegen. Einheit F ist eine Einheit vom Typ Kavallerie und muss 4 BP zahlen, um ein Sumpffeld zu betreten. Sich den Hang hinunter zu bewegen kostet 0. HINWEIS: Es entstehen keine Kosten für die Deklaration des Straßenmarsches und keine Kosten für das Drehen des Richtungspfeils auf dem Marker.

(7.52) Die Straßenmarsch Kosten: Wenn im Straßenmarsch, zahlt eine Einheit, die sich von Straße zu zusammenhängendem Straßenfeld bewegt einen ½ BP und ignoriert andere Geländekosten einschließlich *Überbrückungen*. Wenn sie sich nicht im Straßenmarsch befindet, zahlt eine Einheit, die sich von Weg/Straße zu zusammenhängenden Weg/Straßen-Feldern bewegt 1 BP pro Feld (ignoriert alle anderen Geländekosten **außer** *Überbrückungen).*

(7.53) Straßenmarsch Einschränkungen: Die folgenden Einschränkungen gelten für Kampfeinheiten und Versorgungszüge (nicht für Anführer und Vedetten). Einheiten im Straßenmarsch dürfen sich durch befreundete Einheiten, die sich **nicht** im Straßenmarsch befinden, bewegen und die Bewegungsphase neben ihnen beenden. Einheiten im Straßenmarsch dürfen ***nicht:***

- *stapeln oder sich als Teil eines Stapels bewegen.*
- *sich durch ein Feld bewegen, in dem sich andere Einheiten im Straßenmarsch befinden, noch dürfen sich andere Einheiten durch Einheiten im Straßenmarsch bewegen.*
- *ein Hexfeld betreten, das mit einer angrenzenden Straße oder Pfad verbunden ist auf der sich eine befreundete Einheit im Straßenmarsch befindet.*

(7.55) Straßenmarsch und Kommando: Eine Einheit im Straßenmarsch ist in Kommando, wenn sie sich innerhalb von zwei Feldern von einer weiteren Einheit ihrer Formation befindet die im Kommando ist (6.4).

(7.56) Straßenmarsch beenden: Es kostet 1 BP, um einen Straßenmarschmarker während der Bewegungsphase freiwillig zu entfernen.

(7.57) Vedetten und Anführer: Vedetten und Anführer die alleine sind, benötigen keine Straßenmarschmarker. Sie zahlen immer Straßenbewegungskosten. Vedetten und Anführer können Straßenmarsch-Beschränkungen ignorieren und werden von Einheiten im Straßenmarsch ignoriert.

(7.58) ❦ Straßenmarsch im Karree: Einheiten im Karree (14.23) können von der Straßenbewegung profitieren, wenn sie sich auf Straßen oder Wegen bewegen (siehe Angriffskampftabelle, Schlüssel)

7.6 Brücken und Stege

*Brücken überqueren Flüsse. Stege überqueren Bäche. Der Begriff "**Überbrückung**" umfasst sowohl Brücken als auch Stege.*

(7.61) Überqueren einer Überbrückung: Einheiten dürfen ein nicht gefrorenes Flussfeld nur überqueren, indem sie sich über eine Brücke oder einen Ponton (18.33) bewegen. Kampfeinheiten, die sich nicht im Straßenmarsch befinden, zahlen die folgenden BP, um eine Überbrückung zu überqueren:

- *+1 BP für eine Brücke oder Steg*
- *+2 BP eine beschädigte Brücke zu überqueren (auch wenn im Straßenmarsch).*
- *Einheiten im Straßenmarsch, Anführer und Vedetten zahlen nie zusätzliche BP, um unbeschädigte Übergbrückunen zu über-queren. Anführer und Vedetten müssen nicht im Straßenmarsch sein.*

(7.62) Stege beschädigen: Jede Kampfeinheit, die sich nicht in einer EZOC befindet und ein Kommando hat, darf einen Steg beschädigen, indem sie 1 BP in einem der beiden an die überspannte Feldseite angrenzenden Hexfelkante ausgibt. Legen Sie einen "Burnt Bridge" Marker auf den beschädigten Steg. Beschädigte Stege werden für Zwecke der Bewegung, des Kampfes oder der Verfolgung von Versogundlinien so behandelt, als ob sie nicht existierten.

(7.63) Brücken beschädigen: Um eine Brücke zu beschädigen, verwenden Sie 7.62 und:

- *Nur Infanterieeinheiten dürfen Brücken beschädigen.*
- *Es kostet 2 BP, eine Brücke zu beschädigen.*
- *Artillerie, Versorgungszüge und Versorgungslinien dürfen nicht queren.*

Beim Angriff über eine beliebige Brücke werden die Ver-teidigungswerte verdoppelt. Zusätzlich, wenn Sie über eine **beschädigte** Brücke angreifen:

- Bei Verwendung der CRTs wird zwei Spalten nach links verschoben.
- Ar*/Dr* wird nicht in Nahkampf umgewandelt. Verwenden Sie nicht die Nahkampf-Tabelle.
- Anstelle des Ergebnisses "Sk" reduziert jede Seite 1 Einheit; kein Rückzug.
- Dr, Dr2, Dr3, Dr4 erfordert einen Initiativ-Würfelwurf. Wenn die führende Einheit ihre Initiativ-Prüfung besteht, darf sie über die Brücke vorrücken und der Verteidiger zieht sich 1-4 Felder zurück. Wenn die führende Angriffseinheit ihre Initiativ-Prüfung nicht besteht, reduzieren Sie sie und beide Seiten bleiben an ihrem Platz.

(7.64) Brückenreparatur: Folgen Sie dem Verfahren für die Beschädigung einer Brücke (Zahlung von 2 BP) oder eines Stegs (1 BP). Mehrere Reparaturversuche in einer Runde sind erlaubt. Für jeden Versuch würfeln Sie einen Würfel:

Wurf	*Brücke*	*Steg*	
1-3	repariert	repariert	
4-5	•	repariert	
6	•	•	• = kein Effekt

Hinweise: *Wenn eines der Enden der Überbrückung*:

- *in einer EZOC- Modifikator von +1 auf den Wurf anwenden.*
- *von einer feindlichen Kampfeinheit besetzt - Reparatur nicht erlaubt.*

(7.65) Verwenden einer reparierten Überbrückung
Eine Brücke oder ein Steg kann von beliebigen Einheiten überquert werden, sobald sie repariert ist/sind. Sie kann zur Nachverfolgung des Nachschubs ab der auf die Reparatur folgenden Runde verwendet werden.

7.7 Andere Bewegungsregeln

Nachtbewegung (2.2B); Nacht-Rückzug (2.2A 1); Kavallerieangriff (14.0); Bewegung von Zügen (18.11)

8.0 VERBORGENE STREITKRÄFTE

8.1 Allgemeine Regel

Alle Streitkräfte beginnen das Spiel versteckt und bleiben versteckt, bis sie aufgedeckt werden. Verstärkungen starten das Spiel verdeckt.

8.2 Einheiten verbergen

Wählen Sie aus jedem Stapel von Einheiten, um den Stapel zu verdecken, eine der folgenden aus: einen Anführer, eine Vedette, eine Einheit mit Stärke "eins" (diese Spielmarker haben eine Flagge auf der Rückseite).Wenn keiner der oben genannten vorhanden ist, verwenden Sie einen **Road March Marker**, einen **Demoralized Marker**, einen Marker "**Out of Supply Marker**" oder einen "**Hidden Force Marker**". Legen Sie den aus-gewählten Marker auf den Stapel, mit der Flaggen oder Statusanzeige nach oben zeigend.

8.3 Einheiten Aufdecken, Aufklärung

Eine verborgene Streitkraft wird offenbart:

- Während der Bewegungsphase, wenn Zurückdrängen angewendet wurde, werden beteiligte Einheiten zum Zeitpunkt des Zurückdrängens aufgedeckt (9.0).
- Während der Bewegungsphase beim Betreten einer EZOC-konsultieren Sie die "Aufklärungs Tabelle". Wenn kein Zurückdrängen versucht wird, deckt jeder Spieler alle freundlichen LC und/oder Vedetteneinheiten auf, die in dem Feld vorhanden sind, und stellt dann einen Querverweis her, um zu bestimmen, ob andere Einheiten aufgedeckt werden oder ob die Vedette(n) eliminiert werden.
- Im LOS-Schritt zu Beginn einer beliebigen Kampfphase, wenn in einer EZOC oder innerhalb der LOS, werden beide Seiten aufgedeckt. Alle versteckten Einheiten innerhalb der LOS müssen aufgedeckt werden.
- Wenn sich eine Einheit nach dem Kampf in eine EZOC zurückzieht oder vorrückt; werden nur die angrenzenden Einheiten auf beiden Seiten aufgedeckt.

8.4 Bestimmung der Sichtlinie (LOS)

(8.41) Allgemeine Regel: Die LOS ist eine gerade Linie von 3 Feldern von Mitte zu Mitte. Die LOS wird durch blockierende Hexfelder und blockierende Hexfeldseiten oder ein von Einheiten einer der beiden Seiten besetztes Feld behindert. Wenn ein Feld oder eine Hexfeldseite ***zwischen*** der visierenden Einheit und dem Ziel blockierendes Gelände ist, ist die Sichtlinie blockiert. *AUSNAHME: Benachbarte Einheiten sind immer in LOS zueinander. Siehe auch 23.0 für Wettereffekte auf LOS.*

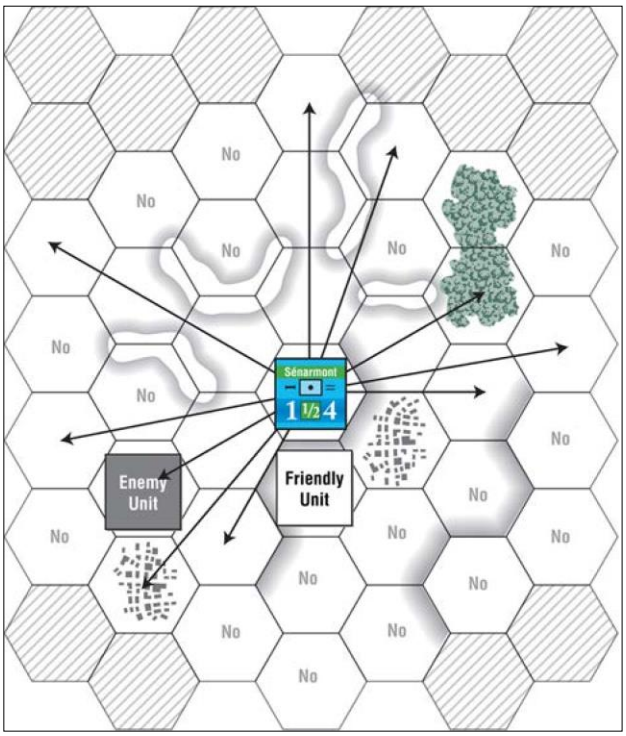
(8.42) Blockierende Hexfelder: Wälder, Schlösser, höher gelegene Bergkuppen und Stadt Felder sind Blockierende Felder. Ein Hang-Feld blockiert die Sichtlinie, es sei denn, die beo-bachtende Einheit befindet sich entweder:

1. auf einer höher gelegenen Ebene und betrachtet ein Feld hangabwärts über die Hang-Feldseite; oder
2. auf einem Hang-Feld, das ein anderes Hang-Feld einsehen kann, wobei keine anderen blockierenden Felder dazwischen liegen.

(8.43) Blockierende Hexfeld-Seiten: Kamm- und Hang-Hexfeld-Seiten sind blockierende Hexfeldseiten. Die LOS ist blockiert, wenn sie durch das Zusammentreffen von zwei oder mehr blockierten Hexfeldseiten oder das Zusammentreffen einer blockierenden Geländehexfeldseite und eines blockierenden Geländehexfelds verläuft. *AUSNAHMEN: LOS für die visierende Einheit (nur) wird nicht blockiert durch:*

- *An die visiernde Einheit angrenzende Feldseiten kreuzen, einschließlich der Scheitelpunkte an beiden Enden der Feldseite (Diagramm unten), oder*
- *Hang Feldseiten, die an eine sichtbare Einheit auf einem Kuppenfeld angrenzen. Eine Einheit auf einer Kuppe kann feindliche Einheiten darunter sehen, aber die Einheiten auf tieferem Boden können die Einheit auf der Kuppe nicht sehen.*

  HINWEIS: Dies ist das einzige Mal, dass LOS nicht wechselseitig ist (auch 13.34).



BEISPIEL: Jedes Feld auf dem Diagramm ist beschriftet, ob Senarmonts Einheit eine LOS in dieses Feld hat. Beachten Sie, dass Artillerie nicht über Einheiten der eigenen Seite schießen kann, selbst wenn sie sich auf einer Kuppe befindet. Blockierendes Gelände in diesem Beispiel sind Städte, Wälder, Einheiten, Hänge und Kuppen. Hexfelder außerhalb der Reichweite werden mit diagonalen Linien angezeigt.

8.5 Verdecken sichtbarer Einheiten

Eine Einheit bleibt so lange aufgedeckt, wie sie sich in einer EZOC befindet und/oder von einer gegnerischen LOS gesichtet wird. Am Ende der Kampfphase werden alle Einheiten, die nicht in LOS sind, wieder verdeckt.

9.0 ZURÜCKDRÄNGEN

9.1 Zurückdrängen Prozedur

(9.11) Während der Bewegungsphase (nur) kann der aktive Spieler versuchen, feindliche Einheiten im Weg seiner Einheiten zurückzudrängen; bei Erfolg wird sich der Feind sofort zurückziehen. Die Kampfeinheiten, die das Zurückdrängen ausführen, müssen zuerst die BP-Kosten des angrenzenden, vom Feind besetzten Feldes aufwenden (oder, wenn es mehr als ein Feld gibt, das Feld mit den höchsten BP-Kosten).

(9.12) Auflösen eines Zurückdrängens: Beide Spieler decken ihre beteiligten Einheiten auf. Alle Einheiten, die eine ZOC in das Feld der zurückzudrängenden Einheit werfen, müssen als eine kombinierte Stärke zurückgedrängt werden. Damit ein Zurückdrängen erfolgreich ist, müssen die zurückdrängenden Einheiten eine Quote von 5:1 oder mehr haben. Zurückgedrängte Einheiten ziehen sich auf die gleiche Weise zurück wie nach einem Kampf (12.3).

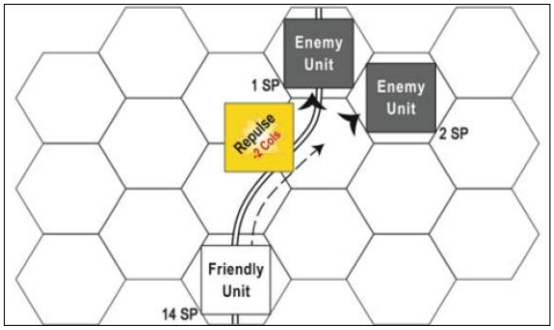
(9.13) Geländeeffekte beim Zurückdrängen: Kampfstärken auf beiden Seiten können durch Gelände (11.1) modifiziert werden; andere Kampfmodifikatoren gelten bei einem Zurückdrängen nicht.

(9.14) Zurückdrängen von Vedetten: Vedetten dürfen keinen Zurückdrängversuch unternehmen und Zurückdrängen gegen Vedetten ist immer erfolgreich.

9.2 Effekte des Zurückdrängens

(9.21) Auswirkungen einer erfolgreichen Abwehrmaßnahme: Wenn das Zurückdrängen erfolgreich ist, ziehen sich die verdrängten feindlichen Einheiten sofort um zwei Felder zurück. Der zurückdrängende Stapel muss das geräumte Feld betreten (er hat bereits die BP-Kosten bezahlt). Wenn es mehr als ein geräumtes Feld gibt, wählt der abwehrende Spieler eines aus. Nach einem erfolgreichen Zurückdrängen dürfen sich die Einheiten bis zur Grenze ihrer Bewegungserlaubnis weiterbewegen und können einen weiteren Versuch starten. Eine Einheit kann zweimal in einer Runde zurückgedrängt werden.

(9.22) Auswirkungen eines fehlgeschlagenen zurückdrängens: Wenn die Aktion erfolglos ist, entfernen beide Seiten sofort alle Road March Marker. Der zurückdrängende Stapel hört sofort auf, sich zu bewegen und muss in der folgenden Kampfphase dieselbe(n) Einheit(en) angreifen, die er versucht hat, zu verdrängen. Andere befreundete Einheiten können sich diesem Angriff anschließen. Dieser Angriff wird mit zwei Quotenspalten weniger als die tatsächlichen Quoten durchgeführt. Es gelten keine anderen Spaltenverschiebungen.



BEISPIEL: 14 Stärkepunkte, die 3 angreifen, würden normalerweise bei (4:1) aufgelöst werden; nach einer zweispaltigen Verschiebung wird der Kampf bei (2:1) aufgelöst.

10.0 KAMPF

10.1 Die Kampfphase

Alle Kämpfe zwischen gegnerischen Einheiten finden während der Kampfphase statt (2.1D für die Reihenfolge). Nur benachbarte Kampfeinheiten dürfen angegriffen werden (AUSNAHME: Bombardierung-13.0). Ein verteidigender Stapel darf nur einmal pro Kampfphase angegriffen werden (AUSNAHME: ein Feld kann bombardiert und dann angegriffen werden).

(10.11) LOS Schritt 2.1/D1: *Zu Beginn der Kampfphase decken beide Spieler alle ihre Einheiten und Anführer auf, die sich in der gegnerischen Sichtlinie (8.4) befinden, auch wenn kein Kampf stattfinden wird.*

10.2 Rückzug vor dem Kampf (RBC)

(10.21) Kavallerie RBC: Verteidigende und dann angreifende Stapel, die nur aus Kavallerie bestehen (plus alle Anführer, Vedetten und berittene Artillerie, die mit Kavallerie gestapelt sind), können sich vor dem Kampf ein oder zwei Felder aus einer EZOC zurückziehen. Vedetten selbst müssen sich vor dem Kampf zurückziehen (16.26). Während dem RBC dürfen Einheiten keine EZOC betreten, außer der von Vedetten-ZOCs (16.25). Eine Einheit kann nur einen Rückzug vor dem Kampf pro Runde machen. Wenn eine einzelne Vedette sich nicht zurückziehen kann, setzen Sie sie in die entsprechende Box wie beim Rückzug nach dem Kampf (12.34). *HINWEIS: RBC erlaubt der Kavallerie, die gegnerische Streitkraft während der Kampfphase aufzudecken.*

(10.22) Berittene Artillerie RBC: Berittene Artillerie, die eine Kampfphase alleine (oder mit einem Kavallerie-Stapel) in einer EZOC beginnt, darf einen 1-Hexfeld-RBC durchführen. Berittene Artillerieeinheiten, die einen RBC durchführen, dürfen in dieser Runde noch bombardieren. Eine einzelne berittene Artillerieeinheit in einer EZOC einer gegnerischen Kavallerieeinheit darf keinen RBC durchführen.

(10.23) Einschränkungen
Einheiten in der EZOC einer Kavallerieeinheit mit einer gleichen oder größeren Bewegungserlaubnis dürfen sich vor dem Kampf nicht zurückziehen. Kavallerie und berittene Artillerie dürfen sich nicht vor dem Gefecht zurückziehen, wenn sie umzingelt sind, wenn sie mit Infanterie oder Artillerie (außer berittener Artillerie) gestapelt sind oder sich in einem Kampf befinden der aus einem erfolglosen Zurückdrängen resultiert.

(10.24) Versorgung und Moral: Versorgung und Demoralisierung haben keinen Einfluss auf die Fähigkeit einer Einheit, sich vor dem Kampf zurückzuziehen.

(10.25) Anführer: Anführer, die sich vor dem Kampf zurückziehen, würfeln nicht für die Gefangennahme (5.5).

(10.26) Vorrücken nach einem RBC: Feindliche Einheiten dürfen nicht in das durch einen RBC geräumte Feld vorrücken, außer bei einer Brücke. Kavallerie, die eine Brücke verteidigt und sich vor dem Kampf zurückzieht, darf von feindlichen Angreifern über die Brücke verfolgt werden. *(Wegen ihrer Wichtigkeit würden sie die Brücke mit Sicherheit halten wollen, wenn sie auch nur eine Runde lang unverteidigt bliebe.)*

10.3 Definieren des Kampfes

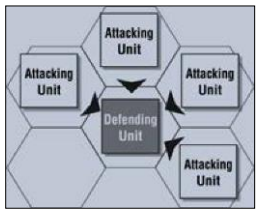
(10.31) Alle beteiligten Einheiten müssen angreifen
Der aktive Spieler muss alle seine Kämpfe definieren, bevor er sie auflöst. Der Angreifer kann seine Angriffe frei definieren - vorausgesetzt, alle feindlichen Einheiten in seinen ZOCs werden angegriffen oder bombardiert und alle seine eingesetzten Kampfeinheiten greifen an. Kavallerie, die sich vor dem Kampf zurückzieht, zählt nicht als angreifend.

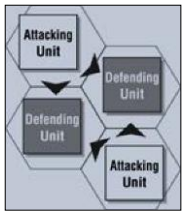
AUSNAHMEN:

- *Einheiten in Städten, verstärkten Positionen oder Schlössern müssen nicht angreifen.*
- *Eine Artillerieeinheit in einer EZOC muss nicht angreifen, obwohl andere Einheiten dies tun müssen (13.41).*
- *Eine Artillerieeinheit, die in dieser Runde bombardiert hat, kann nicht an einem Angriff teilnehmen.*
- *Eine Einheit im Straßenmarsch kann nicht an einem Angriff teilnehmen.*
- *Eine Kavallerieeinheit, die in dieser Runde attackiert hat, kann nicht an einem Angriff teilnehmen.*
- *Wenn eine Artillerieeinheit ein Feld bombardiert, befreit sie Einheiten der eigenen Seite, die an dieses Feld angrenzen, davon, es angreifen zu müssen (13.6).*

(10.32) Flüsse und Kampf: Benachbarte Einheiten, die sich auf der gegenüberliegenden Seite eines unüberbrückten, nicht gefrorenen Flusses befinden, dürfen nicht angegriffen, aber können bombardiert werden. Benachbarte Einheiten auf der gegenüberliegenden Seite eines überbrückten, nicht gefrorenen Flusses dürfen angreifen, müssen es aber nicht.

(10.33) Mehrfacher-Hexfeld-Kampf





- *Ein verteidigender Stapel kann von bis zu sechs gegnerischen Stapeln angegriffen werden (einer in jedem benachbarten Feld).*
- *Alle verteidigenden Kampfeinheiten in einem Stapel müssen als eine einzige kombinierte Einheit angegriffen werden; sie dürfen nicht einzeln angegriffen werden.*
- *Zwei oder mehr verteidigende Felder können als eine einzige Streitkraft angegriffen werden, wenn der Angreifer zu allen Ver-teidigern benachbart ist.*
- *Alle angreifenden Kampfeinheiten in einem einzigen Stapel müssen als eine kombinierte Stärke angreifen.*
- *Wenn sich ein angreifender Stapel in der ZOC mehrerer gegnerischer Stapel befindet und kein anderer befreundeter Stapel an die gegnerischen Stapel angrenzt, muss er alle Stapel als eine gesammte Einheit angreifen (und der Verteidiger darf den für ihn günstigsten anwendbaren Geländemodifikator wählen).*

10.4 Kampf Prozedur

Der aktive Spieler führt Angriffe in der von ihm gewünschten Reihenfolge aus. Die Angriffe werden nacheinander abgewickelt, und ihre Ergebnisse werden vollständig angewendet, bevor der nächste Angriff ausgeführt wird. Befolgen Sie diese Schritte für jeden Kampf:

SCHRITT 1: Vergleichen Sie die kombinierte Angriffsstärke der beteiligten angreifenden Einheiten mit der gesamten Verteidigungsstärke (modifiziert durch das Gelände) der verteidigenden Einheiten. Behalten Sie alle Brüche bis zur Berechnung

der Quoten. Dies wird als Kampfquote (Verhältnis Angreifer zu Verteidiger) ausgedrückt. Runden Runden Sie die Kampfquote nach unten ab, um die nächst niedrigere Quote auf der CRT zu bestimmen.
BEISPIEL: 16 S_P, die 6 S_P angreifen, reduzieren sich auf 2:1. 15 S_P, die 10 angreifen, würden mit einer Quote von 1,5:1 aufgelöst werden.

SCHRITT 2: Der angreifende Spieler sucht auf der Kampfergebnistabelle die Spalte mit den berechneten Kampfquoten und wirft den Würfel. Der Querverweis des Würfelergebnisses mit der Quoten-Spalte ergibt das Kampfergebnis, das sofort angewendet wird.

SCHRITT 3: Passen Sie die Verlustanzeigemarker an, um die verlorene Kampfkraft zu reflektieren (21.1).

11.0 KAMPFMODIFIKATOREN

11.1 Auswirkungen des Geländes auf den Kampf

Das Gelände im verteidigenden Hexfeld oder an der Hexseite, die die verteidigende Streitkraft vom Angreifer trennt, kann die Kampfstärken beeinflussen. Alle Teilmengen beibehalten, bis die Quoten berechnet wurden. Geländeeinwirkungen auf Bombardierung sind anders (13.36). Wenn die Stärke einer Einheit auf Null reduziert wird, findet ihr Angriff nicht statt (sie bleibt im Kampf gebunden).

A. Städte: Wenn sich alle Verteidiger in Städten befinden, ändern Sie die Ar*/Dr* Ergebnisse auf "Nahkampf" (12.1). Verteidigende Infanterie-Einheiten haben ihre Gesamt-Kampfstärke um 50% erhöht. *AUSNAHME: Einheiten mit einer Initiative von "1" (untrainiert) erhalten keinen Verteidigungsvorteil von Städten. Kavallerie kann nicht in Städte hinein angreifen.*

B. Hänge, Bäche & Stege: Wenn alle angreifenden Stapel über Bäche oder Stege und/oder bergauf über Hang-Felder angreifen, wird die Gesamtstärke der verteidigenden Streitkraft um 50% erhöht. Der Verteidiger erhält den Hangvorteil nur, wenn er auf einer Kuppe verteidigt und vom tieferen Hangfeld aus angegriffen wird. Kavallerieeinheiten können nicht bergauf oder über einen Bach oder einen Steg angreifen.

C. Wald Felder: Die Gesamtstärke aller Kavallerie ❦ und Artillerie, die in Waldfelder hinein angreifen oder dort verteidigen, wird halbiert. Für alle Einheiten, die in Wäldern verteidigen, ändern Sie Ar*/Dr*-Ergebnisse auf "Nahkampf" (12.1). Kavallerieeinheiten können nicht in Wälder angreifen.

D. Brücken: Einheiten müssen nie über eine Brücke angreifen. Wenn alle Kampfeinheiten über eine Brücke oder einen Ponton über einen Fluss (gefroren oder ungefroren) angreifen, wird die Kampfstärke der verteidigenden Einheit verdoppelt. Wenn die Brücke beschädigt ist, siehe (7.63).

E. Kämme: Ar*/Dr*-Ergebnisse in "Nahkampf" ändern (12.1).

F. Schloss: Verteidiger Stärke x2. Ändern Sie jedes Dr-Ergebnis (bis zu Dr4) in Nahkampf, es sei denn, der Verteidiger ist demoralisiert. Kavallerieeinheiten können nicht in ein Schlossfeld angreifen. Schloss-Effekte im Kampf werden negiert, wenn sich mehr als zwei Infanterieeinheiten – oder/und Kavallerie- oder/und Artillerieeinheiten im Schlossfeld befinden (15.21).

G. Sumpf: Die Summe aller Kavallerie- und Artilleriestärken wird halbiert, wenn in einen Sumpf hinein angegriffen oder dort verteidigt wird. Ändern Sie "Ar*/Dr*" Ergebnis in Nahkampf.

H. Flüsse und Seen: Kampfeinheiten dürfen über ungefrorene Flüsse nur an Brücken oder Pontons angreifen (18.3). Gefrorene Flüsse und Seen werden wie Bäche behandelt.

HINWEIS: Geländemodifikatoren für eine Seite sind nicht kumulativ. Verwenden Sie immer den einen besten Modifikator, der dem Verteidiger zur Verfügung steht.

11.2 Kombinierte Streitkräfte

Der Angreifer kann (nur) eine +1 Spaltenverschiebung im Kampf erhalten, wenn er Infanterie, Artillerie und Kavallerie an demselben Angriff teilnehmen lässt. Der Vorteil von „Kombinierten Streitkräften“ wird nicht durch einen verteidigenden Stapel aus „Kombinierten Streitkräften“ aufgehoben. Vedetten und Artillerieeinheiten, die in dieser Phase bombardiert haben, bleiben unberücksichtigt. Der Bonus für „Kombinierte Streitkräfte“ gilt nicht, wenn sich einer der beteiligten Verteidiger in einer Stadt, einem Wald, einem Obstgarten, einer V.P. oder einem Sumpf befindet, eine Brücke überquert hat (über Bäche OK) oder sich in einem Schloss befindet (es sei denn, er ist demoralisiert). Eine überrennende Kavallerieeinheit kann für „Kombinierten Streitkräften“ berücksichtigt werden, auch wenn sie bei der Attacke eliminiert wird.

11.3 Einsatz von „Garde“ Einheiten

Diese Regel gilt für alle Garde-Einheiten ("OG", "Gd.", "Gde.", aber nicht "GC" oder "YG") auf beiden Seiten.

- Einmal pro Spiel kann ein Spieler seine Gardeeinheiten in einem beliebigen Kampf "einsetzen". Dieser Spieler erhält eine einspaltige günstige Verschiebung auf der CRT für diesen Kampf. Ein Spieler ist nie verpflichtet, die Garde Einheit einzusetzen. Eine Garde Einheit kann im Kampf sein, ohne "gestapelt" zu werden.”
- Wenn eine Infanterieeinheit der Garde an einem Angriff (zu **einem** beliebigen Zeitpunkt) beteiligt ist und das Ergebnis "**Ae**", "**Ar**" oder "**Ex**" lautet, werden die Demoralisierungsstufen aller befreundeten Formationen:

  a) deren Offiziere sich innerhalb von 10 Feldern befinden oder

  b) die derzeit keinen Offizier, aber Einheiten innerhalb von **10** Feldern haben, sofort und dauerhaft um **4** reduziert**.**

  AUSNAHME: Unabhängig vom Kampfergebnis werden die Demoralisierungsstufen des besitzenden Spielers nicht reduziert, wenn der Angriff der Garde die gegnerische Formation demoralisiert.
- Keine Formation kann ihre Moral mehr als einmal pro Spiel reduzieren lassen. Bei französischen Kavalleriekorps und Formationen mit 4 Einheiten oder weniger wird der Demoralisierungsgrad nicht reduziert.

11.4 Napoleon

Wenn Napoleon mit einer kämpfenden Streitkraft gestapelt ist, verschiebt sich die Quote für den Kampf nach Ermessen des französischen Spielers um eine Spalte zu seinen Gunsten. (Gilt nicht für Bombardierungen oder Angriffe.)
BEISPIEL: Napoleon ist Teil eines Eins-zu-Eins-Angriffs, die Quoten verschieben sich auf 1,5 :1. Wenn Napoleon verteidigt und die Quoten 3:1 sind, reduzieren Sie sie auf 2:1.

11.5 Andere Kampfmodifikatoren

- *Fehlgeschlagenes Zurückdrängen (9.22)*
- *Verstärkte Positionen V.P. (15.3)*
- *Schneestürme, Gewitter, Artillerie im Schlamm (23.0)*

12.0 KAMPFERGEBNISSE

12.1 Erläuterung der Kampfergebnisse

Ae: *Alle angreifenden Kampfeinheiten werden eliminiert.*

Ar (Ar2 oder 3): *Alle angreifenden Kampfeinheiten müssen sich um 1 (2, oder 3) Hexfelder zurückziehen.*

Ar*/Dr*: *Bei einem Angriff, über eine Kamm-Feldseite oder in ein Moor, einen Wald, einen Obstgarten oder ein Stadthexfeld, werden diese Ergebnise als Nahkampf angewendet. Diese plötzlichen Begegnungen treten häufiger in abgerenzten Umgebungen auf.*

Dr (Dr 2, 3, 4): *Alle verteidigenden Einheiten müssen sich 1 (2, 3, oder 4) Felder zurückziehen. AUSNAHME: Schlösser (15.1) und Angriffe über beschädigte Brücken (7.63).*

De: *Alle verteidigenden Kampfeinheiten werden eliminiert.*

Ex (Exchange): *Alle Kampfeinheiten der schwächeren Seite werden eliminiert; die stärkere Seite eliminiert Einheiten, die mindestens 50% der (sichtbaren) Kampfstärke der schwächeren Seite ausmachen. Siehe Austauschhinweise unten.*

12.2 Die Nahkampf Tabelle

Sk (Nahkampf): Wenn Sie ein Nahkampfergebnis erhalten, wirft jeder Spieler einen w6. Bei einer **1-2** addieren Sie 0; **3-4** addieren Sie +1; **5-6** addieren Sie +2; zur Initiative Ihrer besten Einheit (der "führenden" Einheit) und ziehen die Nahkampf Tabelle (12.2) zu Rate. Siegreiche Kavallerie, die nicht demoralisiert, ohne Versorgung oder ohne Kommando ist (egal ob angreifend oder verteidigend) muss in das geräumte Feld vorrücken, bis zur Stapelgrenze.

	Attacker's Modified Initiative:						
Defender	1	2	3	4	5	6	7
1	1R	Dr	Dr	Dr2	Dr2	Dr3	Dr3
2	Ar	1R	Dr	Dr	Dr2	Dr2	Dr3
3	Ar	Ar	1R	Dr	Dr	Dr2	Dr2
4	Ar2	Ar	Ar	1R	Dr	Dr	Dr2
5	Ar2	Ar2	Ar	Ar	1R	Dr	Dr
6	Ar3	Ar2	Ar2	Ar	Ar	1R	Dr
7	Ar3	Ar3	Ar2	Ar2	Ar	Ar	1R

NAHKAMPF Hinweise

A. Die Initiative einer demoralisierten Einheit ist 1 weniger als aufgedruckt.

B. Wenn sich die Artillerie allein in dem Feld befindet, wird ihr Initiativwert außer acht gelassen und "1" für ihren Nahkampf-Kampfwert verwendet.

C. Eine überrennende Kavallerie muss die führende Einheit sein (14.24).

D. **Nahkampf Modifikator:** Erhöhen Sie die modifizierte Initiative eines Angreifers um 1, wenn der Kampf mit 3:1 oder mehr auf dem CRT aufgelöst wurde.

E. **1R** = Reduzieren Sie eine angreifende und eine verteidigende Einheit (Spielmarker drehen). Der Besitzer muss entweder die stärkste oder die beste Initiative seiner beteiligten Einheiten reduzieren.

Austauschhinweise

A. Artillerieeinheiten, die nicht am Kampf teilgenommen haben und mit Einheiten gestapelt sind, die am Kampf teilgenommen haben, können verwendet werden, um ein "Ex"-Ergebnis zu erfüllen.

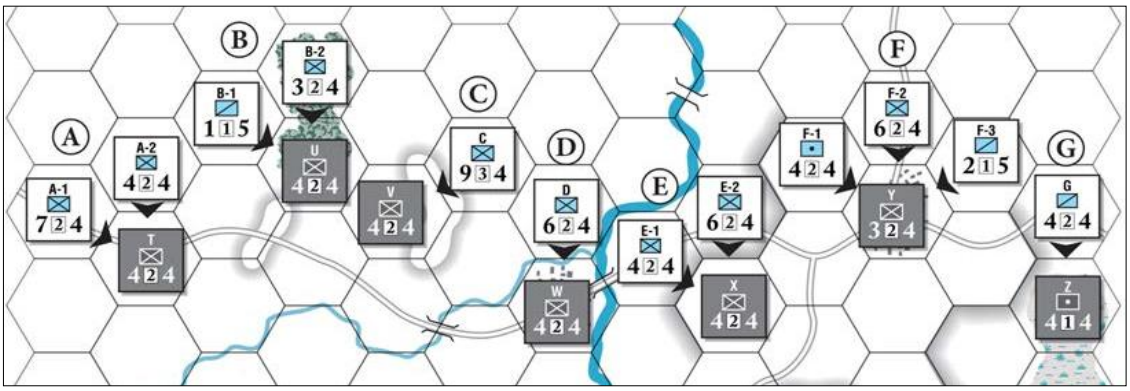
B. Eine überrennende Kavallerieeinheit muss als erste eliminiert werden (14.24).

C. Vergleich der (unmodifizierten) sichtbaren Stärkewerte aller beteiligten Einheiten.

BEISPIEL: Die schwächere Seite hat 5 S_P und die stärkere Seite hat vier Einheiten, mit 2, 4, 8 und 10 S_P. Die Hälfte von 5 ist 2,5 und er muss mehr verlieren, also entfernt er die '4.'

KAMPFBEISPIELE: Die Einheiten A-1 und A-2 greifen die Einheit T mit einer Quote von 11 zu 4 an, was auf 2-1 abrundet. Die Einheiten B-1 und B-2 greifen die Einheit U in den Wäldern an. Die Wälder halbieren die Kampfstärke der Kavallerieeinheit und wandeln alle Ar/Dr* Ergebnisse in Nahkampf (Sk) um. Die Quoten sind 3,5 zu 4, was auf 1-1,5 abrundet. Einheit C greift Einheit V über eine Kamm-Feldseite an - die Chancen sind 9 zu 4, was auf 2-1 abrundet. Die Kamm-Feldseite wandelt ein Ar*/Dr*-Ergebnis in ein Nahkampf-Ergebnis um (was zu Gunsten der Einheit C ist). Einheit D greift Einheit W über eine Bach-Feldseite in ein Stadt-Feld an. Da Geländemodifikatoren nicht kumulativ sind, muss der Verteidiger wählen, welchen Vorteil er nutzen möchte; und in diesem Fall wählt er den Bach, da er keine Ar*/Dr*-Ergebnisse in Nahkampf umgewandelt haben möchte (er würde einen Nahkampf verlieren). Einheit W wird um 50% erhöht, was eine Quote von 6 zu 6 ergibt.*

Die beiden Einheiten bei E greifen Einheit X einen Abhang hinauf an. Die Kampfstärke des Verteidigers wird um 50 % auf 6 erhöht. Die Chancen sind 10 zu 6 (was 1,5 zu 1 ist). Die drei angreifenden Einheiten bei F hätten die Kombinierten Streitkräfte Regel verdient, aber sie ist nicht erlaubt gegen Verteidiger in Stadtfeldern. Die Stadt erhöht die Kampfstärke von Einheit Y um 50% auf 4,5. Die Quoten sind 12 zu 4,5 (2-1) und Ar/Dr* Ergebnisse wandeln sich in Nahkampf um. Einheit G (Kavallerie) greift Artillerieeinheit Z in einem Sumpfhex an. Beide dieser Einheitentypen werden hal-biert, wenn sie in einem Sumpf angreifen und verteidigen, also sind die Chancen 2 zu 2. Der Sumpf wandelt alle Ar*/Dr* Ergebnisse in Sk um, was zu Gunsten der Kavallerie wäre.*



12.3 Rückzug

(12.31) Grundregel: Bei einem Ergebnis von "Rückzug" muss der besitzende Spieler seine Einheit (oder den Stapel, der sich zurückzieht) um ein oder mehrere Felder (wie durch das Ergebnis angegeben) bewegen. Eine sich zurückziehende Kampfeinheit darf keine verbotene Hexfeldseite überqueren; eine EZOC oder ein von feindlichen Kampfeinheiten besetztes Feld betreten (AUSNAHME: Vedetten-16.25); oder Stapelgrenzen überschreiten. Befreundete Einheiten negieren EZOCs nicht für den Zweck des Rückzugs einer Kampfeinheit. Ein Anführer darf sich durch eine EZOC zurückziehen, wenn diese von einer eigenen Einheit besetzt ist.

(12.32) Vedetten und Rückzug: Kampfeinheiten dürfen sich in die ZOCs einer feindlichen Vedette zurückziehen, oder sogar in ein Feld, das derzeit ausschließlich von einer feindlichen Vedette besetzt ist, wenn kein anderer Rückzugsweg zur Verfügung steht (die feindliche Vedette wird verdrängt; 12.36).

(12.33) Rückzug über Brücken: Einheiten, die sich über eine Brücke oder einen Ponton über einen nicht gefrorenen Fluss zurückziehen (nicht über einen Steg oder eine Pontonbrücke über einen Bach), riskieren die Eliminierung und müssen würfeln: die erste Einheit, die die Brücke überquert, wird bei einer 6 dauerhaft eliminiert; danach addieren Sie +1 zu dem Würfel für jede nachfolgende sich zurückziehende Einheit (d. h. eine zweite Einheit wird bei einer 5 oder 6 dauerhaft eliminiert). Wenn ein Ponton über ein ungefrorenes Fluss-Feld ohne existierende Brücke oder einen anderen Ponton eingesetzt wird, wird die erste sich zurückziehende Einheit bei einem Wurf von 4, 5 oder 6 eliminiert, wobei für jede nachfolgende Einheit noch eine 1 hinzugefügt wird. Der besitzende Spieler wählt die Reihenfolge des Rückzugs aus. Rückzüge über beschädigte Brücken sind nicht erlaubt, und alle sich zurückziehenden Einheiten werden automatisch eliminiert (PEU), wenn es kein Ausweichfeld gibt.

(12.34) Einheiten können sich nicht ganz zurückziehen: Wenn sich eine Einheit nicht vollständig zurückziehen kann, wird sie eliminiert. Wenn ein Teil ihres Rückzugsweges nur durch EZOCs oder den Kartenrand blockiert ist, wird die Einheit in der Box "Units Awaiting Recovery" (UAR) platziert. Wenn sie sich wegen einer verbotenen Feldseite und/oder feindlichen Einheiten (nur) nicht vollständig zurückziehen konnte, würfeln Sie einen Würfel, um zu bestimmen, in welche Box sie platziert werden soll:

Wurf	*platziere die Einheit in:*
1-3	UAR Box
4-6	PEU Box

Stellen Sie eine reduzierte Einheit, die sich aus irgendeinem Grund nicht vollständig zurückziehen kann, immer in die PEU.

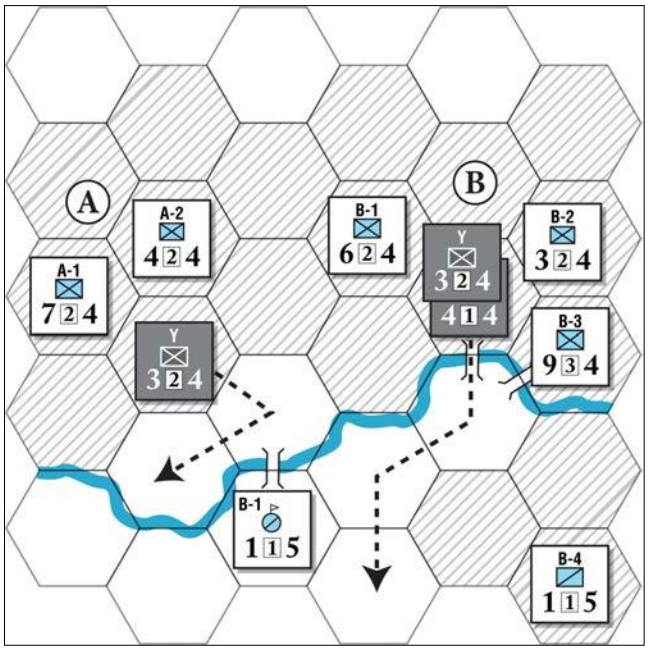
(12.35) Weg des Rückzugs: Die Einheit (oder der Stapel) muss ihren Rückzug in der angegebenen Entfernung vom Startfeld beenden, jedes Feld darf nur einmal betreten werden. Der Rückzug sollte die Entfernung zum Versorgungszug der Formation oder zu einer Versorgungsquelle der eigenen Seite (oder beides) verkürzen. Wenn zwei oder mehr Wege für die sich zurückziehende Einheit offen sind, muss sie sich in besseres Gelände bewegen (z. B. Straßen und Wege einem weglosen Sumpf vorziehen).

(12.36) Verschieben: Wenn der einzige Weg, der einer sich zurückziehenden Streitkraft zur Verfügung steht, dazu führen würde, dass sie die Stapelgrenzen (3.2) für ein Feld überschreitet, dann müssen eine oder mehrere Kampfeinheiten in dem Feld verschoben werden, um Platz für sie zu schaffen. Verdrängte Einheiten ziehen sich ein Feld zurück und beachten dabei alle Einschränkungen für den Rückzug nach einem Kampf. Wenn sich die zu versetzenden Einheiten jedoch nicht zurückziehen können:

1) die ursprünglich zurückgezogene Einheit wird stattdessen eliminiert und wird in die UAR gelegt; und

2) wenn die sich zurückziehende Einheit nur Kavallerie enthält, muss die verschobende Einheit eine Initiativ-Prüfung bestehen: wenn sie scheitert, wird sie eliminiert und stattdessen in die UAR-Box gelegt. Versorgungszüge können nie verschoben werden (18.16).

Eine verschobene Einheit darf andere Kampfeinheiten verschieben, wenn kein anderer Rückzugspfad verfügbar ist. Verschobene Einheiten dürfen EZOCs nicht betreten.



BEISPIELE DES RÜCKZUGS: Die beiden Stapel der verteidigenden Einheiten müssen sich zurückziehen. EZOCs werden mit diagonalen Linien angezeigt, außer denen der Vedetten, die keinen Effekt gegen feindliche Rückzüge haben. Das einzige Gelände, das Rückzüge beeinflusst, sind unüberbrückte Flüsse, die diese verhindern. Zick-Zack-Rückzüge sind nicht erlaubt. Eine Einheit muss ihre Bewegung so viele Felder von ihrem Startfeld entfernt beenden. Sie darf sich über die Brücke zurückziehen und die feindlichen Vedetten verdrängen. Bei B muss sich die Einheit über ein Brückenfeld zurückziehen und die Chance der Eliminierung laufen lassen, die erste Einheit, die die Brücke überquert, wird bei einem Würfelwurf von 6 eliminiert, die andere Einheit bei einem Würfelwurf von 5 oder 6. Angenommen beide überleben, dann können sie sich auf dem angegebenen Weg zurückziehen.

12.4 Vorrücken nach einem Kampf

Immer wenn ein feindlicher Stapel eliminiert oder zum Rückzug gezwungen wird, darf der besitzende Spieler Anführer der eigenen Seite und eine oder mehrere Einheiten der eigenen Seite, die am Kampf teilgenommen haben, egal ob als Angreifer oder Verteidiger, vorrücken und das geräumte Feld, aber nicht darüber hinaus, besetzen.

A. Eine Infanterieeinheit plus alle Kavallerie in einem geführten Angriff darf vorrücken, wenn kein Anführer vorhanden ist (oder der Anführer nicht vorrückt).

B. ANFÜHRER-BONUS: Wenn ein Anführer im Stapel ist und vorrückt, dürfen alle nicht demoralisierten Infanterie- und Kavallerieeinheiten mit ihm vorrücken.

C. Artillerie darf niemals nach dem Kampf vorrücken. Wenn der Verteidiger das Hexfeld als Ergebnis einer Bombardierung räumt, darf jede aktive Infanterie oder Kavallerie, die an dieses Hexfeld angrenzt (zusammen mit allen Anführern), in das geräumte Hexfeld vorrücken. Solche Vorstöße finden statt, nachdem alle Bombardierungen beendet sind. Eine Einheit kann nicht vorrücken, wenn sie einen ungelösten Kampf zu führen hat.

BEISPIEL: Ein Stapel von Artillerieeinheiten bombardiert eine 6 [4] 4 und zwingt sie zum Rückzug. Die 5 [3] 4 darf nicht vorrücken, sie muss die andere 6 [4] 4 angreifen.

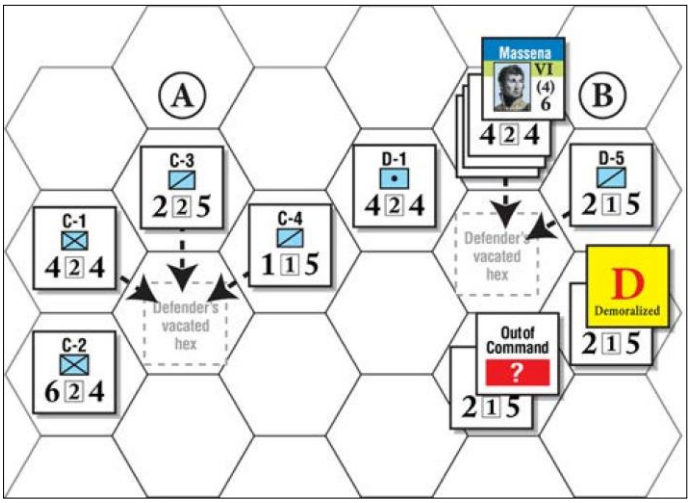
D. Wenn die feindliche Streitkraft zwei oder mehr Felder besetzt hatte, darf die angreifende Kavallerie (nur) auch in das andere geräumte Feld vorrücken.

E. Kampfeinheiten und Anführer können sich dafür entscheiden, nicht vorzurücken. Diese Option zum Vorrücken muss sofort ausgeübt werden. Eine Einheit darf nicht angegriffen werden oder erneut angreifen, nachdem sie vorgerückt ist (auch nicht, wenn sie in eine EZOC von Einheiten vorrückt, die noch keine Kampfentscheidung getroffen haben).

F. Demoralisierte und kommandofreie Einheiten dürfen nach dem Kampf nicht vorrücken.

G. Siegreiche Kampfeinheiten dürfen in das geräumte gegnerische Feld vorrücken, auch wenn sie von einer EZOC zu einer anderen vorrücken.

H. Einheiten dürfen nach einem Vormarsch die Stapelgrenzen nicht verletzen. Eine siegreiche überrennende Kavallerieeinheit, die in dem Feld verbleibt, zählt gegen die Stapelung.



BEISPIELE FÜR DAS VORRÜCKEN: Bei A ist kein Anführer anwesend, also können nur eine Infanterie- und alle Kavallerieeinheiten in das geräumte Feld des Verteidigers vorrücken. Bei B erlaubt der Anführer allen nicht-Demoralisierten, nicht-Artillerie Einheiten in seinem Stapel vorzurücken, zusammen mit allen beteiligten Kavallerie Einheiten.

12.5 UAR und PEU Boxen

(12.51) UAR: Jedes Mal, wenn eine Kampfeinheit in voller Stärke aufgrund eines Ae, De oder Ex eliminiert wird, muss der besitzende Spieler bestimmen, ob sie sich 1 Feld hätte zurückziehen können, ohne auf verbotenes Gelände oder feindlich besetzte Felder zu stoßen. Wenn eine Rückzugsroute offen ist oder nur durch EZOCs blockiert wird, wird sie in das Feld "Awaiting Recovery" (UAR) platziert. Andernfalls muss die Einheit in das Feld "Permanently Eliminated Units" (PEU) platziert werden.

(12.52) PEU: Die folgenden Kampfeinheiten können, wenn sie im Kampf verloren gehen, ebenfalls nicht reorganisiert werden und werden auf das Feld "Permanently Eliminated Units" gesetzt,:

- *Versorgungszüge- und Pontoneinheiten*
- *Bereits reduziert: Eine Einheit, die bereits ihre reduzierte Stärke hatte, als sie eliminiert wurde.*
- *Keine reduzierte Stärke: Eine Kampfeinheit mit einer Stärke von [1] hat keine reduzierte Rückseite.*
- *Rückzug über Brücken: Einheiten, die sich über eine Brücke zurückziehen, riskieren permanente Eliminierung (12.33).*
- *Ae auf der Kav.Angriffstabelle*
- *Bei unvollständigem Rückzug besteht die Gefahr der dauerhaften Eliminierung (12,34)*

13.0 BOMBARDIEREN

13.1 Artillerie Einheiten

Zusätzlich zu ihrer regulären Angriffsfähigkeit gegen benachbarte Einheiten kann die Artillerie Bombardierungsangriffe durchführen. Bombardierungen werden vom aktiven Spieler während des Bombardierungsschrittes und vom nicht-aktiven Spieler während des Artillerie-Reaktionsfeuerschrittes (13.5) erlaubt. Artillerie darf in einer bestimmten Kampfphase entweder bombardieren oder einen regulären Angriff durchführen, aber nicht beides.

13.2 Reichweite

Bombardierende Artillerie muss entweder 2 oder 3 Felder von ihrem Zielfeld entfernt sein, es sei denn, sie bombardiert über eine unüberbrückte, nicht gefrorene Flussfeldseite.

13.3 Bombardierungs Prozedur

(13.31) Reihenfolge: Führen Sie für jede Bombardierung die folgenden Schritte aus:

1. Bestimmen Sie die Bombardiereinheiten (13.32).
2. Bestimmen Sie das Zielhex (13.33).
3. Bestimmen Sie die Sichtlinie, wenn diese blockiert ist, ist der Beschuss verboten (13.34).
4. Bestimmen Sie die Bombardierungsstärke (13.35).
5. Berechnen Sie die Auswirkungen des Geländes (13.36).
6. Auflösen mit der Bombardierungstabelle (13.37).
7. Führen Sie die Kampfergebnisse aus (13.38).

(13.32) Bestimmen Sie die Bombardiereinheiten: Eine beliebige Anzahl von Artillerieeinheiten darf ein einzelnes Hexfeld bombardieren, solange alle Einheiten berechtigt sind, das Zielfeld zu beschießen. Artillerieeinheiten, die zusammen gestapelt sind, dürfen verschiedene Hexfelder bombardieren. Eine Artillerieeinheit darf nicht mehr als ein feindlich besetztes Feld bombardieren, noch darf sie ihre Stärke aufteilen. Artillerie-Einheiten dürfen nicht bombardieren, wenn:

- *sie sich in einem Waldfeld befinden; sie können aber an einem angrenzenden regulären Kampf teilnehmen.*
- *sie alleine in einer EZOC sind; sie müssen eine benachbarte Einheit angreifen (siehe jedoch 13.5).*

- *das Wetter ist Schneesturm , Gewitter , Staubsturm , Schnee , Regen oder Nebel (23.0).*
- *sie sich im Straßenmarsch befinden.*

(13.33) Bestimmen Sie das Zielhexfeld: Alle feindlichen Einheiten in einem Hexfeld unter Bombardierung werden als ein Ziel bombardiert. Ein Feld darf nicht mehr als einmal in einer Kampfphase bombardiert werden, jedoch kann ein Feld das Ziel eines Bombardements und dann eines regulären Angriffs während derselben Kampfphase sein. Das Ziel muss eine Kampfeinheit oder ein Anführer sein...

- *in Reichweite und in der LOS aller bombardierenden Einheiten.*
- *aber nicht in Wäldern oder Schlössern.*
- *aber nicht angrenzend (AUSNAHME: Feind auf der gegenüberliegenden Seite eines nicht überbrückten, nicht zugefrorenen Flusses).*
- *aber nicht in ein Stadthexfeld aus Reichweite 3.*

(13.34) Artillerie und Sichtlinie LOS
A. Kuppen- und Hanghexfelder: Ein Hanghexfeld, das sich zwischen einer bombardierenden Artillerieeinheit und ihrem Ziel befindet, blockiert die Sichtlinie, es sei denn, die Artillerieeinheit befindet sich auf der Kuppe eines Hangs und ist entweder:

- *abwärtsschießend durch die Hanghexfeldseite; oder*
- *feuert auf ein anderes Hangfeld ohne dazwischenliegende blockierende Hexfelder.*

Die Zieleinheiten haben in beiden Fällen keine wechselseitige LOS (8.43).

B. Kamm Hexfelder: Kammgelände wird an beiden Hexfeldseiten des angegebenen Kammfeldes angezeigt. LOS wird nicht durch einen Kamm blockiert, der an die bombardierende Einheit angrenzt. Ein nicht-angrenzender Kamm blockiert LOS.

(13.35) Bestimmen der Bombardierungsstärke: Die Stärke aller Artillerieeinheiten, die ein bestimmtes Ziel bombardieren, wird zusammengezählt (dies kann bombardierende Einheiten in verschiedenen Hexfeldern einschließen). Die Stärke aller Artillerieeinheiten, die in 3-Hexfelder-Reichweite bombardieren, wird um 50 % reduziert (Brüche abrunden).

(13.36) Berechnen der Auswirkungen des Geländes: Die Auswirkungen des Geländes auf die Bombardierung sind wie folgt:

- *Städte: Artilleriebeschuss auf Städte wird um 1/3 reduziert. Sie dürfen eine Stadt nicht von 3-Hexfeldern Entfernung bombardieren.*
- *Wälder und Schloss-Felder: Darf nicht in Wälder oder Schlösser oder aus Wäldern heraus bombardieren.*
- *Sumpf: Beschuss-S_P werden um ½ reduziert.*

(13.37) Auflösen der Bombardierungstabelle
Alle Bombardierungen müssen im Schritt "Bombardierung" oder "Artillerie Reaktionsfeuer" aufgelöst und die Ergebnisse angewendet werden. Vergleichen Sie die Stärke der Bombardierung mit dem Würfelwurf und wenden Sie Modifikatoren an. Modifizieren Sie den Würfelwurf bei Schlammwetter Spielzügen (23.0) um -2.

(13.38) Ausführen der Bombardierungsegenisse
Eine Bombardierung betrifft (nur) alle Einheiten im Zielfeld. Eine Bombardierung kann zur Folge haben: "Dr" (12.1) oder "1R" (Reduziere eine Einheit). Ein "1R"-Ergebnis bedeutet, dass eine Einheit in dem Hexfeld auf ihre reduzierte Seite gedreht wird, oder eine bereits reduzierte Einheit wird eliminiert. Der bombardierende Spieler entscheidet, welche Einheit reduziert werden soll. Der besitzende Spieler kann sich entscheiden, in dem Feld zu bleiben oder sich mit den verbleibenden Einheiten im Zielfeld freiwillig um ein Feld zurückzuziehen. "S" (Suppressed/unterdrückt) und "2R" (Reduziere zwei Einheiten) sind weitere mögliche Bombardierungsergebnisse. Alle Negativsmarker auf der Karte werden am Ende des nächsten Kampfschritts entfernt (Schritt 5).

(13.39) Standhaft: Ein Dr-Ergebnis auf der Bombardierungstabelle kann nach Wahl des besitzenden Spielers in eine 1R umgewandelt werden. Wählen Sie Ihre "führende" Einheit und würfeln Sie für Initiative. Wenn erfolgreich, wird die führende Einheit reduziert und es gibt keinen Rückzug.

13.4 Artillerie Einheiten in einer EZOC

(13.41) Wenn eine Artillerieeinheit in einer EZOC steht und mit einer Infanterie oder Kavallerie der eigenen Seite gestapelt ist, darf sie ein anderes Feld bombardieren als das, das die anderen Einheiten angreifen. Die Artillerie muss die angrenzenden feindlichen Einheiten nicht angreifen, solange eine andere Einheit der eigenen Seite dies tut. Allerdings erleidet eine Artillerieeinheit alle Kampfergebnisse der Einheiten, mit denen sie gestapelt ist. Im Kampf Schritt wird die Stärke einer Artillerieeinheit, die in der Reaktionsfeuer Schritt bombardiert hat, nicht berücksichtigt.

(13.42) Reguläre Angriffe: Wenn sie allein in einer EZOC steht, *muss* eine Artillerieeinheit eine benachbarte Einheit angreifen und darf nicht bombardieren. Sie verwendet die normale Kampfergebnistabelle und darf ihre Stärke mit angreifender Infanterie und Kavallerie in anderen Feldern kombinieren. Während einer Schlamm Runde wird die Verteidigungs und Angriffsstärke einer Artillerieeinheit um die Hälfte ihrer normalen Stärke reduziert (Brüche werden abgerundet). Artillerieeinheiten im regulären Kampf erleiden alle Kampfergebnisse in der gleichen Weise wie andere Einheiten. Wenn die Einheiten in ihrem Stapel ein "Ex"-Ergebnis erleiden, können sie verwendet werden, um die geforderten Verluste zu erfüllen. Artillerieeinheiten dürfen niemals ihre Fernkampfstärke während einer Bombardierung zu einem regulären Angriff hinzuaddieren - sie müssen benachbart sein. Der Initiativewert einer einzelnen Artillerieeinheit für Nahkampf ist immer 1 (12.2).

13.5 Artillerie Reaktionsfeuer (CBF)

Die effektive Bombardierungsstärke wird um die Hälfte der Stärke jeglicher Artillerie im Zielhexfeld reduziert (Abrunden von Brüchen). Wenden Sie jede CBF-Reduzierung an, bevor Sie die Bombardierungsstärke für Wetter, Entfernung oder Gelände modifizieren.Wenn das Ziel keine LOS auf die bombardierende Einheit hat oder allein in einer EZOC (13.42) ist, gibt es keine CBF-Reduzierung. BEISPIEL: ein Artilleriebeschuss von 4 S_P würde auf 3 reduziert werden, wenn das Ziel 3 S_P Artillerie mit einer LOS enthält. Bombardierung hat keinen Effekt, wenn die halbe Stärke der Zielartillerie noch mindestens gleich der Bombardierungsstärke ist.

13.6 Soak-Offs

Eine Einheit, die in einer bestimmten Runde bombardiert wird, gilt als angegriffen.

14.0 KAVALLERIEANGRIFFE

Ein Kavallerieangriff in diesem Spiel ist ein schnellerer Angriff, bei dem die Kavallerie allmählich Geschwindigkeiten nahe 300 Meter pro Minute aufbaut. Bei einem erfolgreichen Kavallerieangriff bewegt sich die Kavallerieeinheit(en) durch eine EZOC direkt in das vom Feind besetzte Hexfeld und schneidet dadurch die Rückzugsroute der überrannten Einheit im folgenden Kampfschritt ab.

14.1 Welche Einheiten können angreifen

Alle Kavallerie (außer LC und demoralisierte Kavallerie), die sich in der vorherigen Bewegungsphase hätte bewegen können, dies aber nicht getan hat, darf einen Angriff durchführen. Ein Feld, das angegriffen wird, muss auch einem regulären Angriff durch mindestens eine Infanterie oder Artillerie Einheit der eigenen Seite in derselben Kampfphase ausgesetzt sein. Eine Kavallerieeinheit darf nicht im selben Spieler-Zug einen Angriff und einen konventionellen Angriff durchführen. Eine Kavallerieeinheit ausserhalb des Kommandos, muss eine Initiativ-Prüfung bestehen, um angreifen zu können.

14.2 Prozedur

(14.21) Ein Kavallerieangriff wird auf der Kav.Angriff-Tabelle während des Angriffsschritts aufgelöst. Die angreifende Kavallerie darf die volle Bewegungserlaubnis während des Angriffsschrittes ausgeben. Es kostet einen zusätzliche BP, um das Feld der feindlichen Einheit zu betreten. Diese BP-Kosten reflektieren die kürzere Reichweite der angreifenden Kavallerie. Bestimmen Sie die Quoten wie im Kampf und würfeln Sie auf der Kav.Angriff-Tabelle.

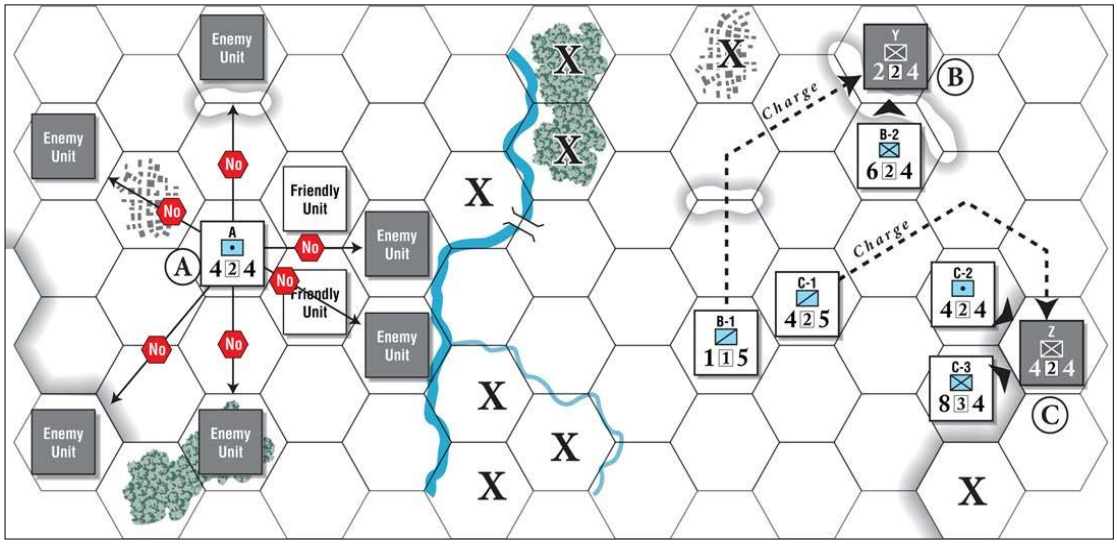
(14.22) Einschränkungen: Ein einzelner Stapel kann in einer Kampfphase nur einen Angriff auf ein bestimmtes Feld durchführen. Kavallerieeinheiten aus mehreren Feldern können nicht das gleiche Feld angreifen. Ein Kavallerieangriff darf nicht durchgeführt werden:

- *in einen Wald, eine Stadt, ein Schloss oder eine verstärkte Position*
- *bergauf über ansteigendes Gelände*
- *über eine Furt, einen Bach oder ein überbrücktes Hexfeld*
- *während einer Schlamm- oder Nachtrunde (14,3)*
- *wenn die Kavallerieeinheit im Straßenmarsch ist*
- *durch eine EZOC (außer der ZOC ihres Ziels)*
- *durch eigene Einheiten.*

Die Bewegung von Kavallerieangriffen unterliegt allen Bewegungsregeln (7.0), mit den oben aufgeführten Ausnahmen.

(14.23) Kavallerieangriff Ergebnisse: Die möglichen Ergebnisse einer Attacke sind **Ae**, **Pr** oder **Überrennen**:

- *Bei einem **Ae**-Ergebnis werden die attakierenden Kavallerie Einheiten eliminiert (PEU).*
- *Bei einem **Pr**-Ergebnis ziehen sich alle aktiven (angreifenden) Kavallerieeinheiten in ihr Ausgangsfeld zurück und reduzieren 1 oder 2 Einheiten. Die Bewegungskosten des Ziels abseits der Straße werden in der folgenden Bewegungsphase verdoppelt. Legen Sie einen Square(Karree)Marker auf die bedrängten Infanterieeinheiten.*
- *Bei einem **Überrennen Ergebnis** bewegt sich die Kavallerieeinheit(en) in das vom Feind besetzte Feld. Die ZOC der angreifenden Einheit erstreckt sich in alle umliegenden Felder. Im kommenden regulären Angriff während des Kampfschritts wird der Rückzugsweg der überrannten Einheit abgeschnitten.*



BEISPIELE FÜR KAVALLERIE ATTACKEN: Mit X markierte Hexfelder dürfen nicht Ziel eines Kavallerieangriffs sein, auch wenn sie angegriffene feindliche Einheiten enthalten. Kavallerieangriffe dürfen nicht über Bäche oder Flüsse, auf Hänge oder in Wälder oder Stadtfelder geführt werden. Bei B wird der Kavallerieangriff über zwei Kamm-Felder geführt, die keine Wirkung haben. Die Kavallerie-Einheit zahlt +1 BP, um das Feld des Verteidigers zu betreten. Die Chancen wären 1-2 (nur 50% Chance auf Erfolg). Bei C greift die Kavallerie Einheit bei 1-1 an. Wenn die Kavallerie den Angriff überlebt, bleibt sie auf der gegnerischen Einheit und schneidet ihr den Rückzug ab. Beachten Sie, dass im Kampf C der aktive Spieler die Kombinierte-Streitkräfte-Verschiebung erhält, auch wenn die Kavallerieeinheit den Angriff nicht überlebt.

BEISPIEL FÜR BOMBARDIERUNG: Artillerieeinheit A hat keine zulässigen Ziele, alle sind durch Einheiten der eigenen Seite blockiert oder nicht zulässig. Bombardierungen können nicht bergauf gegen ein Hügelfeld, in Wälder oder über einen Kamm, der nicht an die Artillerie angrenzt, durchgeführt werden.

(14.24) Nachfolgendes Kampfergebnis: Die Kavallerieeinheiten, die den Angriff durchführen, dürfen ihre Angriffsstärke nicht zum nachfolgenden Kampf hinzufügen. Der nachfolgende Angriff wird für die Zwecke von „Kombinierten Streitkräften“ (11.2) der Kavallerie gutgeschrieben, auch wenn die Kavallerieeinheit bei der Attacke eliminiert wird.

A. Wenn das nachfolgende Kampfergebnis Dr oder De ist, werden alle verteidigenden Einheiten eliminiert (UAR), wenn die angreifende(n) Kavallerieeinheit(en) im Hexfeld verbleiben, eine der angreifenden Einheiten darf wie üblich in das Hexfeld vorrücken.

B. Wenn das nachfolgende Kampfergebnis Ae oder Ar ist, wird die Kavallerieeinheit(en) eliminiert (UAR). Gegnerische Einheiten dürfen niemals eine Phase zusammen gestapelt beenden.

C. Wenn das nachfolgende Kampfergebnis ein Ex ist, werden die angreifenden Kavallerieeinheiten als erste für den Austausch gezählt.

D. Wenn das nachfolgende Kampfergebnis Nahkampf (Sk) ist, ist die angreifende Kavallerieeinheit die führende Einheit.

E. Wenn das Ex oder Sk Ergebnis das Feld nicht von feindlichen Einheiten räumt, werden die angreifenden Kavallerieeinheiten eliminiert (UAR).

14.3 Angriffe und Wetter

Angriffe sind während Schlamm- und Nachtrunden nicht erlaubt. Während Schnee, Schneesturm, Gewitter, Staubsturm oder Hitze addieren Sie +1 zum Würfelwurf für den Angriff CRT (23.1).

15.0 BEFESTIGTE ORTE

Es gibt zwei Arten von befestigten Orten. Schlösser werden durch starke Mauern geschützt, die für Feldartillerie undurchlässig ist. Eine einfache verstärkte Position (V.P.) aus Holz und starken Balken kann in wenigen Stunden zusammengebaut werden. Eine aufwändigere eingegrabene Schanze kann fast einen ganzen Tag in Anspruch nehmen.

15.1 Allgemeine Regel

(15.11) ZOCs: ZOCs erstrecken sich aus, aber nicht in befestigte Orte - benachbarte Einheiten müssen feindliche Einheiten in befestigten Orten angreifen. Eine Einheit, die einen befestigten Ort betritt, der an eine feindliche Kampfeinheit angrenzt, muss ihre Bewegung beenden.

(15.12) Angreifen: Einheiten in befestigten Orten müssen nicht angreifen, aber wenn sie sich dafür entscheiden, müssen alle benachbarten gegnerischen Einheiten von einer eigenen Einheit angegriffen werden.

(15.13) Vorrücken und Rückzug: Einheiten dürfen nach dem Kampf in befestigte Orte vorrücken. Rückzug in besetzte befestigte Orte ist erlaubt (15.21).

(15.14) Kavallerie Angriffe gegen befestigte Orte sind verboten.

(15.15) Kombinierte Streitkräfte Bonus: Beim Angriff auf befestigte Orte erhält der Angreifer keinen Bonus.

15.2 Schlösser

(15.21) Stapeln: Ein Schloss verliert seine Kampfeffekte, wenn das Feld mehr als zwei verteidigende Infanterieeinheiten; oder irgendwelche Artillerie-, Kavallerie- oder Versorgungszugeinheiten enthält. Alle Schlosseffekte auf Kampf werden negiert, solange sie in dem Feld bleiben (4.2, 11.1F, 11.2, 13.33, 14.22). Stadt-Effekte, falls vorhanden, gelten weiterhin.

(15.22) Verteidigung: Wenn sich verteidigende Einheiten während eines Kampfes in einem Schloss befinden, werden "Dr", "Dr2", "Dr3" und "Dr4" Ergebnisse auf der CRT als "**Nahkampf**" behandelt. Dies gilt nicht, wenn die im Schloss verteidigenden Einheiten demoralisiert sind, oder wenn ein Rückzugsergebnis auf der Nahkampftabelle erfolgt.

(15.23) Bombardierung: Artillerieeinheiten dürfen niemals in Schlösser bombardieren. Sie dürfen reguläre benachbarte Angriffe durchführen.

15.3 Verstärkte Positionen (I.P., Impr. Position)

(15.31) Verteidigen: Die Stärken aller Infanterieeinheiten, die in einer fertiggestellten V.P. verteidigen, werden verdoppelt. Wenn eine V.P. in einer Stadt gebaut wird, gelten alle Kampfeffekte von V.P. und Städten.

(15.32) Konstruktions-Verfahren: Das Baufeld muss mindestens zwei Infanterieeinheiten enthalten, die sich in dieser Bewegungsphase nicht bewegt haben. Wenn es ein Stadtfeld ist, werden nur 2 S_P Infanterie benötigt. Bauen ist nicht verboten während der Frost-, Schnee-, Schneesturm- oder Nachtmarschphase, oder in Schloss- oder Sumpffeldern. Würfeln Sie am Ende der Bewegungsphase auf der Tabelle unten. Wenn die Infanterie einen im Bau befindlichen Verstärkte Position verlässt, wird der I.P.-Marker entfernt. Nach der Fertigstellung wird der Verstärkte Position Marker nie entfernt (auch wenn er unbesetzt ist) und kann von beiden Seiten benutzt werden.

(15.33) Konstruktionstabelle: Würfeln Sie einen w6.

Wurf	
1	Bau abgeschlossen (Marker drehen)
2-6	Im Bau – im nächsten Spielzug nochmals würfeln. Eine V.P. im Aufbau hat keine Wirkung.

16.0 VEDETTEN

Jede Vedette ist ein Regiment von etwa 500 Mann, aufgeteilt in 50-Mann-Patrouillen, die ein weites Gebiet abdecken. Diese sich schnell bewegenden Patrouillen wurden zur Abschirmung einer Armee gegen feindliche Aufklärung, zur eigenen Aufklärung und zum Schutz der Flanken von Kampfeinheiten eingesetzt.

16.1 Vedetten Aus- und Eingliederung

Eine leichte Kavallerieeinheit kann eine Anzahl von Vedetten (Späher) Einheiten erzeugen, die ihrer Vedettenzahl entsprechen (1.42).

(16.11) Vedetten erstellen: Während des Reorganisationssegments (nur) kann jede Einheit der Leichten Kavallerie (LC) in voller Stärke ihre eigenen Vedetteneinheiten auf den Spielplan bringen. Jede vollwertige LC-Stammeinheit hat eine Zahl (in einem Kreis), um die Anzahl der für diese Einheit vorgesehenen Vedetten anzuzeigen. Der aktive-Spieler entfernt die LC-Einheit von der Karte und ersetzt sie durch die Vedetten. Die LC-Einheit wird dann in die Full Strength Holding Box gesetzt. Vedetten dürfen sich in der Runde, in der sie erstellt werden, bewegen. Einheiten mit reduzierter Stärke dürfen keine Vedetten erstellen.

BEISPIEL: Die Kavalleriebrigade von Marulaz hat eine "4" in einem Kreis. Sie beinhaltet vier Vedetten mit einer entsprechenden Bezeichnung.

(16.12) Leichte Kavallerie-Einheiten neu zusammenstellen: Um Vedetten zu einer LC-Einheit zu rekombinieren, zahlen Sie einfach die regulären +1 BP Kosten für den Stapel. Entfernen Sie die gestapelten Vedetten sofort, wenn sich der Stapel nicht in einer EZOC befindet und ersetzen Sie sie durch die übergeordnete Einheit. Die übergeordnete Einheit kann sich weiter bewegen und dabei die verbleibenden BP der Vedetten verbrauchen, wenn eine ihrer Vedetten das Kommando hatte. Die Vedetten einer LC-Einheit, die 4 oder mehr Vedetten enthält, können gestapelt und sofort wieder zusammengesetzt werden.

HINWEIS: Die I.D. der Vedette-Einheit kann ignoriert werden. Die entsprechende Anzahl von Vedetten kann frei kombiniert werden, um jede verfügbare LC-Einheit wieder zusammenzusetzen.

(16.13) Erstellen von Vedetten aus gemischten Typeneinheiten: Infanterie-Einheiten in voller Stärke mit einer Vedettenzahl können während des Reorganisationsabschnitts auch Ve d e t t e n bilden. Drehen Sie den Spielstein auf die Seite mit der reduzierten Stärke und setzen Sie dann die Vedette(n) im selben Feld ein. Solche Einheiten vom gemischten Typ können wieder auf volle Stärke umdrehen, indem sie mit der gleichen Anzahl von Vedetten der eigenen Seite gestapelt werden (nicht in einer EZOC) und die Vedetten während der Bewegungsphase von der Karte entfernen.

(16.14) Korpszugehörigkeit der Vedetten [Optional]: Eine Vedette darf nicht verwendet werden, um eine Einheit aus einer anderen Formation neu zusammenzustellen; nur Einheiten aus ihrer zugewiesenen Formation.

16.2 Eigenschaften von Vedetten

(16.21) Bewegung: Vedetten bewegen sich wie Kavallerie und müssen unter Kommando stehen oder ihren Initiative-Würfelwurf bestehen, um sich zu bewegen. Vedetten zahlen immer Straßenkosten, wenn sie sich auf Straßen befinden, ignorieren aber Straßenmarsch-Beschränkungen und werden von befreundeten Einheiten im Straßenmarsch ignoriert.

(16.22) Stapeln: Es dürfen nicht mehr als 3 Vedetten das gleiche Feld besetzen. AUSNAHME *(16.12)*

(**16.23) Zurückdrängen:** Vedetten dürfen keinen Zurückdrängenversuch unternehmen. Zurückdrängen gegen Vedetten ist immer erfolgreich.

(16.24) Kampf: Vedetten sind Nicht-Kampfeinheiten - sie dürfen nicht angreifen oder verteidigen. Vedetten zählen nicht für „Kombinierte Streitkräfte“. Vedetten, die mit Kampfeinheiten der eigenen Seite gestapelt sind, unterliegen dem Kampfergebnis gegen den Stapel. Eliminierte Vedetten können durch Reorganisation wieder ins Spiel kommen (22.25).

(16.25) ZOCs und Rückzug: Vedetten haben ZOCs, aber sie blockieren keine feindlichen Rückzüge - Einheiten können sich in die ZOC einer feindlichen Vedette zurückziehen. Sich zurückziehende feindliche Einheiten können, falls nötig, eigene Vedetten verschieben.

(16.26) Rückzug vor dem Kampf: Jede angegriffene Vedette beider Seiten, die nicht mit einer Kampfeinheit der eigenen Seite gestapelt ist, muss sich während des Kavallerie Rückzugsschrittes (10.2) ein oder zwei Felder zurückziehen. Wenn sie sich nicht zurückziehen kann, wird sie eliminiert (12.34). Vedetten können nicht verhindern, dass feindliche Streitkräfte "Rückzug vor dem Kampf" verwenden.

17.0 VERSORGUNG

17.1 Das Versorgungs Segment

Der aktive Spieler muss den Versorgungsstatus jeder befreundeten Kampfeinheit während des Versorgungssegments jeder Wetter/Erholungsrunde bestimmen (23.12, 2.1/B-1). Einheiten ohne Versorgung werden mit "Out of Supply" markiert und bleiben ohne Versorgung bis zur nächsten Wetter-/Erholungsrunde.

17.2 Ohne Versorgung Effekte

Einheiten ohne Versorgung erleiden die Effekte von Demoralisierung (21.2), aber die Effekte sind nicht kumulativ.

17.3 Automatische Versorgung

Alle Verstärkungseinheiten ab dem Spielzug ihres Eintritts auf der Karte und alle Einheiten, die sich zu Beginn eines Szenarios auf der Karte befinden, sind automatisch bis zur nächsten Wetter-/Erholungsrunde in Versorgung.

17.4 Versorgungslinien

(17.41) Eine Versorgungslinie ziehen: Eine Kampfeinheit ist in Versorgung, wenn sie eine in Richtung Front gerichtete Versorgungslinie (17.42), nicht mehr als **14** (Vierzehn) Felder lang (das Feld der Einheit nicht mitgerechnet), zu einem der folgenden Felder verfolgen kann:

- *Direkt zu einer befreundeten Versorgungsquelle (17.5); oder*
- *Zu seinem eigenen Formations-Versorgungszug, der sich auf einer Straße oder einem Streckenfeld befindet, das eine eigene Versorgungslinie bildet (17.43); oder*
- *Zu jedem befreundeten Versorgungszug, der sich auf einem Straßen- oder Wegfeld befindet, der eine Versorgungslinie hat. Nicht mehr als ein Stapel, der zu einer anderen Formation ohne Versorgung gehört, darf zu jedem freundlichen Versorgungszug eine Versorgung aufbauen.*

Jede Formation oder einzelne Einheit, die keinen eigenen Versorgungszug hat (im Marker-Mix ist keiner vorhanden), kann den Nachschub zu einem beliebigen Versorgungszug der eigenen Seite verfolgen, wobei jeder Stapel zu einem anderen Versorgungszug gehört.

(17.42) Vorwärtsgerichtete Linie (In Richtung Frontabschnitt): Die Vorwärtsversorgungslinie (nur) darf jede Art von Gelände durchqueren, außer See- oder Flussshexsfelder (es sei denn, die Feldseite ist gefroren oder wird von einer unbeschädigten Brücke oder einem Ponton überquert). Jedes Feld zählt als ein "1" Hexfeld, maximal 14 Hexfelder.

(17.43) Hauptversorgungslinie: Eine Hauptversorgungslinie kann eine beliebige Anzahl von zusammenhängenden Straßen- und/oder Wegfeldern umfassen, die zu einer Versorgungsquelle der eigenen Seite führt.

(17.44) Blockieren von Versorgungslinien: Vorwärtsgerichtete (In Richtung Frontabschnitt)- und Hauptversorgungslinien werden durch die physische Anwesenheit von feindlichen Kampfeinheiten und Vedetten blockiert. EZOCs blockieren keine Versorgungslinien.

17.5 Versorgungs-Quellen Hexfeld

Jede Seite hat Versorgungsquellen-Felder, die auf der Karte durch ein Versorgungssymbol mit einem eingekreisten Kennbuchstaben angezeigt werden.

C = Koalition, A = Österreichisch, P = Preußisch, R = Russisch
F = Französisch

18.0 VERSORGUNGS- UND PONTON-ZÜGE

Es gibt zwei Arten von Zugeinheiten: Ponton-Züge und Versorgungszüge. Versorgungszüge sind wichtig für die Versorgung, Ponton-Züge stellen Behelfsbrücken auf. Ponton-Züge haben eine Zugseite und ein "gebaute Brücke" Brückensymbol auf der Rückseite.

18.1 Eigenschaften für beide Züge

(18.11) Bewegung: Züge bewegen sich automatisch, sie sind immer in Kommando. Züge haben eine Bewegungserlaubnis von 4 BP und zahlen Kavalleriekosten für die Bewegung. Sie können Straßenmarsch (7.5) verwenden. Während Schlamm-, Gewitter- und Schneesturm-Runden werden die Bewegungskosten der Züge für alle Geländetypen verdoppelt.

(18.12) Bewegungseinschränkungen: Die Züge haben die folgenden Bewegungseinschränkungen:

- *dürfen keine Hangfelder betreten, außer über eine Straße oder einen Pfad.*
- *dürfen nicht gestapelt werden.*
- *dürfen keine EZOC betreten.*
- *Versorgungszüge dürfen keine Flüsse (auch wenn sie gefroren sind) oder Bäche überqueren, außer über Überbrückungen und Pontonbrücken.*
- *Versorgungszüge (und Versorgungslinien) dürfen nicht über beschädigte Brücken fahren/führen (aber über Pontonbrücken).*

(18.13) Züge und Kampf: Züge haben keine Kampfstärke und können weder verteidigen noch angreifen. Sie dürfen sich vor dem Kampf nicht zurückziehen.

(18.14) Züge und ZOCs: Züge haben keine ZOC. Befindet sich ein Versorgungszug oder ein eingesetzter Ponton in der Nähe einer feindlichen Kampfeinheit, wird er sofort erobert oder zerstört. Würfeln Sie einen Würfel:

Wurf	*Ponton Zug ist*	*Versorgungszug ist*
1-3	unversehrt gefangen (18.35)	* gefangen (18.23)
4-6	zerstört	zerstört

** Wenn ein Ende eines eingesetzten Pontons von einer Einheit der eigenen Seite besetzt ist, wird ein Wurf von 1 bis 3 als kein Effekt gewertet.*

(18.15) Zerstörte Züge: Zerstörte Züge werden aus dem Spiel genommen (PEU). Sie dürfen nicht reorganisiert werden.

(18.16) Züge und Verschiebung: Züge dürfen nicht verschoben werden. Wenn das Feld der Zugeinheit das einzig verfügbare für die sich zurückziehende Einheit der eigenen Seite ist, wird der Zug zerstört (PEU) und die sich zurückziehende Einheit/der Stapel wird eliminiert (UAR).

(18.17) Züge und Formationen: Versorgungszüge können zu bestimmten Formationen gehören, die auf ihrem Marker aufgedruckt sind. Ponton-Züge gehören zu keiner Formation.

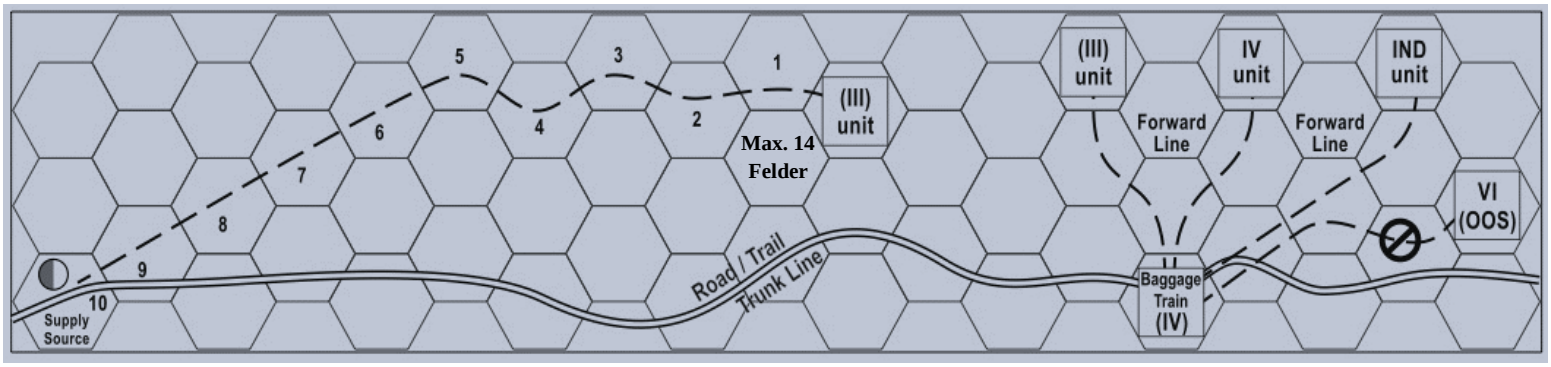
18.2 Versorgungszüge

Jeder Versorgungszug stellt ca. 100 Wagen dar. Ein Versorgungszug dient zur Verlängerung der Versorgungslinie einer Einheit.

(18.21) Versorgung: Die meisten Versorgungszüge gehören zu bestimmten Formationen, wie durch ihre Kommando-bezeichnung angezeigt. Einige Versorgungszüge sind allgemein für eine bestimmte Seite. Jeder Korps- Versorgungszug kann alle Einheiten seiner Formation in Reichweite plus einen Stapel von Einheiten einer anderen Formation versorgen. Jedoch kann jede Formation oder einzelne Einheit, die keinen eigenen Versorgungszug hat (keine in ihrem Marker Mix), Versorgung von jedem befreundeten Versorgungszug erhalten, jeder Stapel zu einem separaten Versorgungszug.

(18.22) Verlust der Versorgung: Wenn der Versorgungszug einer Formation zerstört oder außerhalb der Karte ist, kann nur ein Stapel der betreffenden Formation die Versorgung zu einem anderen befreundeten Versorgungszug ziehen.

(18.23) Abgefangene Versorgungszüge: Ein abgefangener Versorgungszug wird zerstört (PEU). Die Seite, die einen Versorgungszug erobert, erhält zwei Siegpunkte. Wenn eine Einheit ohne Versorgung einen gegnerischen Versorgungszug erobert, entfernen alle Einheiten der erobernden Seite, die an den Zug angrenzen, ihre OOS-Marker.



18.3 Ponton Brücken

Pontonbrücken können über Bach- oder Flusshexseiten eingesetzt werden.

(18.31) Aufbauen von Ponton-Brücken: Während der eigenen Bewegungsphase kann der aktive Spieler eine Pontonbrücke aufstellen, indem er den Marker auf eine **benachbarte** Feldseite umdreht, so dass er sich in der Mitte eines Feldes befindet. Das Aufstellen kostet keine BP. Keine Einheit, von Freund oder Feind, darf eine Pontonbrücke überqueren bevor sie nicht vollständig aufgebaut wurde.

(18.32) Einschränkungen für den Aufbau: Eine Pontonbrücke darf nicht aufgeschlagen werden:

- *wenn in ein vom Feind besetztes Hexfeld vorgedrungen wird, kann aber in eine EZOC eingesetzt werden.*
- *wenn eines der beiden Enden der Brücke in einem Hangfeld liegt - es sei denn, es befindet sich eine Straße oder ein Weg in dem Feld (18.12).*
- *bei einem Schneesturm , oder bei Frost oder Schnee.*
- *wenn der Pontonzug mit Straßenmarsch markiert ist (7.51).*

(18.33) Überquerungskosten: Kampfeinheiten, die sich nicht im Straßenmarsch befinden, zahlen die folgenden BP, um einen Ponton zu überqueren:

- *+1 BP für einen Bach*
- *+2 BP für einen Fluss*
- *+0 BP zum Überqueren, wenn die Ponton Brücke an ein bestehendenes Brückenfeld oder an eine bestehende Ponton Brücke angesetzt wird (Quasi als Verlängerung).*

Einheiten im Straßenmarsch, Anführer und Vedetten zahlen nie extra BP um Ponton-Brücken zu überqueren. Versorgungszüge müssen die zusätzlichen +2 über Flüsse und +1 über Bäche zahlen.

(18.34) Rekonfigurieren eines Pontonzuges: Eine Pontonbrücke kann während des freundlichen Kommandosegments wieder in einen Pontonzug rekonfiguriert werden, indem die Einheit einfach auf ihre Pontonzugseite in eines der beiden angrenzenden Hexfelder gedreht wird (Sie können einen Pontonzug an einem Ende umge-stalten, wenn das andere Ende in einer EZOC ist). Pontonzüge müssen in Schritt "e" des Befehlsabschnitts neu konfiguriert werden. Nichts darf eine Pontonbrücke in der Runde überqueren, in der sie zu einem Pontonzug rekonfiguriert wird. Ein Pontonzug darf sich in der gleichen Runde bewegen, in der er rekonfiguriert wird, aber er darf sich erst in der nächsten Runde wieder aus-breiten.

(18.35) Abgefangene Ponton-Züge und Ponton-Brücken: Anführer, Vedetten und Kampfeinheiten können sich frei über intakte gegnerische Pontonbrücken bewegen, nach dem Kampf vorrücken und sich zurückziehen. Eine eroberte Pontonbrücke kann zu einem Pontonzug umgebaut und von dem Spieler, der sie erobert hat, wieder benutzt werden.

19.0 VERSTÄRKUNGEN

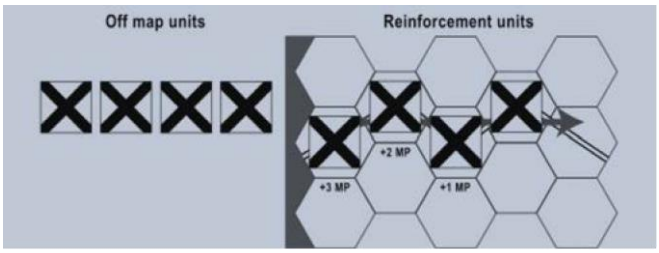
19.1 Allgemeine Regel

Verstärkungen betreten das Spiel in der Runde und dem Hex-feld, die in den Szenario-Informationen und/oder der TRC angegeben sind. Verstärkungen treten während des Bewe-gungssegments des eigenen Kommandos ein (2.C.1) und können sich in der Runde ihres Eintritts frei bewegen und angreifen. Verstärkungen können unter "Marschbefehl", in der Runde des Eintritts nach Ermessen des Spielers, gestellt werden (20.3). Verstärkungen treten verdeckt ein (8.0). Verstärkungen sind in der Runde des Eintretens unter Kommando und in Versorgung bis zur nächsten Versorgungsprüfung. Eine leichte Kavallerieeinheit kann als Kampfeinheit oder aufgeteilt in Vedetten eintreten.

19.2 Stapeln und Straßenmarsch

(19.21) Stapeln: Wenn mehr als eine Kampfeinheit im gleichen Spielzug im gleichen Eintrittsfeld ankommen soll, können sie gestapelt ankommen, wobei die Stapelgrenze beachtet werden muss. Wenn es mehr ankommende Einheiten gibt, als in dem Hexfeld legal gestapelt werden könnte, muss jeder nachfolgende Stapel der dasselbe Hexfeld zur gleichen zeit betritt seine individuellen BP in Höhe der Kosten des Hexfelds plus für jeden Stapel, der vor ihm eingetroffen ist, zahlen.

(19.22) Straßenmarsch: Verstärkungen können stattdessen die Karte per Straßenmarsch (ungestapelt) betreten, mit einem leeren Feld zwischen jeder ankommenden Einheit. In diesem Fall zahlt die erste Einheit, die ankommt, die Straßen-BP-Kosten des ersten Eingangsfeldes. Jede nachfolgende Einheit oder jeder Stapel, der auf dem gleichen Feld und in der gleichen Runde ankommt, zahlt einen zusätzlichen BP. Zusätzlich, wenn nicht anders durch das Szenario angegeben, betritt der Anführer einer Formation mit dem ersten Stapel seiner Formation, und der Versorgungszug der Formation betritt am Ende nach der letzten ankommenden Einheit der Formation das Feld.



BEISPIEL: Der zweite Stapel, der eintritt, zahlt einen zusätzlichen MP; der dritte, zwei zusätzliche BP (19.23).

(19.23) Überschüssige Stapel: Stapel, die nicht genug Bewegungspunkte haben, um einzutreten, müssen außerhalb der Karte bis zur nächsten Runde warten. Die überzähligen Stapel einer Formation treten immer noch im Kommando ein, wenn sie ankommen.

19.3 Wechseln des Verstärkungs Eintrittfeldes

(19.31) Blockierte Eingangsfelder: Wenn das Eingangsfeld von einer feindlichen oder befreundeten Kampfeinheit oder der ZOC einer feindlichen Kampfeinheit blockiert ist, darf die Verstärkung stattdessen in das Feld eintreten, das dem Eingangsfeld am nächsten liegt und frei von Kampfeinheiten und EZOCs ist.

(19.32) Freiwillige Verzögerung: Spieler können den Eintritt von Verstärkungen freiwillig verzögern. Allerdings darf keine andere geplante Verstärkung in diesem Eingangsfeld eintreten, bis die verzögerte Verstärkung auf den Spielplan gebracht wurde (die nachfolgenden Verstärkungen können in der gleichen oder in den folgenden Runden eintreten). Ein Teil einer Verstärkungs-einheit darf nicht verzögert werden. Entweder werden alle Einheiten, die in diesem Feld ankommen sollen, auf die Karte gebracht, oder keine.

19.4 Erster Tag Verstärkungen

AtB (*Annäherung an die Schlacht)* Verstärkungen treten am ersten Tag des Spiels ein. Diese Einheiten befinden sich in der Regel am DoB *(Tag der Schlacht)* auf der Karte.

19.5 Alternative Verstärkungen

AtB Verstärkungen sind Streitkräfte, die hätten eingreifen können. Ihre Ankunft hängt von den Spielkarten ab. Altermative Verstärkungen erscheinen in der Reihenfolge der Priorität, die in den Szenario-Informationen aufgeführt ist.

20.0 MARSCHBEFEHLE

Befehle wurden von Ordonnanzen auf schnellen Pferden, meist über Nacht, zu Offizieren außerhalb des Kommando-bereichs getragen.

20.1 Allgemeine Regel

Ein Marschbefehl erlaubt einer Streitkraft (definiert im Glossar), sich während jedes eigenen Bewegungs-Kommando-Segments zu bewegen, in dem der Befehl in Kraft ist (einschließlich während Nacht-Marschphasen), unabhängig von der Kommando-Reichweite. Alle Einheiten unter einem Marschbefehl werden als unter Kommando stehend betrachtet. Eine Streitkraft kann einen Marschbefehl erhalten, wenn sie:

- *eine Verstärkung ist (20.3);*
- *die einzige ausgewählte Streitkraft bei Nacht ist (20.4); oder*
- *die einzige Streitkraft, die zu Beginn des Spiels für den Marsch-befehl ausgewählt wurde (einmal pro Spiel), wenn diese Seite einen Kommandeur auf der Karte hat.*

20.2 Marschbefehls Prozedur

(20.21) Zielhexfeld festlegen: Der Spieler muss das Zielfeld heimlich auf einem Befehlszettel angeben, wenn der Marsch-befehl erteilt wird. Dieses Ziel muss dem feindlichen Spieler in dem Moment offenbart werden, in dem eine Infanterieeinheit dieser Streitkraft ihr Ziel erreicht. Das Ziel kann eine beliebige Stadt oder ein Brückenhexfeld auf der Karte sein. Für jede Streitkraft, die unter einem Marschbefehl steht, muss der Spieler den Namen des Offiziers oder die Bezeichnung der betreffenden Einheit(en) aufschreiben. Einer Streitkraft darf immer nur ein Ziel zugewiesen werden. In einer Stadt mit mehreren Feldern kann jedes Feld in der Stadt das Ziel sein.

(20.22) Marschbefehls Bewegungseinschränkunegn: Die Streitkraft muss sich jede Runde mit der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit der Streitkraft bewegen, bis sie ihr Ziel erreicht oder der Marschbefehl aufgehoben wird (20.23). Die Einheiten unter einem Marschbefehl müssen die kürzest mögliche Route (in Bezug auf BP) zu ihrem Zielfeld nehmen. Eine Streit-kraft, die den Marschbefehl erhält, muss keinen Straßenmarsch verwenden. In der Runde, in der eine Einheit ihr Ziel erreicht, kann sie sich bis zum Limit ihrer Bewegungserlaubnis weiterbewegen; dann wird der Marschbefehl entfernt und ist nicht mehr in Kraft.

(20.23) Streitkräfte abgezogen vom Marschbefehl: Eine Einheit wird in diesem Moment aus dem Marschbefehl abgezogen, wenn:

- *sie ihr Zielfeld erreicht (oder so nahe wie möglich ist).*
- *sie grenzt an eine feindliche Einheit oder Vedette.*
- *nach Wahl des Spielers, wenn die Streitkraft von einem Anführer während einer beliebigen Kommandophase der eigenen Seite unter Kommando gestellt wird. Ein Offizier, der seine Initiative ergreift, kann sich gegen einen Marschbefehl entscheiden und die Streitkraft unter sein Kommando stellen.*

HINWEIS: Wenn ein Kommandeur eine einzelne Einheit in Kommando stellt, hebt er den Marschbefehl für den Rest der Formation nicht auf.

Der Marschbefehl (M.B.) dauert an, bis die letzte Einheit das Ziel erreicht oder abgezogen wird. Wenn eine Einheit aus einem M.B. abgezogen wurde, ist sie für den Rest der Spielerrunde demoralisiert. Einheiten, die das Ziel eines Marschbefehls erreichen, werden aus dem M.B. abgezogen. Andere Einheiten unter dem M.B. können entweder den M.B. weiter nutzen oder sie können abgezogen werden. Die Einheiten, die aus einem M.B. abgezogen werden, können ihre verbleibenden BR in dieser Runde frei verwenden, ohne durch den ehemaligen M.B. eingeschränkt zu sein.

(20.24) Vorbestimmte Marschbefehle (Nur Spielkarten): Eine Streitkraft, die zu Beginn des Spiels unter einem vor-bestimmten M.B. steht und einer Spielkarte für den Verspätungsmodus unterliegt, kann nicht aus dem M.B. ab-gezogen werden, bis ihr Anführer erwacht. Bis dahin bewegt sich der Anführer mit den Einheiten seiner Formation.

20.3 Marschbefehle an Verstärkungen

Eine Verstärkungsstreitkraft kann in der Runde ihres Karteneintritts unter einen Marschbefehl (oder mehrere verschiedene Marschbefehle) gestellt werden, auch wenn ihre Ankunft vom Spieler auf unbestimmte Zeit verzögert wird. Die Anzahl der Verstärkungsstreitkräfte, die in einer Runde unter einen Marschbefehl gestellt werden können, ist nur durch die Anzahl der in dieser Runde ankommenden Verstärkungs-streitkräfte begrenzt.

20.4 Marschbefehle bei Nacht

(20.41) Einheiten unter Marschbefehl bei Nacht bewegen: Die Bewegungserlaubnis einer Streitkraft unter Marschbefehl bei Nacht beträgt 2/3 BP (Infantrie/Kavallerie). Streitkräfte unter einem Marschbefehl sind die einzigen Streitkräfte, die sich während der Nachtmarschphasen bewegen können.

(20.42) Ändern des Marschbefehls bei Nacht: Einem Stapel oder einer Formation auf der Karte kann ein Marschbefehl während der ***Nacht Marschbefelsausgabe Phase*** erteilt werden, unabhängig von den Einschränkungen der Befehls-reichweite. Einheiten müssen für einen Nachtmarschbefehl nicht im Kommando sein. Dieser Marschbefehl wird mit der ersten Tageslichtrunde des nächsten Tages wirksam (2.2B). Alternativ kann ein Spieler das Zielfeld des Marschbefehls einer beliebigen seiner Streitkräfte ändern, aber dies zählt als der "eine" erlaubte Marschbefehl.

20.5 Allgemeiner Rückzugs-Marschbefehl

(20.51) Der allegemeine Rückzugs-Marschbefehl unter-scheidet sich von einem regulären Marschbefehl in fol-gender Weise:

- *Alle Anführer und Einheiten der eigenen Seite gelten als im Besitz des Befehls, einschließlich der Streitkäfte außerhalb des Kommandos;*
- *Das Zielfeld für eine bestimmte Einheit ist die nächst gelegene Versorgungsquelle der eigenen Seite unter Kontrolle der eigenen Seite, wobei die Linie gemäß den Regeln für Versorgungslinien (17.41) verfolgt wird, oder kann ein in den Szenarioanweisungen angegebenes Feld sein;*

- *Der Befehl kann während des Kommandosegments einer beliebigen Tagesrunde oder zu Beginn der Nacht Marschbefelsausgabe Phase (Nacht-AM-Runden) erteilt werden und tritt sofort in Kraft.*
- *Der Befehl kann nach Wahl des besitzenden Spielers aufgehoben werden, nachdem er eine Runde lang in Kraft war, für alle nicht demoralisierten Streitkräfte in Kommando und diese können frei manövrieren.*
- *Addieren Sie (+1) zum Würfelwurf für Reorganisation der demoralisierten Streitkräfte in der Runde, in der der Generalrückzug befohlen wird.*
- *Verstärkung kommt normal herein.*
- *Der Befehl darf nur einmal pro Spiel erteilt werden, es sei denn, die Spielkarten werden verwendet; für jede Spielkarte darf ein neuer allgemeiner Rückzug erteilt werden.*
- *Einheiten müssen mindestens 1 Runde lang in der Marschordnung "Allgemeiner Rückzug" bleiben, es sei denn, sie bewegen sich angrenzend an den Feind.*
- *Alle Einheiten bewegen sich mit der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit in ihrer Streitkraft (20.22). AUSNAHME: Nicht demoralisierte Einheiten, die eine Initiativ Prüfung bestehen, können den allgemeinen Rückzugsmarschbefehl ablehnen und sich im folgenden Initiativ-Bewegungssegment frei bewegen (nachdem sie bereits die Initiative bestanden haben.*
- *Der Text der Generalrückzugskarte (Nr. 9) ist ein Teil der Generalrückzugsregel; Einheiten dürfen sich in der gespielten Runde loslösen.*

(20.52) Verlassen der Karte: Wenn Ihre Einheiten unter einem allgemeinen Rückzugsmarschbefehl tatsächlich die Kartenrandfelder erreichen, die das/die Ziel(e) des Befehls sind, können Sie sich alle, einige oder keine zurückziehen. Für Einheiten, die das Ziel erreicht haben und auf der Karte verbleiben, wird der Befehl aufgehoben.

21.0 DEMORALISIERUNG

*Einheiten können demoralisiert werden, **(1)** wenn ihre Formation aufgrund von Verlusten ihre Demoralisierungsstufe erreicht, **(2)** wenn der Einheit die Versorgung ausgeht (17.2) oder **(3)** wenn sie den Marschbefehl verlässt (20.23).*

21.1 Demoralisierungsgrade

Jeder Spieler hat eine "Verlustanzeige Tabelle" (***CRT***), um Verluste der eigenen Seite festzuhalten. Wenn die erste eigene Kampfeinheit einer Formation eliminiert wird, wird diese Einheit zum "Verluststufenmarker" für ihre Formation (21.3). Wenn weitere Einheiten eliminiert werden, passt der besitzende Spieler diesen Marker an, um die verlorenen Stärkepunkte wiederzugeben, indem er ihn um eine Anzahl von Feldern auf der Leiste verschiebt, die der *vollen* Kampfstärke jeder eliminierten Einheit entspricht. Eine Formation wird demoralisiert in dem Moment, in dem ihr Verluststufenmarker seinen Demoralisierungsgrad erreicht oder überschreitet (das Feld, das mit seiner Kommando-Bezeichnung auf der Verlustgrad-Leiste aufgedruckt ist). Legen Sie einen "Demoralisiert"-Marker auf den Offiziersmarker der Formation. *Oder alternativ die neuen Verlust-Marker verwenden!*

*HINWEIS: Formationen, mit weniger als drei in der Schlacht anwesenden Einheiten, können nur durch mangelnden Versorgung demoralisiert werden **(2)**.*

21.2 Demoralisierungseffekte

Die Demoralisierung hat die folgenden Auswirkungen:

Initiative: *Vom Initiativewert demoralisierter Offiziere und Kampfeinheiten wird jedes Mal, wenn ihr Initiativewert herangezogen wird, ein Punkt abgezogen (Ausnahme: Erholung , 22.12).*

Bewegung: *Demoralisierung hat keine Auswirkung auf die Bewegung. Anführer und Kampfeinheiten können Straßenmarsch verwenden und können Marschbefehle erhalten.*

Kampf: *Demoralisierte Einheiten dürfen nach dem Kampf nicht vorrücken. Demoralisierte Kavallerie darf nicht angreifen. Demoralisierte Einheiten in Schlossfeldern erhalten nicht die in 15.22 aufgeführten Vorteile. Entfernen Sie jede Demoralisierung von einer Einheit, wenn sie eliminiert wird.*

Bombardierung: *Demoralisierte Einheiten dürfen sich ein Feld zurückziehen, wenn sie 1R-Ergebnisse erhalten (13.38).*

Reorganisation: *Der aktive Spieler muss für jede Kampfeinheit in einer demoralisierten Formation würfeln (22.23-3). Für Demoralisierte Formationen gilt, wenn dieser Würfelwurf eine "5" oder "6" ist, wird die Einheit dauerhaft eliminiert (PEU). Addieren Sie 1 zu dem Würfel, wenn in der nächsten Bewegungsphase ein allgemeiner Rückzug ausgegeben wird (20.51).*

AUSNAHME: die kleineren verbündeten Streitkräfte des französischen Spielers, die Teil einer Demoralisierten Formation sind, müssen stattdessen eine reguläre Initiativ-Prüfung bestehen. Wenn diese fehlschlägt, ist die Einheit PEU (also 20.51-4). Französische kleinere Verbündete sind Holländer, Sachsen, Schweizer, Württemberger, Bayern, Westfalen, Badener, Hessen, Italiener und alle anderen außer Franzosen und Polen.

21.3 Erholung von der Demoralisierung

Wenn eine eliminierte Kampfeinheit reorganisiert wird (22.2), wird der Verlustgradmarker dieser Formation um den Wert verringert, der der vollen (nicht reduzierten) Kampfstärke der Einheit entspricht. Wenn die Einheit später wieder eliminiert wird, sollte der Verlustgradmarker um die gleiche Anzahl (die volle Kampfstärke der Einheit) erhöht werden. In dem Moment, in dem der Verlustgradmarker für diese Formation unter seine Demoralisierungsstufe fällt, wird die Formation von der Demoralisierung erholt und der Demoralisierungsmarker wird aus dem Spiel entfernt. Sobald sich alle anderen Einheiten in einer Formation erholt haben, kann die Einheit, die als Verlustgradmarker (21.1) verwendet wurde, reorganisiert werden.

HINWEIS: Solange eine Einheit mit reduzierter Stärke überlebt, zählt die Differenz zwischen ihrer vollen und reduzierten Stärke nicht für Demoralisierungszwecke oder Siegpunkte.

21.4 Demoralisierung und Versorgung

Kampfeinheiten, die nicht versorgt sind, erleiden Demoralisierungseffekte. Die nicht versorgten Kampfeinheiten erhalten einen "Out of Supply"-Marker und erholen sich von der Demoralisierung in der Runde, in der ihre Versorgungslinie wiederhergestellt wird. Es gibt keinen zusätzlichen Effekt auf nicht versorgte Einheiten, die aufgrund von Kampfverlusten demoralisiert werden.

21.5 Demoralisierung und Marschbefehle

Am Ende eines eigenen Spielzugs, ohne dass ein Würfelwurf nötig ist, entfernen Sie Demoralisierungsmarker von allen Einheiten, die demoralisiert waren, als sie in diesem Spielzug den Marschbefehl verließen.

22.0 WIEDERHERSTELLUNG UND REORGANISATION

Ausgeschiedene Einheiten können mit reduzierter Stärke reorganisiert werden.

22.1 Erholung

(22.11) Allgemeine Regel: Erholung bezieht sich auf das Umsetzen einer Kampfeinheit aus dem Feld "Awaiting Recovery" (UAR) in den Bereich "Recovered" (Wiederhergestellt).

(22.12) Das Segment Erholung: In jeder Runde, in der das Wetter geprüft wird, enthalten beide Spieler in ihren Runden ein Erholungssegment (2.1/B2). Während des Erholungssegments kann der aktive Spieler eine Initiativ-Prüfung für jede Einheit im Feld "**Awaiting Recovery**" durchführen. Der Initiative-Würfelwurf ist erfolgreich, wenn er kleiner oder gleich dem auf dem Einheitenmarker aufgedruckten Initiative-Wert ist.

- WENN ERFOLGREICH: Der Einheitenmarker wird auf die reduzierte Seite umgedreht und in die **Recovered Sektion** verschoben.
- WENN NICHT ERFOLGREICH: Die Einheit verbleibt in der Box "**Awaiting Recovery**". Würfeln Sie im nächsten Erholungssegment erneut.

(22.13) Automatische Nacht Erholung: Zu Beginn des "Eigenen Erholungssegments" der Nacht-AM-Runde transferiert der aktive Spieler ALLE Kampfeinheiten, die noch auf Erholung warten, mit ihrer reduzierten Stärke in die **Recovered Sektion**.

22.2 Reorganisation

(22.21) Allgemeine Regel: Reorganisation bezieht sich auf die Rückkehr von Kampfeinheiten (mit reduzierter Stärke) aus dem Abschnitt "Recovered" der UAR auf die Karte.

(22.22) Prozedur: Die Reorganisation erfolgt im "Eigenen Reorganisations" Segment. Alle Einheiten in der **Recovered Sektion** der UAR können auf der Karte platziert werden, vorausgesetzt, es sind die notwendigen Anführer verfügbar, um sie alle auf die Karte zu bringen. Jeder berechtigte Anführer kann zwei Kampfeinheiten (plus bis zu 3 Vedetten) aus der **Recovered Sektion** heraus aufstellen. Die Einheiten werden in dem Feld platziert, in dem sich der Anführer befindet. Wenn das Aufstellen von reorganisierten Kampfeinheiten im Feld des Anführers das Stapel-Limit verletzen würde, können die bereits dort befindlichen Einheiten verschoben werden.

(22.23) Beschränkungen und Sanktionen: Die Reorganisation kann in jedem Gelände unter den folgenden Einschränkungen stattfinden:

- *Anführer in einer EZOC dürfen nicht zur Reorganisation verwendet werden.*
- *Offiziere können nur Einheiten der eigenen Formation reorganisieren. Ein Kommandeur kann Einheiten jeder eigenen Formation reorganisieren, deren Offizier sich im Kommandoradius des Kommandeurs befindet.*
- *Einheiten, die Teil einer demoralisierten Formation sind, riskieren die Eliminierung, wenn sie reorganisiert werden (21.2).*

(22.24) Offiziere und Reorganisation: Ein Offizier muss nicht in Kommando sein, um zu reorganisieren. Jeder Offizier, der versucht, zu reorganisieren, wird mit einem Out of Command-Marker bis zum Kommandosegment des nächsten Spielzuges markiert. AUSNAHME: Das Reorganisieren von Vedetten erfordert keinen Out of Command Marker. So markierte Offiziere dürfen für den Rest dieser Spielrunde nicht mehr Teil der Kommandokette sein, auch wenn die Reorganisation fehlgeschlagen ist. Kommandeure und Befehlshabende-Offiziere sind nicht OOC, wenn sie reorganisieren.

(22.25) Vedetten und Reorganisation: Wenn eine Vedette im Kampf eliminiert wird (16.24), wird sie in den Abschnitt "Awaiting Recovery" der (UAR) gelegt. Wenn eine Vedette während der *Aufklärung* eliminiert wird, kommt sie sofort in den Abschnitt der UAR, der in der Aufklärungstabelle (*separates Blatt*) angegeben ist. LC-Einheiten mit reduzierter Stärke haben keine Vedettennummer, sie können daher keine Vedette einsetzen, sobald sie reduziert sind.

23.0 WETTER

23.1 Prozedur

(23.11) Wetter Bedingung Würfelwurf: Der erste Spieler beginnt jeden Tag mit einem Würfelwurf auf der Wettertabelle (abgestimmt auf die gespielte Schlacht), um das anfängliche Wetter zu bestimmen. Das resultierende Wetter tritt sofort in Kraft.

(23.12) Wetterdauer Würfelwurf: Würfeln Sie erneut auf "Wetteränderung" und addieren Sie das Ergebnis zum ursprünglichen Wetter-Würfelwurf, um die Anzahl der Runden zu bestimmen, die diese Wetterbedingung in Kraft bleibt. Wiederholen Sie diese beiden Würfelwürfe jedes Mal, wenn sich das Wetter ändert. (In manchen Spielen wird die Dauer angegeben.)

(23.13) Auswirkungen des Wetters: Wie in der Tabelle unten angegeben, sind die möglichen Auswirkungen der Witterung wie folgt:

- ***Reduzierte LOS:*** *Sichtlinie reduziert auf 1 Feld. Einheiten können nur in angrenzende Felder sehen.*
- ***Bombardieren:*** *Verboten. -2 DRM = Wenden Sie einen -2 DRM auf alle Würfelwürfe für Artilleriebeschuss während des Schlamm Wetters.*
- ***Pontons auslegen:*** *Nein = darf nicht eingesetzt werden*
- ***Konstruieren von V.P.:*** *Verstärkte Positionen (V.P.) dürfen nicht konstruiert werden.*
- ***Angriffs Würfe:*** *+1 DRM auf alle Kavallerie-Angriffswürfe.*
- ***Flüsse, Seeen:*** *zugefroren und wird als Bachhexfeldseite behandelt.*
- ***Stärke Reduziert*** *(Abrunden): beim Angreifen und Verteidigen. Artilleriestärken werden für den Nahkampf reduziert (nur).*
- ***Bewegungskosten:*** *BP verdoppelt für Zug- und Artillerieeinheiten.*
- ***Ar*/Dr* Kampfresultat:*** *Ergebnisse als Sk (Nahkampf) behandeln.*

(23.14) Wetter und LOS bei Nacht: Wenn der letzte Tageslicht-Spielzug Gewitter oder Schlamm war, ist das Nachtwetter Schlamm; ansonsten gilt Schönes Wetter. Bei Nacht wird die LOS auf ein Feld reduziert.

(23.15) Feuer: Einheiten können sich bewegen, zurückziehen, zurückschlagen und im Straßenmarsch durch ein Feuer-Feld marschieren, ohne anzuhalten. Die Kommando-Reichweite kann sich durch ein Feuer-Feld erstrecken. Das Auftreten von Regen und Gewitter bewirkt, dass das Feuer sofort aufhört.

(23.16) Gewitter: Gewitter halten nur in der ersten Stunde nach dem Würfelwurf an. Die nächsten zwei Runden sind Regen plus Schlamm.

Aktion *WX Kondition*	LOS	Bombardierung	Pontons auslegen	Konstruieren von V.P.	Kav.Angriff Würfe	Flüsse, Seen	Reduzierte Stärke	Bewegungs-kosten	Ar*/Dr* Ergebnis
Schnee	Benachbart	Unzulässig	Nein	Nein	+1 DRM	Gefroren			
Schneesturm	Benachbart	Unzulässig	Nein	Nein	+1 DRM	Gefroren	Inf x 0.75	Zug, Art x2	Nahkampf
Frost			Nein	Nein		Gefroren			
Regen	Benachbart	Unzulässig					Art x 0.75		
Gewitter	Benachbart	Unzulässig			+1 DRM		Art x 0.75 Inf x 0.5	Zug, Art x2	Nahkampf
Schlamm		-2 DRM			Unzulässig		Art x 0.5 benachbart	Zug, Art x2	
Nebel	Benachbart	Unzulässig							
Nacht	Benachbart	Unzulässig			Unzulässig				
Hitze		-1 DRM			+1 DRM		Art x 0.75		
Staubsturm	Benachbart	Unzulässig			+1 DRM				Nahkampf
Feuer Feld	Blockiert	Unzulässig	Nein	Nein	Unzulässig			+1 BP	Nahkampf

Wetterbedingungen (WX) variieren von Spiel zu Spiel und sind nicht mit Geländeeffekten kummulierbar; verwenden Sie immer den schlechtesten zutreffenden DRM.

24.0 HINZUFÜGEN DER KARTEN

Aufgrund der chaotischen Bedingungen des Krieges waren die Handlungen der Einheiten und Anführer immer ungewiss. Die gegnerischen Generäle wussten selten, wo die Schlacht stattfinden würde, noch wer dort sein würde. Die Karten machen solche Zweifel zum Bestandteil der Berechnungen des Spielers.

24.1 Arten von Karten

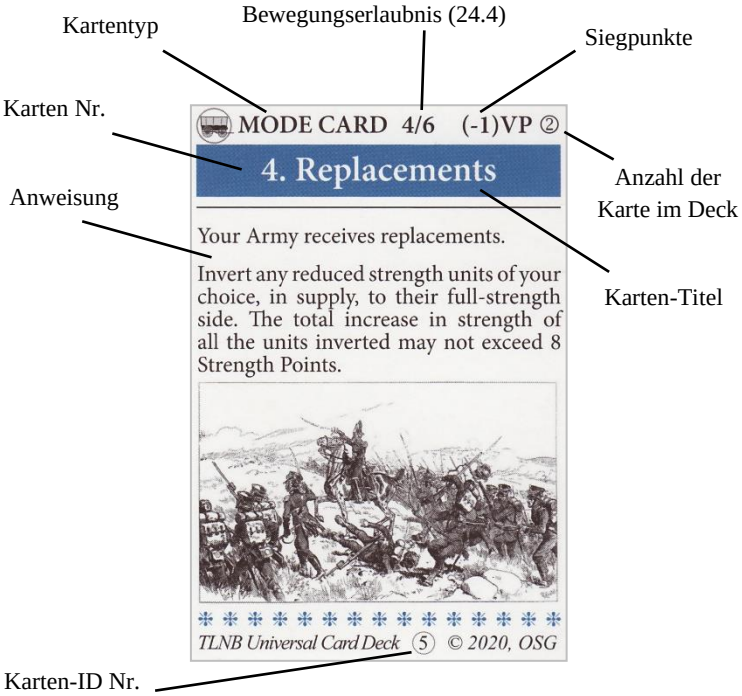
Beziehen Sie sich auf die Karten, während Sie das Folgende lesen. Es gibt zwei identische Spielerdecks mit 50 Karten - ein Deck pro Spieler. Jede Karte hat eine Bewegungserlaubnis; eine Zahl die angibt wie viele Siegpunkte der Spieler mit dieser Karte verloren oder gewonnen hat; eine eingekreiste Zahl, die die Anzahl dieses Typs in jedem Deck angibt; eine eindeutige Identifikationsnummer am unteren Rand; einen Titel und Anweisungen. Bei doppelten Karten eines bestimmten Typs sind alle Daten identisch.

24.11 Modus-Karten: Modus-Karten werden verwendet, um dem Set-up (24.5) Zufälligkeit hinzuzufügen, und müssen in einem separaten Stapel aufbewahrt werden. Modus-Karten werden immer in der ersten Runde gespielt (24.31).

24.12 Hauptkartenstapel: Nach dem separieren der Modus Karten bilden die verbleibenden Karten den Hauptstapel:

- Spielkarten und Statuskarten erzwingen Änderungen an den Spielregeln (24.6).
- Ankunftskarten bestimmen die Reihenfolge des Erscheinens von Verstärkungseinheiten (24.7).
- Marschkarten ändern die Bedingungen von Befehl und Initiative.

Taktik-Karten: Eine Taktikkarte kann von jedem Spieler in der Freund- und in der Feind-Kampfphase gespielt werden. Taktikkarten Bewegungserlaubnisse gelten für Ihre Streitkräfte, wenn sie während der Kartenphase gespielt werden (24.36).



24.2 Spieler Decks

Das Hauptkartendeck wird auf jede Schlacht zugeschnitten, gemäß dem separaten "***Karten aus dem Deck entfernen***" Blattes das jeder Box beigelegt ist.

24.21 Mischen: Mischen Sie jedes Deck gut; bitten Sie den gegnerischen Spieler, die Decks zu mischen.

24.22 Karten verbergen: Legen Sie Ihre Karten verdeckt auf den Tisch, immer verdeckt vor dem gegnerischen Spieler, bis Sie bereit sind, sie zu spielen.

24.23 Ablegen: Sobald Sie ausgespielt haben, legen Sie Ihre Karte auf einen offenen Ablagestapel, wo beide Spieler sie einsehen können. Am Ende eines jeden Tages zählen Sie den SP-Wert jeder abgelegten Karte, **deren Ereignis umgesetzt wurde**, zusammen. Karten, die bei Spielende auf der Hand bleiben, haben keinen Einfluss auf die SP-Summen. Während der Nacht-AM-Runde (falls vorhanden) muss jeder Spieler die auf allen seinen an diesem Tag gespielten Karten aufgedruckten SP zusammenzählen, die gewonnenen oder verlorenen Netto-SP aufschreiben, sie wieder in das Hauptdeck für dieses Spiel zurücklegen und mischen.
AUSNAHME: Jedes Mal, wenn eine Gruppe von ALT-Verstärkungen eintritt, wird die aktivierende Karte nach der Wertung ***dauerhaft aus dem Spiel*** entfernt.

24.3 Kartenverfahren

Ziehen Sie Karten während des Kartensegments (Schritt A-2 der Spielreihenfolge). Ziehen Sie vom oberen Ende des Stapels. Prüfen Sie Ihre eigenen Karten.

24.31 Moduskarten für die erste Runde: In der ersten Runde des Spiels zieht jeder Spieler eine Anzahl von Karten (**nur**) aus dem Moduskartenstapel. In den Szenario-Informationen gibt "***Moduskarten zu Beginn***" die Anzahl der *Mode-Karten* an, die jeder Spieler zieht. Gezogene Moduskarten wirken sich nur auf den ersten Zug aus (24.52). Sie erhalten SP für gespielte Moduskarten, also bewahren Sie die Moduskarten in einem separaten Ablagestapel auf. Wenn keine Moduskarten (keine Streitkräfte zu Beginn auf dem Spielplan), verwendet werden, gilt 4/6 als Bewegungserlaubnis.

24.32 Bonuskarten der zweiten Runde: Während des Kartensegments des ersten Spielers in Runde 2 zieht jeder Spieler eine für diese Schlacht festgelegte Anzahl von Bonuskarten (25.44), plus die reguläre Karte (24.33). Wenn Sie ein mehrtägiges Szenario spielen, ziehen Sie in der ersten Runde jedes folgenden Tages Bonuskarten, um Ihre Hand auf die festgelegte Anzahl zu bringen (26,5). Bonuskarten können in der Nacht gezogen werden.

24.33 Ab der dritten Runde: Jeder Spieler zieht eine Karte vom Hauptstapel, plus Karten, um alle Taktikkarten oder Spielkarten zu ersetzen, die seit der letzten Ziehung gespielt wurden. Er ***muss*** in jedem eigenen Karten-Segment eine Karte ausspielen.

24.34 Nachtrunden: Während Nachtrunden werden keine Karten gezogen oder gespielt (außer Bonuskarten). Die Bewegungserlaubnis für Einheiten, die sich bei Nacht bewegen, ist [2/3] (2.2B).

24.35 Kartenspiel: Sobald Sie eine Karte gezogen haben, können Sie sie auf der Hand behalten oder ausspielen. Sie müssen eine Karte pro eigenem Kartensegment spielen.

AUSNAHME: (24.36). Wenn Sie eine Karte ausspielen, müssen Sie (oder Ihr Gegner) die Textanweisung auf dieser Karte in der entsprechenden Phase innerhalb der nächsten vollständigen Runde ausführen.

AUSNAHME: (24.36). Falls etwas nicht oder nicht mehr möglich ist, ignorieren Sie die unzutreffende Anweisung und alle Siegpunkte für das Spielen dieser Karte. Legen Sie die unzutreffende Karte unter den Hauptstapel zurück (nicht auf den Ablagestapel).

BEISPIEL: Eine Möglichkeit für die Beeinflussung von Alt.Verstärkungen ist das Spielen von "Delay-March Confusion" während der geplanten Ankunftsrunde (gemäß dem Ankunftswürfelwurf). Wenn die Verstärkungen so verzögert werden, dass sie nicht vor der letzten Runde des Szenarios eintreffen, werden die für die Verstärkungen verlorenen Siegpunkte annulliert.

24.36 Kartenspielphase: Eine Taktikkarte kann während der eigenen oder gegnerischen Kampfphase (24.8) ***als Effekt*** gespielt werden. Sie können jedoch eine Taktikkarte während der "Kartenphase" für eine 4/6 BR (Standardbewegung) spielen und das Ereignis ignorieren; das ist Ihr Kartenspiel für die Kartenphase. Alle Nicht-Taktik-Karten können nur während des Kartensegments gespielt werden.

24.37 Wirkungsdauer: Karten werden in der Phase wirksam, in der sie gespielt werden, und dauern bis zum nächsten Kartensegment der eigenen Seite. AUSNAHME: Dauerhafte Effekte.

24.38 Dauerhafte Effekte [★]: Dauerhafte Effektkarten haben einen Stern im Schriftfeld. Sie werden offen entlang der eigenen Spielplanseite gespielt. Karten mit Daueereffekten können bis zum Ende des Spiels, bis zur Entdeckung durch die eigene LOS, für eine durch Würfelwurf bestimmte Anzahl von Runden usw. bestehen bleiben. Wenn der Effekt der Karte vorbei ist, legen Sie sie ab. Dauerhafte Effektkarten können sich in ihren Effekten überschneiden ("Kartenüberschneidungen", 24.73). Dauerhafte Effektkarten, die in der Nacht AM Runde noch in Kraft sind, werden für Siegpunkte gewertet und bleiben auf dem Spielplan, bis der Effekt der Karte vorbei ist.

24.39 Vedetten und Anführer: Vedetten und Anführer dürfen Kartenanweisungen ignorieren, es sei denn, sie werden ausdrücklich erwähnt. Anführer ignorieren Modus-Karten mit Ausnahme von Karte 2, "Late Start".

24.4 Karten Bewegungserlaubnis

Die Bewegungserlaubnis auf einer Karte gilt für alle Einheiten dieser Seite, auch wenn das Ereignis nicht genutzt wird, bis die nächste Karte gezogen wird. Die Bewegungserlaubnis ist oben auf der Karte aufgedruckt, zuerst die Infanterie- und dann die Kavallerieerlaubnis; 4/6 ist die aufgedruckte Standardbewegung, auf den Spielmarkern. (BEISPIEL: 2/3, Infanterie und Artillerie Einheiten haben 2 BP; Kavallerie und berittene Artillerie haben 3 BP.) LC erhalten immer einen zusätzlichen BP über der vorgegebenen BR.

24.41 Anführer und Vedetten: Anführer und Vedetten können sich immer mit ihrer normalen Bewegungserlaubnis bewegen, unabhängig von Karteneinschränkungen.

24.5 Modus-Karten

Modus-Karten beinhalten: 1. "Road Column", 2. "Late Start", 4. "Replacements", 5. "Early Arrival", und 6. "Formation Scattered".

24.51 Moduskartenstapel: Die Moduskarten müssen zusammen in einem separaten Stapel aufbewahrt werden. Die Karten, die während des Kartensegments der ersten Runde gezogen werden, sind alle Moduskarten. Die festgelegte Anzahl von Moduskarten wird gezogen und dann vom ersten Spieler gespielt, unmittelbar danach spielt der zweite Spieler seine Moduskarten aus. Die nicht ausgespielten Moduskarten werden dann beiseite gelegt (…***aus dem Spiel***).

24.52 Spielreihenfolge der Moduskarten: Ziehen Sie alle zugeteilten Moduskarten, und spielen Sie sie dann in der Reihenfolge der Kartennummern (von der niedrigsten zur höchsten).

24.53 Wirkung der Moduskarte: Die Anweisung auf jeder Moduskarte ***muss*** ausgeführt werden, wenn die Karte gespielt wird, einschließlich Neuverwendung. Die letzte gespielte Moduskarte wird die Bewegungserlaubnis der eigenen Seite für die erste Runde verändern. Wenn ein Szenario keine Moduskarten zur Verwendung auflistet, verwenden Einheiten ihre aufgedruckte BR in der ersten Runde.

24.54 Beispiele für das Spielen von Moduskarten: *Der Spieler zieht Karte 6, "Formation Scattered", und Karte 1, "Road Column". Zuerst stellt er sich in einer Straßenmarschkolonne gemäß den Kartenanweisungen auf und spielt dann "Formation Scattered" aus. BEISPIEL 2: Wenn Sie "Late Start" (Karte 2) und dann "Early Arrival" (Karte 5) spielen, erwachen alle Ihre Kommandanten, und Ihre Bewegungserlaubnis beträgt 4/6. HINWEIS: Moduskarten gelten nicht für Verstärkungen, sondern nur für Einheiten bei Start in der ersten Runde.*

24.55 Wähle eine Streitkraft: Moduskarten können den Spieler auffordern, "**Pick one Force**".

1. Notieren Sie, welche Einheiten Teil welcher Streitkräfte sind.
2. Schließen Sie diejenigen aus, die bereits von einer Moduskarte betroffen sind.
3. Nummerieren Sie sie relativ zum Feind - #1 wird am weitesten entfernt sein.
4. Würfeln Sie einen w6 für jede Streitkraft, beginnend mit Nummer 1:
    - Bei einem Ergebnis von 1 wird diese Streitkraft ausgewählt;
    - 2-6 = kein Effekt (erneut würfeln für nächste Einheit).
5. wenn die 1 nicht gewürfelt wird, verwenden Sie die Karte für ihre Bewegungserlaubnis und ignorieren Sie die Anweisung. *BEISPIEL: Wenn das III. Korps einen Stapel von zwei Einheiten außerhalb des Kommandos hätte, wäre die Zweite eine separate Streitkraft.*

24.56 Straßenkolonne: Nur die Einheiten einer angegebenen Formation, die In Kommando aufstellen, werden in die Straßenkolonne (Straßenmarsch) aufgenommen.

24.57 Verstreuen: Wählen Sie eine Streitkraft (24.55). Der gegnerische Spieler würfelt 1w6 und wendet die Kartenanweisung auf diese Streitkraft an, ohne über verbotenes Gelände zu verstreuen oder Stapelgrenzen zu überschreiten.

24.6 Spielkarten und Statuskarten

Spiel- und Statuskarten ändern die Spielregeln in begrenzter Weise; wenn die vorgeschriebene Aktion ausgeführt werden kann, muss sie in der entsprechenden Phase ausgeführt werden, in dem Spielzug, in dem die Karte gespielt wird. Wenn die Anweisung nicht anwendbar ist oder nicht ausgeführt werden kann, gilt die Bewegungserlaubnis trotzdem; ignorieren Sie die Siegpunkte.

24.7 Ankunftskarten

Die Verstärkungs-Zeiten unterliegen den Ankunftskarten.

24.71 Streitkräftestruktur: Jeder Spieler erhält (1) für die Streitkräfte, die ihm durch die Anfangsaufstellung zugewiesen wurden, (2) Verstärkungen und (3) alternative Verstärkungen, abhängig von den Ankunftskarten, die von beiden Spielern gespielt werden. Ankunftskarten können Verstärkungen beschleunigen, umleiten oder aufschieben.

24.72 Alternative Verstärkungen: Für jede ausgespielte Alternative Verstärkungen Karte erhalten Sie eine Gruppe von Alternativen Verstärkungen. Die Identität der Einheiten in jeder Gruppe ist unter "Alternative Verstärkungen" in den Szenario-Informationen (25.0) angegeben. Die Gruppen müssen in der angegebenen Reihenfolge eintreffen. (Wenn die Alt. Verstärkungskarte gespielt wird, nachdem alle Gruppen das Spiel betreten haben, ignorieren Sie die unzutreffende Anweisung und den damit verbundenen SP-Verlust für die Karte). ALT-Verstärkungen unterliegen einer Verzögerung: Würfeln Sie, um den Zeitpunkt der Ankunft zu bestimmen.

24.73 Kartenüberschneidungen: Zwei verschiedene Karten können eine kombinierte Wirkung auf dasselbe Ereignis haben. *BEISPIEL: Mehrere Ankunftskarten können sich alle auf eine einzige Gruppe von Verstärkungen auswirken. Der französische Spieler möchte das I. Korps ins Spiel bringen, also spielt er "Alternate Reinforcements". "Er würfelt eine 6, was bedeutet, dass die Formation in 3 Runden eintrifft. Leider ist sein Gegner bereit und spielt in der geplanten Ankunftsrunde "Delay-March Confusion". Er würfelt eine 5 und verzögert das I Corps für 3 Runden.Der französische Spieler spielt dann " Alternate Reinforcements ", wieder für die gleiche Gruppe (Gruppen müssen in der Reihenfolge ankommen). Bei seiner nächsten Gelegenheit spielt der französische Spieler eine weitere Karte "Alternate Reinforcements", fällt auf die Gruppe Nr. 2 zurück und fordert das IV Korps an. Er würfelt eine 6, und muss weitere 3 Runden warten. Aber die Koalition hat keine Ankunftskarten mehr, und in der folgenden Runde spielt der französische Spieler "Reinforcement Arrives Early", so dass sie sofort ankommt.*

24.8 Taktik-Karten

Eine Taktikkarte kann nur einen Kampf pro Phase beeinflussen. Dieser Effekt endet mit dem Kampf, in dem sie gespielt wurde. Es darf nicht mehr als eine in der eigenen Kampfphase und eine in der gegnerischen Kampfphase gespielt werden. Sie können nach Wahl des Spielers gespielt werden (wobei der aktive Spieler zuerst wählt). Bei der Verwendung von Taktikkarten sind alle Würfelwurfmodifikatoren und Spaltenverschiebungen kumulativ mit denen, die normalerweise während des Kampfes gelten.

24.81 Taktikkarten Bewegungserlaubnis: Taktikkarten können während des eigenen Kartensegments (24.36) gespielt werden, um die Bewegungserlaubnis für diesen Spielzug (4/6) festzulegen; ihre Anweisungen und Siegpunkte werden berücksichtigt. (Bewegungserlaubnisse auf Taktikkarten, die während der Kampfphase gespielt werden, werden ignoriert).

GLOSSAR

Für eine gute Übersicht lesen Sie diesen Abschnitt mit der Reihenfolge des Spiels (2.0).

Aktiver Spieler (Phasing Player): Der Spieler, dessen Spielzug gerade ausgeführt wird.

Anführer (Leaders): Kommandeure und Offiziere, die zur Führung Ihrer Streitkräfte benötigt werden *(5.0).*

Artillerie (Artillery): Artillerie zahlt Infanterie-Bewegungskosten, während berittene Artillerie Kavalleriekosten zahlt (7.22). Artillerie und berittene Artillerie zahlen doppelte Bewegungskosten während Schlamm-, Gewitter- und Schneesturm-Runden für alle Geländetypen.

Aufklärung (Reconnaissance): Wenn verborgene Streitkräfte Marker entfernt werden, werden die Einheiten in einem Stapel aufgedeckt *(8.3) separate Tabelle.*

Bombardierung: Artillerieeinheiten können in der Bombardierungsphase unter Verwendung der Bombardierungstabelle in 2-3 Felder Entfernung bombardieren (13.0*).*

BR Bewegungsreichweite (MA Movement Allowance): Die Anzahl der Bewegungspunkte (BP), die eine Einheit während jeder Bewegungsphase der eigenen Seite ausgeben darf. Jedes freie Gelände-Hexfeld kostet einen Bewegungspunkt zum Betreten. *(7.2, 7.3).*

Brücke (Bridge): Eine Überbrückung über einen Fluss (Schlüssel Gelände*).*

Division: Drei Einheiten, die zur gleichen Division gehören, dürfen 3 Einheiten auf das Feld stapeln (3.22). Die Divisions I.D. wird bei der Ersteinrichtung und zur Angabe von regulären und alternativen Verstärkungen verwendet.

DRM (Wurf Modifikator) (Die Roll Modifier): Zahl, die in bestimmten Situationen zum Würfelwurf addiert oder von ihm subtrahiert wird.

Eigene (Friendly): Eigene (Friendly) Einheiten sind alle, die unter der Kontrolle eines Spielers stehen; feindliche Einheiten werden von seinem Gegner kontrolliert. Zu den Koalitionsstreitkräften können preußische, russische, österreichische, schwedische, britische und andere Einheiten gehören. Zu den befreundeten Streitkräften gehören Franzosen und Polen; und bis 1813 die kleinen Alliierten - Holländer, Sachsen, Württemberger, Bayern, Westfalen, Badener, Hessen, Italiener, Schweizer, Portugiesen, Kroaten usw.

Eingekreist (Surrounded): Eine Einheit ist eingekreist und darf sich nicht zurückziehen, wenn alle angrenzenden Hexfelder feindliche Einheiten, EZOCs oder verbotenes Gelände enthalten.

Einheit (Unit): Eine Kampfeinheit, ein Zug oder eine Vedette.

Einheiten Idendifikator (Unit I.D).: Der Name des Generals oder die Bezeichnung der Einheit.

Einheiten erwarten Erholungsbox (Units Awaiting Recovery box [UAR]): Ein Wartebereich für Kampfeinheiten, die im Kampf eliminiert wurden, noch nicht wiederhergestellt oder bereit zur Reorganisation sind (22.2*).*

Einheitentyp (Unit Type): Der Kampf mit, Infanterie, Kavallerie, Artillerie oder berittene Artillerie. Kavallerie hat separate Geländekosten für Bewegung (1.4, 7.22 und Gelände-effekttabelle)*).*

Erholungs Spielzug (Recovery Turn): Jedes Mal, wenn das Wetter geprüft wird, kann ein Spieler versuchen, eliminierte Kampfeinheiten in der Box für reduzierte Einheiten aus dem Abschnitt "Awaiting Recovery" in den Abschnitt " Erholt Recovered" zu verschieben (2.1 B-2, 22.1*).*

EZOC: Kontrollzone (unten) einer feindlichen Einheit.

Formation (Korps/Division): Eine Gruppe von Kampfeinheiten mit einem Offizier, der die gleiche Befehlsbezeichnung hat, verbunden durch die Farbe (5.22). Französische Formationen sind von Korpsgröße; russische und britische Formationen sind Divisionen.

In Kommando (In Command): Eine Einheit innerhalb des Befehlsbereichs eines Kommandanten oder eines Offiziers, der das Kommando hat (6.0*).*

Initiative Wert (Initiative Rating): Wird verwendet, um zu bestimmen, ob Offiziere und Einheiten sich bewegen dürfen, wenn sie nicht im Kommando sind (6.3); und für Erholung (22.12). Es wird auch in Nahkampf-Ergebnissen verwendet.

Kampf Einheiten (Combat Units): Alle Einheiten außer Anführern, Vedetten, Zügen und Markern. Nur Kampfeinheiten dürfen gegnerische Kampfeinheiten angreifen.

Kampfstärke, (Combat Strength): Die gesamte Mannstärke einer Kampfeinheit, die in Stärkepunkten (**S_P**) angegeben wird. Ein **S_P** entspricht zwischen 400 und 800 Mann.

Kavallerie (Cavalry): Berittene Kampfeinheiten einschließlich Regulärer, Schwerer Kavallerie (HC) und Leichter Kavallerie (LC, 16.0*).*

Kavallerie Angriffe (Cavalry Charge): Jede Kavallerie außer LC kann einen Kavallerieangriff durchführen, nach der Kav.Angriffs-Tabelle (14.0*).*

Kolonne (Column): Beinhaltet alle Einheiten, die in der gleichen oder in aufeinanderfolgenden Runden im gleichen Gebiet ankommen. Sie kommen in einer Kette von Einheiten oder Stapeln an (19.23). Wenn nicht anders angegeben, kommen alle Korpseinheiten (nicht-divisionale Artillerieeinheiten, gefolgt von Versorgungszügen) am Ende der Kolonne an.

Kombinierte Streitkräfte (Combined Arms): Eine angreifende Streitkraft mit Infanterie, Kavallerie und Artillerie erhält eine Kampfchancenverschiebung um eine Spalte nach rechts (11,2).

Kommandeure (Commanders): Kommandandeure auf der höchsten Ebene können ihre Untergebenen (Offiziere und Kampfeinheiten) "unter Kommando" stellen, damit sie sich bewegen können (5.21*).*

Kommando Reichweite (Command Range): Der "Kommando-Radius" oder die Entfernung, jenseits derer ein Anführer keine Streitkräfte "unter Kommando" stellen kann. Kommandeur-Reichweite (4 Felder) und Offiziersreichweite (3 Felder) können durch EZOCs nachverfolgt werden, wenn sie von einer Einheit der eigenen Seite besetzt sind.

Kommando-Bezeichnung (Command Designation): Ein Offizier befehligt alle Kampfeinheiten, die seine Kommandobezeichnung teilen. Die Bezeichnung besteht (in der Regel) aus zwei Teilen: einer römischen Ziffer der Formation, gefolgt von einer Divisionsbezeichnung. BEISPIEL: III/1 steht für III Corps/1st Division (1.4).

Kommandowert (Command Rating): Die Anzahl der Formationen und einzelnen Kampfeinheiten, die ein Befehlshaber gleichzeitig "in Kommando" stellen kann (5.21*).*

Kontrollzone (Zone of Control): (ZOC) Alle sechs Felder angrenzend an eine Kampfeinheit. Eine Fluss-Hexfeldseite blockiert ZOCs, Einheiten üben keine ZOC über Fluss-Hexfeldseiten aus (ob überbrückt oder nicht 4.1, 4.2*).*

Marschbefehl (March Order): Erlaubt einer Streitkraft (ein einzelner Stapel oder alle Einheiten einer Formation, unter Kommando), sich während des eigenen Kommando-

Bewegungssegments zu bewegen (20.*0)*.

Offiziere (Officers): Anführer einer 'Formation' (Korps/Division) sind für alle Einheiten verantwortlich, die ihre Kommando-bezeichnung teilen. Sie sind das zweite Glied in der Befehlskette zwischen Kommandanten und Kampfeinheiten.

Reorganisation (Reorganization): Um " erholte" Einheiten, die zuvor eliminiert wurden, wieder ins Spiel zu bringen. Kommandeure können jede Einheit in der wiederhergestellten Sektion (22.2) reorganisieren, während Offiziere nur wiederhergestellte Einheiten aus ihrer Formation reorganisieren können.

Rückzug vor dem Kampf (Retreat Before Combat) (RBC): Kavallerie kann sich vor der Kampfauflösung entweder als Angreifer oder als Verteidiger zurückziehen (10.2*)*.

Sichtlinie (Line of Sight) (LOS): Zur Beobachtung feindlicher Einheiten. Die LOS zu Einheiten in freiem Gelände beträgt 3 Felder. Die LOS reduziert sich auf 1 Feld bei Nacht, bei Regen, Nebel, Schnee oder jeder Art von Sturm..

Steg (Trestle): Eine Überbrückung über einen Bach.

Straßenmarsch (Road March): Um von Straßen-BP-Kosten zu profitieren, muss sich eine Einheit im "Straßenmarsch" befinden. Einheiten im "Straßenmarsch" dürfen nicht gestapelt werden und haben andere Bewegungseinschränkungen (7.5*)*.

Streitkraft (Force): (a) ein einzelner Stapel, oder (b) eine Formation, ausgenommen alle Einheiten außerhalb des Kommandos. Jeder Teil einer Formation, der das Kommando hat, kann sich als Streitkraft qualifizieren. Modus Kartenspiel (24.55).

Sturm (Storm): Ein Gewitter, Schneesturm oder Staubsturm.

Vedetten (Vedettes): Einheiten der Leichten Kavallerie (LC) können in eine Anzahl von Vedetten unterteilt werden, die auf dem Zähler der Einheit angegeben ist. Vedetten sind **nicht kämpfende** Einheiten. Sie bewegen sich wie Kavallerie, aber sie kämpfen nicht (16.0*)*.

Versorgungslinie (Supply Line): Eine Linie von bis zu vierzehn [**14**] verbundenen Feldern von einer Kampfeinheit zu: 1) einer Versorgungsquelle, oder 2) einem Versorgungszug auf einer Straße oder einem Weg, von dort aus entlang von Straßen- oder Wegfeldern zu einer Versorgungsquelle. Die ersten [**14**] Felder der Nachschublinie werden als "Vorwärts" Linie bezeichnet und der Rest, vom Versorgungszug zur Nachschubquelle, wird als "Hauptlinie" bezeichnet (17.4). Die Hauptlinie kann über eine beliebige Entfernung zu einer befreundeten Nachschubquelle weitergeführt werden.

Verwickelt (Engage): Das Betreten einer feindlichen Kontrollzone erfordert einen Angriff auf die angrenzenden feindlichen Einheiten (4.4). Artillerie beim Bombardieren sind nicht "Verwickelt."

Würfel Würfe (Die Rolls): Verwenden Sie einen sechsseitigen Würfel für alle Würfelwürfe.

Zug Einheiten (Train Units): Pontonzüge und Versorgungszüge haben keine ZOCs und können nicht gestapelt werden. Züge zahlen Kavalleriekosten (18.11) und das Doppelte der normalen Geländebewegungskosten bei Schlamm, Gewitter und Schneesturm. Zug-Einheiten benötigen weder Kommando noch Initiative, um sich zu bewegen.

Zurückdrängen (Repulse): Sich bewegende Streitkräfte versuchen, feindliche Einheiten aus ihrem Weg zu verdrängen. Die sich bewegende Streitkraft muss eine [**5:1**] Quote haben.

ALT **=** Alternative Verstärkungen, siehe ***TRC***

Artillery_Artillerie

ATB = Ankunft in der Schlacht, siehe ***TRC***

Bombardment-Bombardierung

Bridge_Brücke

Cavalry_Kavallerie

Cavalry Charge_Kavallerie Angriffe

CBF = Artillerie Reaktions Feuer (13.5)

Column_-Kolonne

Combat Strength_Kampfstärke

Combat Units_Kampf Einheiten

Combined Arms_Kombinierte Streitkräfte

Command Designation_Kommando-Bezeichnung

Command Range_Kommando Reichweite

Command Rating_Kommandowert

Commanders_Kommandeure

CRT = Kampfergenistabelle, separates Blatt

DoB = Tag der Schlacht, siehe ***TRC***

Die Rolls_Würfel Würfe

DISENGAGE = Loslösen: *Aus einer EZOC entfernen.*

Division_Division

DRM (Die Roll Modifier)_DRM (Wurf Modifikator)

Engage_Verwickelt

EZOC_EZOC

Force_Streitkraft

Formation_Formation

Friendly_Eigene

In Command_In Kommando

Initiative Rating_Initiative Wert

Leaders_Anführer

Line of Sight (LOS)_Sichtlinie

MA Movement Allowance_BR Bewegungsreichweite

March Order_Marschbefehl

Officers_Offiziere

PEU = Permanent eliminierte Einheiten Feld, Reorganisationsdisplay separates Blatt

Phasing Player_Aktiver Spieler

Reconnaissance_Aufklärung, separate Tabelle

Recovery Turn_Erholungs Spielzug

Reorganization_Reorganisation

Repulse_Zurückdrängen

Retreat Before Combat (RBC)_Rückzug vor dem Kampf

Road March_Straßenmarsch

STRENGHT POINT SP = siehe Kampfstärke

Storm_Sturm

Supply Line_Versorgungslinie

Surrounded_Eingekreist

Train Units_Zug Einheiten

TRC = Spielrundenleiste inkl. ***ATB*** Anweisungen, sep. Blatt

Trestle_Steg

Unit_Einheit

Unit I.D_Einheiten Idendifikator

Unit Type_Einheitentyp

UAR, Units Awaiting Recovery box _Einheiten, Erholungs Feld, Reorganisationsdisplay separates Blatt

Vedettes_Vedetten

Victory Points VP = Siegpunkte SP

Zone of Control: (ZOC)_Kontrollzone

XXX= *Alternative Ergänzungen für die Deutsche Version*

INHALTSVERZEICHNIS

1.0 EINLEITUNG 1

1.1 Inventar 1
1.2 Die Regelbücher 1
1.3 Die Karte 1
1.4 Die Spielmarker 1
1.5 Erster Aufbau 1

2.0 Spielablauf 2

2.1 Tag Spielzüge 2
2.2 Nacht Spielzüge 3

3.0 Stapeln 3

3.1 Allgemeine Regeln 3
3.2 Stapelungs Limits 3
3.3 Stapelbeschränkungen 3

4.0 Kontrollzone 3

4.1 Allgemeine Regeln 3
4.2 ZOC und Gelände 4
4.3 ZOC und Bewegung 4
4.4 ZOC und Kampf 4
4.5 Andere Effekte von ZOC 4

5.0 Anführer 4

5.1 Zweck 4
5.2 Arten von Anführern 4
5.3 Anführer und EZOC 4
5.4 Anführer und Kampf 5
5.5 Anführer fangen oder Versetzen 5

6.0 Kommando 5

6.1 Das Kommando Segment 5
6.2 Auswirkungen des Kommandos 5
6.3 Initiative Prüfen 5
6.4 Kommando Reichweite 6

7.0 Bewegung 6

7.1 Die Grundlagen 6
7.2 Bewewungspunkte (BP) 6
7.3 Bewegungsminimum 6
7.4 Bewegungseinschränkungen 6
7.5 Straßenmarsch 6
7.6 Brücken und Stege 8
7.6 Andere Bewegungsregeln 8

8.0 Verborgene Streitkräfte 8

8.1 Allgemeine Regel 8
8.2 Einheiten verbergen 8
8.3 Einheiten Aufdecken, Aufklärung 8
8.4 Bestimmung der Sichtlinie (LOS) 8
8.5 Verdecken sichtbarer Einheiten 9

9.0 Zurückdrängen 9

9.1 Zurückdrängen Prozedur 9
9.2 Effekte des Zurückdrängens 9

10.0 Kampf 10

10.1 Die Kampfphase 10
10.2 Rückzug vor dem Kampf (RBC) 10
10.3 Definieren des Kampfes 10
10.4 Kampf Prozedur 10

11.0 Kampfmodifikatoren 11

11.1 Auswirkungen des Geländes auf den Kampf 11
11.2 Kombinierte Streitkräfte 11
11.3 Stapeln von „Garde“ Einheiten 11
11.4 Napoleon 11
11.5 Andere Kampfmodifikatoren 11

12.0 Kampfergebnisse 12

12.1 Erläuterung der Kampfergebnisse 12
12.2 Die Nahkampf Tabelle 12
12.3 Rückzug 13
12.4 Vorrücken nach einem Kampf 13
12.5 UAR und PEU Boxen 14

13.0 Bombardierung 14

13.1 Artillerie Einheiten 14
13.2 Reichweite 14
13.3 Bombardierungs Prozedur 14
13.4 Artillerie Einheiten in einer EZOC 15
13.5 Artillerie Reaktionsfeuer (CBF) 15
13.6 Soak-Offs 15

14.0 Kavallerieangriffe 16

14.1 Welche Einheiten können angreifen 16
14.2 Prozedur 16
14.3 Angriffe und Wetter 17

15.0 Befestigte Orte 17

15.1 Allgemeine Regel 17
15.2 Schlösser 17
15.3 Verstärkte Positionen (IP, Impr. Position) 17

16.0 Vedetten 17

16.1 Vedetten Aus- und Eingliederung 17
16.2 Eigenschaften von Vedetten 18

17.0 Versorgung 18

17.1 Das Versorgungs Segment 18
17.2 Ohne Versorgung Effekte 18
17.3 Automatische Versorgung 18
17.4 Versorgungslinien 18
17.5 Versorgungs-Quellen Hexfeld 19

18.0 Versorgungs- und Pontonzüge 19

18.1 Eigenschaften für beide Züge 19
18.2 Versorgungszüge 19
18.3 Ponton Brücken 20

19.0 Verstärkungen 20

19.1 Allgemeine Regel 20
19.2 Stapeln und Straßenmarsch 20
19.3 Wechseln des Verstärkungs Eintrittfeldes 20
19.4 Erster Tag Verstärkungen 21
19.5 Alternative Verstärkungen 21

20.0 Marschbefehle 21

20.1 Allgemeine Regel 21
20.2 Marschbefehls Prozedur 21
20.3 Marschbefehle an Verstärkungen 21
20.4 Marschbefehle bei Nacht 21
20.5 Allgemeiner Rückzugs-Marschbefehl 21

21.0 Demoralisierung 22

21.1 Demoralisierungsgrade 22
21.2 Demoralisierungseffekte 22
21.3 Erholung von der Demoralisierung 22
21.4 Demoralisierung und Versorgung 22
21.5 Demoralisierung und Marschbefehle 22

22.0 Wiederherstellung und Reorganisation 23

22.1 Erholung 23
22.2 Reorganisation 23

23.0 Wetter 23

23.1 Prozedur 23

23.0 Hinzufügen der Karten 24

24.1 Arten von Karten 24
24.2 Spieler Decks 24
24.3 Kartenverfahren 25
24.4 Karten Bewegungserlaubnis 25
24.5 Modus Karten 25
24.6 Spielkarten und Statuskarten 26
24.7 Ankunftskarten 26
24.8 Taktik-Karten 26

Glossar 27

SERIES RULES VERSION 7.34
Editorial: **Mark Simonitch, Dick Vohlers, Derek Lang, John Jefferies, Jason Roach**
Spieltester: **Christopher Moeller, Eugene Rodek, Michele Cremonese, Paolo Scannapieco, A.E. Gebhardt**
Illustrationen: **Mark Simonitch, Robert Tunstall**
Design: **Kevin Zucker**

Gedruckt in den USA
© 2020 Operational Studies Group
PO Box 50284 • Baltimore, MD • 21211 • USA
www.napoleongames.com

13/01/2020. Neuer Text in Blau.

Übersetzung Oliver Kassel_2021