

Wartensleben			
07:20-08:00	6		
08:20-09:00	4+		
09:20-11:00	3+		

Schmettau			
07:20-08:00	5+		
08:20-09:00	4+		
09:20-11:00	3+		

Blucher			
07:20-08:00	4+		
08:20-09:00	2+		
09:20-11:00	3+		

Tabella Combattimento		
DR	A/D	Modificatori (max +/-2)
0-	2/0	+FORZA ATT-DIF
1	1/0	+2 Fianco
2-4	1/1	+/-2 Artiglieria
5-6	0/1	-2 CAV contro FAN(Qua)
7+	0/2	+1 FAN contro FAN(Qua)
		+1 CAV contro FAN
		-1 FAN contro CAV
		+2 Villaggio

Attivazione PR	
DR	Azione
1	Muove
2	Attacca
3-5	Attacca/Muove
6	Attacca +1 / Muove & Attacca

Priorità: il Villaggio

STUDIJUM
GMLXV
www.zaak965.it

- Sequenza di Gioco**
- Ingresso PR
 - Attivazione PR
 - Attivazione FR
 - Nuovo Turno

4 4 4
Riserva

- Davout**
- Usa Cavalleria
 - Usa Artiglieria
 - Cambia Zona
 - Muove 1 unità
 - Radunare

6

Cavalleria (1mo Chasseurs)
-2 Tiro Ingresso PR
Negli il bonus FIANCO
Assorbe 1 HIT

4

Artiglieria
+2 ad un Combattimento
(-2 se in difesa)

SINISTRA

CENTRO

DESTRA

3 ordini per turno.
Può solo agire nella
zona in cui si trova il
marker di Davout.

Ora	07:20	07:40	08:00	08:20	08:40	09:00	09:20	09:40	10:00	10:20	10:40
-----	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

Battaglie in Cartolina

Auerstedt

14 Ottobre 1806

Un gioco in solitario di
Gottardo Zancani

La Battaglia

All'alba, nei pressi di Auerstedt, la 3ª Divisione di Étienne Gudin marcia nella nebbia aspettandosi una resistenza minima, ma si imbatte nell'esercito prussiano principale. In inferiorità numerica, la divisione conquista Hassenhausen e resiste agli attacchi incessanti della cavalleria di Blucher e della fanteria, guadagnando tempo affinché Davout possa far arrivare il resto del corpo d'armata.

Componenti di gioco

In aggiunta alla mappa presente sul retro di questa cartolina occorre preparare una dozzina di dadi di tre colori diversi (per Francesi, Fanteria Prussiana e Cavalleria Prussiana) e qualche marker.

La Mappa

La mappa è costituita da una serie di **Settori** (quadrati arrotondati) collegati tra loro da una linea, divisi su tre **Zone** (Sx, Centro, Dx). I Settori tratteggiati indicano le zone di ingresso Prussiana.

Linee singole indicano movimento e attacco normale, linee tratteggiate indicano movimento e attacco speciale (ingresso PR, Riserve FR), linee doppie abilitano il bonus FIANCO in combattimento.

Stacking: in ogni settore può esserci un solo dado (FR o PR) con una forza massima di 5 punti.

Il Settore di Hassenhausen è l'unico terreno Villaggio nella mappa.

Condizioni di vittoria

Il giocatore comanda le forze Francesi e vince se controlla il villaggio di Hassenhausen a fine partita e ci sono almeno 4 punti Francesi in Mappa.

Preparazione

Collocare quattro dadi colorati sui Settori con un numero e tre dadi nella Riserva. Questi dadi rappresentano le Unità. Il valore del dado indica la FORZA dell'unità. Le unità di Blucher sono considerate di Cavalleria, tutte le altre di Fanteria.

Collocare un dado con la faccia "6" nella zone "Cavalleria" e uno con "4" su "Artiglieria". Collocare un marker sulle "07:20" e un marker al centro (Davout).

Turno di gioco

Ogni turno di gioco segue questa sequenza:

- Ingresso Prussiano
- Attivazione Prussiana
- Attivazione Francese
- Avanzamento turno

Davout

Ogni turno Davout ha 3 Ordini che può usare in qualsiasi momento del turno solo nella Zona in cui si trova. Ogni ordine può essere scelto una volta per turno.

Usare la cavalleria. Spendi un punto di Cavalleria per ottenere uno di questi benefici:

- Cancellare il bonus FIANCO in un attacco.
- Cancellare un Danno subito in un Combattimento
- Fornire un modificatore di -2 per l'ingresso Prussiano.

Usare l'artiglieria. Spendi un punto di Artiglieria per dare un +2 (-2 in difesa) ad un combattimento.

Spostare il marker di Davout in una qualsiasi Zona.

Muovere una unità Francese in un settore adiacente, incluse le unità dalla Riserva.

Radunare. Tirare un dado: con un risultato di 4+ un'unità recupera un punto FORZA (fino ad un massimo di 4).

Ingresso Prussiano

Per ciascuna delle tre Zone si tira un dado e si verifica nella tabella corrispondente alla Zona se il risultato del dado è maggiore o uguale del valore per l'orario attuale. In caso positivo collocare 1d6/2 punti FORZA aggiuntivi nei settori di ingresso (se due settori sono presenti tirare un dado) seguendo le regole di stacking.

Attivazione Prussiana

Per ogni unità prussiana in ordine di FORZA, tira un dado e consulta la tabella "Attivazione Prussiana". Priorità: raggiungere il Villaggio.

MUOVI: se non è adiacente al nemico muovi adiacente ad un nemico. Unisciti ad un'unità amica se la somma della FORZA è <= 5.

ATTACCA: attacca (anche lungo linee tratteggiate nere) il nemico adiacente che garantisce la massima probabilità di successo.

MUOVI e ATTACCA: muovi se possibile e poi attacca.

Attivazione Francese

Ciascuna delle unità Francesi in mappa può eseguire una delle seguenti azioni. Unità in quadrato possono solo Cambiare Formazione.

MUOVI: sposta l'unità in un settore adiacente vuoto.

RINFORZA: sposta un punto FORZA in una unità amica adiacente entro i limiti di stacking.

ATTACCA: attacca un nemico adiacente (solo linee continua).

CAMBIA FORMAZIONE: metti in quadrato (ruota il dado per indicare la formazione) o torna in linea.

Combattimento

Per risolvere un combattimento si tira un dado sulla tabella di Combattimento e si applicano i modificatori del caso, fino ad un massimo di +/- 2. Il risultato indica il numero di Danni inflitti all'Attaccante e al Difensore. Per ogni punto Danno ridurre la FORZA dell'unità di uno: il Francese può ritirarsi in un Settore libero invece di subire un punto Danno.

Un attacco lungo una doppia linea guadagna il bonus FIANCO se il difensore è adiacente ad un altro nemico "libero" (non adiacente a sua volta ad un nemico).

Avanzamento del turno

Se si è concluso il turno delle 10:40 la partita è finita.

Se si è concluso il turno delle 10:20 si tira un dado: con un risultato di 5+ la partita è finita.

Negli altri casi avanzare il marker del turno di una casella e iniziare un nuovo turno di gioco.