

ASCARI

Inhoudstafel

Inleiding

1 : Speelstukken

- 1.1 gevechtseenheden
- 1.2 leiders
- 1.3 informatiefiches
- 1.4 hoe beginnen : de startopstelling

2 : Beurtvolgorde

3 : Beweging

- 3.1 terrein
- 3.2 bezette vakken en Melée
- 3.3 vuren en beweging
- 3.4 samenvoegen
- 3.5 voltreffers bij beweging
- 3.6 beweging van de artillerie
- 3.7 kaart voor Terrein Effecten (TEC)

4 : Vuren

- 4.1 schootsveld
- 4.2 zichtlijn
- 4.3 gelegenhedsvuur
- 4.4 vuurfase
- 4.5 tabel voor vuurgevecht en resultaten voor de worp met de “vuurdobbelsteen”
- 4.6 geweerfiches
- 4.7 gelegenhedsvuur voor artillerie
- 4.8 artillerievuur

5 : Melée

- 5.1 procedure
- 5.2 gevechtresultaten
- 5.3 wijzigen aan de worp van de dobbelsteen (DRM)
- 5.4 terugtrekkingen

6 : Administratieve fase

7 : Overwinningsvoorwaarden

Scenario's

- S1 Eerste Agordat
- S2 Agordat
- S3 Coatit

S4 Amba Alagi
S5 Metemma

Historische context

Geschriften over deze historische slagen

Bibliografie, web en credits

Spelvoorbeeld

Inleiding

Dit oorlogsspel behandelt een stuk geschiedenis dat plaatsvond in de eerste Italiaanse kolonie : Eritrea. Het vertelt het verhaal van loyale soldaten die vochten voor Italië en stelt de vier belangrijkste veldslagen voor waarin ze de protagonisten waren : Eerste Agordat , Agordat, Coatit en Amba Alagi.

Een bonus scenario handelend over de slag bij Metemma tussen de Derwisjen en de Ethiopiërs, wordt ook toegevoegd.

Het spel is gebaseerd op de infanterie regimenten, de artillerie eenheden en cavalerie eskaders (bereden / niet – bereden) van het Italiaanse leger, rups voor de Derwisjen en provinciale bataljons voor de Ethiopiërs.

De Derwisj krijgers waren georganiseerd in korpsen die vanuit een bepaalde provincie kwamen, Rups genaamd en geleid door Emirs.

Het Ethiopische keizerrijk (ook gekend onder de naam Abyssinië) had vele legers, één voor elk gebied en één voor elke chef (Ras), en niet 1 gezamenlijk leger. Deze legers werden samengesteld uit vrijwilligers en de getalsterkte kon sterk schommelen.

Inschaling van het spel : In dit spelontwerp bevat elke infanterie en cavalerie-eenheid tussen 125 en 180 man per Melée punt. De sterkte van de Derwisjes/Ethiopische cavalerie is 100 paarden per Melée punt. Elke artillerie-eenheid stelt ongeveer 3 – 4 wapens voor. Een vak is ongeveer 250 meter.

Ascari (Askari) : een woord van Turkse oorsprong om een soldaat aan te duiden van het Arabische ras.

Spelonderdelen : Elk spel bevat :

2 59x41 cm speelborden (aan beide zijden bedrukt), een boek met de regels, scenario's en historische achtergrond.

216 vierkante fiches (15 mm doorsnee)

een spelershulp

De spelers moeten zelf een zeszijdige dobbelsteen voorzien.

1.0 De speelstukken

Er worden in het spel 3 soorten fiches gebruikt : gevechtseenheden, leiders- en informatiefiches.

1.1 Gevechtseenheden

Gevechtseenheden zijn infanterie regimenten, artillerie eenheden en niet bereden Cavalerie eskaders voor de Italianen. Voor de Afrikanen (Ethiopiërs en Derwisjen) is er cavalerie en infanterie die kan voorgesteld worden door 2 soorten fiches: eentje met geweer eenheden en één met speer eenheden. De speer fiches hebben een horizontale band.

Elke gevechtseenheid heeft een waarde voor een Melée gevecht en reikwijdte van de beweging. Elke fiche toont ook de bovenliggende organisatie van de eenheid meestal het bataljon of Rub.

De individuele eenheden worden van een badge of kleurcode voorzien zodat ze per bataljon, per Rub (Derwisj bataljon) of door de beginletter van de Ras kunnen geïdentificeerd worden volgens de regels van het scenario.

De meeste gevechtseenheden zijn aan beide zijden bedrukt waarbij de omgekeerde zijde de toestand van de gevechtseenheid in verminderde staat van paraatheid aantoont. Om geëlimineerd te worden moet het twee treffers oplopen.

Eenheden kunnen ook een dubbele treffer oplopen (zie hiervoor de tabel vuurgevecht en de tabel artilleriegevecht) en zijn dan dadelijk geëlimineerd. Indien de eenheid geraakt wordt door een treffer, verliest het reikwijdte en moet het omgedraaid worden. Als het opnieuw geraakt wordt, wordt deze eenheid geëlimineerd.

Voor de artillerie is de omgekeerde kant de bereden zijde, afhankelijk van het gevecht.

In sommige scenario's komen speciale eenheden voor.



Artillerie – bande – cavalerie

rub/bataljon nationale vlag – eenheid ID – sterkte – beweging

infanterie (horizontale band : geen geweren)

1.2 Leiders

Er is maar 1 niveau van leiders : Officieren (Italiaans), Emirs (Amir-Derwisj) en Ras (Ethiopiërs). In Ascari hebben ze geen krachtwaarden. Sommige leiders beschikken over de mogelijkheid om een DRM waarde toe te voegen, zoals gedrukt op hun fiche, (F voor Vuur of M voor Melée), aan het regiment dat hen begeleidt.

Samengevoegde leiders kunnen verhinderen dat Italiaanse eenheden of Afrikaanse eenheden (die enkel tot hun Rub/Ras behoren) bepaalde fiches krijgen, behalve voor de fiches Gelegenhedsvuur en Vuur. Indien samengevoegd met een artillerie eenheid, laten officieren ook gelegenhedsvuur toe. Ze kunnen geen geweervuur, gelegenhedsvuur of Melée uitvoeren; maar kunnen het resultaat ervan wel beïnvloeden door DRM's en kunnen ook getroffen worden indien ze samengevoegd werden met vriendschappelijke eenheden.

De eenheden van de leider staan op beide zijden van de fiches gedrukt (uitzondering Toselli) waarbij de ommezijde de eenheid toont in verminderde slagkracht. Om uitgeschakeld te worden, moeten ze tweemaal getroffen worden.



1.3 Informatiefiches

Dit zijn fiches om beweging, terugtrekking, gevecht, vuur of gelegheidsvuur aan te duiden. De gedrukte DRM wordt toegepast op de aangeduide eenheden. Het gebruik van deze fiches wordt in het vervolg van de regels aangeduid. Elke eenheid kan slechts 1 informatiefiche per type per beurt krijgen. (dus geen 2 gevechtsfiches samen.)
 Andere fiches specifiek voor de scenario's worden in de scenarioregels verder uitgelegd.

1.4 Hoe beginnen : startopstelling

De eenheden kunnen opgesteld worden in de zones die beschreven worden in de scenarioregels. De vlag duidt aan wie de actieve/niet actieve speler is tijdens deze beurt.

2.0 Beurtvolgorde

beurtvolgorde

- 1 toss de spelbeurtfiche om de actieve speler aan te wijzen (vlag).
- 2 bewegingen van de actieve speler, dadelijke afhandeling van de Melée en mogelijk gelegheidsvuur (geweer of artillerie) van de niet actieve speler.
- 3 vuurgevecht fase voor de actieve speler (geweer en artillerie).
- 4 administratieve fase – ruim alle gelegheidsvuur en vuurfiches af. Ruim vervolgens de bewegings-, terugtrekking en gevechtsfiches van de eenheden van alleen de actieve speler af.
- 5 herhaal dit tot aan de overwinningsvoorwaarden voldaan wordt of tot de specifieke regels van het scenario dit aanduiden. Sommige scenario's maken gebruik van een beurtspoor. De beurtfiche wordt telkens opgeschoven nadat elke speler actief is geweest.

Zie ook bij de scenarioregels.

3.0 Beweging

De actieve speler verplaatst zijn eenheden één per één van het ene vak naar een aangrenzend vak. Een eenheid kan zijn toegelaten beweging nooit overschrijden in eender welke actie.

3.1 Terrein

De kost aan BewegingsPunten (MP) is afhankelijk van het soort terrein : zie hiervoor de terrein effecten kaart en de specifieke terreinen in het scenario. De eenheid die beweegt moet over voldoende MP's beschikken om de kost om het vak te betreden te betalen. Indien het dit niet kan, kan het dit vak niet betreden, behalve voor eenheden met een bewegingsvrijheid van 1, die zich 1

vak kunnen verplaatsen, onafhankelijk van de terreinkost.

3.2 Bezette vakken en Melée

Indien een bewegende eenheid doordringt tot een vak dat bezet is door een vijandige eenheid, dan volgt er een Melée, die dadelijk afgehandeld wordt (zie regel 5). De beweging wordt door deze Melée onderbroken.

Alleenstaande leiders kunnen de vijandige beweging niet blokkeren en worden dadelijk geëlimineerd. In dat geval wordt de beweging niet onderbroken door een Melée en de bewegende eenheid kan zijn beweging verder zetten.

3.3 Vuren en beweging

Een eenheid in beweging kan op elk vak tijdens zijn beweging waar het binnen vijandelijk vuur komt, aangevallen worden. (zie geweer gelegenheidsvuur 4.3)

Gedurende de beweging moet de niet actieve speler de actieve speler zeggen zijn beweging tijdelijk te onderbreken zodat hij het gelegenheidsvuur kan openen. Dit vuurgevecht moet afgehandeld worden alvorens een nieuw vak kan worden betreden. De speler die vuurt mag niet wachten om te zien waar de actieve speler zijn beweging zal eindigen om gelegenheidsvuur aan te kondigen. Gelegenheidsvuur mag niet geopend worden op eenheden die zich op een meléevak bevinden of een dergelijk vak betreden. Indien de eenheden in beweging geraakt worden, dan verliezen ze dadelijk 1 niveau en moeten ze stoppen. Ze krijgen een fiche "bewogen" (MOVED).

3.1.1 bewogen fiche (MOVED)

Deze fiche betekent dat een gevechtseenheid die kan vuren zijn beweging voltooid heeft en al zijn bewegingspunten heeft opgebruikt. Dit geeft een DRM nadeel in een vuurgevecht. Deze fiche wordt verwijderd tijdens de volgende administratieve fase. Leiders samengevoegd met hun eenheden (eender welke officier voor de Italianen, leiders die behoren tot hun Rub/bataljon enkel voor de



Derwisj/Ethiopische eenheden) kunnen voorkomen dat deze fiche op hen wordt gelegd.

3.4 Samenvoegen

De bovengrens om samen te voegen is 1 gevechtseenheid per vak. Deze bovengrens kan niet overschreden zijn op het einde van een verplaatsingsfase (of gelijk welke Melée fase).

Spelfiches en leiders hebben geen invloed op het samenvoegen. Bewegende of terugtrekkende eenheden kunnen vrij in en door de vriendschappelijke eenheden bewegen, maar kunnen niet stoppen op de vakken bezet door vriendschappelijke eenheden.

3.5 Schade bij beweging

Indien een bewegende eenheid het doelwit is van vijandelijk gelegenheidsvuur terwijl het door een vak gaat samen met een bevriende eenheid, getroffen wordt en een niveau verliest, dan moet de bewegende eenheid zich terugtrekken naar het vorige vak in zijn beweging en daar zijn beweging beëindigen.

3.6 Bewegen van artillerie

Artillerie eenheden hebben 2 zijden : zijn batterij zijde (klaar om te vuren in de vuur fase van de actieve speler of in de gelegenheidsvuur fase indien samengevoegd met een officier) of de beperkte zijde (enkel klaar om te bewegen).

3.6.1 van formatie wisselen

De eenheid kan van de ene formatie naar de andere wisselen door 1 MP te betalen. Indien de

formatie van beperkte naar batterijfase wisselt, dan krijgt het een bewogen fiche (MOVED) alvorens te vuren. Indien de formatie van batterij naar beperkt wisselt, dan wordt de overgebleven bewegingsmogelijkheid 1 MP.

3.7 Terrein Effecten kaart (TEC)

Kijk naar de TEC of specifieke scenario

4.0 Vuurgevecht

Vuren en gelegenhedsvuren kunnen enkel uitgevoerd worden door eenheden die beschikken over geweren, niet door eenheden met speren,(de fiches met een witte streep) of cavalerie eenheden,aangezien die enkel in Melée kunnen vechten.

4.1 Schootsveld

De eenheden moeten binnen schootsveld zijn van hun doelwit om het aan te vallen. Tel het aantal vakken tussen het vak waarop de de eenheid die schiet staat en het doelvak. Het aantal vakken moet lager of gelijk zijn dan het schootsveld van eenheid die schiet. Dit zijn 4 vakken.

Italiaanse Vetterli geweren schieten nauwkeurig tot op 1,000 meter. Bij de Remingtons gebruikt door de Derwisjen was de loop gedeeltelijk afgezaagd zodat deze minder effectief waren. De Ethiopische fuseliers schoten meestal op korte afstand.

Tel het vak waarop het doelwit staat mee, maar niet het vak waarop de vurende eenheid staat.

4.2 Zichtlijn

Er moet een open zichtlijn (Line of Sight : LOS) zijn tussen de eenheid die schiet en het doelwit. De LOS is geblokkeerd wanneer het

- door een vak moet waarop andere gevechtseenheden staan, maar de LOS wordt niet geblokkeerd indien de eenheid die schiet zich op een hoger plateau bevindt dan het doelwit.
- door terrein moet dat de LOS blokkeert zoals palmbomen, zeriba, een fort, hellingen en glooiingen. Kijk dan naar de TEC of speciale regels in het scenario.
- door de grens van 2 vakken loopt die beiden blokkerend terrein bevatten.
- of door een terrein met een hoger plateau dan dat van de schutter.

Een LOS kan een vak met blokkerend terrein wel binnen maar niet erdoor heen.

4.3 Gelegenheidsvuur

Niet actieve eenheden, die nog niet gevuld hebben gedurende de huidige ronde mogen gelegenhedsvuren op vijandige eenheden die zich binnen de 4 vakken van hun vak bevinden. Elke beschikbare eenheid mag eenmaal gelegenhedsvuren per beurt en krijgt nadien een gelegenhedsvuren fiche om aan te duiden dat het reeds gevuld heeft.

4.31 Procedure

De niet actieve speler duidt tijdens de bewegingsfase de eenheid aan waarmee hij wil vuren. Handel dit vuurgevecht af door de geweervuur tabel te gebruiken. Leg een gelegenhedsvuren fiche op deze eenheid nadat het gevuld heeft om aan te duiden dat het deze beurt niet opnieuw kan vuren.

4.32 Doelwitten

Een eenheid in beweging kan aangevallen worden op elk vak dat binnen het bereik valt van de vijand tijdens zijn beweging. Gedurende zijn beweging moet de niet actieve speler de actieve speler zeggen zijn beweging tijdelijk te stoppen zodat hij kan gelegenhedsvuren. Dit vuurgevecht moet **afgehandeld** worden alvorens de eenheid zijn beweging mag verder zetten. De speler die vuurt mag niet wachten om te zien waar de speler zijn beweging zal eindigen alvorens zijn actie gelegenhedsvuren aan te kondigen.

4.33 Melée vakken

| Gelegenheidsvuren kan niet op eenheden die zich op Melée_vakken bevinden of deze betreden.



4.34 Wijzigingen aan de worp (Die Roll Modifiers = DRM)

Ondersteuning : DRM +1 : Indien een andere Italiaanse eenheid naast de Italiaanse eenheid staat die vuurt (de Bande wordt niet beschouwd als Italiaans)

Terrein : Terrein DRM's, toepasbaar op het terrein van de bewegende eenheid en/of voor het terrein waarop de vurende eenheid zich bevind.

Leider : Indien een leider is samengevoegd met de vurende eenheid en deze heeft een DRM op zijn openliggende zijde voor vuren (die met de letter F)

Grootte : Indien de vurende eenheid een Melée sterkte heeft van 0, pas dan -1 DRM toe.

Gelegenheidsvuren penalty : -1 DRM voor elke vurende eenheid.

4.4 Vuurgevechtsfase

Actieve eenheden die tijdens deze beurt nog niet gevuurd hebben kunnen nu een vuurgevecht aangaan met vijandelijke eenheden (binnen een straal van 4 vakken) indien hun gevechtlijn (LOS) niet geblokkeerd is. Elke beschikbare eenheid die direct kan vuren, kan een vuurgevecht per beurt afhandelen en krijgt dan een VUUR fiche(FIRE). Dit gebeurt ook wanneer ze zijn samengevoegd met leiders.



4.41 Wijzigingen aan de worp (DRM)

DRM's zijn :

Ondersteuning : DRM +1 : Indien een andere Italiaanse eenheid naast de Italiaanse eenheid staat die vuurt (de Bande wordt niet beschouwd als Italiaans)

Terrein : Terrein DRM's, toepasbaar op het terrein van de inactieve speler en/of voor het terrein waarop de vurende eenheid zich bevind.

Verplaatst : DRM +1 indien de eenheid over deze fiche beschikt.

Gevecht : DRM -1 indien de eenheid over deze fiche beschikt.

Leider : Indien een leider is samengevoegd met de vurende eenheid en deze heeft een DRM op zijn openliggende zijde voor vuren (die met de letter F)

Grootte : Indien de vurende eenheid een Melée sterkte heeft van 0, pas dan -1 DRM toe.

Opgelet : Eenheden met geweren die een TERUGTREKKING fiche (RETREAT) hebben kunnen niet vuren of gelegenheidsvuren.

4.5 Vuurgevecht tabel en dobbelsteen resultaten voor vuren

De eenheid die vuurt kijkt eerst het schootsveld en LOS na, kijkt vervolgens in de juiste kolom van de FCT (fire combat table), gooit de dobbelsteen en voegt de DRM's toe om het resultaat te bepalen.

Fire Combat Table : vuurgevechtstabel

DRM (d6) voor gelegenheidsvuren,beweging, vuurgevecht : -1

DRM (d6) voor ondersteuningsvuren (enkel Italianen) : +1

nodig voor treffer

schootsveld	Italianen	Derwisjen, Ethiopiërs en Bands
1	3-4-5-6	4-5-6
2	4-5-6	5-6
3	5-6	6
4	5-6	6

Opgelet : in het **ROOD** staan de dubbele treffers, al de andere zijn enkele treffers. Pas de treffers en niveauverliezen toe op de doelwitten.

Leiders : Indien het doelwit werd samengevoegd met een leider en het wordt getroffen, gooi dan nogmaals met de d6. Bij een resultaat van 5 of meer wordt de leider ook getroffen.

In het **ROOD** staan de dubbele treffers, alle andere zijn enkele treffers. Pas de treffers en niveauverliezen toe op de doelwitten.

Indien de eenheid in beweging getroffen wordt, moet deze onmiddellijk stoppen, een niveauverlies ondergaan en krijgt het een MOVED fiche.

Indien de getroffen eenheid een artillerie eenheid is, dan wordt ze dadelijk geëlimineerd.

Indien het doelwit werd samengevoegd met een Leider en het wordt één of meerdere keren getroffen, gooi dan opnieuw de d6. Bij een resultaat van 5 of meer wordt ook de leider getroffen en lijdt hij niveauverlies.

Indien het doelwit een leider alleen is, pas dan het resultaat toe (1 of 2 niveauverliezen).

4.6 Geweer fiche

Ethiopische speer en cavalerie-eenheden kunnen gelegheidsvuur en vuurgevechten openen indien ze over een geweerfiche beschikken. Dit toont een unieke capaciteit van de Ethiopische speer en cavalerie-eenheden om op het slagveld achtergelaten wapens te gebruiken. Geweerfiches worden op de kaart op het vak gelegd van elke uitgeschakelde eenheid met geweren. Indien een speer/cavalerie eenheid op dergelijk vak komt, **dan zal deze eenheid stoppen en de fiche krijgen, die dan aan de eenheid wordt toegevoegd.** Deze eenheid zal ook een MOVED fiche krijgen voor deze beurt. Eenheden met een geweer fiche worden vanaf dan beschouwd als eenheden met geweren (d.i. Zij kunnen gelegheidsvuur en vuurgevechten openen en alle hieraan verbonden fiches bekomen.) Indien een dergelijke eenheid wordt uitgeschakeld, blijft de geweerfiche op dat vak liggen.

4.7 Artillerie gelegheidsvuur

Artillerie eenheden kunnen enkel gelegheidsvuur openen als ze samengevoegd zijn met een officier. Het mag om het even welke officier zijn daar artillerie eenheden niet tot een specifiek bataljon behoren. Handel de aanval af door gebruik te maken van de artillerie vuur procedure : de gelegheidsvuur DRM's worden toegepast en de eenheid verkrijgt dan een gelegheidsvuur fiche. Een artillerie eenheid die reeds een gelegheidsvuur geopend heeft, is nog in staat om gedurende zijn volgende vuurgevechtsfase te vuren.

4.8 Artillerie vuur

Actieve artillerie eenheden die in de huidige beurt nog niet gevuurd hebben mogen vijandelijke eenheden onder vuur nemen wanneer ze in een schootsveld van 8 vakken staan en een klare zichtlijn hebben (LOS)

Elke artillerie eenheid mag eenmaal vuren tijdens zijn beurt en krijgt dan een FIRE fiche.

4.61 Procedure

De actieve speler duidt de eenheid die gaat vuren aan tijdens de vuurgevechtsfase. Hij handelt vervolgens de aanval af door gebruik te maken van de artillerie vuur procedure. : schootsveld nakijken en zichtlijn (LOS), een d6 gooien, de DRM's toepassen en op de artillerie gevechtstabel het resultaat bepalen.

Artillerie Gevechtstabel

DRM (d6) voor beweging -1		DRM (d6) voor gelegenhedsvuur -2
Schootsveld	nodig voor treffer	resultaat
1	2-3-4-5-6	dubbele treffer
2	3-4-5-6	dubbele treffer
3-4	3-4-5-6	enkele treffer
5-6	4-5-6	enkele treffer
7-8	5-6	enkele treffer

Opgelet : in het **rood** staan de dubbele treffers, in het zwart de enkele treffers.
Pas de treffers en niveauverliezen toe op de doelwitten.

Leiders : Indien het doelwit werd samengevoegd met een leider en het wordt getroffen, gooi dan nogmaals met de d6. Bij een resultaat van 5 of meer wordt de Leider ook getroffen.

4.62 Artillerie DRM's

Beweging : DRM -1 indien de eenheid die vuurt deze fiche heeft (MOVED) .

Leider : indien de leider en artillerie eenheid begeleidt en hij enige DRM heeft op de zichtbare zijde voor vuur (F)

Terrein : terrein DRM' van toepassing op het vak van het doelwit en vurende eenheid gelegenhedsvuur penalty : -2 DRM voor elke vurende eenheid

DRM's kunnen samengevoegd worden.

4.63 Artillerie vuurresultaten

In het **rood** staan de resultaten met dubbele treffer, in het zwart die met enkele treffer.

Pas de treffers en de niveauverliezen toe op de doelwitten. Indien het doelwit met een leider werd samengevoegd en het getroffen wordt, gooi dan een d6, met een resultaat van 5 of meer wordt de leider ook getroffen en verliest hij ook een niveau. Indien het doelwit een leider alleen is, pas dan de resultaten toe.

5.0 Melée gevecht (man-tot-mangevecht)

Indien een bewegende eenheid het vak betreedt waarop een vijandige eenheid staat, dan veroorzaakt dit een meléegevecht, dat dadelijk afgehandeld wordt.

5.1 Procedure

Elke speler berekent zijn Melée cumulatieve waarde (MCV) van de respectievelijke eenheden. Tel volgende zaken op

1 de sterkte van de eenheid

2 de DRM's (cumulatief)

3 het resultaat van 1 worp met de d6

5.11 Leiders

Officieren (Italianen) of Emirs (Derwisjen)/Ras(Ethiopiërs) die zich alleen op een veld bevinden worden dadelijk geëlimineerd (in dat geval wordt de beweging van de eenheid in beweging niet afgebroken).

5.12 Artillerie

De artillerie voert een normaal Meléegevecht.

5.2 Gevechtsresultaten

vergelijk de MCV's van beide kampen en pas volgende resultaten toe :

1 zelfde waarde : de actieve speler trekt zich terug naar zijn oorspronkelijk startveld.

2 de MCV is 1 of 2 punten hoger in waarde : de eenheid met laagste MCV trekt zich 1 vak terug.

3 de MCV waarde ligt tussen 3 en het dubbele hoger dan de waarde van de tegenstander : de eenheid met laagste MCV trekt zich 1 vak terug en krijgt 1 treffer: een treffer betekent ook het verlies van 1 niveau.

4 verschil in MCV is meer dan het dubbele : eenheid met laagste MCV wordt onder de voet gelopen en geëlimineerd.



5.2.1 Fiches

Elke eenheid die strijd heeft geleverd ontvangt een GEVECHT (COMBAT) fiche, indien het een vuurgevecht kan aangaan; ingeval van terugtocht dan zal de terugtrekkende eenheid steeds een TERUGTREK (RETREAT) fiche ontvangen (zie 5.4) Onthou dat leiders kunnen voorkomen dat eenheden deze 2 fiches bekomen.

5.3 Wijzigingen aan de worp (DRM)

hoogte : DRM +1 die op de hoogste oppervlakte staat (terrein) in het geval dat een actieve speler het Meléeveld betreedt, komende van een lager gelegen terrein.

Terugtrekken : DRM -1 voor de eenheid die de RETREAT fiche heeft (zoals op de fiche aangeduid).

Terrein : Terrein DRM op het Meléevak indien van toepassing.

Leider : indien de leider aanwezig is op het Meléevak en er een DRM op zijn zichtbare zijde gedrukt staat voor gevecht (aangeduid door de letter C)

Charge met bajonet : DRM +1 geldig voor de Italiaanse eenheden enkel in het Amba Alagi scenario. DRM's kunnen bij elkaar worden opgeteld.

5.4 Terugtrekken

Indien een eenheid zich 1 vak terugtrekt, dan zal de eenheid van de actieve speler zich terugtrekken naar het laatste vak van zijn bewegingspad. De eenheid van de niet actieve zal zich 1 vak terugtrekken zoals aangeduid door de actieve speler.

Indien het niet mogelijk is zich terug te trekken omwille van ondoordringbaar terrein of de aanwezigheid van vijandelijke eenheden, dan wordt de eenheid geëlimineerd. Indien er echter ten minste 1 bevriende eenheid in het ernaast gelegen vak staat, dan kan de eenheid maximaal 2 vakken terugtrekken door dat vak, om zo op een vrij vak te komen staan, anders wordt het geëlimineerd. Ingeval meer dan een bevriende eenheid naast de betrokken eenheid staat, dan bepaalt de actieve speler de weg van de terugtrekking.

De eenheid van de niet actieve speler kan zich niet terugtrekken op of door het vak van waar de eenheid van de actieve speler dit vak is binnengekomen.

Artillerie eenheden trekken zich nooit terug, ingeval ze zich dienen terug te trekken worden ze geëlimineerd.



5.41 terugtrekkingsfiches

Eenheden die zich terugtrekken krijgen een TERUGTREK fiche (RETREAT) en kunnen daardoor geen enkele vuuractie meer ondernemen (vuurgevecht of gelegenheidsvuur) en krijgen de penalty die aangeduid staat op de fiche. Indien eenheden, die reeds een RETREAT fiche hebben nog een terugtrek resultaat bekomen, dan krijgen ze ook een treffer te verwerken en behouden ze de RETREAT fiche; een volgend TERUGTREK resultaat, terwijl ze de fiche hebben, resulteert in eliminatie.

5.42 De overwinnaar gaat door

Na een succesvol Meléegevecht, kan de eenheid van de actieve speler die de vijandelijke eenheid tot een terugtrekking gedwongen heeft, nog verder bewegen indien het nog beschikbare MP's heeft. Het kan hierbij opnieuw onder gelegenheidsvuur komen te liggen en desgevallend andere Meléegevechten.

6.0 Administratieve fase

Gedurende deze fase worden alle vuur en gelegenheidsvuurfiches (van beide spelers) weggenomen en alle fiches op de eenheden van de actieve speler ook (d.i. MOVED, RETREAT of gevechtsfiches).

Fiches (andere dan Vuur en gelegenheidsvuur) op de eenheden van de niet actieve speler blijven liggen.

7.0 overwinningsvoorwaarden

Zie de scenario's voor de specifieke overwinningsvoorwaarden.

Verklarende woordenlijst

Melée : gevechtsterm, man-tot-man gevecht.

DRM : Dice Roll Modifier : manieren waarop de uitkomst van de worp met de dobbelsteen wordt aangepast.

Gelegenheidsvuur : manier van vuren op bewegend doelwit.

MP : Movement Point : bewegingspunten. Aantal vakken dat een eenheid zich kan verplaatsen.

MOVED : bewogen : fiche die wordt gelegd op een eenheid die zijn beweging heeft afgewerkt.

TEC : Terrain Effect Chart : terrein effectenkaart : invloeden van het terrein op het gevecht of beweging.

Schootsveld : maximale afstand tussen elkaar beschietende eenheden. Normaal is dit 4 vakken, voor artillerie-eenheden 8 vakken.

LOS : Line of Sight : Zichtlijn : De schutter moet zijn doelwit kunnen zien alvorens hij kan schieten.

OP : opportunity fire : gelegenheidsvuur : mogelijkheid van defensieve eenheid om vuur te openen op bewegende eenheid.

FIRE fiche : vuurfiche : wordt op de eenheid gelegd nadat deze gevuurd heeft.

RETREAT fiche : terugtrekken : wordt op de eenheid gelegd wanneer deze zich heeft teruggetrokken.

FCT : Fire Combat Table : Vuur gevechtstabel : geeft de uitkomst weer voor de worp met de D6 bij vuurgevechten.

RIFLE fiche : geweerfiche : wordt op het vak neergelegd waar een eenheid die over geweren beschikte geëlimineerd werd. Kan door Ethiopische eenheden worden opgeraapt en gebruikt.

MCV : Melée cumulatieve Value (Melée cummulatieve waarde : alle waardes opgeteld bij Meléegevecht. Bepaalt de uitkomst van dit gevecht.

COMBAT fiche : Gevechtsfiche : de eenheid die een Meléegevecht voerde ontvangt dergelijke fiche.

Scenarios

S1 First Agordat

27 juni 1890

Een groep rondtrekkende Derwisjen worden door de Ascari troepen, geleid door Kapitein Gustavo Fara, opgevangen in de vlakte van Agordat

S1.1 Spelopstelling

Gebruik de Agordatkaart

S1.11 historische opstelling

Italianen

Fara Officier

1 I Inf.

2 I Inf.

1 I Inf.

2 I Inf.

Derwisjen

Faragiallah Emir

1 speer

2 speer

3 speer

1 Cav.

1 geweer

2 geweer

3 geweer

4 geweer

5 geweer

6 geweer

4 x buit

S1.12 Hoe de eenheden opstellen

De Italiaanse eenheden nemen hun plaats in op de linker oever van de Inchierai rivier terwijl de Derwisjen opgesteld worden op 3 vakken van het dorp Algheden.

In de eerste beurt nemen de Derwisjen het initiatief. De speler die met de Derwisjen speelt, speelt eerst door zijn beurtvlag op de aangewezen plaats op de kaart te leggen. Hij/zij zal de eerste actieve speler zijn, terwijl zijn/haar tegenstander de inactieve speler is.

De vlag in het vak zal aanduiden wie de actieve/inactieve speler is in de beurtvolgorde.

S1.2 Buit eenheden

Deze "buit eenheden" stellen de buit voor die de Derwisjen bekomen hebben door het dorp Dega, waar de Beni Amer stam woont, te beroven.

Op de voorzijde staat een kameel. Wanneer deze zijde zichtbaar is, staat deze eenheid onder de controle van de Derwisjen en kan ze in actieve fase geen enkel type gevecht aangaan, maar zich wel in inactieve fase zich verdedigen in Meléegevechten. Het doel van deze eenheid is om veilig de kaart te verlaten.

Indien een Italiaanse eenheid deze eenheid kan opsporen tijdens de fase waarin de Italianen bewegen en een ongehinderde geschutslijn (LOS) heeft binnen een afstand van 3 vakken, dan moet

de Italiaanse speler een D6 gooien. Bij elk resultaat minder dan 3 blijft het een buit eenheid behouden, wanneer het resultaat gelijk of groter is dan 3, dan wordt deze eenheid dadelijk omgedraaid naar de vrouwenzijde en stelt dit de Dega vrouwen voor die in opstand komen en de Derwisjen aanvallen.

De eenheid komt dan onder Italiaanse controle, kan door hen verplaatst worden en in een meléegevecht gaan met de aangegeven gevechtswaardes.

Indien deze Buit/vrouwen eenheid een treffer moet incasseren (geweer of melée) dan is deze buiten strijd gesteld.

S1.3 Terrein Effecten kaart (TEC)

Specifiek terrein voor het scenario :

Fort : Op dit ogenblik bestaat het fort nog niet. Dit vak wordt beschouwd als Zeriba.

Kamp/dorp : Op dit ogenblik bestaat het kamp/dorp nog niet. Dit vak wordt beschouwd als Zeriba.

Zeriba : +1 om over te steken + terreinkost, blokkeert LOS. DRM +1 voor eenheden die in de zeriba in melée verdedigen. DRM -1 voor de eenheid die vuurt indien het doelwit zich in de Zeriba bevindt.

Note : De Zeriba (of Zareba) was (in Soedan en aangrenzende gebieden.) een bescherming gemaakt van doornstruiken.

S1.4 Overwinningsvoorwaarden

De speler met de Derwisjen moet elk vak aan de Agordat zijde van de kaart (kolom 15XX) verlaten hebben met minimaal 4 gevechtseenheden (de Emir telt niet) of 1 kameel eenheid of hij moet alle Italiaanse eenheden uitschakelen.

De Italiaanse speler wint indien hij het voor de Derwisjspeler onmogelijk maakt nog te winnen.

S2 Agordat

21 december 1893

2.200 inlandse Askari en enkele Italiaanse soldaten, geleid door Lt Kolonel Arimondi treffen in de vlakte van Agordat zowat 12.000 Mahdists, geleid door Amir van Ghedaref, welke pogen de Italiaanse kolonie in Eritrea binnen te vallen. Een verbazingwekkende Italiaanse overwinning en de eerste van deze jonge natie.

S2.1 Spelopstelling

Gebruik de Agordatkaart

S2.11 Historisch opstelling

Italianen

Arimonde	officier	1704
Salsa	officier	1703
Cortese	officier	1705
Galliano	officier	1707
1c II		1706
2c II		1705
3c II		1703
4c II		1603
1c III		1707
3c III		1708
1c IV		1709
3c IV		1610
Asmara voet Cav.		1605

Keren voet Cav.	1505
A Batt ezels	1910
B Batt ezels	1704
Barca Band	1606

Derwisjen	
A Wad Ali Emir	3101
Allen binnen de 4 vakken	
Ibrahim Emir IB	
1-4 geweer IB	
1-2 speer IB	
Cav IB	
Er Rasur Emir RA	
5-7 geweer RA	
3-4 speer RA	
Cav RA	
Daggasc Emir DA	
8-9 geweer DA	
5-7 speer DA	
Cav DA	
Addacher Emir AD	
8-10 speer AD	
10-12 geweer AD	
Cav AD	

S 2.12 Vrije opstelling van eenheden in scenario

Voor de historische opstelling volg je de richtlijnen onder 2.11 historische opstelling, terwijl voor de vrije opstelling de Italiaanse eenheden kunnen opgesteld worden tussen kolom 15XX en 18XX. De Derwisjeenheden kunnen opgesteld worden tussen kolom 27XX en 33XX tot lijn xx05 inbegrepen. Tijdens hun openingsbeurt kunnen de Derwisjen niet bewegen maar wel hun vuurfase en gelegenheidsvuur gebruiken.

Het initiatief bij de eerste beurt ligt bij de Italianen. De Italiaanse speler zal als eerste zijn beurtvlag op de aangewezen plaats op de kaart leggen. Hij wordt dus de eerste actieve speler, terwijl zijn tegenspeler de inactieve speler is.

De vlag zal aanduiden wie de actieve/inactieve speler is tijdens de beurt.

S2.2 Terrein effectenkaart (TEC)

Specifiek terrein voor het scenario.

Fort : kost 1MP, blokkeert LOS; DRM +1 voor eenheden binnen het fort bij melée; DRM -1 voor vurende eenheid indien doelwit in het fort is.

Rivier : De rivier Barka kan niet overgestoken worden.

Zeriba : +1 om over te steken + kost voor het terrein; blokkeert LOS; DRM +1 voor eenheden die in de zeriba verdedigen in melée; DRM-1 voor de vurende eenheid indien het doelwit in de Zeriba is.

Kamp/dorp : kost 1MP; blokkeert LOS; DRM +1 voor eenheden binnen het kamp/dorp bij melée; DRM -1 voor vurende eenheden in het kamp/dorp (zie TEC voor details van de betrokken vakken).

S2.3 Overwinningsvoorwaarden

De Derwisjen moeten het Fort van Agordat bezetten (vak 1704) of 7 Italiaanse eenheden uitschakelen (officieren tellen als eenheden). De Italianen moeten het Derwisj Kamp (vak 3101) bezetten of 20 Derwisj eenheden uitschakelen (Emirs tellen als eenheid).

S3 Coatit

13 januari 1895

Het Italiaanse leger in Eritrea, geleid door generaal Baratieri, haalt zijn laatste overwinning voor Adowa, door het overweldigende leger van Ras Mangasha bij Coatit twee dagen aan te vallen en onder vijandelijk vuur een perfecte hergroepering uit te voeren. Tactisch een gelijkspel, maar strategisch een overwinning.

3.1 spelopstelling

Gebruik de Coatitkaart

S3.11 historisch opstelling

Italianen

Baratieri	officier	2405
Galliano	officier III	2706
Toselli	officier IV	2408
Hidalgo	officier II	2204
2c II		2204
5c II		2104
4 MM		2005
5 MM		2303
6 MM		1905
1c III		2706
2c III		2705
3c III		2704
4c III		2606
5c III		2607
1c IV		2408
2c IV		2407
3c IV		2507
4c IV		2308
5c IV		2209
3 MM		2208
C Batt Batterij		2210
Oculé Cusai band		2601
Seraè Band		2602
Zaptiè Band		2405

Ethiopiërs

Het Ethiopische leger behoort tot één provinciaal korps, met Ras kenmerken

Mangascha	Ras	3315
Tesfu	Ras	2914
Amac Sigal	Ras	3312
Ras	Ras	2716
Ras	Ras	3405
1 geweer		3315

2 geweer	3405
3 geweer	3406
4 geweer	3113
5 geweer	3213
6 geweer	3312
7 geweer	3313
8 geweer	3214
9 geweer	3114
10 geweer	3407
11 geweer	3015
12 geweer	2915
13 geweer	2816
14 geweer	2817
15 geweer	3316
16 geweer	3217
1 speer	3216
2 speer	3408
3 speer	2717
4 speer	2914
5 speer	2815 beperkte zijde
6 speer	2716
7 speer	2715
8 speer	3014
9 speer	3115
10 speer	3215
11 speer	3314

S3.12 Vrije opstelling van eenheden in scenario

Voor de historische opstelling volg je de richtlijnen onder 3.11 historische opstelling. Voor een vrije opstelling binnen het scenario moeten de Italiaanse eenheden worden opgesteld in het gebied dat beperkt wordt door de vakken 2701 tot 2707, van 2707 tot 2210 en van 2210 tot 1506.

De Ethiopiërs worden opgesteld in het gebied beperkt door vakken 2717 tot 2715, dan 2715 tot 3412, en uiteindelijk van 3412 tot 3403. De Ethiopiërs nemen het initiatief in de eerste beurt. (ze zijn net door het Italiaanse artillerievuur wakker gemaakt, daarom ook start de eenheid op 2815 in beperkte toestand). De Ethiopische speler zal daarom als eerste zijn beurtvlag plaatsen op de aangewezen plaats op de kaart op het volgorde spoor bij beurt 05.00. Hij zal de eerste actieve speler zijn en zijn tegenstander de eerste niet actieve. De vlag zal aanduiden wie de actieve/inactieve speler is tijdens de spelbeurt.

S3.2 Beurtvolgorde

Elke beurt beslaat ongeveer 60 minuten in reële tijd. Bij de eerste beurt is de Ethiopische speler eerst aan de beurt. De beurten gaan door tot één speler voldoet aan de overwinningsvoorwaarden of op het einde van de 07.00 beurt (14° januari) voor een totaal van een 16 uur lang gevecht (waarvan er 2 uur in de nacht vallen).

S3.3 Terrein effecten kaart (TEC)

Terrein specifiek voor het scenario

Ravijnen : tellen mee als een slope-line terrein, neger het ondersteuningsvuur DRM van de Italiaanse eenheden indien de Italiaanse eenheden een dergelijke ravijn tussen zich hebben. Kan LOS blokkeren, zie hiervoor de kaart LOS (4.3) en blokkeert LOS tussen vakken met een lager

niveau.

Kreek : +1 om over te steken plus de terreinkost van het binnengetroden vak voor de Italianen. 0 (nul) voor de Ethiopische eenheden.; DRM +1 voor de inactieve speler indien de actieve speler de kreek oversteeft om op een meléevak terecht te komen.

Kamp/dorp : kost 1 MP; blokkeert LOS; DRM+1 voor eenheden die verdedigen van binnen het kamp/dorp in melée; DRM -1 voor eenheden die vuren op een doelwit binnen het kamp/dorp (zie TEC voor details van de betrokken vakken).

S3.4 Beweging van de Ethiopiërs

In Coatit, kunnen de Ethiopische geweeeenheden NOOIT een marker BEWOGEN (MOVED) krijgen, omwille van hun mogelijkheid tot bewegen, hun kennis van het terrein en hun unieke beschermings- en vuurtactiek. De enige uitzondering is de speciale regel op geweer marker.

S3.5 Speciale regels

S3.51 geweer marker

geweer marker (regel 4.6)

Ethiopische speer en Cavalerie kunnen vuurgevecht en gelegenheidsvuur gebruiken wanneer ze over een geweermarker beschikken.

S3.52 Mobiele militie

Indien de Italiaanse mobiele militia eenheden (MM) vuren als Bande, dan kunnen ze ONDERSTEUNING (SUPPORT) DRM krijgen in de vuurfase maar geven dit NIET door aan andere Italiaanse eenheden.

S3.53 Schootsveld (LOS)

Indien diegene die vuurt of het doelwit zich dadelijk naast een ravijn bevindt en de LOS snijdt dit op ten minstens 1 vak van de berg dan is er geen LOS en kan er niet gevuld worden. Indien zowel diegene die vuurt als het doelwit vlak bij een ravijn zijn; in contact zijn er geen vak van de berg snijdt dan is er tussen beiden een LOS en kan er gevuld worden.

S3.54 Nachtbeurt

LOS is gedurende deze beurten beperkt tot 2 vakken.

S3.6 Overwinningsvoorwaarden

Ethiopiërs moeten :

- ten minste 1 vak van de stad Coatit bezetten (vakken 1501-1701-1601-1602)
- of 10 Italiaanse eenheden uitschakelen
- of het heuvelvak HQ (2405) bezetten en minstens 6 Italiaanse eenheden uitschakelen
- of de Italiaanse officier Baratieri uitschakelen

alvorens het einde van de 07.00 beurt op 14 januari 1895 (officieren tellen als eenheden.)

Italianen moeten :

- Ten minste 22 Ethiopische eenheden uitschakelen (Ras tellen als eenheden)
- of de Ethiopische Ras Mangasha uitschakelen
- of ten minste 1 vak van het kamp van Ras Mangasha (vakken 3216,3217,3315,3316) bezetten
- of de Ethiopische overwinningsvoorwaarden onmogelijk maken.

S4 Amba Alagi

7 december 1895

De politieke ruzie tussen Gen. Arimondi en de gouverneur van Eritrea Barateiri leidde ertoe dat het IV inlandse bataljon in een vooruitgeschoven positie geplaatst werd in Amba Alagi, juist tegenover Negus Menelik's Ethiopisch leger. Arimondi wou Agordat herhalen toen een beperkte legermacht de overwinning behaalde en daarom, ondanks de orders van Baratieri om terug te trekken, stuurde hij deze orders niet door naar Lt Toselli waarmee hij hem en zijn mannen veroordeelde tot een zekere dood ... Het zal de prelude vormen op Adowa!

S4.1 spelopstelling

Gebruik de Amba Alaga kaart

S4.11 historische spelopstelling

Italianen

Toselli officier	1907
1c IV	2006
2c IV	2106
3c IV	2706
4c IV	2409
1c III	2007
c VI	2005
D Bat batterij	1907
Oculè Cusai Band	1508
Sehbat Ras Band	3105
Sheik Tahla Band	1606
Degiacc Ali Band	3205

Ethiopiërs

Maconnen Ras MA komen in beurt 07.00 op vak 2213

- 1 Cav MA
- 2 Cav MA
- 3 Cav MA
- 4 Cav MA
- 1 geweer MA
- 2 geweer MA
- 3 geweer MA
- 4 geweer MA
- 1 speer MA
- 2 speer MA
- 3 speer MA

Mangasha Ras MG komen in beurt 07.00 op vak 2513

- 1 geweer MG
- 2 geweer MG
- 1 speer MG
- 2 speer MG
- 3 speer MG
- 4 speer MG
- 5 speer MG
- 6 speer MG
- 7 speer MG
- 8 speer MG

Alula Ras komen in beurt 08.00 op vak 1713

1 geweer AL
2 geweer AL
3 geweer AL
1 speer AL
2 speer AL
3 speer AL
4 speer AL
5 speer AL
6 speer AL
7 speer AL
8 speer AL

Mikael Ras komt in beurt 08.30 op vak 2513

1 speer MK
2 speer MK
3 speer MK
4 speer MK
5 speer MK
6 speer MK
1 Cav MK

S4.12 Vrije opstelling van eenheden in scenario

Voor de historische opstelling volg je de richtlijnen onder 4.11 historische opstelling.

Voor een vrije opstelling binnen het scenario moeten de Italiaanse eenheden eerst worden opgesteld (willekeurig op de kaart) en vervolgens de Ethiopische. Tijdens elke beurt kunnen ze de van de onderzijde binnenkomen (xx13). De Ethiopische speler beslist hoeveel eenheden binnenkomen en via welk vak wanneer hij de actieve speler is. Het initiatief ligt bij de 1^o beurt bij de Ethiopische speler. De Ethiopische speler zal als eerste zijn beurtvlag plaatsen in het aangewezen vak op de beurtvolgorde op de beurt 07.00. Hij zal de eerste actieve speler worden, terwijl zijn tegenstander de inactieve speler wordt.

De vlag zal aangeven wie tijdens de beurt actieve/inactieve speler is.

S4.2 Beurtvolgorde

Elke beurt duurt ongeveer 30 minuten in reële tijd. Tijdens de eerste beurt is de Ethiopische speler de startspeler. De beurten gaan door tot één speler voldoet aan de overwinningsvoorwaarden of op het einde van de 14.00 beurt voor een totaal van 15 beurten van een half uur.

S4.3 Terrein effecten kaart (TEC)

Terrein specifiek voor het scenario

Spoor/weg kost 1 MP; elimineert de slope kost, negeert niet de hoogte DRM
rotsen : onbegaanbaar

S4.4 speciale regels

S4.41 geweer markers

Gebruik de geweer markerregel (4.6)

Ethiopische speer en Cavalerie kunnen vuurgevecht en gelegenheidsvuur gebruiken wanneer ze over een geweermarker beschikken.

S4.42 bajonet charge

In het Amba Alaga scenario hebben enkel de Italianen een DRM +1 in meléegevechten

S4.5 Overwinningsvoorwaarden

De Ethiopiërs moeten de vakken 3205, 2106 en 1501 (overwinningsvakken) bezetten **en** alle Italiaanse eenheden uitschakelen voor beurt 14.00

De Italianen moeten minstens 12 Ethiopische eenheden uitschakelen (Ras tellen als eenheden) wanneer ze de 3 overwinningsvakken bezetten; 15 Ethiopische eenheden wanneer ze maar 2 overwinningsvakken bezetten en 18 eenheden inzien ze maar 1 overwinningsvak bezetten of 2 overwinningsvakken bezet houden bij het einde van beurt 14.00

S5 Metemma

9°-10° maart 1889

Na de verovering van de historische hoofdstad van Gondar in 1888 bracht Negus Neghesti Johannes IV een leger rondom zich op de been om de Madist krijgers terug te drijven uit de stad Metamma. Op weg naar de zege smolten de Ethiopiërs ineens weg als sneeuw voor de zon, gedemoraliseerd door de dood van hun keizer tijdens de beslissende aanval.

S5.1 spelopstelling

gebruik de Metamma kaart

Dit scenario is op een andere schaal (ongeveer 1.500 man per meléepunt; 150 meter per vak) dan de rest van het spel. Elk beurt duurt ongeveer 30 minuten in reële tijd.

S5.11 historische spelopstelling

Ethiopiërs

(eenheden van Amba Alagi)

1-4 Cav MA

1-4 geweer MA

1-2 geweer MG

1-8 speer MG

1-8 speer AL

Derwisj

(eenheden van Agordat)

1-4 geweer IB

5-7 geweer RA

1-2 speer IB

3-4 speer RA

5-7 speer DA

8-10 speer AD

S5.12 opstelling eenheden

In dit scenario worden de Derwisjeenheden eerst geplaatst (in het gebied tussen kolom 18xx en 28xx) en vervolgens de Ethiopiërs die binnenkomen op de vakken van kolom 33xx. Het initiatief bij de eerste beurt is bij de Ethiopiërs. De Ethiopische speler zal eerst zijn beurtvlag op het hiervoor aangewezen vak leggen. Hij zal de eerste actieve speler zijn, zijn tegenstanders de niet actieve. De vlag in het vak geeft aan wie tijdens de beurt de actieve/inactieve speler is.

S5.3 Terrein Effect kaart (TEC)

terrein specifiek voor het scenario

Zeriba : In dit scenario kost het de volledige voorgedrukte beweging om dit te doorkruisen; het

blokkeert LOS; DRM+1 voor eenheden binnen de Zeriba in melée, DRM-1 voor de vurende eenheid wanneer het doelwit zich in de Zeriba bevindt.

Water : ondoorwaadbaar

Dorp : kost 1MP; blokkeert LOS; DRM+1 voor de eenheden binnen het dorp wanneer ze zich in melée verdedigen; DRM-1 voor de vurende eenheid wanneer het doelwit zich in het dorp bevindt (zie TEC voor de details van de betrokken vakken)

S5.4 speciale regels

S5.41 geweer marker

Gebruik de geweer markerregel (4.6)

Ethiopische speer en Cavalerie kunnen vuurgevecht en gelegenheidsvuur gebruiken wanneer ze over een geweermarker beschikken.

S5.42 vuren en bewegen

de BEWOGEN (MOVED) marker wordt in het Metemma scenario niet gebruikt, vermits er geen leiders aanwezig zijn in het scenario. Alle andere markers worden gebruikt.

S5.43 Johannes IV

Telkens een Ethiopische eenheid getroffen wordt in een gebied dat afgeboord wordt door zeriba, moet de Ethiopische speler een D6 gooien. Indien het resultaat 5-6 is, dan was de keizer onder de gesneuvelden! Het moreel van de troepen daalt dan snel!

Vanaf de volgende Ethiopische beurt, voor de bewegingsfase, moet de Derwisjspeler een D6 gooien, het resultaat is het aantal Ethiopische eenheden die de Ethiopische speler moet afruimen van de kaart omdat deze eenheden gedemoraliseerd zijn door de dood van hun keizer en het strijdtoneel verlaten.

S5.5 overwinningsvoorwaarden

De Ethiopiërs moeten vakken 2206, 2207 en 2106 (overwinningsvakken) bezetten.

De Derwisjen moet de Ethiopische overwinning beletten.

Legende voor de historisch opstelling

Off = officier

Ras = Ras

Emir = emir

Inf = Ascari Infanterie Coy

1 III = eerste compagnie, derde bataljon

Zaptie = bereden lokale politie

geweer = Derwisj/Ethiopische geweereenheid

speer = Derwisj/Ethiopische geweereenheid

Cav = Cavalerie-eenheden

Foot Cav = Cavalerie te voet

Art = artillerie-eenheden

Band = Band

MM = Mobiele militie-eenheden

Batterij = batterij eenheid

Ezel = eenheid met bereden ezels

IB = Ibrahim Rub

RA = Er Rasur Rub

DA = Daggasc Rub

AD = Addacher Rub

MA = Macconen troepen

MG = Mangasha troepen

AL = Alula troepen

MK = Mikael troepen