

Prussia's Glory Deutsch

Einführung

Prussia's Glory: Battles of Frederick the Great simuliert vier der berühmtesten Schlachten des Siebenjährigen Krieges: Rossbach (5. Nov. 1757), Leuthen (5. Dez. 1757), Zorndorf (25. Aug. 1758) und Torgau (3. Nov. 1760).

Die Regeln sind in drei Abschnitten angeordnet. Der erste Teil, Spielkonzepte, stellt die Regeln dar, die interaktiv sind und das Spiel während der Spielrunde beeinflussen. Der zweite Teil erklärt den Spielverlauf (beginnend mit 12.0) und anderen Regeln, die für besondere Schritte im Ablauf gelten. Der dritte Teil, Szenarien, enthält die Aufstellungsinformation und die Sonderregeln, die für die vier Schlachten benötigt werden.

Um diese Regeln zu lernen, lese man sie einmal durch. Einige Leser werden es vorziehen, mit dem Spielverlauf, zu Beginn des Teils II, zu beginnen, bevor sie die Regeln lesen. Man versuche nicht, sich an jede Regel zu erinnern. Dann stelle man ein Szenario auf. Rossbach, das kleinste, ist eine gute Ausgangsposition. Man betrachte den Spielverlauf, beziehe sich auf das Spielkonzept, wenn ein Bereich Klärung braucht. Die Erklärungen des Spielverlaufs sollten einem alle Regelreferenzen geben, die man braucht, um diesen Teil des Spiels durchzuführen.

Jede Regel ist in einem nummerierten Absatz enthalten, der verwendet wird, um Querverweise leichter zu machen. Wenn eine Regelreferenz erscheint, wird er in einer Klammer stehen, z.B. (3.1). Im Glossar definierte Spielbegriffe stehen überall in den Regeln in Großbuchstaben.

TEIL 1: SPIELKONZEPTE

1.0 Allgemeine Information

1.1 Zubehör

Ein komplettes Spiel *Prussia's Glory* enthält:

- Zwei 22" x 34" beidseitig bedruckte Karten
- Ein Regelheft
- Zwei 17" x 11" Spielerhilfskarten
- Vier Spielsteinblätter (insgesamt 704 Einheiten)
- Ein sechsseitiger Würfel

KARTEN: Jede Seite der Karten beschreibt das Gelände, auf dem eine der Schlachten ausgetragen wurde. Ein Sechseckgitter ist über das Gelände gelegt worden, um die Aufstellung und die Bewegung der Einheiten zu regeln. Wenn die Entfernungen zwischen Feldern berechnet wird, zählt man das Endfeld, aber nicht das Anfangsfeld (benachbarte Felder sind 1 Feld entfernt, zum Beispiel).

SPIELSTEINE: Die Spielsteinblätter enthalten Spielsteine, die die Einheiten darstellen, die an den Kämpfen teilgenommen haben, ihre Anführer und eine Vielzahl an Informationsmarkern. Die Spielsteine sollten sorgfältig aus ihren Rahmen entfernt und vor dem Spiel nach Schlacht und Seite sortiert werden. Etwa die Hälfte der Einheiten für jede Schlacht beginnt das Spiel nicht auf der Karte. Diese Einheiten sind Ersatz und betreten das Spiel, wenn Verluste entfernt wurden.

1.2 Glossar

Siehe die Seiten 3 und 4 für eine Liste der wichtigsten Begriffe.

1.3 Spielmaßstab

Jedes Feld auf der Karte stellt 500 Yard dar. Jede Spielrunde stellt eine Stunde der Realzeit dar. Jeder Stärkepunkt der Infanterie stellt etwa 400 Mann dar, während jeder SP der Kavallerie etwa 200 Mann darstellt. 3 und 4-Schritt-Einheiten sind Brigaden oder Äquivalente, 2-Schritt-Einheiten sind Regimenter oder russische Kosaken oder preußische Freikorpseinheiten und 1-Schritt-Einheiten sind Bataillone. Artillerieeinheiten stellen 10 bis 20 Kanonen und Mannschaft dar.

1.4 Nationalitäten

Die verschiedenen Nationalitäten im Spiel sind auf den Spielsteinen mit den folgenden Farben dargestellt:

Preußen — blauer Hintergrund

Österreicher — weißer Hintergrund

Österreicher Hilfstruppen (Leuthen Szenario) — weißer Hintergrund mit folgenden Kennzeichnungen:

- Wurt — Württemberg
- Wurz — Würzburg
- Bav — Bayern

Sachsen — mittleres Grau (Leuthen, Torgau Szenarien)

Russisch — grüner Hintergrund

Franzosen — hellgrauer Hintergrund

Französische ausländische Einheiten (Rossbach Szenario) — hellgrauer Hintergrund mit folgenden Kennzeichnungen:

- Sw — Schweizer
- Ger — deutsch

Heiliges Römisches Reich "Kreise" — mittleres Grau (Rossbach Szenario)

2.0 Was die Spielsteine bedeuten

Prussia's Glory enthält zwei verschiedene Arten von Spielsteinen: Einheiten/Anführerspielsteine und Marker. Einheiten und Anführer stellen die Infanterie, die Kavallerie, die Artillerie und die Anführer dar, die in den historischen Schlachten gekämpft haben. Marker dienen nur der Information und stellen keine relevanten Dinge über das Schlachtfeld dar. Sie werden verwendet, um solche Information wie Moralstatus, Beteiligungsstatus und andere Informationen anzuzeigen.

2.1 Infanterie- und Kavalleriespielsteine

Infanterie und Kavallerie zeigen sehr ähnliche Information. Dies sind die einzigen Spielsteine, die an einem Nahkampf teilnehmen. Infanterie und Kavallerie tragen eine Schrittzahl. 3 und 4-Schritt-Einheiten werden durch zwei Spielsteine dargestellt. Einheiten, die einen Punkt statt eines Aufstellungsfeldes haben, sind Ersatzspielsteine.

2.2 Artilleriespielsteine

Artillerie hat keine Stärkepunkte, statt dessen hat sie drei Bombardierungsstärkewerte. Artillerie hat keinen Flügelverbund.

2.3 Anführerspielsteine

Flügelanführer und Armeebefehlshaber haben viele derselben Werte aufgedruckt. Anführer haben keine Moral- oder Stärkepunkte und sind KEINE Einheiten. Anführer haben einen Moralmodifikator und einige haben eine Initiative.

3.0 Stapelung

Spielsteine werden auf der Karte in einzelnen Feldern aufgestellt. Alle Einheiten in einem einzelnen Feld werden als Stapel bezeichnet. Die Reihenfolge der Einheiten in dem Stapel ist wichtig und es gibt Einschränkungen, wie viele Einheiten in einem einzelnen Stapel sein können.

3.1 Allgemeine Einschränkungen

Jedes Feld kann bis zu 12 Schritte Infanterie/Kavallerie enthalten, PLUS bis zu 8 Artillerieschritten. Wenn kein Infanterie oder Kavallerie in einem Feld präsent ist, dürfen bis zu 12 Artillerieschritte gestapelt werden. Anführer und Marker zählen nicht für die Stapelung.

3.2 Kolonneneinschränkungen

Ein Feld mit Einheiten in Kolonne (7.3) darf nicht mehr als 4 Schritte an Infanterie/Kavallerie enthalten, PLUS 8 Artillerieschritte.

3.3 Wann gelten die Einschränkungen?

Stapelbeschränkungen sollten am Ende jeder Bewegungsphase überprüft werden, um sich zu vergewissern, dass es keine Überschreitungen gibt. Felder, in denen es zu Beginn der Bewegungsphase zur Überschreitung der Stapelbeschränkungen kommt (auf Grund von Rückzügen), müssen vor dem Ende der Phase korrigiert werden. Eine Einheit, die sich zurückzieht und eine Stapelungsüberschreitung verursacht, hat Handikaps, die später beschrieben werden (8.4.2).

3.4 Stapelungsreihenfolge

Die Einheiten in einem Stapel werden so arrangiert, dass die Einheiten, die an einem Kampf teilnehmen, oben liegen. Nur die obersten 4 Schritte von Infanterie/Kavallerie nehmen an einem Nahkampf teil und nur Artillerie, die in einem Stapel über aller Infanterie und Kavallerie liegt, darf bombardieren. Die Platzierung von Anführern in einem Stapel ist nicht wichtig. Im allgemeinen sind die Spieler frei, die Einheiten zu arrangieren, da sie innerhalb eines Stapels wählen dürfen, mit den folgenden Ausnahmen:

- Einheiten, welche *die Runde* unter einem Engaged Marker *beginnen* (siehe 4.0), haben Einschränkungen beim Ändern der Stapelreihenfolge.
- Eine sich zurückziehende Einheit wird immer oben auf einen Stapel gelegt.
- STAPELREIHENFOLGE DER KOALITIONSARTILLERIE: Die Koalitionsartillerie, die eine EZOC (4.1) betritt, muß am Boden des Stapels aufgestellt werden. Preußische Einheiten erleiden diese Einschränkung nicht.

Designhinweis: *Die Preußen waren merklich aggressiver und erfahrener darin, ihre 12-Pfünder Geschütze "in der Front" zu bewegen, zur Unterstützung Infanterie. Die Verwendung der Koalitionsartillerie tendierte dazu, positionsgebundener zu sein. Diese Regel erlaubt den Preußen, sich nach Infanterie oder Kavallerie in eine EZOC zu bewegen und dieser in der nächsten defensiven Bombardierungsphase Unterstützung zu geben. Koalitionsgeschütze, die in EZOC ziehen, müssen eine volle Runde warten (nächste eigene Bewegungsphase), bis sie im Stapel nach oben verschoben werden und bombardieren können.*

4.0 Kontrollzonen und beteiligte Einheiten

4.1 Was ist eine Kontrollzone?

Alle nicht fliehenden Einheiten üben eine Kontrollzone (ZOC) über alle sechs benachbarten Feldern aus, ausgenommen sind die Felder, welche die Einheiten nicht betreten dürfen (7.0). Anführer und alle beteiligten Einheiten haben keine ZOC. Eine ZOC stellt den Bereich des Schlachtfelds dar, auf dem die Einheit kämpft. Die ZOC wird in erster Linie verwendet, um zu bestimmen, welche Einheiten beteiligt sind und an einem Nahkampf teilnehmen. Die ZOC beeinflusst auch die Bewegung von gegnerischen Einheiten, die später genauer erklärt wird. Die Regeln beziehen sich häufig auf eine gegnerische Kontrollzone oder eine EZOC, die eine von einer gegnerischen Einheit ausgeübte ZOC ist.

4.2 Definition von beteiligt und Unterstützung

Wenn ein Stapel, der Infanterie/Kavallerie enthält, in einer EZOC *ist*, gelten die 4 Schritte der obersten Infanterie/Kavallerie in dem Stapel oder weniger, als beteiligt. Infanterie/Kavallerie wird im dem Augenblick beteiligt, wenn sie sich während einer Runde qualifiziert. Alle übrige Infanterie/Kavallerie gilt als unterstützend. Artillerieeinheiten werden nicht beteiligt oder unterstützend. Alle beteiligte Infanterie/Kavallerie muß an einem Nahkampf teilnehmen, wenn sie an eine gegnerische Infanterie/Kavallerie angrenzt.

Beispiele:

Schritte und Reihenfolge in einem Feld **Welche sind beteiligt?**

2-Schritt, 2-Schritt

beide

2-Schritt, 3-Schritt

nur die 2-Schritt-Einheit

1, 1, 2-Schritt

alle

1, 1, 4-Schritt

nur beide 1-Schritt-Einheiten

Designhinweis: *Die Spieler können die Begriffe für gestapelte und beteiligte Einheiten besser begreifen, indem sie sich vorstellen, dass sich 4-Schritt-Einheiten über das ganze 500 Yard lange Feld aus-*

dehnen. Folgende unterstützende Einheiten wären 200-220 Yard hinter dieser Front angeordnet. Sofern nicht auf den Gegner auf einer Flanke geschossen wird, ist nur die erste Linie (die ersten 4 Schritte und die Artillerie) in der Lage, auf ein Feld nach vorn zu schießen.

4.3 Beteiligte Einheiten und Stapelreihenfolge

Alle Stapel, welche die Runde mit beteiligter Infanterie/Kavallerie beginnen, sind bereits in einen Kampf verwickelt und haben Einschränkungen auf die Änderung der Stapelreihenfolge und der Bewegung. Alle diese Stapel werden mit Engaged Markern markiert. Alle so markierten Felder dürfen während der Runde nicht völlig geräumt werden (siehe jedoch die Ausnahme in 4.4). Während der Runde kann die Infanterie/Kavallerie, die in diesem Stapel beteiligt ist, geändert werden, entweder durch unterstützende Infanterie/Kavallerie, die in dem Stapel nach oben bewegt wird oder neue Infanterie/Kavallerie, die diesen betritt. Wenn das geschieht, dreht man den Marker auf seine Handikapseite ("-2 DRM"). Dieser Stapel hat einen negativen Modifikator im bevorstehenden Nahkampf. Man beachte, dass Infanterie/Kavallerie ein markiertes Feld betreten darf und eine unterstützende Einheit ohne Handikap wird.

HINWEIS: Einheiten in Feldern, die nicht mit einem Engaged Marker markiert sind (d.h., die Einheiten in dem Feld, welche die Runde nicht in einer EZOC begannen), dürfen ihre Stapelreihenfolge während der Runde frei verändern, mit Ausnahme der Koalitionsartillerieeinheiten, gemäß 3.4.

4.4 Engaged Marker und schnelle Einheiten

Beteiligte schnelle Einheiten dürfen legal ein Feld, das mit einem Engaged Marker markiert ist, räumen, wenn sie nur an langsamere Einheiten angrenzen. Schnelle Einheiten, die so ein Feld räumen, verursachen nicht, dass der Marker auf seine Handikapseite gedreht wird, müssen aber immer noch zusätzliche Bewegungskosten bezahlen (siehe 7.2.3). Wenn das markierte Feld nun völlig geräumt ist, wird der Marker abgelegt.

5.0 Sichtlinie

Die Sichtlinie (LOS) ist die Methode, die verwendet wird, um zu bestimmen, ob zwei Spielsteine einander "sehen" können - ob Armeen einander entdecken können und wo Artillerie bombardieren kann. Die LOS wird durch Ziehen einer imaginären Zeile vom Zentrum des Quellenfelds zum Zentrum des Zielfelds bestimmt, um zu sehen, ob irgend etwas die LOS blockiert. Die LOS ist zu benachbarten Feldern immer frei. Wenn dabei ein Feld durchquert wird, das Wald, eine Stadt oder Einheit enthält (mit einigen unten angemerkten Ausnahmen), wird die LOS blockiert. Wenn diese dabei über die Grenze von zwei Feldern verläuft, hat der, die LOS ziehende Spieler die Wahl, welches Feld verwendet wird (ignoriere einen Abhang entlang dieser Grenze, wenn vorhanden).

Designhinweis: Jede Anstrengung wurde gemacht, um die LOS Regeln so genau wie möglich zu machen und jede Situation abzudecken. Sollte es zu einem Streit kommen, ist es die Absicht des Designers, dass sich die Spieler nicht quälen oder sich über die LOS streiten. In solch einem Fall benutze man die Regel 5.0a oder 5.0b unten:

5.0a (empfohlen): Übernehme die Einstellung eines sportlichen Kapitäns während einer Schlacht im 18. Jahrhundert. Erlaube dem anderen Spieler seinen Schuß. Mit einer beherzten, eleganten Handbewegung sage man "Aber natürlich, mon frere, schießt! Ich bin sicher, dass meine Leute ein bißchen Abwechslung verdienen!" Variiere die markige Phrase, wie gewünscht.

5.0b: Für diejenigen, die solche Gnade nicht gewähren können, würfelt jeder Spieler mit einem Würfel, der höchste Wurf hat recht.

5.1 Abhänge

Das Feld, das auf der höheren Seite des Abhangs ist, muß an den Abhang angrenzen. Wenn sie es nicht sind, sind sie hinter der Kuppe der Anhöhe versteckt. Das heißt, wenn die Sicht HÜGELABWÄRTS ist, muß die Quelle an den Abhang angrenzen. Wenn die Sicht HÜGELAUFWÄRTS ist, muß das Ziel an den Abhang angrenzen.

Beispiel: Auf der Karte von Zorndorf kann Feld 2104 Feld 2102 sehen, weil die hohe Einheit an den Abhang angrenzt. 2105 kann 2103 nicht sehen, weil die hohe Einheit nicht an den Abhang angrenzt.

5.1.1 Zwei Abhänge: Die LOS wird blockiert, wenn die Sicht über zwei Abhangfelder verläuft, außer in zwei Fällen. Die Sicht verläuft über niedrigen Boden, wenn die zwei Abhänge in entgegengesetzten Richtungen verlaufen und niedrigen Boden zwischen den zwei Feldern anzeigen. Die Abhänge werden in diesem Fall für alle Zwecke ignoriert. Der andere Fall ist die Sicht einen langen Abhang hinauf oder hinunter. Wenn beide Abhänge Teil desselben dazwischen liegenden Feldes sind und das Feld auf der hohen Seite an den Abhang angrenzt (was dieselbe Regel bezüglich eines Abhangs ist), ist die LOS frei. Wiederum stellt dies eine Einheit dar, die am oberen Ende einer Anhöhe ist.

Beispiel: Auf der Karte von Zorndorf hat Feld 2105 eine LOS zu 2107, 2108 und 2207 und umgekehrt. Auch auf der Karte von Zorndorf hat Feld 1724 eine LOS zu 1923 und 2023 und umgekehrt. Jedoch hat Feld 1724 KEINE LOS zu 1922 oder 1423.

5.1.2 Mehr als zwei Abhänge: Im allgemeinen muß die Einheit an der höchsten Erhebung an den höchsten Abhangrand angrenzen. Irgendwelche weiteren Änderungen in einer Erhebung hinunter müssen sich in aufeinanderfolgenden Feldseiten ergeben. Niedriger Boden, definiert in 5.1.1 oben, kann ignoriert werden.

5.2 Sicht über Einheiten

Es gibt zwei Arten, wie eine Einheit keine LOS blockiert. Zuerst blockiert eine Einheit auf niedrigem Boden (siehe den vorherigen Abschnitt) zwischen der Quelle und dem Ziel keine LOS. Als zweites darf ein Stapel, wenn das Quellen- oder das Zielfeld auf der höheren Seite eines Abhangs ist, unmittelbar neben und Hang abwärts von der höheren Seite für das Ziehen der LOS ignoriert werden.

Beispiel: Auf der Karte von Leuthen kann Feld 3617 eine LOS zu Feld 3512 ziehen, selbst wenn eine Einheit in 3615 ist, weil die Einheit auf niedrigem Boden ist. Außerdem kann 3512 eine LOS über Einheiten in 3513 und 3613 nach 3614 ziehen, weil die Einheiten direkt hügelabwärts wären.

6.0 Befehlsgewalt

Die Befehlsgewalt schließt zwei Konzepte ein: Armeeaktivierung und Befehlsstatus. Sobald eine Armee aktiviert worden ist, bestimmt jeder Flügel jede Runde einen Befehlsstatus für sich.

6.1 Armeeaktivierung

Eine Armee muß aktiviert werden, bevor sie irgendeine Bewegung oder Kampf ausführen darf. Die Armeeaktivierung tritt nur einmal pro Seite auf. Die Armeen beider Seiten beginnen die Hauptszenarien inaktiv. Im allgemeinen muß der preußische Spieler entscheiden, wann seine Armee aktiviert wird und seine Bewegung beginnt. Der Koalitionsspieler darf auch versuchen, zu aktivieren (zu einem höheren Preis und Risiko) oder aufgrund preußischer Aktionen auf die Aktivierung warten.

In den Gefechtsszenarien gelten beide Armeen bereits als aktiviert und es gibt keine Armeeaktivierung.

Es gibt drei Arten der Aktivierung: Normale Aktivierung, automatische Aktivierung und Coup d'Oeil (CdOA) Aktivierung. Die genauen Verfahren für die normale Aktivierung und CdOA Aktivierung werden in (13) erklärt.

Designhinweis: Es ist möglich, dass beide Armeen inaktiv bleiben. Der preußische Spieler muß abwägen, in welcher Runde er beabsichtigt, zu beginnen, mit den potentiellen Nachteilen zu früh zu beginnen, sowie eine gesteigerte Gelegenheit für Konterbewegungen der Koalition oder größere Bloßstellung der Gefechtsverluste/Erschöpfung. Durch dieselbe Eigenschaft darf der Koalitionsspieler versuchen, die preußische Anstrengungen mit einer Konterbewegung zu unterbrechen, aber das könnte entscheidende Armeemoral kosten, ohne Gewinn.

6.1.1 Normale Aktivierung: Die normale Aktivierung ist der freiwillige Versuch durch einen Spieler, seine Armee zu aktivieren (siehe 13.1 für das Verfahren). Die normale Aktivierung darf einmal pro Runde versucht werden, bis die Armee aktiviert ist.

6.1.2 Automatische Aktivierung: Sobald sich ein Spielstein in den Umkreis von drei Feldern und einer freien LOS zu einem inaktiven Spielstein bewegt, wird die inaktive Armee in der nächsten verfügbaren Spielerrunde ohne Kosten aktiviert. Man beachte, dass Abordnungen eine Ausnahme (6.3) sind.

6.1.3 Coup d'Oeil Aktivierung: Das erste Mal, bei dem irgendein Spielstein einer inaktiven Armee oder Abordnung (6.3) eine freie LOS (5.0) von 7 Feldern oder weniger zu einer gegnerischen Einheit er-

hält, darf der inaktive Spieler einen Coup d'Oeil (CdOA) Aktivierungsversuch durchführen. Eine CdOA Aktivierung darf nur einmal pro Armee versucht werden. Jeder Abordnung (6.3.2) ist auch ein CdOA Versuch erlaubt.

Historischer Hinweis: *"Coup d'oeil: eine kurzer Blick; ÜBERBLICK". In der friederizianischen Ära eine Schlüsselqualität, mit der Anführer bemessen wurden - die Fähigkeit, eine Situation 'auf einen Blick' zu erfassen und richtig zu reagieren. Auf Grund der mangelhaften Aufklärung in dieser Ära und den relativ langsamen Reaktions- und Neuorientierungsfähigkeiten der linear-basierenden Gefechtslinien, war CdOA ein sehr wertvoller, aber ungewöhnlicher Wert. Während der Aufmarschphase eines Kampfs, bedeuteten flüchtige Gelegenheiten, das Handeln danach oder nicht, oft den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage.*

6.2 Flügel, Gruppen und Befehlsstatus

BASISGRUPPEN: Jede Armee hat zwei Basisgruppen: eine Basisinfanterie/Artilleriegruppe und eine Basiskavalleriegruppe. Das Szenario bestimmt andere Gruppen, die Sondergruppen genannt werden. Ein Flügel gehört nur zu einer Gruppe. Eine Gruppe besteht aus mehreren Flügeln, die ihren Befehlsstatus als Ganzes bestimmen lassen. Wenn ein Flügel keiner Sondergruppe zugeteilt wurde, gehört es zu einer Basisgruppe. Wenn der Flügel Infanterie hat, gehört sie zur Basisinfanterie/Artilleriegruppe; sonst gehört sie zur Basiskavalleriegruppe.

BEFEHLSWERTE: Sobald eine Armee aktiviert worden ist, bestimmen Spieler jede Runde den Befehlsstatus jeder Gruppe, entweder effektiv oder abgebaut. Jede Gruppe hat einen Befehlswert, der die Zahl oder weniger ist, die mit einem Würfel gewürfelt werden muß, damit die Gruppe effektiv ist. Höhere Befehlswerte sind besser. Diese Werte und die Würfelwurfbereiche werden auf den jeweiligen Befehleffektivitätsmarkern der Gruppen gezeigt, welche jede Runde auf oder in die Nähe der Karte aufgestellt werden, um den Befehlsstatus jeder Gruppe zu reflektieren.

BEFEHLSSTATUS: Der Befehlsstatus der Gruppe gilt für jeden Flügel dieser Gruppe, zusammen mit jeder Artillerie in dieser Gruppe. Effektive Flügel erhalten die volle Bewegungsweite, während abgebaute Flügel die halbe Bewegungsweite erhalten (aufgerundet). Einheiten in Kolonne (7.3.1) haben verschiedene abgebaute MAs. Anführer erhalten immer ihre volle Bewegungsweite.

6.2.1 Sonderführer: Sonderführer sind mit einem Stern markiert und erlauben einem abgebauten Flügel (und möglicherweise Artillerie), zu versuchen, sich zu einem effektiven Befehlsstatus zu erholen. Dieser Versuch wird vorgenommen, nachdem alle Gruppen ihren Befehlsstatus für die Runde gewürfelt haben. Mit einem "I" markierte Sonderführer dürfen nur Flügel beeinflussen, die Infanterie haben, während mit einem "C" markierte Sonderführer nur Flügel beeinflussen können, die keine Infanterie enthalten. Ein Sonderführer ohne ein "I" oder "C" darf jeden Flügel beeinflussen. Alle Sonderführer dürfen Artillerie beeinflussen. Beide Flügelführer und Armeebefehlshaber dürfen Sonderführer sein.

6.2.2 Einheiten außerhalb der Befehlsgewalt: Jede Einheit, welche die Runde mehr als 5 Felder von seinem Flügelführer entfernt ist, ist außerhalb der Befehlsgewalt (OOC); Einheiten, die OOC sind, dürfen nur die Hälfte ihrer normalen Bewegungsweite verwenden (Rest wird aufgerundet), ohne Rücksicht auf ihren Befehlsstatus und sie können keine EZOC betreten. Artillerieeinheiten können die Befehlsgewalt zu jedem eigenen Anführer ziehen. Beim Zählen wird das Feld des Anführers gezählt, aber nicht das der Einheit. Gegnerische Einheiten, Gelände und EZOCs behindern nicht das Ziehen der Befehlsgewalt. Außerdem dürfen jede Runde zwei Infanterie- oder Kavallerieeinheiten die Befehlsgewalt direkt zum Armeebefehlshaber ziehen. Markiere alle Einheiten, die keine Befehlsgewalt ziehen können mit Out of Command Markern.

6.3 Abordnungen ("Dets")

Abordnungen sind temporäre Sondergruppen und werden nicht als Teil der Hauptarmee betrachtet. Sie dürfen unabhängig aktiviert werden und alle Bewegung und Kampf durch die Det-Spielsteinen verursachen normalerweise keine Armeeaktivierung. Wann immer ein Det-Spielstein eine LOS (5.0) von 3 Feldern oder weniger zu einem gegnerischen Spielstein ziehen kann, gilt die Det sofort als aktiviert. Der Spieler beginnt dann, den Befehlsstatus für die Abordnung zu bestimmen.

6.3.1 Dets und Hauptarmeeaktivierung: Wenn die Hauptarmee aktiviert wird, ganz gleich, wie sie aktiviert wurde, werden alle Dets aufgelöst. Die Det Spielsteine werden wieder ihren entsprechenden Basisgruppen zugeteilt.

6.3.2 Dets und CdOA Aktivierung: Jedes Det erhält einen Versuch für CdOA Aktivierung, zusätzlich zu dem einen Versuch, der für die Hauptarmee erlaubt ist. Wenn ein Det mit seiner CdOA Aktivierung Erfolg hat, wird die ganze Armee aktiviert.

7.0 Wie die Bewegung funktioniert

Normale Bewegung: Normale Bewegung erfordert das Aufwenden von Bewegungspunkten (MPs), um Feldseiten zu überqueren und benachbarte Felder zu betreten. Nur Einheiten, die nicht auf der Flucht sind, dürfen die normale Bewegung durchführen.

VERFAHREN: Die Spielsteine werden nacheinander bewegt und ein Spielstein muß seine Bewegung beenden, bevor der nächste beginnt. MPs dürfen niemals zum späteren Gebrauch aufgespart oder übertragen werden und ungenutzte MPs sind verloren. Die Spieler dürfen ihre Spielsteine in jeder beliebigen Reihenfolge bewegen. Ein Spielstein darf nicht mehr MPs aufwenden, als seine Bewegungsweite (MA) beträgt. Die Kosten in MP, um jeden Feldtyp zu betreten und bestimmte Feldseiten zu überqueren, werden auf der Geländeauswirkungsübersicht (TEC) gezeigt. Jeder Spielsteintyp hat seine eigene Kostenspalte. Für Felder mit mehreren Geländearten verwende man nur die höchsten Feldkosten. Spielsteine bezahlen immer alle anwendbaren Feldseitenkosten. Solange keine anderen Regeln verletzt werden, darf sich ein Spielstein während seiner Runde immer ein Feld bewegen, ohne Rücksicht auf MP-Kosten.

Beispiel: Um zum Beispiel Feld 1809 auf der Karte von Zorndorf von Feld 1709 zu betreten, kostet dies 2 MPs, 1 MP für das offene Feld und +1 MP für die Bewegung den Abhangfeldseite aufwärts. Ebenfalls auf der Karte von Zorndorf kosten die Sumpf/Teichfelder 3 MP für Kavallerie, um betreten zu werden, nicht 5 MP.

ARTILLERIEBEWEGUNG: Artillerieeinheiten, die sich bewegen, dürfen in derselben Spielerrunde nicht bombardieren und sollten mit einem Artillery Moved Marker markiert werden.

7.1 Bewegungsbeschränkungen

Die MA der Nicht-Anführereinheiten wird halbiert (aufgerundet), wenn einige der folgenden Bedingungen zutreffen, sie wird aber nicht weiter reduziert, wenn mehr als eine zutrifft. Anführer erhalten immer ihre volle MA.

- Ihr Befehlsstatus ist abgebaut (6.2)
- Die Einheit ist außerhalb der Befehlsgewalt (6.2.2)
- Die Einheit ist ungeordnet (8.1)

Beispiel: Die meiste Infanterie hat eine MA von 3 und hat eine MA von 2, wenn sie ungeordnet ist.

VERBOTENES GELÄNDE: Spielsteine dürfen niemals Gelände betreten, das in der TEC für sie verboten ist. Spielsteine dürfen auch niemals ein von einem gegnerischen Spielstein besetztes Feld betreten, es sei denn, es wird eine Artillerieeroberung versucht. Schließlich dürfen Einheiten, die nicht auf der Flucht sind, niemals die Karte verlassen, es sei denn, ihre Armee ist demoralisiert oder gebrochen (siehe den Abschnitt für Armeemoral unten für weitere Einzelheiten).

7.2 Bewegung und ZOC

Die Interaktionen zwischen Kontrollzonen und Bewegung sind sehr wichtig zu verstehen und dieser Abschnitt sollte sorgfältig gelesen werden.

Es gibt keine Zusatzkosten in MP, um eine EZOC zu betreten. Verschiedene Einheitentypen interagieren mit EZOCs auf verschiedene Weisen.

7.2.1 Infanteriebewegung und EZOCs: Wenn eine Infanterieeinheit eine EZOC eintritt und beteiligt wird, muß sie mit der Bewegung aufhören. Eine Infanterieeinheit die eine unterstützende Einheit ist (oder eine während der Runde wird) darf eine EZOC verlassen, wenn sie ausreichend MP hat. Die Kosten, um eine EZOC zu verlassen, wenn eine Einheit eine unterstützende Einheit ist, betragen +1 MP zu allen anderen Kosten. *Wenn eine nicht-schnelle Infanterieeinheit die Runde beteiligt beginnt (und ihr Feld deshalb mit einem Engaged Marker markiert ist), ist die einzige Art, in der sie das Feld verlassen kann, eine andere Einheit zum Betreten zu bringen und sie zu einer unterstützenden Einheit zu machen.* In diesem Fall drehe den Engaged Marker in dem Feld auf seine Handikapseite.

7.2.2 Artilleriebewegung und EZOCs: Artillerie hat dieselben Einschränkungen wie nicht-schnelle Infanterie aus 7.2.1 (und wird auch durch 3.4.1 beschränkt). Außerdem darf Artillerie niemals eine EZOC betreten, es sei denn, das Feld enthält bereits eigene Infanterie/Kavallerie.

7.2.3 Schnelle Einheiten und EZOCs: Wenn eine schnelle Einheit eine EZOC betritt und an eine beteiligte, formierte gegnerische Kavallerieeinheit angrenzt, muß sie die Bewegung beenden. Wenn eine schnelle Einheit nicht an eine beteiligte, formierte Kavallerieeinheit angrenzt, darf sie eine EZOC verlassen. Die Kosten betragen +1 MP für preußische Kavallerie und +2 MP für alle anderen Einheiten. Man beachte, dass diese Bewegung den Engaged Marker nicht auf seine Handikapseite dreht, gemäß 4.4. Dies ist die einzige Art, zu ändern, welche Einheiten beteiligt *unter einem Engaged Marker* sind, ohne den Marker auf die Handikapseite zu drehen. Unterstützende schnelle Einheiten dürfen ebenfalls eine EZOC auf Kosten von +1 MPs zusätzlich zu allen normalen Kosten verlassen.

7.2.4 Anführer und EZOCs: Anführer dürfen eine EZOC frei betreten und verlassen, solange dort eine eigene Einheit präsent ist und sie brauchen nicht stehen zu bleiben, wenn sie eine EZOC betreten. Anführer verursachen keine zusätzlichen Kosten, wenn sie eine EZOC verlassen. Anführer dürfen keine EZOC betreten, wenn keine eigene Einheit präsent ist.

7.2.5 Einheiten mit Stärkepunkten in Klammern: Einige Einheiten haben eingeklammerte Stärkepunkte auf ihren Ersatsschritten. Einheiten mit eingeklammerten SP ist es nicht erlaubt, eine EZOC zu betreten (*auf Grund der Erschöpfung, fehlt der Wille zu kämpfen*).

7.3 Kolonnenbewegung

Beide Spieler dürfen Trupps in Kolonne (IC) bewegen. Während der frühen Runden werden die Preußen den Wunsch haben, sich IC zu bewegen, um in der Lage zu sein, den Gegner zu erreichen und anzugreifen, ohne viel Zeit zu verlieren. Einheiten werden IC als Teil eines ganzen Flügels aufgestellt, nicht individuell. Damit ein Flügel IC aufgestellt wird, muß der Flügel effektiv sein, alle überlebenden Einheiten des Flügels müssen formiert sein und keine Einheit darf sich in EZOC aufhalten. Bis zu 3 effektive Artillerieeinheiten im Umkreis von 5 Feldern zu einem Flügelführer, der IC geht, dürfen ebenfalls IC aufgestellt werden. Einheiten in Kolonne bleiben IC, bis sie umgesetzt werden.

Um einen Flügel zu markieren, der IC ist, dreht man den Flügelführer auf die IC-Seite. Außerdem drehe den Anführer und alle Einheiten, die IC sind, um 90 Grad von Einheiten, die nicht IC sind.

Designhinweis: *Plaziert man ALLE Einheiten eines Flügels IC, nimmt man ALLE. Diese Rigidität soll die Spieler davon abhalten, IC-Bewegungen als ein 'Bonustempo' zu betrachten, um selektiv und flexibel ausgeführt zu werden. Betrachte IC als bewußte operationale Flügel/Armeebewegung. Kommandanten der Ära beabsichtigten, ihre Flügel als einheitliche Körper zu bewegen und umzusetzen - 'Angriff aus dem Marsch' wurde als in Alptraum betrachtet, nicht als Einsatzmöglichkeit.*

7.3.1 Einflüsse der Kolonnenbewegung: Einheiten, die IC sind, erhalten +4 MA und ignorieren alle Geländekosten und bezahlen 1 MP pro betretenem Feld (sie dürfen immer noch kein verbotenes Gelände betreten). Wenn ein IC Flügel abgebaut ist, verwende KEINE halbe MA für die Einheiten auf oder addiere 4. Statt dessen abgebaute IC MA ist wie folgt:

Abgebaute IC Artillerie - 4 MA

Abgebaute IC Infanterie - 5 MA

Abgebaute IC Kavallerie - 7 MA

Einheiten in IC haben Handikaps beim Nahkampf, aufgeführt in den Spielerhilfskarten. Artillerie in IC darf nicht bombardieren.

7.3.2 Freiwilliger Umsetzung: Während des Segmentes Umsetzen aus Kolonne (14.1), darf ein Spieler ankündigen, dass ein Flügel aus Kolonne umgesetzt wird. Drehe den Flügelführer zurück auf die normale Seite und drehe alle Einheiten auf normal zurück. Jede Artillerieeinheit im Umkreis von 5 Feldern zu Flügelführers darf zur selben Zeit umgesetzt werden. Die normalen Bewegungsregeln gelten sofort für diesen Flügel.

7.3.3 Erzwungene Umsetzung: Wenn sich eine gegnerische Einheit in den Umkreis von drei Feldern zu einer beliebigen Einheit in IC bewegt, darf der zugehörige Flügel versuchen, sich umzusetzen (zusammen mit jeder Artillerie in IC im Umkreis von 5 Feldern zu dieser Einheit). Zuerst bestimmen den Befehlswert für die sich bewegende und stationäre Einheit. Normalerweise ist dies der Befehlswert für jede Gruppe der Einheiten. Wenn jedoch ein Anführer mit Initiative mit einem Flügelführer der Einheiten gestapelt ist, darf statt dessen die Initiative dieses Anführers verwendet werden. Jeder Spieler würfelt

mit einem Würfel und fügt den Befehlswert oder die Initiative jeder Seite hinzu. Preußische Kavallerie fügt dann ihrem Würfelwurf +4 hinzu.

Historischer Hinweis: *Preußische Kavallerie war besser eingestellt, besser ausgebildet, in der Lage, schnell aus der Marschkolonne zum Angriff umzusetzen und wurde von Männern geführt, die unter Friedrichs berühmtem ständigem Befehl lebten, das jeder Kavalleriekommandant, der dem Gegner erlaubte zuerst anzugreifen, kassiert worden wäre. Preußische Kavallerie in IC abzupassen wäre eine seltene Meisterleistung.*

Wenn die Summe der Seite in IC höher ist, darf sie sofort umsetzen, wie oben beschrieben. Ansonsten bleiben die Einheiten in IC in IC und dürfen sich während der gegenwärtigen Spielerrunde nicht umsetzen. Jeder Flügel erhält nur einen Versuch an erzwungener Umsetzung pro Runde.

8.0 Einheitenmoral

Die Moral der Einheiten wird in ihrem Moralwert und ihrem Moralstatus ausgedrückt. Der Moralwert einer Einheit wird im Nahkampf verwendet und wird auch gelegentlich bei anderen Umständen überprüft. Alle Einheiten beginnen mit dem Moralstatus Formiert, welcher sich zu Ungeordnet und endgültig zur Flucht führen kann. Einheiten dürfen den Moralstatus auch durch Sammeln wiederherstellen. Unordnung und Flucht können sich aus einem Nahkampf, der Bombardierung, mißlungenen Moralchecks und Rückzügen durch die eigenen Trupps ergeben. Wenn eine Einheit ungeordnet wird oder die Flucht ergreift, lege einen Dis/Rt Marker oben auf die Einheit (verwende blau für preußische Trupps und golden für Koalitionstrupps, wenn vorhanden).

8.1 Unordnung

Wenn Einheiten ungeordnet werden, müssen sie sich sofort ein Feld zurückziehen, es sei denn, es wird etwas anderes angeordnet (siehe 8.4). Ungeordnete Einheiten dürfen nur die Hälfte ihrer MA verwenden (aufgerundet), bis sie gesammelt werden. Ungeordnete Einheiten erhalten außerdem Handikaps im Nahkampf und bei der Bombardierung, die in den Spielerhilfskarten mit den anderen DRMs für diese Aktivitäten aufgeführt sind. Eine ungeordnete Einheit, die ein Ergebnis Ungeordnet erleidet, erleidet statt dessen das Ergebnis Flucht.

8.2 Flucht

Wenn Nicht-Artillerieeinheiten die Flucht ergreifen, ziehen sie sich sofort 2 Felder zurück, wenn es Infanterie ist, oder 3 Felder, wenn es Kavallerie ist, alle MP-Kosten werden ignoriert. Fliehende Artillerie bewegt sich niemals oder zieht sich zurück (*die Artilleristen retten ihre eigene Haut, ihre Geschütze lassen sie zurück*). Wenn eine fliehende Einheit ein Ergebnis Unordnung oder Flucht erleidet, behandelt man diese als eine weitere Flucht (mit einem weiteren Rückzug). Fliehende Einheiten verlieren ihr ZOC und werden nicht mehr vollständig vom Spieler kontrolliert, bis sie gesammelt wurden.

BEWEGUNG FLIEHENDER EINHEITEN: Fliehende Infanterie und Kavallerie *muß* sich während eines speziellen Segments bewegen, unter Befolgung der Rückzugsregeln unten (8.4). Fliehende Infanterie bewegt sich 2 FELDER pro Runde und fliehende Kavallerie bewegt sich 3 FELDER pro Runde, aller MP-Kosten für Gelände oder das Verlassen einer EZOC wird ignoriert. Eine fliehende Einheit, die den Rand der Karte mit der verbleibenden Bewegung erreicht, wird entfernt und gilt als eliminiert. Die Fluchtbewegung folgt ansonsten den Regeln für alle anderen Rückzüge (8.4), einschließlich der Eroberung, wenn nicht in der Lage, die volle erforderliche Bewegung durchzuführen.

FLIEHENDE EINHEITEN IM KAMPF: Fliehende Einheiten, die in einem Nahkampf angegriffen werden oder durch Bombardierung, haben DRMs, die in den Spielerhilfskarten aufgeführt sind. Wenn der Angreifer nur fliehende Einheiten angreift, ignoriert der Angreifer alle Kampfergebnisse. Wenn eine fliehende Einheit gezwungen wird, eine EZOC zu betreten, wird sie sofort erobert. Jedoch dürfen fliehende Einheiten eine EZOC ohne jedes Handikap verlassen.

KAPITULATION: Fliehende Einheiten aus demoralisierten oder gebrochenen Armeen, die im Nahkampf angegriffen werden, ergeben sich sofort, bevor für den Kampf gewürfelt wird.

8.3 Moralchecks

Einheiten führen Moralchecks durch, wenn ihre Armee demoralisiert (10.2) oder gebrochen (10.3) wird oder wenn sie sich durch andere Einheiten zurückzieht (siehe unten, 8.4.2). Um zu prüfen, nehme den

Moralwert der Einheit (MR) und füge einen beliebigen Moralmodifikator eines Anführers in dem Feld hinzu. Subtrahiere eins für demoralisierte Armeen und zwei für gebrochene Armeen (10.0). Würfle mit einem Würfel und vergleiche ihn mit diesem modifizierten MR.

- Wenn der Würfelwurf 1 oder 2 Punkte höher ist, erleidet die Einheit das Ergebnis Ungeordnet.
- Wenn der Würfelwurf 3 oder mehr Punkte höher ist, erleidet die Einheit das Ergebnis Flucht.
- Ansonsten erleidet die Einheit keinen Einfluß aus dem Moralcheck.

8.4 Rückzüge

VERFAHREN: Eine Einheit, die sich zurückzieht, sollte sich immer vom Gegner weg bewegen, EZOCs vermeiden und sie sollte versuchen, wenn möglich, sich in Richtung des am nächsten gelegenen eigenen Kartenrands zurückzuziehen. Eigene Kartenränder werden durch die Szenarioregeln definiert. Einheiten sollten immer versuchen, sich nur in einer Richtung zurückzuziehen, die dürfen niemals verbotenes Gelände betreten und sie sollten versuchen, ihren Rückzug weiter vom Gegner entfernt zu beenden, als sie ihn begannen. Wenn diese Ziele Schwierigkeiten bereiten, vermeidet die Priorität einer Einheit zuerst eine EZOC, dann vermeidet sie nahegelegene Einheiten und sucht schließlich den eigenen Kartenrand. Wenn sich eine Einheit zurückziehen muß und sie kann es nicht (zum Beispiel aufgrund unpassierbaren Geländes, gegnerischer Einheiten oder Einheiten mit eingeklammerter SP, die in eine EZOC gezwungen werden), wird die Einheit erobert.

ANFÜHRER UND RÜCKZÜGE: Ein Anführer, der mit einer Einheit gestapelt ist, die sich zurückzieht, darf die Einheit ohne Kosten begleiten.

STAPELUNG UND RÜCKZÜGE: Einheiten, die sich zurückziehen, *müssen oben* auf einen Stapels gelegt werden, auf dem sie ihren Rückzug beenden.

8.4.1 Rückzüge und EZOCs: Wenn sich eine ungeordnete Einheit in eine EZOC zurückziehen muß, setzt sie jedesmal ihren Rückzug ein Feld weiter fort, bis sie nicht mehr in einer EZOC ist. Für jedes Feld das sie über die erforderlichen Zahl betritt, wird sie um einen Schritt reduziert. Diese Schrittverluste erfüllen keine anderen Schrittverlustbedingungen. Eine fliehende Einheit, die in eine EZOC gezwungen wird, wird erobert.

8.4.2 Rückzug in oder durch eigene Einheiten:

SCHRITT EINS (UNORDNUNG): Es gibt drei Fälle, in denen Einheiten, die sich zurückziehen, Einheiten in Unordnung bringen, in oder durch die sie sich zurückziehen. A) Wenn sich eine Einheit in ein Feld zurückzieht und bewirkt, dass sie die Stapelbeschränkung übersteigt; B), eine *Infanterieeinheit* sich in ein Feld zurückzieht, das *Kavallerie* enthält; oder C), eine *Kavallerieeinheit* sich in ein Feld zurückzieht, das *Infanterie* enthält. In allen drei Fällen werden die stationären Einheiten sofort ungeordnet, brauchen sich aber nicht zurückziehen (eine Ausnahme zu 8.1). Einheiten, die schon ungeordnet oder auf der Flucht waren, erleiden keine weiteren Einflüsse (auch eine Ausnahme zu 8.1).

SCHRITT ZWEI (MORALCHECKS): Wenn sich eine Einheit in oder durch ein Feld zurückzieht, das eigene Einheiten enthält, müssen diese stationären Einheiten sofort einen Moralcheck durchführen. Dies kann zusätzliche Rückzüge verursachen. Beende jeden Rückzug vor dem Entscheiden anderer Rückzüge.

8.5 Sammeln

Das Sammeln ist ein Versuch, den Moralstatus einer Einheit von Flucht zu Ungeordnet oder von Ungeordnet zu Formiert zu verbessern. Es ist unmöglich, direkt von Flucht zu Formiert zu verbessern. Um eine Einheit zu sammeln, korrigiere ihren gegenwärtigen MR durch Anwenden der Modifikatoren von der Sammelmodifikatortabelle auf den Spielerhilfskarten. Dann würfle mit einem Würfel und vergleiche ihn mit dem korrigierten MR. Wenn der Würfelwurf kleiner oder gleich dem korrigierten MR ist, erholt sie sich um einen Morallevel (von Flucht zu Ungeordnet oder von Ungeordnet zu Formiert). Man beachte, dass sich Einheiten in EZOC sammeln dürfen.

9.0 Mehr über Anführer

Anführer haben keine Stärkepunkte, Moralwert, Schritte oder ZOC und sie können nicht angreifen, verteidigen oder eine gegnerische Bewegung behindern. Anführer sind in erster Linie die Fokuspunkte ihrer Flügel und müssen im Umkreis von fünf Feldern zu all ihren Einheiten bleiben, um sie unter der

Befehlsgewalt zu halten. Anführer haben keinen Befehlsstatus oder Moralstatus und erhalten immer ihre volle MA.

Anführer dürfen ihren Moralmodifikator (MM) dem gegenwärtigen Moralwert aller Einheiten in ihrem Feld hinzufügen (einschließlich Mitgliedern anderer Flügel), wenn sie ihren MR für Moralchecks und Sammeln erhöhen. Flügelführer von Kavallerieflügeln dürfen ihren MM für Kavallerieeinheiten in ihrem Feld verwenden, das eine Kavallerieattacke (19.12) versuchen. Anführer den MR NICHT für andere Zwecke.

Beispiel: *Eine 5-4-5 Einheit, die mit Seydlitz (MM 2) gestapelt ist, wird behandelt, als habe sie eine MR von 6 für die aufgelisteten Zwecke.*

9.1 Ersatzanführer

Anführer können aufgrund eines Nahkampfes oder gegnerischer Bewegung getötet oder verwundet werden.

FLÜGELFÜHRER: Wenn ein Flügelführer entfernt wird, stelle einen Ersatzanführer in dasselbe Feld. Wenn dieses Feld nicht verfügbar ist, wird der Ersatzanführer mit der nächsten eigenen Einheit gestapelt.

ARMEEBEFEHLSHABER: Wenn ein Armeebefehlshaber getötet oder verwundet wurde, drehe den Anführer um zu dem Vertreter. Wenn wiederum das Feld nicht verfügbar ist, bewege ihn zur nächsten eigenen Einheit. Wenn der Vertreter ein Flügelführer war, stelle den umgedrehten Armeebefehlshaber in das Feld des Flügelführers und ersetze diesen Flügelführer durch einen Ersatzanführer - der Flügelführer wurde befördert. Wenn der Vertreter getötet oder verwundet wurde, muß die Armee ohne einen Kommandanten zurecht kommen.

9.2 Anführerverlustchecks

NAHKAMPF: Nach jedem Nahkampf, der in einem Feld mit einem Anführer stattfand, führe einen Anführerverlustcheck durch, würfle mit einem Würfel. Bei einer 6 hat sich der Anführer verletzt, würfle noch einmal. Bei einer 1 war es eine Fleischwunde (kein Einfluß). Bei einer 2-5 ist der Anführer verwundet und wird von der Karte entfernt. Bei einer 6 wurde der Anführer getötet und wird von der Karte entfernt.

Spielhinweis: *Warum verletzt und getötet? Es ist nur für Armeebefehlshaber und Siegpunkte wichtig.*

ERWISCHT: Wenn ein Anführer in einer EZOC ist, ohne mit einer eigenen Einheit gestapelt zu sein, würfle mit einem Würfel. Wenn das Ergebnis eine 6 ist, wurde der Anführer getötet. Ansonsten wird der Anführer sofort zur nächsten eigenen Einheit bewegt.

10.0 Armeemoral (AM)

ARMEEMORALÜBERSICHTEN: Die kollektive Fähigkeit der Armeen, einen Kampf trotz Verlusten und Erschöpfung fortzusetzen, spiegelt sich in den Armeemoralübersichten (AM) wieder. Die Moral jeder Armee beginnt auf einem Level, der in den Szenarioanweisungen angegeben wird, und auch auf den Übersichten. Beginne mit dem Current Morale Marker jeder Armee auf diesem Level. Das obere Limit für die Armeemoral ist auf jeder Übersicht oben.

ARMEEMORALÄNDERUNGEN: Die Armeemoralübersichten werden allmählich in erster Linie durch eliminierte Einheiten, aber auch durch andere Marker ausgefüllt, wodurch die Armeemoral sinkt. Der Current Morale Marker zeigt ständig den AM jeder Armee an. Sobald ein Einheitsstein (außer Anführern) eliminiert wird, erobert oder von der Karte geflohen ist, wird er auf die AM-Übersicht seiner Armee gelegt, unter Befolgung des Verfahrens unten. Jedes Mal, wenn Kosten in AM bezahlt werden, legt man Ersatzmarker auf dieselbe Weise auf die AM-Übersicht.

- Lege den Marker oder die Einheit auf die AM-Übersicht in die nächste leere Box (unterhalb aller gefüllten Boxen). Wenn es keine Marker oder Einheiten auf der Übersicht gibt, lege ihn in die Box mit dem Current Morale Marker.
- Der Current Morale Marker wird beim Auslegen von Spielsteinen immer ignoriert. Der Current Morale Marker füllt niemals eine Box aus - er dient lediglich als Erinnerung für die derzeitige AM.
- Die AM kann nicht nur auf Grund von Kampfverlusten fallen, sondern auch durch Armeeaktivierung (6.0, 13) oder Erschöpfung (25.2)

- Lege eroberte Einheiten auf dieselbe Weise auf die Übersicht, aber um 180 Grad zu den anderen Einheiten gedreht. *Es ist wichtig für die Siegespunkte zu wissen, welche Einheiten erobert wurden und welche getötet.*
- Wenn sich eine fliehende Einheit von der Karte bewegt, behandle sie als eliminierte Einheit.
- Wenn eine 3 oder 4-Schritt-Einheit erobert oder eliminiert wurde, stelle die Ersatzeinheit ebenfalls auf die Übersicht, wodurch eine weitere separate Box gefüllt wird.

Die Spielsteine, die auf die AM-Übersicht gelegt werden, werden verwendet, um den Current Morale Marker während der Gemeinen Armeemoraländerungsphase (21.0) zu bewegen.

EROBERTE ARTILLERIE: Es ist wichtig, zu wissen, wie viele Artillerieschritte erobert wurden. Jeder Artilleriespielstein, der auf die AM-Übersicht gelegt wird, stellt 1 oder 2 eroberte Schritte dar; lege den Spielstein auf seine 2 oder 4-Schritt-Seite, wenn er 2 Schritte erobertes Artillerie darstellt. Lege ihn auf seine 1 oder 3-Schritt-Seite, wenn er nur 1 Schritt erobertes Artillerie darstellt.

Beispiel: *In Leuthen versuchen die Österreicher eine Aktivierung, sie haben bis zu diesem Punkt keine AM verloren. Der Spieler legt Fluchtmarker (oder etwas anderes) in die Box 24 (unter dem Current Morale Marker) und die Box 23 der Armeemoralübersicht und würfelt mit einem Würfel. Wenn der österreichische Spieler vor dem Aktivierungsversuch zwei Spielsteine verloren hätte, aufgrund eines preußischen Angriffs auf die Abordnung, würden die Fluchtmarker in die Boxen 22 und 21 gelegt.*

Artillerieeroberungsbeispiel: *Eine 3-Schritt-Artillereeinheit ist erobert. Ihre beiden Spielsteine werden auf der AM-Übersicht in separate Boxen gelegt, um 180 Grad gedreht, die Seiten mit 3 und 2-Schritt oben.*

Spielhinweis: *Ja, der erste Spielstein auf der AM-Übersicht ist "frei", da er eigentlich die AM nicht senkt. Der erste ausgelegte Spielstein startet lediglich den Prozeß.*

10.1 Kampferfolg (CS)

Man erhält für die Eroberung, die Vertreibung oder die Eliminierung von gegnerischen Einheiten Combat Success Marker. Jedes Mal, wenn eine gegnerische Einheit die Flucht ergreift, aus welchem Grund auch immer, erhält man einen CS-Marker. Jedes Mal, wenn eine gegnerischer Einheitsstein von der Karte entfernt wird, entweder auf Grund einer komplette Eliminierung oder Aufstellung untergeordneter Spielsteine, erhält man einen CS-Marker. Man beachte, dass eine fliehende Einheit CS produziert, wenn sie die Karte verläßt. Wenn man eine gegnerische 3 oder 4-Schritt-Einheit eliminiert oder erobert, erhält man insgesamt 2 CS-Marker. CS-Marker sind in Größenordnungen von 1 bis 4 vorhanden und die Spieler sollten sie frei austauschen.

10.2 Armeedemoralisierung

Eine Armee kann demoralisiert werden, wenn ihr Current Morale Marker auf der AM-Übersicht die 6 betritt, oder darunter. Während der gemeinsamen Moraländerungsphase würfelt man mit einem Würfel für jede Armee, die in Gefahr ist, demoralisiert zu werden. Vergleiche den Würfelwurf mit dem, in dem Kasten unter dem Current Morale Marker aufgedruckten Demoralisierungsbereich. Wenn der Wurf innerhalb dieses Bereiches liegt, wird die Armee demoralisiert. Eine Armee wird automatisch demoralisiert, wenn ihr Current Morale Marker in die Null-Box gelegt wird, oder niedriger. Einmal demoralisiert, kann sich eine Armee niemals mehr erholen.

Beispiel: *Der preußische Spieler korrigiert seine Moral für CS und fliehende Einheiten und findet den Current Morale Marker bei 4. Der Demoralisierungsbereich in dieser Box ist 1-2 und der Würfelwurf ergibt eine 3. Die Preußen vermeiden gerade die Demoralisierung. Wenn der Wurf eine 1 oder 2 gewesen wäre, wären die Preußen sofort demoralisiert worden.*

MORALCHECKS: Wenn eine Armee demoralisiert wird, muß jede ihrer Einheiten im Umkreis 3 Felder zu gegnerischen Einheiten einen Moralcheck durchführen (8.3). Alle Einheiten haben -1 MR dafür und alle zukünftigen Moralchecks. Die Armeedemoralisierung findet statt, nachdem CS für die Runde gezählt werden, was bedeutend, dass alle CS, die durch eine gegnerische Armeedemoralisierung erhalten wurden, werden nicht bis zu nächster Runde umgedreht.

Demoralisierung/Bruchchecks finden gleichzeitig statt und beide Armeen führen Moralchecks zu derselben Zeit durch. Wenn es für EZOC Zwecke wichtig wird, welche Einheiten sich zuerst zurückziehen, sollten die Spieler abwechselnd eine Einheit nach der anderen ziehen (der erste Spieler wird zufällig

bestimmt), bis sich alle Einheiten zurückgezogen haben. Man beachte, dass fliehende Einheiten ihre ZOC sofort verlieren, selbst wenn sie ihren Rückzug noch nicht durchgeführt haben.

Die kontinuierlichen Einflüsse der Armeedemoralisierung sind:

- +1 auf alle Befehlsstatuswürfe
- -1 MR auf alle Moralchecks und Sammeln
- -1 DRM, wenn im Nahkampf angegriffen oder bombardiert wird
- +1 DRM, wenn im Nahkampf verteidigt wird
- Eine fliehende Einheit einer demoralisierten Armee, die angegriffen ist, wird sofort erobert.
- Einheiten von demoralisierten Armeen dürfen 1 MP bezahlen, um die Karte freiwillig über einen eigenen Kartenrand zu verlassen (wie im Szenario definiert). Diese Einheiten zählen NICHT als eliminiert.

Designhinweis: *Besiegte Streitkräfte, die nicht auf der Flucht sind, ziehen sich zurück, um "an einen anderen Tag zu kämpfen".*

10.3 Gebrochene Armee

Eine Armee ist automatisch gebrochen, wenn ihr Current Morale Marker in die -10 Box oder niedriger gelegt wird. Einmal gebrochen kann sich eine Armee niemals erholen. In dem Augenblick, in dem eine Armee bricht, werden alle ihre ungeordneten Einheiten die Flucht ergreifen (8.2). Alle ihre formierten Einheiten im Umkreis von 3 Feldern zu gegnerischen Einheiten müssen einen Moralcheck (8.3) durchführen, aber sind jetzt -2 MR. Das Verfahren für eine gebrochene Armee findet statt, nachdem CS für die Runde berechnet wurde, was bedeutend, dass alle CS, die durch eine gegnerische Armeedemoralisierung erhalten wurden, nicht bis zu nächster Runde umgedreht werden.

Demoralisierung/Zusammenbruchchecks findet gleichzeitig statt. Entscheide EZOC-Konflikte auf dieselbe Weise wie für Demoralisierung.

Die kontinuierlichen Einflüsse eine gebrochenen Armee sind:

- +2 auf alle Befehlsstatuswürfe
- -2 MR auf alle Moralchecks und Sammeln
- -2 DRM, wenn im Nahkampf angegriffen oder bombardiert wird
- +2 DRM wenn im Nahkampf verteidigt wird
- Einheiten von gebrochenen Armeen dürfen 1 MP bezahlen, um die Karte freiwillig über einen eigenen Kartenrand zu verlassen (wie durch das Szenario definiert). Diese Einheiten zählen NICHT als eliminiert.
- Eine fliehende Einheit einer gebrochenen Armee, die angegriffen ist, wird sofort eliminiert.

11.0 Kampfergebnisse

Nahkampf und Bombardierung erbringen beide dieselben Kampfergebnisse. Kampfergebnisse werden wie folgt ausgedrückt: kein Einfluß (-); Verlustpunkte (eine Zahl); Austausch (Ex und Ex +1); und *, R, r, () oder S zusätzliche Einflüsse. Wenn der Angreifer nur fliehende Einheiten angreift, ignoriert der Angreifer alle Kampfergebnisse.

11.1 Verlustpunkte

Spieler müssen versuchen, alle Verlustpunkte (LP) zu erfüllen, die sich ihre Seite in jedem Kampf auf sich gezogen haben. Eine Seite kann in einem einzelnen Nahkampf kein Verlustpunktergebnis zufügen, das größer ist als die Zahl an Schritten der SP, die dazu beigetragen haben. Die Führungseinheit auf beiden Seiten muß die erste sein, die einen Verlustpunkt übernimmt. Jeder LP wird durch eine beteiligte Infanterie oder Kavallerie (und nur durch beteiligte Infanterie oder Kavallerie) auf eine von zwei Weisen erfüllt: einen Schrittverlust oder einen Rückzug. Es möglich, durch alle Einheiten, die zum Rückzug *gezwungen* sich zurückzuziehen, dass nicht alle Verlustpunkte erfüllt werden. Artillerie erfüllt *niemals* LP. Man beachte, dass bei einem Infanterie/Kavallerierückzug, neue Infanterie oder Kavallerie beteiligt werden dürfen und beginnen dürfen, LPs zu erfüllen. So lange wie alle anderen Erfordernisse erfüllt werden, sind die Spieler frei, LP beteiligter Infanterie/Kavallerie frei zuzuteilen.

11.1.1 Schrittverluste: Ein einzelner Schrittverlust erfüllt einen LP. Eine 4-Schritt-Einheit, die einen Schrittverlust erleidet, wird auf ihre 3-Seite gedreht; eine 2-Schritt-Einheit auf ihre 1-Seite. Eine 3-

Schritt-Einheit wird von der Karte entfernt und statt dessen wird ihr Ersatz aufgestellt werden, 2-Schritt-Seite oben. Eine 1-Schritt-Einheit wird von der Karte entfernt.

11.1.2 Zuteilen der Schrittverluste: Während eines Nahkampfs muß eine Einheit einen Schrittverlust durchführen (ohne Rücksicht auf MR), bevor es ihr erlaubt wird, sich zurückzuziehen. Wenn die LPs durch eine Bombardierung über eine Reichweite von 1 Feld (Kartätschen) sind, müssen Einheiten zwei Schrittverluste hinnehmen, bevor sie sich zurückziehen dürfen.

Designhinweis: *Musketenfeuer hatte eine effektive Reichweite von 20-80 Yards, aber Artilleriekartätschen erreichten bis zu 400 Yards; Einheiten, die mit Kartätschen beschossen wurden, waren beim Vormarsch oder Rückzug viel länger in einer tödlichen Reichweite.*

11.1.3 Erzwungene Rückzüge: Einheiten dürfen zusätzliche Schrittverluste hinnehmen, bis ihr MR unterhalb 5 fällt. Wenn ein LP einer Einheit mit MR unter 5 zugeteilt wird, die bereits ihre geforderten Schrittverluste hingenommen hat, erleidet diese Einheit den Verlust eines Moralstatus (und deshalb Rückzug), anstatt eines weiteren Schrittverlustes. Dies erfüllt eine LP.

- Wenn die Einheit einen MR von 4 hat, erleidet sie das Ergebnis Ungeordnet (8.1).
- Wenn die Einheit einen MR von 3 oder weniger hat, erleidet sie das Ergebnis Flucht (8.2).

Beispiel: *Eine allein stehende formierte preußische 7-5-3 Einheit erhält Treffer mit 2 LP. Sie muß einen Schrittverlust zu 5-4-3 hinnehmen. Mit ihrer Moral von jetzt 4 und ohne andere eigene Einheiten in dem Kampf, um die übrige LP zu erfüllen, muß sie sich ein Feld zurückziehen und das Ergebnis Ungeordnet erleidet. Dieser Rückzug erfüllt den 2. LP und erfüllt das Ergebnis völlig.*

11.1.4 Freiwillige Rückzüge: Eine Einheit mit einer MR von 5 oder höher, welche die erforderliche Minimalzahl an Schrittverlusten (11.1.2) hingenommen hat, darf freiwillig das Ergebnis Ungeordnet (8.1) erleiden. Solch ein *freiwilliger* Rückzug darf niemals in EZOC erfolgen. Da die Spieler so viele LP wie möglich erfüllen müssen, darf sich eine Einheit nicht freiwillig zurückziehen, es sei denn, es ist der letzte LP oder es gibt andere Einheiten, die verfügbar sind, um alle restlichen LP zu erfüllen.

Beispiel 1: *Eine preußische 7-5-3 Drei-Schritt-Einheit liegt oben auf einer 8-6-3 Vier-Schritt-Einheit und der Stapel erhält in einem Nahkampf ein Ergebnis von 4 LP. Die erste Einheit, die beteiligt ist, muß einen Schrittverlust zu 5-4-3 durchführen. Da ihr MR jetzt kleiner als 5 ist, muß sie sich zurückziehen und erleidet das Ergebnis Ungeordnet für den zweiten LP. Die 8-6-3 Einheit ist jetzt beteiligt. Sie nimmt einen Schrittverlust zu 7-5-3 für die dritte LP hin. Der Spieler hat jetzt eine Wahl, da der MR der Einheit weiterhin 5 ist. Sie kann für den vierten LP einen zweiten Schrittverlust hinnehmen und zur 5-4-3 werden und formiert und in dem Feld bleiben. Oder der Spieler kann freiwillig einen Rückzug durchführen und für den vierten LP das Ergebnis Ungeordnet erleiden und bei 5-7-3 bleiben.*

Beispiel 2: *Eine allein stehende preußische 5-7-3 Einheit erhält Treffer mit 3 LP. Es muß einen Schrittverlust zur 5-4-3 hinnehmen. Mit ihrem MR von jetzt 4 und keinen anderen eigenen Einheiten in dem Nahkampf, um die übrige LP zu erfüllen, muß sich ein Feld zurückziehen und erleidet das Ergebnis Ungeordnet. Da der Angreifer einen LP hat, der nicht erfüllt wurde, erhält der Angreifer einen Momentumvormarsch oder Angriff (19.10).*

11.2 Austausch ("Ex", "Ex + 1", "Exr")

Austausch sind Verlustpunktergebnisse, bei denen die genaue Zahl der LP von der Größe der beteiligten Streitkräfte abhängt. Trenne vollständig die Zahl der Schritte der SP auf jeder Seite, die dazu beigetragen haben, und teile durch 4, und runde zur nächsten ganzen Zahl; 0,5 wird aufgerundet. Das Ergebnis ist die Gesamtzahl an LP, die auf den *Gegner* angewandt werden. Bei einem "Ex + 1" Ergebnis führe dieselbe Berechnung durch und füge dann 1 zur Endzahl der LP hinzu. Bei einem "Exr" Ergebnis führen dieselbe Berechnung durch und dann fügen ein "r" Ergebnis hinzu, nachdem alle LP erfüllt wurden.

Beispiel: *Preußische 3-Schritt und 2-Schritt-Einheiten greifen österreichische 4-Schritt und 2-Schritt-Einheiten an und das Ergebnis EX/EX. 5 preußische Schritte / 4 = 1,25, ergibt 1 österreichischen LP. 6 österreichische Schritte / 4 = 1,5, gerundet 2, ergibt 2 preußische LP.*

11.3 "*", "R", "r", "()" und "S" Ergebnisse

Es gibt mehrere Ergebnisse, die zusätzlich zu den Verlustpunkten bei einem Kampfergebnis auftreten können.

11.3.1 Artillerieschrittverlust ("*"): Wenn ein "*" in einem Ergebnis erscheint, ist das ein Artillerieschrittverlust. Eine Artillereeinheit, die in einem betroffenen Feld präsent ist, muß einen Schritt verlieren, wie in 11.1.1 beschrieben. Dies ist die einzige Weise, wie Artillerie reduziert werden kann, außer Eroberung. Wenn keine Artillerie präsent ist, ignoriere dieses Ergebnis. Man beachte, dass dies zusätzlich zu allen im Ergebnis verursachten LP ist.

11.3.2 Flucht ("R"): Ein "R" hinter der LP-Zahl bedeutet, dass alle Rückzüge, die durchgeführt werden, um die LP zu erfüllen, als Flucht durchgeführt werden müssen, ohne Rücksicht auf die gegenwärtige MR der Einheit.

11.3.3 Zusätzlicher Rückzug ("R"): Nachdem alle LP erfüllt wurden, erleidet alle restliche beteiligte Infanterie/Kavallerie, die weniger MR als 5 hat, das Ergebnis Ungeordnet (8.1). Einheiten mit 5 oder mehr MR sind davon unberührt. Dieses Ergebnis verursacht niemals direkt eine Flucht einer formierten Einheit, ohne Rücksicht auf den gegenwärtigen MR. Unterstützende Einheiten, die in Folge dieser Rückzüge beteiligt werden, werden nicht von dem "r" Ergebnis beeinflusst. Die Bombardierung darf ein "r" Ergebnis weiter geben, wenn keine Zieleinheiten beteiligt sind. In diesem Fall sind die Einheiten, die beteiligt wären (die obersten vier Schritte) betroffen.

11.3.4 Reduzierte LP für unterstützende Einheiten ("()"): Jeder LP, der in einer Klammer eingeschlossen ist, wird um eins reduziert, wenn unterstützende Einheiten in einigen der betroffenen Felder anwesend sind, vor erfüllen des LP.

11.3.5 Auslieferung ("S"): Ein "S" bedeutet, dass beteiligte Infanterie/Kavallerie mit MR von 3 oder weniger kapituliert und erobert wird, (nur!) jeweils 1 LP erfüllt, ohne Rücksicht auf die Zahl der Schritte, die in der Einheit bleiben. Infanterie/Kavallerie mit höherer MR, die aufgrund der Hinnahme von LPs in diesem Kampf auf 3 oder weniger fallen, sind auch von Eroberung betroffen.

Beispiel: Eine österreichische 3-3-5 Zwei-Schritt-Einheit und 4-3-3 Zwei-Schritt-Einheit sind zusammen gestapelt (und beide sind beteiligt) oben auf einer österreichischen 4-4-3 Zwei-Schritt-Einheit. Der Stapel wird von einem 4RS* Ergebnis getroffen. Da beide beteiligten Einheiten 3 Moral haben, kapitulieren sie beide sofort und erfüllen 2 LP. Der 4-4-3 nimmt einen Schrittverlust zur 2-2-2 und kapituliert dann, und erfüllt die vollen vier LPs.

Teil II: Spielverlauf

12.0 Spielverlauf

Das Spiel wird in eine Anzahl von Runden aufgeteilt, die vom Szenario vorgegeben werden. Jede Runde wird in Preußen- und Koalitionsspielerrunden aufgeteilt, von denen jede mehrere Phasen hat. Sobald ein Spieler eine Phase beendet hat, darf er nicht mehr zurückgehen, um eine vergessene Aktion durchzuführen, es sei denn, sein Gegenspieler erlaubt es. Der Spieler, der seine Spielerrunde durchführt, ist der aktive Spieler. Der andere Spieler ist der inaktive Spieler. Nachdem jede Runde abgeschlossen ist, geht man zurück zum Beginn des Spielverlaufs und beginnt eine neue Runde, bis alle vorgesehenen Runden beendet sind.

A. Preußische Spielerrunde

- 1 Armeeaktivierungsphase (nur Hauptszenarien) (13.0)
- 2 Befehlsfestlegungsphase (14.0)
 - A Umgruppieren aus Kolonne Segment (14.1)
 - B Gruppenbefehlswurfsegment (14.2)
- 3 Bewegungsphase (15.0)
 - A Fluchtbewegungssegment (15.1)
 - B Auslegen der Engaged-Marker Segment (15.2)
 - C Normale Bewegungssegment (15.3)
- 4 Offensive Bombardierungsphase (16.0)
- 5 Sammelphase (17.0)
- 6 Defensive Bombardierungsphase (18.0)
- 7 Nahkampfphase (19.0)
- 8 Entfernen der Engaged-Marker Phase (20.0)

B. Koalitionsspielerrunde

Der Koalitionsspieler führt seine Spielerrunde auf dieselbe Weise durch.

C. Gemeinsame Armeemoralländerungsphase (21.0)

Beide Spieler korrigieren ihre gegenwärtigen Moralmarker, prüfen nach dem Armeedemoralisierung/gebrochen Verfahren und wenden es an, wenn erforderlich.

D. Rundenendephase

Bewege den Rundenmarker in die nächste Box auf der Rundenverlaufsleiste und beginne die nächste Runde.

13.0 Armeeaktivierungsphase

13.1 Normale Aktivierung

Während der Armeeaktivierungsphase darf ein Spieler eine normale Aktivierung seiner Armee versuchen, wenn sie nicht aktiviert ist. Um die Aktivierung zu versuchen, bezahlt der Spieler deren Aktivierungskosten (in den Szenarioanweisungen angegeben), durch Reduzieren des AM um den angegebenen Betrag. Dann würfelt man mit einem Würfel (zahlen, dann würfeln) und fügt den Initiativwert seines Armeebefehlshabers hinzu. Wenn das Ergebnis 7 oder mehr ist, ist die Armee aktiviert und darf normal Befehl/Bewegung beginnen. Die aufgewendeten AM verfallen, wenn das Ergebnis kleiner als 7 ist. Ein Spieler, dessen Armee nicht aktiviert wird, führt keine der restlichen Phasen seiner Spielerrunde durch. Siehe 10.0, wie man aufgewendete AM markiert und 6.1 für die Armeeaktivierung.

13.2 CdOA Aktivierung

Ein Spieler, der eine CdOA Aktivierung versucht (6.1.3 und 6.3.2), würfelt mit einem Würfel und fügt den Initiativwert seines Armeebefehlshabers hinzu. Wenn das Ergebnis 8 oder höher ist, DARF der Spieler seine Armee aktivieren, indem er die Aktivierungskosten bezahlt, die in dem Szenario angegebene sind (würfeln, dann bezahlen, wenn CdOA gewünscht). Man beachte, dass die CdOA Aktivierung während einer gegnerischen Bewegungsphase stattfindet, nicht während der eigenen Armeeaktivierungsphase.

14.0 Befehlsfestlegungsphase

14.1 Umgruppieren aus Kolonne Segment

Die Spieler entscheiden, ob ihr Flügel in Kolonne umgruppiert wird (7.3.2). Diese Entscheidung wird vor Bestimmung des Befehlsstatus durchgeführt. Die Spieler erklären, welcher ihrer Flügel umgruppiert wird. Artillerieeinheiten dürfen mit jedem umzugruppierenden Flügel umgruppiert werden, wenn sie sich im Umkreis von 5 Feldern zu ihrem Flügelführers befinden.

14.2 Gruppenbefehlswurfsegment

Für jede Gruppe würfelt man mit einen Würfel und prüft, ob man gleich oder kleiner als den Befehlswert gewürfelt hat (6.2). Wenn ja, legt man als Erinnerung den Effektivitätsmarker der Gruppe auf oder neben die Karte, mit der Effektivitätsseite nach oben auf. Ansonsten legt man den Marker mit der abgebauten Seite nach oben.

Wenn alle Gruppen effektiv sind, werden keine Sonderführer benötigt (d.h. jene mit einem Stern, 6.2.1). Ansonsten erhält jeder Sonderführer eine Chance, einen Flügel in den Befehlsstatus Effektiv zu bringen. Um einen Flügel zu beeinflussen (d.h., für den Befehlsstatus noch einmal würfeln) muß der Sonderführer (Flügelführer oder Armeebefehlshaber) der Anführer für den Flügel sein, für den es versucht wird, oder mit dem Anführer dieses Flügels stapelt sein. Ein Sonderflügelführer darf in einer Runde nur einen Flügel beeinflussen (welches der eigene sein darf, aber nicht sein muß). Zusätzlich zu dem Flügel darf ein Sonderführer auch jede Artillerie beeinflussen, mit der er gestapelt ist. Man würfelt mit einen Würfel und vergleicht das Ergebnis mit der Initiative des Sonderführers. Wenn der Wurf gleich oder kleiner der Initiative des Anführers ist, ist der betroffene Flügel plus Artillerie (wenn vorhanden) für die Runde effektiv.

Es wird empfohlen, dass Flügel, die auf Grund eine Sonderführers den Befehlsstatus Effektiv wiedererlangt haben, alle ihre Einheiten nacheinander bewegen, um Verwirrung zu vermeiden, welche Einheiten volle oder halbe MA haben.

Beispiel: In Rossbach hat die Franzosen/Empire- (FrE) Armee drei Gruppen: die Basisinfanterie/Artilleriegruppen mit einem Befehlswert von 2, die Basiskavalleriegruppe (CR 3) und die St. Germaine/Loudon (StG/L) Gruppe (CR 3). Der FrE Spieler will würfeln und legt Marker für alle 3 Gruppen aus. Der Spieler würfelt eine 4 für Infanterie, eine 4 für Kavallerie und eine 3 für StG/L. Dies bedeutet, dass alle FrE Infanterie, Artillerie und Kavallerie abgebaut sind, außer der Infanterie und Kavallerie, die der StG/L Gruppen zuteilt sind, die effektiv sind.

In Zorndorf hat die preußische Armee Basisgruppenwerte von 4 für Infanterie/Artillerie und Kavallerie. Außerdem ist Friedrich ein Sonderführer mit einer 4I Initiative (er darf nur Flügel mit Infanterie beeinflussen), und Seydlitz ist ein Sonderführer mit einer 5C Initiative (er darf nur Flügel ohne Infanterie beeinflussen). In Runde 1 würfelt der preußische Spieler eine 2 und eine 4, wenn bedeutet, dass alle Einheiten effektiv sind und die Sonderführer nicht würfeln. In Runde 2 würfelt der Preuße eine 5 für die Infanterie/Artilleriegruppe (die abgebaut ist) und eine 4 für die Kavalleriegruppe. Friedrich, der mit Flügelgelführer Kanitz und zwei Artillerieeinheiten gestapelt ist, würfelt eine 4. Jetzt können Kanitz' Infanterieflügel und (nur) diese zwei Artillerie die volle MA verwenden. Da alle Kavallerie effektiv ist, braucht Seydlitz nicht zu würfeln.

15.0 Bewegungsphase

In dieser Phase bewegen die Spieler alle ihre Spielsteine (7.0). Man beachte, dass Artillerie, die sich in dieser Phase bewegt, nicht in der Lage sein wird, zu bombardieren.

15.1 Fluchtbewegungssegment

Alle fliehende Infanterie und Kavallerie muß sich in diesem Segment bewegen (8.2). Fliehende Artillerie bewegt sich niemals.

15.2 Auslegen der Engaged-Marker Segment

Alle Felder mit Infanterie und Kavallerie, die in einer EZOC sind, werden mit einem Engaged-Marker markiert (4.3) und haben eine beschränkte Bewegung (7.2).

15.3 Normales Bewegungssegment

Der Spieler darf jetzt alle seine Spielsteine bewegen, die nicht auf der Flucht sind (7.0). Jede Artillerie, die sich bewegt, sollte mit einem Artillery Moved Marker markiert werden. Die Spieler dürfen während dieser Phase Flügel in Kolonne aufstellen.

16.0 Offensive Bombardierungsphase

Der aktive Spieler darf mit seiner Artillerie bombardieren, die:

- Über alle Infanterie und Kavallerie in ihrem Feld gestapelt sind
- Nicht in Kolonne sind
- UND sich diese Spielerrunde nicht bewegt hat.

Jede Artillerieeinheit darf pro Runde nur auf ein Feld schießen. Außerdem darf jedes Feld nur einmal pro Runde bombardiert werden. Wenn mehrere Einheiten auf ein Zielfeld schießen, werden ihre Bombardierungsstärken summiert. Entscheide jede Bombardierung einzeln.

16.1 Auswahlen des Ziels

Artillerie darf jedes Feld bombardieren, das bis zu drei Felder entfernt ist. Sie muß eine LOS zum Zielfeld haben (5.0). *Artillerie, die gegnerischen Einheiten benachbart ist, darf nur auf diese Einheiten schießen.* Artillerieeinheiten dürfen keine gegnerischen Einheiten bombardieren, die eigenen Einheiten benachbart sind, es sei denn, die Artillerie ist mit JEDER dieser eigenen Einheit gestapelt oder benachbart UND dem anvisierten Zielfeld benachbart.

Beispiel: Auf der Karte von Leuthen ist eine gegnerische Einheit in Feld 3106 und eine eigene Einheit in Feld 3107. Eine Artillerieeinheit in Feld 3207 kann auf die gegnerische Einheit schießen, aber eine Artillerieeinheit in Feld 3305 kann es nicht.

Historischer Hinweis: "Nahbereich" Unterstützungsfeuer wurde aufgrund des Wunsches selten verwendet, um zu vermeiden, das kostbare Truppen durch eigenes Feuer verloren gingen, nicht um Einfluß auf die Moral zu nehmen.

16.2 Entscheiden der Bombardierung

Zähle die Bombardierungsstärken aller Feuereinheiten zusammen. Die Bombardierungsstärke (BS) einer Artillerieeinheit variiert je nach der Reichweite zum Ziel. Die BS gegen ein Feld wird zuerst aufgeführt, gefolgt von zwei Feldern und drei Feldern. Finde die Spalte auf der Bombardierungstabelle auf den Spielerhilfskarten, die dieser Summe entspricht. Man beachte, dass es keine 1 Spalte gibt - mit einer BS zu schießen kann keinen Schaden verursachen.

Bestimme den DRM mit Hilfe der Artilleriebombardierung DRMs. Um den Gelände DRM zu bestimmen, wählt der Angreifer ein angreifendes Feld. Addiere den DRM des ungünstigsten Geländes von diesem Feld und von dem Zielfeld, einschließlich allen anwendbaren Feldseitengeländes von beiden Feldern. Würfle mit einem Würfel, wende den Gesamt-DRM an und lese das Ergebnis auf der Bombardierungstabelle ab.

Das Ergebnis wird auf die Einheiten im Zielfeld angewandt (11.0). Ergebnisse müssen auf Einheiten angewandt werden, die in diesem Feld beteiligt sind oder es wären (die oberen 4 Schritte von Infanterie/Kavallerie). Der Spieler, zu dem sie gehören, darf die Ergebnisse verteilen, wie er es wünscht.

16.3 Entferne Moved-Marker

Nachdem alle offensive Bombardierung abgeschlossen ist, entferne alle Artillery Moved-Marker von der Karte.

17.0 Sammelphase

Der aktive Spieler darf versuchen, alle seine ungeordneten und fliehenden Einheiten zu sammeln (8.5).

18.0 Defensive Bombardierungsphase

Der inaktive Spieler darf mit seiner Artillerie bombardieren, die über alle Infanterie und Kavallerie in deren Feld gestapelt ist *und* nicht in Kolonne ist. *Defensive Bombardierung ist nur gegen benachbarte Einheiten erlaubt.* Verwende 16.2, um die Bombardierung zu entscheiden.

19.0 Nahkampfphase

VERFAHREN: Jede beteiligte Infanterie und Kavallerie auf beiden Seiten muß in dieser Phase an einem Nahkampf teilnehmen. Im allgemeinen darf keine Einheit pro Runde an mehr als einem Nahkampf teilnehmen, obwohl Kavallerieattacken eine Ausnahme sein können. Für jeden Nahkampf folge der ganzen Nahkampfsequenz, bevor es mit dem nächsten Nahkampf weiter geht. Nahkämpfe werden in der vom aktiven Spieler gewählten Reihenfolge entschieden.

Nahkampfsequenz

1. Angriffsbenennung
2. Rückzug vor einem Kampf
3. Verhältnisse bestimmen
4. Führungseinheiten wählen
5. DRM bestimmen
6. Nahkampf entscheiden
7. Auf Anführerverluste prüfen
8. Ergebnisse anwenden
9. Vormarsch nach einem Kampf
10. Momentumvormarsch/Angriff
11. Erhalt von Kampferfolgsmarkern
12. Kavallerieaktion

19.1 Angriffsbenennung

Der aktive Spieler gibt an, welches Felder angreifen und welche verteidigen. Alle beteiligte Infanterie/Kavallerie in beiden Feldern werden an dem Nahkampf beteiligt sein. Alle angreifenden Felder müssen an alle verteidigenden Felder angrenzen.

ARTILLERIE UND NAHKAMPF: Felder, die nur Artillerieeinheiten enthalten, dürfen auch zu verteidigenden Feldern erklärt werden. Wenn nur Artillerieeinheiten in den verteidigenden Feldern präsent sind, werden nur die Schritte 9 (Vormarsch nach einem Kampf) und möglicherweise 11 (CS-Marker erhalten) für den Nahkampf durchgeführt.

19.1.1 Flankenangriffe, unterstützte Verteidigungen: Wenn es ein einzelnes verteidigendes Feld gibt und es völlig durch angreifende Einheiten oder die ZOC angreifender Einheiten umgeben ist, gibt es entweder einen Flankenangriff oder unterstützte Verteidigung. Zähle nicht die Präsenz oder die ZOC von Einheiten, die an dem gegenwärtigen Nahkampf nicht teilnehmen. Die ZOC wird nicht durch die Präsenz von eigenen Einheiten negiert.

FLANKENANGRIFFE: Flankenangriff gibt es, wenn keine unterstützenden Einheiten in dem verteidigenden Feld sind. Der Angreifer erhält einen +3 DRM, wenn das verteidigende Feld keine Stadt ist (wie auf den Spielerhilfskarten vermerkt).

UNTERSTÜTZTE VERTEIDIGUNG: Unterstützte Verteidigung ist, wenn es gegnerische unterstützende Einheiten in dem verteidigenden Feld gibt. In diesem Fall darf (nur) der Verteidiger bis zu 4 Schritte an unterstützenden Infanterie/Kavalleriestärkepunkten zu ihrer Summe hinzufügen. Außerdem führt eine unterstützte Verteidigung während der Entscheidung zu +1 Verlustpunkt für beide Seiten.

Designhinweis: *Die unterstützenden Einheiten des Verteidigers beschäftigen angreifende Einheiten an der Flanke und/oder Rückseite des Verteidigers.*

19.2 Rückzug vor einem Kampf

Schnelle verteidigende Einheiten dürfen sich vor dem Nahkampf ein Feld zurückziehen, wenn in den angreifenden Feldern keine formierten Kavallerieeinheiten beteiligt sind. Um sich zurückzuziehen, müssen sich alle in Frage kommenden Einheiten aus einem Feld zurückziehen und sie müssen sich alle ein Feld zu demselben Standort bewegen. Sie dürfen sich in eine EZOC zurückziehen und sie werden immer oben auf den Stapel gelegt. Wenn sich Einheiten zurückziehen, dürfen neue Infanterie/Kavallerie mit dem verteidigenden Feld beteiligt werden und der Nahkampf wird gegen diese Einheiten fortgesetzt.

19.3 Bestimme Verhältnis

Der Angreifer zählt die Stärkepunkte aller angreifenden beteiligten Infanterie/Kavallerie zusammen und der Verteidiger zählt die Stärkepunkte aller verteidigenden beteiligten Infanterie/Kavallerie zusammen. Während einer unterstützten Verteidigung (19.1) addiert der Verteidiger auch die Stärkepunkte von bis zu 4 Schritten an unterstützender Infanterie/Kavallerie hinzu.

Es gibt eine Grenze in der Zahl an SP, die pro Feld gezählt werden können. Nur 8 SP an Infanterie und 6 SP an Kavallerie dürfen in einem Nahkampf von demselben angreifenden oder verteidigenden Feld gezählt werden. Bei einer unterstützten Verteidigung wird diese Einschränkung gesondert auf die beteiligten Einheiten und die unterstützenden Einheiten angewendet.

Nach dem Zusammenzählen des SPs auf jeder Seite vergleiche die SP des Angreifers mit denen des Verteidigers, um ein Verhältnis zu erhalten. Runde dieses Verhältnis zu Gunsten des Verteidigers auf eines der aufgelisteten Verhältnisse auf der Kampfergebnisübersicht (CRT) ab.

Verhältnisbeispiele: 5 SPs, die 4 SPs angreifen ist 1-1. 4 SPs, die 5 SPs angreifen ist 1-2. 7 SPs, die 4 SPs angreifen ist 3-2.

Einschränkungsbeispiel: *Zwei preußischer 5-5-3 2-Schritt-Einheiten sind zusammen gestapelt. Sie dürfen im Nahkampf nur als 8 SP zählen.*

Designhinweis: *Zusammengeschossene 2 und 1-Schritt-Einheiten behalten gewöhnlich mehr als 50 oder 25% ihrer Männer. Somit würden zwei 2-Schritt-Einheiten mehr als eine Feldfront erfordern. Diese Regel verhindert deshalb mehrere zusammengeschossene Einheiten an der Aufbringung einer künstlich größeren Stärke, als eine gleiche Front von Einheiten mit voller Stärke. Schreibe die ignorierte SP als Schwierigkeiten ab, zwei oder mehr zerrüttete Einheiten zu einer gemeinsamen Streitmacht zu-*

sammenzuschließen, und mit wackligen Trupps im Rücken zu verbinden, wie in den 40 Mann tiefen Teile der österreichischen "Linie" bei Leuthen.

19.4 Wähle die Führungseinheiten

Jeder Spieler muß eine beteiligte Infanterie oder Kavallerie von einem ihrer teilnehmenden Felder wählen, die ihre Führungseinheit sind. Die Moral der Führungseinheit wird für den Vergleich als Nahkampf-DRM verwendet und die Einheit übernimmt auch den ersten Schaden. Die gewählte Einheit muß nicht oben auf dem Stapel liegen, sie muß nur beteiligt sein.

19.5 Bestimme DRM

Der aktive Spieler summiert jetzt alle anwendbaren DRMs von den Übersichten, um an einem Gesamt-DRM zu erhalten. Um den Gelände-DRM zu bestimmen, wählt der Angreifer ein angreifendes Feld und ein verteidigendes Feld. Wende das ungünstigste Feldgelände für den Angreifer aus diesen zwei Feldern an, einschließlich allem anwendbaren Feldseitengelände zwischen den Feldern. Diese Geländeauswahl ist von der Bestimmung der Führungseinheit unabhängig.

19.5.1 Kavallerieschock: Kavallerieschock findet in einem Nahkampf statt, wenn alle angreifenden Einheiten, die SP beitragen, Kavallerie sind *und* alle verteidigenden Einheiten, die SP beitragen, entweder Kavallerie oder Infanterie in Kolonne oder ungeordnet oder auf der Flucht sind. Nehme die durchschnittlichen Schockpunkte aller formierter Kavallerie, die für jede Seite SP beitrug (runde auf die nächsten ganzen Zahl; 0,5 wird aufgerundet) und verwende sie als Netto +Modifikator (Angreifer) oder -Modifikator (Verteidiger), wenn eine Seite die Überlegenheit hat. Ungeordnete Kavallerie darf niemals ihre Schockpunkte zählen.

GELÄNDEAUSWIRKUNGEN AUF KAVALLERIESCHOCK: Kavallerieschock wird niemals verwendet, wenn das gewählte Gelände des Verteidigers Wald, Stadt oder Sumpf ist; wenn das gewählte Gelände des Angreifers Wald ist; oder wenn eine Verschanzung im Gelände als DRM gezählt wurde.

Beispiel: *Ein Angriff aus offenem Gelände in eine Stadt ist -1. Ein Kavallerieangriff aus Wald in offenes Gelände ist -4. Ein Angriff durch Infanterie aus offenem Gelände und Kavallerie aus Wald in eine Stadt ist -1. Wenn es eine Verschanzung zwischen dem offenen Gelände und den Stadtfeldern gäbe, wäre der Modifikator -3.*

Schockbeispiel: *Eine preußische Kürassiereinheit und zwei Dragoner greifen eine österreichische Husareneinheit an. Der Preuße hat insgesamt vier Schockpunkte und drei Einheiten, ergibt eine Summe von +1 Modifikator. Der Österreicher hat keine Schockpunkte, was ihm insgesamt einen Schock-DRM von +1 gibt.*

19.6 Entscheide Nahkampf

Der aktive Spieler würfelt mit einem Würfel, modifiziert ihn mit dem Gesamt-DRM und vergleicht den modifizierten Würfelwurf mit der richtigen Verhältnisspalte, um das Ergebnis des Nahkampfs zu bestimmen.

19.7 Prüfe auf Anführerverluste

Alle Anführer in allen Feldern des Nahkampfs müssen jetzt eine Anführerverlustprüfung, wie in 9.2 und auf den Spielerhilfskarten beschrieben, durchführen.

19.8 Wende Ergebnisse an

Die Ergebnisse des Nahkampfs werden entsprechend den Regeln in 11.0 angewandt. Zwei Ergebnisse sind aufgeführt: die Ergebnisse links vom Querstrich sind für den Angreifer, die rechts davon sind für den Verteidiger.

Der Verteidiger wendet sein Ergebnis vor dem Angreifer an, aber beide Ergebnisse werden als gleichzeitig betrachtet. Deshalb wird das Ergebnis des Angreifers nicht von einer Einheitenreduktion oder Rückzügen, die den Verteidiger betreffen, beeinflusst. Trotzdem verlieren Einheiten, die in Folge eines Nahkampfs die Flucht ergreifen, sofort ihre ZOC und können keine Eroberungen durchführen, die das Ergebnis dieses Nahkampfs sind.

19.9 Vormarsch nach einem Kampf

Wenn ein verteidigtes Feld geräumt ist oder nur Artillerie enthält, darf der Angreifer eine Infanterie oder Kavallerie (einschließlich unterstützender Einheiten) aus dem angreifenden Felder in ein geräumtes Feld vorrücken lassen. Die Stapelreihenfolge darf frei geändert werden und Anführer dürfen mit Infanterie/Kavallerie vorrücken. Artillerie rückt niemals vor.

Der einzige Fall, in dem der Verteidiger vorrücken darf, ist der, wenn ein angreifendes Feld jetzt nur Artillerie enthält. In diesem Fall darf Infanterie/Kavallerie aus den verteidigten Feldern vorrücken, auf dieselbe Weise wie angreifende Einheiten. Vormarsch nach einem Kampf ist der einzige Fall, wenn gegnerische Einheiten dasselbe Feld besetzen dürfen.

19.9.1 Artillerieeroberungsversuche: Nach dem Vormarsch darf ein Eroberungsversuch gegen jeder Artillerie in den Zielfeldern durchgeführt werden. Wenn die Artillerie die Flucht ergreift, hat der Versuch automatisch Erfolg und die Artillerie ist erobert. Ansonsten würfelt man mit einem Würfel für jede Artillerieeinheit in den Zielfeldern. Modifiziere ihn durch die in den Spielerhilfskarten aufgeführten DRMs und schaue das Ergebnis auf der Artillerieeroberungstabelle nach. Man denke daran, wenn eroberte Artillerie auf die AM-Übersicht gelegt wird, ist es wichtig, zu beachten, wie viele Schritte erobert wurden.

Beispiel: Eine 3-Schritt-Artillerieeinheit erleidet ein "on-map counter captured" Ergebnis. Der 3-Schritt-Spielstein wird verkehrt herum auf die AM-Übersicht gelegt, das die 3-Schritt-Seite zu sehen ist, was darstellt, das nur 1 Schritt Artillerie eroberte wurde. Der 2-Schritt-Ersatzspielstein wird in ihr Feld auf die Karte gelegt und wird dann ungeordnet und zieht sich ein Feld zurück.

19.10 Momentumvormarsch/Angriff

Wenn das ganze Verlustpunktergebnis nicht zufrieden gestellt wurde und der Angreifer vorrückt, erhält der Angreifer einen Bonus. Der Angreifer darf eines vom Folgenden tun:

Momentumvormarsch: Dies ist ein Vormarsch von einem zusätzlichen Feld in beliebige Richtung. Ein Momentumvormarsch kann nur von Infanterie/Kavallerie durchgeführt werden, die keine benachbarte gegnerische Infanterie/Kavallerie hat.

Momentumangriff: Lege einen Momentumangriffsmarker auf jedes benachbarte Feld, das gegnerische Infanterie/Kavallerie enthält. Dies liefert einen DRM in dem nächsten Kampf, der in diesem Feld stattfindet. Wenn das Feld in der gegenwärtigen Spielerrunde angegriffen wird, erhält der Angreifer einen +2 DRM. Wenn das Feld gezwungen wird, in der nächsten Spielerrunde anzugreifen, wird der Marker als -2 DRM angewandt. Momentumangriffsmarker sind kumulativ und werden entfernt, nachdem sie ihre DRMs geliefert haben. Wenn das markiert Feld geräumt wird, bevor ein Angriff das Feld einschließt, wird der Marker abgelegt.

19.11 Erhalt von Kampferfolgsplättchen

Die Spieler erhalten CS-Marker für geflohenen und entfernte gegnerische Spielsteine (10.1).

19.12 Kavallerieaktion

Kavallerie darf in der Lage sein, eine Attacke durchzuführen, die es einer Kavallerieeinheit erlaubt, an einem zusätzlichen Nahkampf in derselben Runde teilzunehmen.

Designhinweis: Gut geführte Kavallerieattacken konnten durch zwei oder drei gegnerische Linien stürmen.

19.12.1 Wer kann teilnehmen: Nach einem Vormarsch darf jede angreifende beteiligte formierte Kavallerie ein Attacke versuchen. Dies darf Einheiten einschließen, die den Nahkampf als unterstützende Einheiten begannen, da sich die Stapelreihenfolge als Folge eines Vormarsches ändern kann. Wenn der Angriff in einen Wald, eine Stadt oder Sumpf oder über eine Verschanzung erfolgt, darf keine Attacke versucht werden. Es ist nicht notwendig vorzurücken, um eine Attacke zu versuchen (wenn zum Beispiel das ursprünglich verteidigte Feld nicht geräumt wurde). Kavallerie kann pro Runde nur an einem Attackeversuch teilnehmen.

19.12.2 Durchführen der Attacke: Der aktive Spieler entscheidet, welche Kavallerie die Attacke versucht, bestimmt, welche Felder in die Attacke eingebunden sind (siehe 19.1) und würfelt mit einem Würfel für alle Einheiten. Wenn ein Kavallerieflügel Führer in diesem Feld präsent ist, in dem die Attacke versucht wird, darf der MM dieses Anführers hinzugefügt werden. Addiere den modifizierten Würfelwurf

zum MR jeder Einheit. Wenn die Summe 11 oder größer ist, muß die Einheit am nächsten Nahkampf teilnehmen. Wenn sie 10 oder kleiner ist, darf die Einheit nicht am nächsten Nahkampf teilnehmen. Der Nahkampf, der eine angreifende Kavallerie einschließt, muß als nächstes entschieden werden. Wenn der Eröffnungsnahkampf zu einem Momentumangriff führte, der auf ein Feld angewandt wird, muß dieses Feld als verteidigendes Feld für die Attacke bestimmt werden.

19.12.3 Kavallerieunordnung: Nachdem ein Nahkampf von einer Attacke entschieden wurde, wird formierte Kavallerie, die während der Entscheidung des Eröffnungsnahkampfs ODER der Attacke beteiligt war, ungeordnet. (Dies schließt unterstützende Einheiten ein, die beteiligt wurden, bevor alle Verlustpunkte entschieden waren, aber nicht die, die beteiligt wurden, nachdem der letzte LP erfüllt wurde). Außerdem wird jeder formierte Kavallerie, die eine Attacke versuchte (erfolgreich oder nicht), ungeordnet. Man beachte, dass auch, wenn keine Attacke versucht wird, formierte Kavallerie auf beiden Seiten, die während des Kampfes beteiligt waren, trotzdem ungeordnet werden.

Kavallerie, die in diesem Schritt ungeordnet wird, zieht sich NICHT zurück (in einer Ausnahme bei 8.1). Man beachte auch, dass nur formierte Kavallerie ungeordnet wird, so dass es durch diese Regel keine Flucht ausgelöst wird.

Beispiel 1: *Eine preußische 6'-7-6 Kavallerieeinheit ist oben auf einer 4-7-7 Kavallerieeinheit gestapelt, die eine alleinstehende russische 2-3-6 Kavallerieeinheit angreift. Der preußische Stapel ist mit 1 LP getroffen und nimmt den Russen gefangen. Die 6'-7-6 Einheit nimmt einen Schrittverlust hin, der sie zur 5'-6-6 werden läßt. Der preußische Spieler beschließt, keine Attacke zu versuchen und die 5'-6-6 Einheit wird ungeordnet, aber die 4-4-7 bleibt formiert.*

Beispiel 2: *Dieselbe Situation wie das vorherige Beispiel, aber der preußische Spieler rückt die Einheiten vor, legt 4-7-7 oben auf den Stapel und versucht eine Attacke. Eine 3 wird gewürfelt, ein Fehlschlag. Die 5'-6-6 wird ungeordnet, da sie während eines Kampfes beteiligt war. Die 4-7-7 wird ungeordnet, da sie beteiligt war, als eine Attacke versucht wurde. Wenn die Attacke Erfolg gehabt hätte, hätte die 4-7-7 nach der Attacke noch ein Ergebnis Ungeordnet erlitten. Wenn jedoch eine Attacke nicht versucht worden wäre, wäre die 4-7-7 formiert geblieben, da sie nicht beteiligt war, während des Kampf entschieden wurde und eine Attacke nicht versucht wurde.*

Beispiel 3: *Angenommen, der vorherige Stapel greift ein viel stärkeres Ziel an und erhält 3 LP. Die ersten zwei LP werden durch einen Schrittverlust und Rückzug durch die oberste Einheit entschieden, mit einem LP, der als Schrittverlust auf die 4-7-7 angewandt wird, wodurch sie zur 3-6-7 wird. Ungeachtet dessen, ob der preußische Spieler eine Attacke versucht oder nicht, erleidet die 3-6-7 ein Ergebnis Ungeordnet, da sie beteiligt wurde, während LP angewandt wurde. Wenn nur 2 LP angewandt wurden, was zum Rückzug der obersten Einheit führen würde, aber ohne weitere Einflüsse, würde die 4-7-7 formiert bleiben, es sei denn, der preußische Spieler versuchte eine Attacke, da sie nicht beteiligt war, während der Kampf entschieden wurde.*

Spielhinweis: *Die Regeln für das Bestimmen, welche Kavallerie nach Angriffen Unordnung erleidet, scheint komplexer, als sie sich spielt. Die wesentliche Idee ist die, dass Kavallerie, die während eines Nahkampfs beteiligt ist, Unordnung erleidet. Obwohl weiterhin LP zugeteilt werden, nimmt die Kavallerie immer noch teil.*

20.0 Entfernen der Engaged-Marker Phase

Nachdem alle Nahkämpfe entschieden sind, entferne alle Engaged-Marker, die auf der Karte liegen.

21.0 Gemeinsame Armeemoraländerungsphase

Die folgenden gemeinsamen Armeemoraländerungsschritte werden von beiden Spielern simultan durchgeführt:

SCHRITT EINS: Jede Runde geben jeweils drei CS-Marker (10.1), die beide Spieler erhalten haben, einen AM-Bonus. Überzählige CS-Marker gehen verloren. Für jeden erhaltenen AM-Bonus, nehme alle Spielsteine aus der niedrigsten Zahlenbox der AM-Übersicht und bewege sie einen Level nach oben (aber nicht über die Übersicht hinaus), auf diese Art erhält man AM zurück. Wenn es keine Spielsteine auf der Übersicht gibt, außer dem gegenwärtigen Moralmarker, bewege ihn die entsprechende Anzahl an Boxen aufwärts. Lege alle CS-Plättchen an den Vorrat zurück.

SCHRITT ZWEI: Jeder Spieler zählt dann die Zahl der eigenen fliehenden Einheiten auf der Karte und legt ihren Current Morale Marker so viele Felder von der niedrigsten nummerierten gefüllten Box auf der AM-Übersicht abwärts. Wenn es keine eigene fliehende Einheiten auf der Karte gibt, wird der Current Morale Marker in die niedrigste nummerierte gefüllte Box gelegt. Dies ist die gegenwärtige Moral ihrer Armee. Man denke daran, dass der Current Morale Marker niemals eine Box füllt.

SCHRITT DREI: Wenn die Current Morale Marker der Armee 6 oder kleiner ist, würfle für mögliche Armeedemoralisierung (10.2). Wenn eine Armee demoralisiert wird, führe das Demoralisierungsverfahren durch. Wenn eine Armee demoralisiert wird, drehe deren Current Morale Marker auf seine demoralisierte Seite.

SCHRITT VIER: Wenn die gegenwärtige Moral einer Armee -10 oder kleiner ist, wende sofort das Verfahren für eine gebrochene Armee (10.3) an.

Beispiel: *Der preußische Spieler beginnt mit seinen AM-Boxen abwärts gefüllt bis 34 und dem Current Morale Marker bei 34. Während der Runde verliert er 2 Spielsteine, die in die Boxen 33 und 32 gelegt werden. Während der gemeinsamen Armeemoraländerungsphase sieht er, dass er nur 2 CS-Plättchen erhalten hat und führt deshalb keine CS Änderungen durch. Es gibt 2 fliehende Einheiten auf der Karte, so dass der Current Morale Marker in die Box 30 gelegt wird. In der nächsten Runde gehen 2 weitere Spielsteine verloren und werden in die Box 31 und 30 gelegt (auf 30, unter den Current Morale Marker); dann bewegt sich eine der fliehenden Einheiten von der Karte und wird in die Box 29 gelegt. Aber während der Änderungsphase werden sie gegen 6 CS-Marker eingetauscht. Also nimmt der preußische Spieler die Einheiten aus der Box 29 und 30 und bewegt sie abwärts in die Box 31. Die Armeemoral wird auf diese Weise auf zwei Punkte angehoben. Es gibt keine fliehende Einheiten, so dass der Current Morale Marker in die niedrigste gefüllte Box, nach 31, gelegt wird.*

Teil III: Szenarien

22.0 Allgemeine Szenarioregeln

Jeder Spieler versucht, die Streitkräfte seines Gegners zu zerstören oder in die Flucht zu treiben und in einigen Fällen in Schlüsselgelände vorzurücken oder zu bewachen, mit geringen Verlusten. Der Sieg wird durch Siegpunkte bestimmt, die entsprechend dem gemeinsamen Siegpunktplan und den szenariospezifischen Zielen erhalten wurden. Die für den Sieg geforderten Level werden in jedem Szenario definiert.

22.1 Siegpunkt (VP) Plan

Am Ende des Szenarios erhält jede Seite Siegpunkte wie folgt:

- 1 Punkt für jeden zerstörten oder von der Karte geflohenen Einheitenspielstein
- 2 Punkte für jeden eroberten Infanterie/Kavalleriespielstein
- 2 Punkte für jeden Schritt eroberter Artillerie

Spielhinweis: *Alle zerstörten Einheitenspielsteine, egal ob sie Infanterie, Kavallerie oder Artillerie sind, sind denselben Betrag wert. Eroberte Artillerie ist jedoch mehr wert als eroberte Infanterie und Kavallerie.*

Nur Koalition:

- 10 Punkte für verwundeten Friedrich
- 30 Punkte für getöteten Friedrich

Nur Preußen:

- 4 Punkte für verwundeten Daun
- 10 Punkte für getöteten Daun
- 2 Punkte für jeden anderen verwundeten oder getöteten Koalitionsarmeebefehlshaber

Szenariosiegpunkte: Jedes Szenario darf auch einen bestimmten zusätzlichen Siegpunktplan geben.

VERFAHREN: Am Ende des Spiels summiert jeder Spieler seine Siegpunkte, die er für eliminierte oder eroberte gegnerische Einheiten erhalten hat, die auf der AM-Übersicht lagen und fügt sie allen Siegpunkte hinzu, für das Erfüllen bestimmter Ziele im Szenario. Die Koalitionssumme wird von der preußischen Summe subtrahiert und führt zu einem positiven oder negativen Unterschied. Die Spieler verwenden diesen Unterschied und die Szenariosiegebedingungen, um die siegreiche Seite, wenn vorhanden, und den Grad des Siegs zu bestimmen.

22.2 Aufstellung eines Szenarios

Zuerst wählt man das Szenario, das gespielt werden soll, wer die jeweilige Seite befehligt und, ob das Haupt- oder Gefechtsszenario gespielt wird. Dann stellen die Spieler ihre Einheiten entsprechend dem Szenario, das sie spielen, auf der Karte auf. Bei den Gefechtsszenarien sind die Aufstellungsfelder auf den Einheiten aufgedruckt, während die Hauptszenarien bestimmte Anweisungen darüber haben, wie aufgestellt wird. Die Ersatzspielsteine werden beiseite gelegt. Es sei denn, das Szenario gibt etwas anderes vor, dürfen keine Einheiten in Kolonne aufgestellt werden.

BEFEHLSHABER: Wenn es keine anderen Anweisungen für Flügelführer gibt, dürfen mit jeder Einheit ihres Flügels gestapelt aufgestellt werden. Es sei denn, es gibt andere Anweisungen, darf der Armeebefehlshaber mit seinen Einheiten gestapelt aufgestellt.

MARKER: Lege die Current Morale Marker in die angegebene Box auf den AM-Übersichten und lege den Spielrundenmarker in die Anfangsrundenbox auf der Spielrundenleiste.

AKTIVIERUNG: Für die Gefechtsszenarien gelten die Armeen immer als aktiviert. Für die Hauptszenarien müssen die Spieler ihre Armeen aktivieren.

SCHNELLBEGINN: Aufstellungen für den Schnellbeginn sind für einige der Hauptszenarien vorhanden. Diese Aufstellungen erlauben, schnell in ein Hauptszenario einzusteigen. Die Aufstellung für den Schnellstart kann an Stelle der normalen Aufstellungsanweisungen für ein Hauptszenario verwendet werden, aber alle anderen Regeln gelten normal.

23.0 DIE SCHLACHT VON ROSSBACH

Roszbach sah am 5. November 1757 Friedrichs entscheidenden Sieg durch eine Flankenbewegung gegen ein impulsives französisches/Heiliges Römisches Reich (FrE), durch Zerschneiden ihre Marschlinien in einem archetypischen indirekten Manöver.

23.1 Zusätzlicher VP-Plan

Der FrE Spieler erhält 10 Siegespunkte für den Besitz von 3 Infanterieeinheiten in oder neben der Stadt Klein/Grosskayna (1607/1608/1706) ODER Reichardtswerben (2604/2605/2606) am Ende des Spiels. Nur auf ein Bonus kann Anspruch erhoben werden. Für das Gefechtsszenario darf nur Reichardtswerben gezählt werden.

23.2 Siegbedingungen

Der Sieger und Sieglevel werden nach Abschluß der letzten Runde des Szenarios bestimmt:

Preußischer entscheidender Sieg: Die FrE Armee ist gebrochen, die preußische Armee ist nicht demoralisiert und der Unterschied ist +22 oder mehr (historisch).

Preußischer substantieller Sieg: Die FrE Armee ist gebrochen, die preußische Armee ist nicht demoralisiert und der Siegpunktunterschied ist +16 oder mehr.

Preußischer knapper Sieg: Die FrE Armee ist demoralisiert oder gebrochen, die preußische Armee ist nicht demoralisiert und der Siegpunktunterschied ist 6 oder mehr.

FrE knapper Sieg: Keine anderen Siegesbedingungen treffen zu.

FrE substantieller Sieg: Die FrE Armee ist nicht demoralisiert und der Siegpunktunterschied ist 6 oder weniger.

FrE entscheidender Sieg: Die preußische Armee ist demoralisiert und der Unterschied ist 0 oder weniger.

23.3 Hauptszenario

Das Szenario dauert von 0830 bis 1730 (10 Runden).

Preußische Armeeeinformation:

Moral: 14

Armeeaktivierungskosten: 1 Punkt erster Versuch, danach frei

Gruppenbefehlswerte:

Inf/Arty: 5

Kavallerie: 5

Spezielle Anführer:

Friedrich: 5I

Seydlitz: 5C

Eigene Kartenränder: Osten und Norden

FrE Armeeeinformation:

Moral: 12

Armeeaktivierungskosten: Siehe 23.4

Gruppenbefehlswerte:

Inf/Arty: 2

Kavallerie: 3

Loudon/Saint Germain: 3

Eigene Kartenränder: Süden und Westen

Aufstellung Hauptszenario

Der FrE Spieler stellt zuerst auf. Stelle alle Flügelführer und ihre Einheiten südlich von Mücheln auf, westlich der Reihe xx23 und nördlich der Reihe 2700, wie auf der Karte markiert. Der preußische Spieler stellt als zweiter auf. Stelle alle Anführer und ihre Einheiten östlich der Reihe xx18 auf, nördlich der Reihe 2500, wie auf der Karte markiert.

23.3.1 Kein Armeebefehlshaber: Die FrE Armee hat keinen Armeeeoberbefehlshaber. Obwohl der Österreicher Hildburghausen nominell verantwortlich war, hatte er kleinen Einfluß über Soubises Franzosen. Beide werden als Flügelführer behandelt.

23.3.2 Baden-Baden darf Cav kommandieren: Alle FrE Kavallerieeinheiten im Umkreis von 3 Felder zum Flügelführer Baden-Baden dürfen die Befehlsgewalt zu ihm ziehen, wie auch zu ihren eigenen Flügelführern.

23.4 Historischer Zeitdruck/FrE Armeeaktivierung

Historischer Hinweis: *Die FrE war seit einer Woche im Rückzug und sowohl Moral als auch Nachschub waren niedrig. Obwohl in einem guten defensiven Lager, machten Logistik, Moral und, bis zu einem gewissen Grad, die sprunghaften Gedankengänge des Kommandanten eine entscheidende Bewegung gegen die Preußen oder ein Rückzug in Richtung Nachschub unvermeidlich. Ebenso brauchten die Preußen aufgrund der österreichischen Drohungen in Schlesien eine schnelle Entscheidung in Deutschland und konnten es sich nicht leisten, das sich die FrE Armee zurück zog und unbeschädigt blieb. Hildburghausens fast fatalistischer Entschluß anzugreifen, allerdings krankhaft begründet, wurde von den FrE Truppen mit Begeisterung aufgenommen. Dies wird wie folgt dargestellt:*

Jede Runde, während der Armeeaktivierungsphase, würfelt der FrE Spieler mit einem Würfel. Bei einem Wurf von 1 *darf* er freiwillig *ohne* Kosten aktivieren. Wenn freiwillig aktiviert, kann der FrE Spieler sofort bis zu +8 Moralpunktboni aufnehmen, wenn alle Einheiten ihre Positionen verlassen und sich jede Runde bewegen, bis drei FrE Infanterielinieneinheiten (keine Kroaten) entweder:

- einer preußischen Einheit benachbart sind und/oder
- in oder einem Reichardtswerben Feld *oder* einem Klein/Grosskayna Feld benachbart.

Der FrE Spieler muß dies innerhalb von vier Runden erreichen *und* alle FrE Einheiten östlich der Verschanzungen haben. Wenn diese Bewegungen vor dem Termin nicht erreicht werden, wird der Bonus wieder subtrahiert. Lege irgendeinen unbenutzte Marker 4 Felder hinter die Runde, zu dem die FrE aktiviert hat, um diesen Termin zu notieren. Wenn weniger Zeit zur Verfügung steht, ist der Termin 1730. Dieser Bonus kann die FrE Moral nicht über 18 steigern. Wenn vor dem Termin durch die Preußen angegriffen, darf die FrE den Bonus behalten und alle Bewegungsbeschränkungen werden aufgehoben.

23.4.1 Der FrE Spieler muß angeben, dass er freiwillig aktiviert und vorrückt, um Anspruch auf den Bonus zu haben. Wenn er in einer Runde nicht aktiviert, steht der Bonus potentiell in jeder anschließenden Runde zur Verfügung, in der er eine 1 würfelt.

23.4.2 Wenn zu Beginn der Armeeaktivierungsphase der FrE AM 7 oder kleiner ist, darf die FrE immer freiwillig aktivieren und vorrücken; es ist kein Würfelwurf notwendig.

23.4.3 Wenn der Preuße unter Verwendung preußischer Linieninfanterie angreift (ohne die Freie Bataillonseinheit), bevor auf den Bonus Anspruch erhoben wurde, steht er nicht mehr zur Verfügung.

23.4.4 Passivitätshandikaps: Am Ende jeder preußischen Bewegungsphase und jeder FrE Bewegungsphase, in der die FrE Armee nicht vorrückt, wird mit einem Würfel gewürfelt. Ein preußischer Wurf von 6 subtrahiert 2 von der preußischen Moral. Beim ersten FrE Wurf von 5 oder 6 subtrahiere 2 von der FrE Moral, danach subtrahiere 2 bei Würfeln von 5 und 3 bei Würfeln von 6. Die FrE Moral darf auf Grund der Handikaps nicht unter sechs reduziert werden; wenn auf sechs reduziert, ignoriere weitere Handikapergebnisse. Die Handikapwürfe finden für beide Seiten nicht mehr statt, bis der erste Kampf einer beliebigen Art stattgefunden hat. Die Aktivierung durch eine Seite stoppt die Handikapwürfe nicht. Jedoch verhindert der FrE Vormarsch einen FrE Wurf während dieser Runde.

23.5 Gefechtszenario

Bevorzugt stark die Preußen; nur für das historische Interesse.

Dieses Szenario beginnt um 1430 und endet um 1730 (4 Spielrunden). Verwende die Aufstellungsfelder, die auf den Spielsteinen aufgedruckt sind. Koalitionsartillerie darf nicht auf oben auf einen Stapel gelegt werden. Alle Werte von 23.3 gelten, außer dass die preußische Armeemoral bei 10 beginnt.

23.5.1 Freiwillige Bewegung: In Runde 1 müssen alle Soubise/Hildburghausen Einheiten und Artillerie 3 Felder in einer geraden Linie wie möglich marschieren, in Richtung Reichardtswerben, Feld 2606. Die Einheiten müssen in derselben Reihenfolge gestapelt bleiben. Baden-Baden, Loudon und Saint Germain folgen den normalen Befehls- und Bewegungsregeln.

23.5.2 Preußische Überraschung: Die Preußen erfaßten den Großteil der FrE Armee in Kolonne. In Runde 1 addiere auf alle preußischen Artilleriebombardierungen und Nahkämpfen +3 DRM und subtrahiere -3 von allen FrE Artilleriebombardierungen und Nahkämpfen.

23.5.3 Regeln 23.3.1, 23.3.2 und 23.4 gelten weiterhin.

23.6 Hauptszenariovariante - Hildburghausens in der Verantwortung

Designhinweis: *Es wird angenommen, dass das FrE Kommando wie geplant funktionierte.*

Hildburghausen gilt als der FrE Armeebefehlshaber (Initiative 3), als auch als FrE Flügelführer. Während Hildburghausen der Armeebefehlshaber ist, wird der Basisinfanteriewert auf 3 erhöht. Hildburghausen hat keinen Vertreter. Wenn er eliminiert wird, ersetze ihn durch einen Standardersatzführer und senke den Basisinfanteriewert zurück auf 2.

AKTIVIERUNG: Es kostet 1 AM, um normale Aktivierung zu versuchen. Hildburghausen darf eine normale Aktivierung durchführen und immer noch Anspruch auf den Vormarschbonus haben. Wenn Hildburghausen beschließt, in einer Runde keine Aktivierung zu versuchen, führe normal Passivitätswürfe durch.

24.0 LEUTHEN: TRIUMPH DES ZEITALTERS

Am 5. Dezember 1757 erreichte Friedrichs Flankenmarsch eine fast vollständige Überraschung und er gewann seinen berühmtesten Sieg gegen Prinz Karls österreichische Armee.

24.1 Siegbedingungen

Es gibt keinen zusätzlichen VP Plan für dieses Szenario. Der Sieger und Sieglevel werden nach Abschluß der letzten Runde des Szenarios bestimmt:

Preußischer entscheidender Sieg: Die österreichische Armee ist gebrochen, die preußische Armee ist nicht demoralisiert und der Siegpunktunterschied ist +24 oder mehr (historisch).

Preußischer substantieller Sieg: Die österreichische Armee ist demoralisiert, die preußische Armee ist nicht demoralisiert und der Siegpunktunterschied ist +14 oder mehr.

Preußischer knapper Sieg: Die österreichische Armee ist demoralisiert, die preußische Armee ist nicht demoralisiert und der Siegpunktunterschied ist +6 oder mehr.

Österreichischer knapper Sieg: Keine anderen Siegesbedingungen treffen zu.

Österreichischer substantieller Sieg: Die preußische Armee ist demoralisiert und der Siegpunktunterschied ist +6 oder weniger.

Österreichischer entscheidender Sieg: Die preußische Armee ist demoralisiert und der Unterschied ist 0 oder weniger.

24.2 Hauptszenario

Das Szenario dauert von 0700 bis 1700 (11 Runden).

Preußische Armeeeinformation:

Moral: 18

Armeeaktivierungskosten: Bereits aktiviert

Befehlswerte:

Inf/Arty: 5

Kavallerie: 4

Frederick: 5I

Driessen: 5C

Eigene Kartenränder: Westen und Süden

Österreichischer Armeeeinformation:

Moral: 24

Armeeaktivierungskosten: 2 Punkte

Befehlswerte:

Inf/Arty: 2
Kavallerie: 4
Arenberg Reserveflügel: 3
Nadasdy Flügel: 4
Abordnung (Vorgerückter Gardeflügel): 4
Eigene Kartenränder: siehe 24.2.4

Aufstellung

Der österreichische Spieler stellt zuerst auf. Armeeflügelführer müssen im Umkreis von 1 Feld (Nostitz 5 Felder) zu den folgenden Felder aufgestellt werden:

Lucchese: 2008
Kheul-Starh: 2309
Arenberg: 2607
Col/Wied/Hal: 2910
Serbelloni: 3310
Nadasdy: 3710
Nostitz (Abordnung): Im Umkreis von 5 Feldern zu 2519

Die Einheiten werden im Umkreis von 3 Feldern zu ihren Anführer aufgestellt, mit bis zu 3 Artillerieeinheiten pro Flügel. Nadasdy und Serbelloni dürfen inmitten ihrer beiden Flügeleinheiten nur eine Artillerieeinheit einsetzen und die Nostitz Abordnung darf keine Artillerie haben.

Der preußische Spieler stellt nichts auf der Karte auf (siehe 24.2.2).

Historischer Hinweis: *Karl nahm die österreichische Armee aus einer guten Position heraus und marschierte westwärts in die Schlacht; Kommentatoren bemerken, dass der Vormarsch reichlich Verwirrung schuf, welche die ganze Nacht dauerte und die Vorstellungen des Stabes dämpften, weitere Armeebewegungen am nächsten Morgen zu versuchen, welches (wie es geschah) nicht glatt gehen würden.*

24.2.2 Preußischer Eintritt: In einer beliebigen Runde darf der preußische Spieler mit einer beliebigen Zahl an Flügeln, mit bis zu drei Artillerie pro Flügel, über die Neumarkt Eingangszonenfelder eintreten, die in der Mitte des westlichen Randes der Karte markiert sind. Die Einheiten gelten in der Runde des Eintritts als Effektiv und in Kolonne und bezahlen ein Feld, um die Karte zu betreten. Einheiten/Flügel dürfen in verschiedenen Runden und beliebigen Eingangsfeldern eintreten.

24.2.3 Morgennebel: Zwischen 0700-0800 ist die LOS auf drei Felder beschränkt.

24.2.4 Eigene österreichische Kartenränder: Behandle die Stadt Leuthen als eigenen Kartenrand, bis die österreichische Armee demoralisiert ist. Alle österreichischen Einheiten ziehen in Richtung und in das nächste Leuthen Feld zurück, dann geht es in Richtung des östlichen Rands. Nach der österreichischen Demoralisierung ziehen sich fliehende Einheiten direkt in Richtung des östlichen Kartenrands zurück.

24.2.5 Nadasdy: Infanterieflügelführer Nadasdy darf seinen MM auf Attackeversuche anwenden.

24.3 Gefechtszenario

Dieses Szenario beginnt um 1300 und endet um 1700 (5 Spielrunden). Verwende die Aufstellungsfelder, die auf den Spielsteinen aufgedruckt sind. Preußische Flügel führer werden mit einer beliebigen Einheit ihres Flügels aufgestellt und Friedrich darf mit einer beliebigen preußischen Einheit gestapelt werden. Die Regeln 24.2.4 und 24.2.5 gelten und alle Werte von 24.2 gelten, außer dass die österreichische Armeemoral bei 21 beginnt. Die Sax Chv kB und Hus 11/34 österreichischen Einheiten beginnen nicht bei voller Stärke und beginnen bei dem Schritt, der beim einem Aufstellungsfeld markiert ist.

Historischer Hinweis: *Diese Einheiten erhielten Verluste in einem morgendlichen Zusammenstoß bei Borne, als Nostitz' Truppen im Nebel von der starken preußischen vorgeschobenen Garde überrannt wurden.*

24.4 Hauptszenariovariante - Daun in der Verantwortung

Historischer Hinweis: *Karl hatte sich alle Jahr starke Kritik als Kommandant zugezogen und viele hofften, dass er zurücktreten würde; seine Unempfindlichkeit und privilegierte Position hielten ihn in der*

Verantwortung. Nehmen wir an, dass die Monarchie weniger taktvoll war und Karl weniger stur; Nachrichten kommen in der Nacht vor der Schlacht an; Karl wird zurückgerufen, Daun übernimmt.

Verwende den Daun 4 * 2-6 Spielstein aus Torgau statt den von Karl. Erhöhe Basisinfanterie/Artilleriebefehlswert auf 3, österreichische AM auf 26. Österreich darf beginnend mit der 0700 Runde die Aktivierung versuchen.

25.0 ERSTE WILDE UMARMUNG: DIE SCHLACHT VON ZORNDORF

Zorndorf, bei glühender Hitze am 25. August 1758, war die wildeste Schlacht im Siebenjährigen Krieg.

25.1 Zusätzlicher VP Plan

Der preußische Spieler erhält zwei VP dafür, wenn er den russischen leichten Troß das erste Mal in die Flucht schlägt.

25.2 Siegbedingungen

Der Sieger und der Sieglevel werden nach Abschluß der letzten Runde des Szenarios bestimmt:

Preußischer entscheidender Sieg: Die russische Armee ist gebrochen, die preußische Armee ist nicht demoralisiert und der Siegpunktunterschied ist +30 oder mehr.

Preußischer substantieller Sieg: Die russische Armee ist demoralisiert, die preußische Armee ist es nicht und der Siegpunktunterschied ist +16 oder mehr.

Preußischer knapper Sieg: Die russische Armeemoral ist 6 oder weniger und der Siegpunktunterschied ist größer als 0 (historisches Ergebnis).

Russischer geringfügiger Sieg: Keine anderen Siegesbedingungen treffen zu.

Russischer substantieller Sieg: Die preußische Armee ist demoralisiert und die russische Armee ist es nicht.

Russischer entscheidender Sieg: Die preußische Armee ist demoralisiert, die russische Armee ist es nicht und der Siegpunktunterschied ist -12 oder kleiner.

25.3 Hauptszenario

Das Szenario dauert von 0300 bis 1900 (17 Runden).

Preußische Armeeformation:

Moral: 47

Armeeaktivierungskosten: 1 Punkt für ersten Versuch, danach frei

Befehlswerte:

Inf/Arty: 4

Kavallerie: 4

Dohna Flügel: 2

Friedrich: 4I

Seydlitz: 5C

Eigene Kartenränder: Siehe 25.3.3

Designhinweis: *Dohna, dem 'zurückgenommenen Flügel' zugeteilt, scheint seine Rolle rückhaltlos angenommen zu haben und bewegte sich nicht zum Angriff, bis Friedrich ihn persönlich anstachelte.*

Russische Armeeformation:

Moral: 56

Armeeaktivierungskosten: 3 Punkte für ersten Versuch, danach 1

Befehlswerte:

Inf/Arty: 3

Kavallerie: 3

Browne Flügel: 2

Eigene Kartenränder: Siehe 25.3.3

Designhinweis: *Browne, obwohl ein solider Divisionsführer, hatte hier das Beobachtungskorps am Hals - zweite Liniengarnison und territoriale Truppen, die bereits halb verausgabt waren, nachdem sie das Feld erst um 15.00 Uhr nach einem Nachtmarsch erreicht hatten.*

25.3.1 Grobe historische Aufstellung: Der preußische Spieler stellt zuerst auf. Manteuffel und seine Einheiten müssen im Umkreis von 1 Feld zu 3215 aufgestellt werden. Seydlitz und seine Einheiten müssen im Umkreis von 3 Feldern zu 3215 aufgestellt werden. Alle restlichen Einheiten und Anführer werden zusammen mit der Artillerie entlang der 3 Startlinien auf der Karte aufgestellt.

Der russische Spieler stellt als zweiter auf. Stelle die Flügelführer zuerst auf der Karte auf. Browne muß im Umkreis von 1 Feld zu 2212 aufgestellt werden, ein anderer Infanterieflügelführer (Saltikov oder Goltzin) muß im Umkreis von 2 Feldern zu 2108 sein und der letzte wird im Umkreis von 2 Feldern zu 2210 aufgestellt. Ein Kavallerieflügelführer (Demiku oder Gaugreben) wird im Umkreis von 2 Feldern zu 2217 aufgestellt, der andere im Umkreis von 2 Feldern zu 1809. Nach Aufstellen der Anführer werden alle Einheiten im Umkreis von 3 Feldern zu den Anführern aufgestellt, wobei der leichte Troß mit einem Infanterieflügel aufgestellt wird. Artillerie darf bei einem beliebigen Infanterieflügel aufgestellt werden.

25.3.2 Freie Aufstellung:

Preußen: Der preußische Spieler stellt zuerst auf. Ein Flügelführer darf im Umkreis von drei Feldern zu 3215 eingesetzt werden. Alle anderen Flügelführer werden irgendwo nördlich des Flusses Mietzel eingesetzt. Einheiten werden im Umkreis von 3 Feldern zu ihren Flügelführern aufgestellt, die Artillerie wird mit einer beliebigen Infanterieeinheit gestapelt.

Russen: Der russische Spieler stellt als zweiter auf. Alle Flügelführer werden irgendwo südlich der Feldreihe 2500 aufgestellt, östlich des Fluß Mietzel und westlich von oder in Groß Cammin, wobei Einheiten im Umkreis von 3 Feldern zu ihren Anführern aufgestellt werden und Artillerie zu beliebigen Infanterieflügeln.

Spielhinweis: *Diese Option darf die Russen merklich bevorteilen.*

25.3.3 Eigene Kartenränder: Je nach Aufstellung und Manöver könnten die Armeen mit einander in jeder Richtung verbunden enden. Benutze den nächsten Kartenrand direkt gegenüber der Hauptleitung des Gegners; d.h., wenn die Preußen aus Osten vorrücken, sollten die Russen westwärts fliehen; und die Preußen nach Osten. Las Ehre und gesunden Menschenverstand herrschen!

25.3.4 Zusätzliche Armeemoraländerungen: Um die starke Hitze darzustellen, erhält eine aktivierte Armee, die mit Bewegung oder Kampf beschäftigt ist, jede Runde ein Armeemoralhandikap. Für diese Regel schließt Kampf Nahkampf ein oder mit 3 BS oder mehr bombardiert zu werden. Während der gemeinsamen Armeemoraländerungsphase, wenn eine Armee während der Runde keine Fluchtbewegung durchführt oder in einen Kampf verwickelt ist, erhält sie ein 2 Punkt Armeemoralhandikap. Lege zwei ungenutzte Marker (verwende einen anderen Marker als den Marker, der verwendet wird, um die Armeeaktivierung zu bezahlen) auf die Armeemoralleiste in die höchsten nummerierten, nicht gefüllten Boxen, wie auch andere Spielsteine auf die Übersicht gelegt werden.

Nachdem eine Armee aktiviert wurde, kann sie, wenn sie eine Runde ausruht und nicht mit einer Nicht-Fluchtbewegung oder einem Kampf beschäftigt ist, verlorene AM zurückgewinnen. In diesem Fall entferne zwei Erschöpfungsmarker von der AM-Übersicht und bewege die anderen Spielsteine abwärts, um das Loch aufzufüllen, wenn notwendig. Wenn keine Erschöpfungsmarker zur Verfügung stehen, kann keine Erschöpfung zurückgewonnen werden.

Beispiel: *Der preußische Spieler beendet seine Runde mit der Box 31 gefüllt. Er korrigiert die Erschöpfung durch Auslegen von Markern in den Boxen 30 und 29. Er zählt dann zwei geflohene Einheiten und legt den Current Morale Marker in Box 27.*

In der nächsten Runde erhält der preußische Spieler einen Aufschub und ruht für eine Runde aus. Er entfernt die Marker aus den Boxen 29 und 30 und erhält zwei Erschöpfung zurück. Wenn er noch zwei fliehende Einheiten hätte, würde sein Current Morale Marker nach 29 gelegt.

25.3.5 Russischer leichter Troß: Alle Einheiten bezahlen +1 MP pro Feld, das sie neben dem leichten Troß betreten, und dürfen sich nicht durch ihn bewegen oder mit ihm stapeln. Er wird für Bewegungs- und Befehlszwecke wie Infanterie behandelt und darf Befehlsgewalt zu jedem eigenen Anführer ziehen. Wenn der leichte Troß einen Verlustpunkt erhält, ergreift er immer die Flucht. Er darf wiederholt die Flucht ergreifen, wird aber niemals eliminiert oder erobert, bis er die Karte verläßt. Er darf nicht gesammelt werden, kann niemals angreifen, kann nicht in Kolonne gehen und steht in Klammern (7.2.5).

Historischer Hinweis: *Der leichte Troß bestand aus 2000 und mehr Wagen in einer konfusen Masse; der Spielstein stellt sein Zentrum dar, aber überall in seiner Umgebung kam es zum Stau.*

25.3.6 Fluß Mietzel: Alle Einheiten müssen in Kolonne sein, um den Mietzel zu überqueren. Es sei denn, es wird die Brücke überquert, müssen alle Einheiten, die nicht in Kolonne sind (einschließlich Fliehenden) stehenbleiben, wenn sie sich daneben und nicht weiter bewegen.

25.3.7 Preußische Einheitenerschöpfung: Viele preußische Infanterie- und Kavallerieeinheiten haben eingeklammerte Kampfstärken auf ihrem letzten Schritt (siehe 7.2.5).

Historischer Hinweis: *Nach 17 anstrengenden Stunden ignorierten preußische Einheiten im Grunde genommen die Befehle für einen letzten Angriff.*

25.3.8 Stapelung russischer Kosaken: Alle russischen Kosakeneinheiten zählen als das Doppelte ihrer Schrittzahl für Stapelung- und Kampfszwecke. Das heißt, eine Kosakeneinheit mit voller Stärke (2 Schritte) sollte für Stapelung- und Kampfszwecke wie 4-Schritt behandelt werden.

25.4 Gefechtsszenario

Dieses Szenario beginnt um 0900 und endet um 1900 (11 Spielrunden). Verwende die auf den Spielsteinen aufgedruckten Aufstellungsfelder. Alle Flügelführer dürfen mit einer beliebigen Einheit ihres Flügels aufgestellt werden und der Armeebefehlshaber darf Aufstellung mit einer beliebigen eigenen Einheit aufgestellt werden. Der preußische Spieler verwendet die Werte aus 25.3, außer dass die Armeemoral bei 34 beginnt und die westlichen und südlichen Kartenränder als eigene betrachtet werden.

Der russische Spieler verwendet die Werte aus 25.3, außer dass die Armeemoral bei 46 beginnt und die nördlichen und östlichen Kartenränder als eigene betrachtet werden. Die Regeln 25.3.4 bis 25.3.8 gelten weiterhin.

26.0 TORGAU: DUNKLER MAHLSTROM

Bei Torgau, in eisigem Regen am 3. November 1760, stand Friedrich seinem Erzrivalen Marschall Daun in der blutigsten Schlacht des Krieges gegenüber.

26.1 Zusätzlicher VP-Plan

Der österreichische Spieler verliert 10 Punkte, wenn am Ende des Spiels der Armeebefehlshaber (wenn er überlebt) und 5 Flügelführer keinen Weg zu einem beliebigen Torgau-Feld ziehen können, der frei von EZOC ist.

Historischer Hinweis: *Die Torgau Brücken waren der Rückzugspfad der Österreicher im Falle einer Niederlage; sie hatten diesen Morgen schon ihren Troß über die Elbe gesandt. Die Absicht der besonderen Siegespunkte ist es, "Igel" Verteidigungen zu verhindern, die Nachschubrealitäten mißachten, und die Österreicher rücksichtsvoll gegenüber der Rückzugsstrecke zu verhalten (was Daun und O'Donnell ohne Zweifel waren).*

26.2 Siegbedingungen

Der Sieger und der Sieglevel werden nach Abschluß der letzten Runde des Szenarios bestimmt:

Preußischer entscheidender Sieg: Die österreichische Armee ist gebrochen, die preußische Armee ist nicht demoralisiert und der Siegpunktunterschied ist +20 oder mehr.

Preußischer substantieller Sieg: Die österreichische Armee ist demoralisiert, die preußische Armee ist es nicht und der Siegpunktunterschied ist +10 oder mehr.

Preußischer knapper Sieg: Die österreichische Armeemoral ist 6 oder weniger und die preußische Armeemoral ist größer als die österreichische Armeemoral (historisches Ergebnis).

Österreichischer knapper Sieg: Die preußische Armeemoral ist 6 oder weniger und die österreichische Moral ist größer als die preußische Armeemoral.

Österreichischer substantieller Sieg: Die preußische Armee ist demoralisiert, die österreichische Armee ist es nicht und der Siegpunktunterschied ist 0 oder weniger.

Österreichischer entscheidender Sieg: Die preußische Armee ist demoralisiert oder gebrochen, die österreichische Armee ist es nicht und der Siegpunktunterschied ist -12 oder weniger.

26.3 Hauptszenario

Das Szenario dauert von 0600 bis 1800 (13 Runden).

Preußische Armeeeinformation:

Moral: 28

Armeeaktivierungskosten: 1 Punkt beim ersten Versuch, danach frei

Befehlswerte:

Inf/Arty: 3

Kavallerie: 4

Frederick: 41

Eigene Kartenränder: Süden, Westen und Norden

Österreichische Armeeeinformation:

Moral: 21

Armeeaktivierungskosten: Siehe 26.3.1

Befehlswerte:

Inf/Arty: 3

Kavallerie: 4

Daun: 4

Lascy Flügel: 4

Abordnungen (bis zu 3): 4

Eigener Kartenrand: Siehe 26.3.2

Aufstellung

Der österreichische Spieler stellt zuerst auf. Der österreichische Spieler darf bis zu drei Abordnungen haben, aufgestellt in beliebigen Feldern nördlich der Feldreihe 34xx, wie auf der Karte markiert. Die Abordnungen können Ried einschließen, irgendwelche seiner Einheiten und Drg 31. Die Einheiten in einer Abordnung müssen gestapelt oder benachbart sein und es müssen 3 Felder zwischen den nächsten Einheiten anderer Abordnungen liegen.

Nach Aufstellen der Abordnungen werden alle übrigen Einheiten und Anführer (außer Lascy, seinen Einheiten und Artillerieeinheit 6) im Umkreis der Box aufgestellt, der auf der Karte markiert ist.

Designhinweis: *Österreichs 60 ausgezeichnete 12lb und 300 + 6lb Haubitzen und Regimentsgeschütze gaben verheerendes Feuer ab. Die Spielsteine stellen 210 Kanonen dar; für die Spielbarkeit sind die anderen Regimentsgeschütze in diesen schwereren Infanterieeinheiten eingeschlossen.*

Der preußischer Spieler stellt keine Einheiten auf der Karte auf. Alle Einheiten müssen über die Langenreichenbach Eingangszone erscheinen. Die Armee muß für aktiviert werden und für Befehlsgewalt würfeln, als üblich, und die Einheiten bezahlen 1 Feld oder MP, um die Karte zu betreten. Die Flügel dürfen in Kolonne aufgestellt werden, wenn sie effektiv sind, während sie außerhalb der Karte sind. Einheiten/Flügel dürfen in verschiedenen Runden und über beliebige Eingangsfelder erscheinen.

26.3.1 Österreichische Aktivierungskosten: Wenn Lascys Flügel (26.2.2.3) nicht erschienen ist, kostet die normale Aktivierung 4 AM. Wenn Lascys Flügel erschienen ist, kostet die normale Aktivierung 3 AM. Eine Aktivierung von einem CdOA kostet immer 2 AM, ohne Rücksicht auf Lascys Präsenz.

26.3.2 Österreichische eigene Kartenränder: Je nach Aufstellung und Manöver könnten die Armeen damit enden, dass sie in verschiedenen Richtungen miteinander beschäftigt sind. Ziehe Einheiten von der gegnerischen Linie zurück, die ihren Rückzug verursachte. Wiederum lasse Ehre und gesunden Menschenverstand walten!

26.3.3 Lascys Flügel: Zum Beginn der österreichischen Befehlsfindung jede Runde, würfelt der österreichische Spieler mit einem Würfel, um zu bestimmen, ob Lascys Flügel erscheint. Wenn sein Eintritt gewürfelt wird, stelle die Flügel- und Artillerieeinheit 6 in ein beliebiges Torgau Feld .

Runde Lascy erscheint bei

0600	1
0700	1-2
0800	1-4
0900	1-5
1000	Automatisch

Lascy ist in der Runde der Ankunft effektiv und darf sich in der ersten Runde bewegen, ohne versuchen zu müssen, die österreichische Armee zu aktivieren. Danach darf Lascys Flügel nicht bis zur Armeeeaktivierung bewegt werden.

26.3.4 Alle Abordnungseinheiten können die Befehlsgewalt nach Ried ziehen, einschließlich Drg 31.

26.3.5 Österreichische SP Beschränkung: Die österreichische Infanterie kann in einem Nahkampf eine Summe von 9 SP zählen, mit einer Ausnahme in 19.3.

26.3.6 Stapelung des preußischen Freikorps: Die preußische Freikorps Kavallerieeinheiten (Freikorps Dragoner und Freikorps Husaren) zählen ihre Schrittzahl für Stapelung- und Kampfzwecke doppelt.

26.4 Gefechtsszenario

Dieses Szenario beginnt um 1400 und endet um 1800 (5 Spielrunden). Verwende die auf den Spielsteinen aufgedruckten Aufstellungsfelder. Alle Flügelführer dürfen bei einer beliebigen Einheit ihres Flügels aufgestellt werden und die Armeebefehlshaber dürfen bei einer beliebigen eigenen Einheit aufgestellt werden.

Die österreichischen Drg 31 werden im Gefechtsszenario nicht verwendet. Die 2-Schritt-Artillerieeinheiten dürfen in einem beliebigen Feld aufgestellt werden, das Infanterieeinheiten enthält, nicht mehr als 2 pro Feld.

Die preußische Armee verwendet alle Werte von 26.3, außer dass die Armeemoral bei 27 beginnt und nur die südlichen und nördlichen Kartenränder die eigenen sind.

Die österreichische Armee verwendet alle Werte von 26.3, außer dass die Armeemoral bei 20 beginnt. Verwende Regel 26.3.2, um wieder die eigenen Kartenränder zu bestimmen.

Die Regeln 26.3.4 bis 26.3.6 gelten weiterhin.

26.4.1 Preußische Verstärkungen: In der 1500 Runde erscheinen die Artillerieeinheiten 3, 4 und 5 in Feld 1110. Sie müssen 1 MP bezahlen, um die Karte zu betreten.

Spielbeispiel

Dieses Spielbeispiel folgt mehreren Runden einer Partie Torgau, unter Verwendung des Hauptszenarios. Das Spielbeispiel hebt einige der schwierigeren Bereiche der Regeln hervor und sollte helfen, ein allgemeines Gefühl für das Spiel zu erhalten. Das Spielbeispiel steigt zu Beginn des Spiels ein.

Preußische Spielerrunde

1. Armeeaktivierungsphase

Keine Armee ist zu Beginn des Spiels aktiviert. Der preußische Spieler versucht, seine Armee zu aktivieren und würfelt eine 3. Unter Hinzufügen von Friedrichs Initiative von 4, erhält er eine Summe von 7, für eine erfolgreiche Aktivierung. Dies kostet einen Punkt der Armeemoral, angezeigt durch Auslegen eines Ersatzmarkers auf die Moralübersicht. Dies ist der erste Punkt an verlorener Moral, so dass der Marker unter den Current Morale Marker in Box 28 gelegt wird.

2. Befehlsfestlegungsphase

Der preußische Spieler hat keine Flügel in Kolonne (IC), so dass er seine Gruppenbefehlswürfe durchführt. Er würfelt eine 5 für seine Infanterie/Artilleriebasisgruppe und eine 1 für seine Basiskavalleriegruppe. Seine Infanterieflügel sind abgebaut und seine Kavallerie ist effektiv. Er hat keine anderen Gruppen für dieses Szenario definiert, so dass er jetzt seinen Sonderführer (Frederick) verwendet. Frederick versucht, Hülsens Flügel effektiv zu machen, würfelt aber eine 5, ein Fehlschlag.

3. Bewegungsphase

Es gibt keine fliehenden Einheiten oder beteiligte Einheiten zu Beginn dieser Phase, so dass der preußische Spieler sofort beginnen darf, seine Einheiten zu bewegen. Beide seiner Kavallerieflügel gehen IC, da sie effektiv sind und können sich zusätzlich 4 Felder bewegen. Weil alle seiner Infanterieflügel abgebaut sind, können sie nicht IC gehen und haben nur 2 MA. Als Ergebnis führen dies nur Stutter und Hülsen auf der Karte durch.

Ohne Kampf in dieser Runde ist die preußische Spielerrunde fertig. Der Koalitionsspieler muß würfeln, um zu sehen, ob Lascy erscheint und er würfelt eine 5, was bedeutet, dass Lascy nicht erscheint. Der Koalitionsspieler beschließt dann, keine Armeeaktivierung zu versuchen, so dass die ganze Runde fertig ist.

Während seiner zweiten Runde sind die Flügel des preußischen Spielers alle effektiv und er stellt die Infanterie IC. Er setzt den Marsch um den Rand des Großen Teichs herum in Richtung Torgau fort.

Während der zweiten Koalitionsrunde erscheint Lascy wieder nicht und der Koalitionsspieler beschließt erneut, keine Armeeaktivierung zu versuchen.

Die Aktion in der vierten Runde übergehend, kommt es zum ersten Kampf. Kleist hat drei Stapel seiner Kavallerieeinheiten neben einem Stapel von Lascys Einheiten manövriert. Die oberen vier Schritte in jedem Stapel sind beteiligt, was bedeutet, dass *Freikrps Drg, Crb 11/Cur 2 und Cur 10/13* für die Preußen beteiligt sind, während *40/52* für die Österreicher beteiligt sind. Alle anderen Einheiten in den Stapeln sind nicht beteiligt. Laß uns einen Blick auf die Kampfsequenz nehmen:

1. Angriffsbenennung: Der preußische Spieler gibt an, das die Felder 2702, 2703 und 2804 das Feld 2803 angreifen. Man beachte, dass dies ein normaler Angriff ist. Wenn einige der preußischen Stapel, die angreifen, in 2802 oder 2903 wären, würden die verteidigenden Einheiten durch Angreifer oder der ZOC der Angreifer umgeben sein. Das hätte zu einer unterstützten Verteidigung geführt, da es eine unterstützende Einheit in dem verteidigenden Feld gibt.

2. Rückzug vor einem Kampf: Die österreichischen Einheiten können sich nicht vor der Kavallerie zurückziehen.

3. Bestimme Verhältnisse: Die drei beteiligten Kavallerieeinheiten haben eine Gesamtkampfstärke von 18. Die verteidigende Infanterieeinheit hat eine Kampfstärke von 9, was ein 2-1 Verhältnis ergibt.

4. Wähle Führungseinheiten: Der österreichische Spieler hat keine Wahl der Einheit. Der preußische Spieler wählt die *Cur 10, 13* zu seiner Führungseinheit.

5. Bestimme DRM: Es gibt keinen Schockmodifikator, da eine formierte Infanterie verteidigt. Es gibt keine Geländeänderungen, da der Kampf in offenem Gelände stattfindet. Der preußische Spieler hat einen +2 DRM für Moral, da alle Angreifer Kavallerie sind und die preußische Führungseinheit 2 MR mehr hat, als die österreichische Führungseinheit.

6. Entscheide Nahkampf: Der preußische Spieler würfelt eine 4, die zu einer 6 modifiziert wird, für ein Ergebnis von $1/(4)R^*$.

7. Prüfe auf Anführerverluste: Kleist ist am Kampf beteiligt, so dass er auf Verluste geprüft werden muß. Der Würfelwurf ist eine 3, was keine Verluste bedeutet.

8. Anwenden der Ergebnisse: Der preußische Spieler nimmt seinen einen LP hin, der einen Schrittverlust für die Führungseinheit bedeutet. Die *Cur 10, 13* wird auf ihre Rückseite gedreht.

Da es dort in dem Kampf eine unterstützende Einheit gibt, werden die 4 österreichischen LP auf 3 reduziert. Das * wird ignoriert, da es keine Artillerie in dem Kampf gibt. Der erste österreichische LP muß ein Schrittverlust für die Führungseinheit sein, die Einheit *40/52* wird auf ihre 8-4-3 Seite gedreht. Der zweite LP muß ein Rückzug für diese Einheit sein, da sie die einzige beteiligte Einheit ist, die einen LP hinnimmt und ihr MR unter 5 ist. Da dort ein R in dem Ergebnis war, wird dieser Rückzug als Flucht durchgeführt. Einheit *40/52* bewegt sich 2 Felder weg. Der dritte LP ist ein Schrittverlust für *38/22*, die zu 8-4-3 wird.

9. Vormarsch nach einem Kampf: Das verteidigende Feld wurde nicht geräumt, so dass es keinen Vormarsch gibt.

10. Momentumvormarsch/Angriff: Das ganze Ergebnis wurde angewandt, so dass es keinen Momentumvormarsch oder Angriff gibt.

11. Erhalt von Kampferfolgsmarkern: Der preußische Spieler erhält einen CS Marker für die Flucht der österreichischen Infanterie.

12. Kavallerieaktion: Nun werden am Ende des Kampfes die Einheiten *Freikrps Drg, Cur 10/13* und das *Crb 1/Cur 2* ungeordnet, da sie teilgenommen haben. Der preußische Spieler versucht eine Attacke, um den österreichischen Stapel fertig zu machen. Alle drei seiner beteiligten Einheiten haben einen MR von 6 und Kleist hat einen MM von 1. Der preußische Spieler würfelt mit einem Würfel. Bei einer 3 oder weniger wird seine Summe aus MR + MM + Würfelwurf kleiner als 11 sein und die Attacke schlägt fehl. In diesem Fall werden einfach die drei Kavallerie ungeordnet und der Kampf endet. Allerdings würfelt er eine 4, was eine Summe von 11 für alle drei Einheiten ergibt. Es findet sofort ein weiterer Kampf statt.

Des Gesamt-CS der Kavallerieeinheiten ist jetzt 17 gegen eine einzelne CS 8 Infanterieeinheit. Der preußische Spieler wählt *Crb 11/Cur 2* zu seiner Führungseinheit. Das Verhältnis ist 2-1 und der DRM ist aufgrund des MR der angreifenden Führungseinheit wieder +2. Eine 2 wird gewürfelt, ergibt eine 4, welches zu einem Ex/Ex (+1) führt.

Der preußische Spieler muß 1 LP hinnehmen (die Zahl der beteiligten österreichischen Schritte, 3, geteilt durch 4, gerundet). Der österreichische Spieler muß 3 LP hinnehmen (die Zahl des beteiligten preußischen Schritte, 11, geteilt durch 4, gerundet), plus einem zusätzlichen, da dort sind keine unterstützenden Einheiten sind, für eine Summe von 4 LP.

Der Preuße muß einen Schrittverlust an seiner Führungseinheit hinnehmen, sie wird zur 5-5-5. Der Österreicher nimmt zuerst einen Schrittverlust von seiner Einheit, sie wird zur 5-3-3. Der 3-Schritt-Spielstein wird entfernt und auf die AM-Übersicht gelegt. Dies ist der erste Verlust österreichischer AM, so dass der Spielstein unter den österreichischen Current Morale Marker gelegt wird. Der 2-Schritt-Spielstein wird auf die Karte gelegt. Der zweite LP erzwingt einen Rückzug, der eine Flucht sein wird. Die *38/22* bewegt sich zu demselben Feld wie *40/52*. Dies ergibt für den preußischen

Spieler 2 weitere CS (einen für den eliminierten Spielstein, einen für die Flucht), für eine Summe von 3 diese Runde. Das wird ein Antrieb für seine AM sein.

Der Preuße rückt seine Einheiten in das geräumte Feld vor. Er kann beliebige Einheiten aus den angreifenden Feldern vorrücken, nicht nur die beteiligten Einheiten. Die Stapelbeschränkung ist 12, so dass er *Crb 11/Cur 2, Hus 1* und *Cur 3/4* vorrückt, *Hus 1* legt er oben drauf. Da der österreichische Spieler das ganze Kampfergebnis nicht erfüllte, erhält der preußische Spieler auch einen Momentumangriff oder Vormarsch. Es gibt keine benachbarten gegnerischen Einheiten, so dass er einen Momentumvormarsch durchführen kann. Er könnte Einheiten neben dem Stapel in 2901 aufstellen, um den Angriff zu forcieren. Er müsste in der nächsten Runde eine offensive Bombardierung durch Artillerieeinheit *Art 6* zu absorbieren, aber er würde keine zusätzliche defensive Bombardierung absorbieren müssen, bevor er mit dem österreichischen Stapel aneinander gerät - da er benachbart vorrückt, muß der Österreicher ihn in der österreichischen Spielerrunde angreifen. Der Österreicher darf den Kampf verlieren und gezwungen werden, seine Infanterie zurückzuziehen, und die Geschütze ungeschützt einer Eroberung aussetzen, bevor sie erneut schießen könnten (in der nächsten preußischen Runde).

Spielhinweis: *Vormarsch nach einem Kampf und Momentumvormarsch sind potentiell sehr nützlich (wenn man in Stärke vorrücken kann), da sie es einem ermöglicht, auf gegnerische Artillerie zu schießen, während anhaltender minimaler Bombardierung, bevor sie (hoffentlich) vertrieben oder erobert wird.*

Es geht nach der Koalitionsspielerrunde weiter mit der gemeinsamen Armeemoraländerungsphase, der preußische Spieler hat 3 CS, um sie einzulösen. Er bewegt den Marker in 28 auf 29. Er hat keine fliehenden Einheiten, so dass der Current Morale Marker auf 29 gelegt wird. Der österreichische Spieler hat zwei fliehende Einheiten, so dass der österreichische Current Morale Marker auf die 19 gelegt wird.

Das Spiel wird dann mit Runde fünf für den preußischen Spieler fortgesetzt...

Glossar

Aktiver Spieler: Der Spieler, der gegenwärtig seine Spielerrunde durchführt.

Aktivieren: Ein Versuch durch einen Spieler, seine Armee dazu zu bringen, normale Befehl, Bewegung und Kampfverfahren zu beginnen.

Vormarsch: Infanterie und Kavallerie dürfen nach einem Nahkampf vorrücken, wenn sie gegnerische Felder geräumt haben.

Armee: Eine Armee umfaßt Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Anführer, die durch einen Spieler kontrolliert werden.

Armeebefehlshaber: Der Armeebefehlshaber ist der Oberbefehlshaber der Armee. Die Werte des Armeebefehlshabers werden verwendet, um die Aktivierung seiner Armee zu bestimmen.

Armeemoral (AM): Eine Zahl auf der Armeemoralleiste, welche die Ausdauer der Armee darstellt. Kampfverluste vermindern die Armeemoral, während Kampferfolge sie anheben können.

Automatische Aktivierung: Freie Armeeaktivierung, die auftritt, sobald gegnerische Streitkräfte in den Umkreis von drei Felder anschließen.

Basisgruppe: Jede Armee hat zwei Basisgruppen: die Basisinfanterie-/Artilleriegruppe und die Basiskavalleriegruppe.

Gefechtsszenario: Die Gefechtsszenarien zeigen die historischen Aufstellungen der Originalschlacht, nachdem der Aufmarsch beendet war.

Bombardierung: Bombardierung ist die einzige Form des Kampfs an dem Artillerie direkt teilnimmt.

Bombardierungsstärke (BS): Bombardierungsstärke ist die relative zerstörerische Kapazität der Artillerie bei unterschiedlichen Feldreichweiten.

Gebrochen: Eine Armee bricht, wenn ihre Armeemoral zu tief fällt.

Eroberung: Eine Einheit wird erobert, wenn sie sich zurückziehen muß und es nicht kann; wenn sie in eine gegnerische Kontrollzone flieht; als Folge des Nahkampfes Kapitulation; oder durch einen Artillerieeroberungsversuch. Eroberte Einheiten sind mehr Siegespunkte wert als eliminierte Einheiten.

Nahkampf: Nahkampf tritt zwischen benachbarter feindlicher Infanterie und Kavallerie auf.

Kampfergebnisübersicht (CRT): Die Kampfergebnisübersicht wird verwendet, um alle Nahkämpfe zu entscheiden und ist auf den Spielerhilfskarten aufgedruckt.

Kampferfolg (CS): Kampferfolg, gemessen mit Markern, stellt den positiven Einfluß auf die allgemeine Moral der Armee dar, eine Begegnung zu gewinnen.

Befehlswert: Ein Wert, der bestimmt, wie wahrscheinlich eine Gruppe effektiv wird oder abbaut.

Befehlsstatus: Jede Spielrunde wird jeder Flügel einer aktivierten Armee in einem von zwei Befehlszuständen sein: Effektiv oder Abgebaut. Der Befehlsstatus gilt auch für Artillerie, die nicht Teil eines Flügels ist.

Coup D'Oeil Aktivierung (CdOA): Eine spezielle Form der Armeeaktivierung, die auftreten darf, wenn eine Armee, die gegnerische Armee zum ersten Mal sieht.

Abbauen: Der Befehlsstatus, der nur eine halbe Bewegung erlaubt.

Demoralisiert: Eine Armee wird demoralisiert, wenn ihre Armeemoral zu tief fällt. Eine demoralisierte Armee hat viele Handikaps, die ihr auferlegt werden.

Umsetzen: Das Herausnehmen eines Flügels aus der Kolonnenbewegung und das Zurückführen zur normalen Bewegung.

Abordnung: Eine Abordnung ist eine separate Sondergruppe, die unabhängig von der Hauptarmee aktiviert werden kann.

Würfelmwürfmodifikator (DRM): Ein Würfelwurfmodifikator beeinflusst einen Entscheidungswurf entweder positiv oder negativ.

Unordnung: Ein Moralstatus für Einheiten. Ungeordnete Einheiten dürfen sich weniger bewegen und sind im Nahkampf weniger wirksam.

Effektivität: Der Befehlsstatus, der die volle Bewegung erlaubt.

Gegnerische Kontrollzone (EZOC): Eine EZOC ist eine Kontrollzone, die durch eine Einheit gebildet wird, die vom gegnerischen Spieler kontrolliert wird.

Beteiligt: Die Infanterie/Kavallerie oben auf einem Stapel, zusammen 4 Schritte oder weniger in einer EZOC ist beteiligt. Nur Infanterie/Kavallerie dürfen beteiligt sein.

Schnelle Einheiten: Alle Kavallerie und alle Infanterie mit einer aufgedruckten Bewegungsweite von 4 sind schnelle Einheiten.

Flankenangriff: Eine Kampfsituation, in der eine einzelne verteidigende Einheit durch angreifende Einheiten oder deren Kontrollzonen umgeben ist.

Formiert: Ein Moralstatus für Einheiten. Eine Einheit ist formiert, wenn sie nicht ungeordnet oder auf der Flucht ist.

Eigener Kartenrand: Die Richtung, in die sich fliehende Einheiten bewegen müssen. Er wird in den Sonderregeln jeder Schlacht definiert.

Spielrunde: Jede Spielrunde hat zwei Spielerrunden, gefolgt von einer gemeinsamen Moraländerungsphase.

Gruppe: Ein oder mehr Flügelführer und ihre Einheiten.

In Kolonne (IC): Eine Bewegungsformation, die eine gesteigerte Bewegung mit Kampfhandikaps erlaubt.

Inaktiver Spieler: Der Spieler, der gegenwärtig nicht seine Spielerrunde durchführt.

Initiative: Der Initiativwert für einen Anführer stellt seine Fähigkeit dar, entscheidende Maßnahmen nach ihrem eigenen Urteil zu fällen. Alle Armeebefehlshaber haben einen Initiativwert, sowie einige besondere Flügelführer. Die Initiative liegt zwischen 2 und 5.

Anführer: Es gibt zwei Arten von Anführern: Flügelführer stellen den Kommandanten eines einzelnen Flügels dar und sie werden verwendet, um genau diesen Flügel zu kontrollieren. Der Armeebefehlshaber wird in erster Linie für die Armeeaktivierung verwendet.

Verlustpunkte (LP): Verlustpunkte sind Ergebnisse, die durch Nahkampf und Bombardierung verursacht werden.

Hauptzenario: Die Hauptzenarien erlauben den Spielern die Kontrolle über ihre Einsätze und erlauben ihnen, den Aufmarsch durchzuführen.

Marker: Ein Marker ist ein Informationsspielstein, der keine Infanterie, Kavallerie, Artillerie oder ein Anführerspielstein ist. Marker werden normalerweise verwendet, um den Zustand von Einheiten anzuzeigen und sie werden auch verwendet, um Information wie die gegenwärtige Spielrunde nachzuhalten.

Moralcheck: Ein Moralcheck ist, wenn eine Einheit prüfen muß, ob sie formiert bleibt oder ungeordnet wird oder die Flucht ergreift.

Moralmodifikator (MM): Ein positiver DRM, den einige Anführer während der Moralchecks, Kavallerieangriffe und Sammelversuche mitgeben.

Moralwert (MR): Der Moralwert der Einheiten stellt die relative Wirksamkeit einer Einheit dar. Eine höhere Zahl stellt eine bessere Moral dar (auf Grund der physischen Kondition, der taktischen Ausbildung und/oder mittleren/jüngeren Offizier/NCO Qualität).

Moralstatus: Der Moralstatus einer Einheit ist formiert, ungeordnet oder auf der Flucht. Nur Infanterie, Kavallerie und Artillerie haben einen Moralstatus.

Bewegungsweite (MA): Die Bewegungsweite eines Spielsteins ist die Höchstzahl an Bewegungspunkten, die er in jeder Bewegungsphase aufwenden darf.

Bewegungspunkte (MP): Bewegungspunkte werden aufgewandt, um Felder zu betreten, Feldseiten zu überqueren und um eine EZOC zu verlassen.

Normale Aktivierung: Eine freiwillige Armeeaktivierung, bei der ein Spieler die Kosten in Armeemoral bezahlt und dann einen Würfelwurf durchführt, um zu versuchen, seine Armee zu aktivieren.

Außerhalb der Befehlsgewalt (OOC): Eine Einheit ist außerhalb der Befehlsgewalt, wenn sie nicht innerhalb 5 Felder zu ihrem Flügelführer ist.

Spielerrunde: Während jeder Spielerrunde bestimmt der aktive Spieler den Befehlsstatus seiner Flügel, dann bewegt und kämpft er mit allen seinen Spielsteinen.

Spielerhilfskarte: Eine Karte, die zahlreiche Übersichten enthielt, die während des Spiels verwendet werden.

Sammeln: Ein Versuch, den Moralstatus für eine Einheit wiederherzustellen.

Rückzug: Eine erzwungene Bewegung, die das Ergebnis eines Kampfes ist.

Spielverlauf: Der Spielverlauf bestimmt die Reihenfolge der Ereignisse im Spiel.

Spezieller Anführer: Ein spezieller Anführer erlaubt einen Spieler noch einmal zu würfeln, wenn der Befehlsstatus für einen Flügel bestimmt wird.

Sondergruppe: Eine Sondergruppe ist eine Gruppe, die durch das Szenario definiert wird. Abordnungen sind eine Art Sondergruppe. Jeder Flügel, der zu einer Sondergruppe gehört, gehört nicht zu einer Basisgruppe.

Stapel: Alle Einheiten in einem einzelnen Feld der Karte.

Schritt: Ein Schritt ist ein Maßstab der Anzahl der Männer in einer Einheit.

Schrittverlust: Als Folge eines Kampfes erleiden Einheiten Schrittverluste.

Stärkepunkte (SP): Stärkepunkte stellen die relative Kampfstärke von Infanterie/Kavallerie dar. Nur Infanterie/Kavallerie haben Stärkepunkte.

Unterstützte Verteidigung: Eine Kampfsituation, in der einem eingekesselten verteidigenden Einheitsstapel erlaubt wird, unterstützende Einheiten zur Berechnung der Kampfchancen zu verwenden.

Kapitulation: Ein Kapitulationsergebnis tritt im Nahkampf auf und bewirkt, dass Einheiten mit niedriger Moral erobert werden.

Fortreißender Sturmangriff: Die Fähigkeit guter geführter Kavallerie, während einer Runde einen zusätzlichen Angriff durchzuführen.

Geländeauswirkungsübersicht (TEC): Die Geländeauswirkungsübersicht erklärt ausführlich, welchen Einfluß das Gelände auf die Bewegung, den Nahkampf und die Bombardierung hat. Sie ist auf den Spielerhilfskarten aufgedruckt.

Runde: Jeder Durchlauf des Spielverlaufs ist eine Runde.

Einheit: Einheit ist der Oberbegriff für alle Infanterie, Kavallerie und Artillerie. Anführer sind KEINE Einheiten.

Flügel: Ein Flügel ist eine Sammlung von Infanterie/Kavallerie, die einem Anführer zugeteilt sind. Die farbigen Balken auf den Einheiten zeigen, welche Infanterie/Kavallerie welchem Flügelführer zugeteilt werden. Man beachte, dass Artillerie niemals direkt Teil eines Flügels ist.

Kontrollzone (ZOC): Eine Kontrollzone ist der Bereich der Karte, über den eine formierte oder ungeordnete Einheit einen Einfluß ausübt. Eine ZOC umfaßt die sechs Felder um eine Einheit herum.