

REGOLE PER WATERLOO

Condizioni di vittoria

La battaglia ebbe inizio alle 11,30 del 18 giugno 1815 e terminò alle 21, in totale 9 ore e mezza, ma, di fatto, ebbe termine con l'arrivo del I corpo prussiano alle 19,30.

Tenendo conto che un turno di gioco corrisponde ad un quarto d'ora, la battaglia ha termine alla fine del 33° turno di gioco.

Il IV corpo prussiano comandato da von Bülow entra in campo alle 16 (all'inizio del 19° turno) dal settore C6. Il I corpo tedesco guidato da von Ziethen entra nello scenario della battaglia alle 19,30 (all'inizio del 33° turno di gioco). Ai comandanti in capo delle tre armate e ai principali vanno affiancate le rispettive bandiere nazionali, più in dettaglio, per l'armata anglo-olandese a Wellington, Hill. Orange-Nassau, Paget; per quella prussiana a von Bülow; per quella francese a Napoleone, Ney, D'Erlon, Reille, Mouton, Milhaud, Kellermann.

Il giocatore che muove la Grande Armée vince se conquista due bandiere su quattro alla Nederland's Army prima dell'arrivo di von Bülow o se riesce a conquistarne tre alla coalizione nemica prima del 33° turno, in tutti gli altri casi perde. Si vince anche se si riesce a catturare il comandante in capo dell'esercito nemico, Napoleone o Wellington.

Schieramento iniziale

L'armata anglo-olandese è schierata nei settori che vanno da A1 a A5 e da B1 a B5 con un piccolo presidio in C2 nel castello di Hou-

goumont. Altri presidi occupati dalle forze alleate sono la fattoria La Haye Sainte (settore B3), il villaggio di Smolhain e la fattoria di Papelotte (settore B4) e la fattoria di La Haye (settore B5).

La Grande Armée è schierata da C1 a C5 e in D3 e D4.

Wellington va collocato nel settore A3 davanti al villaggio di Mont Saint-Jean, Napoleone nel settore C3 in corrispondenza della locanda La Belle Alliance, von Bülow entra dal settore D6 e segue il IV corpo.

Condizioni meteorologiche

La pioggia che ha battuto il campo tutta la notte ha reso il campo di battaglia molto pesante. Anche se la pioggia è cessata prima delle 11,30, il terreno dello scontro è molto pesante e scivoloso per i primi 10 turni di gioco, poi torna normale. Vanno applicate le condizioni di movimento e di tiro dell'artiglieria previste per il caso di pioggia, ma non ci sono limitazioni alla visuale perché non piove.

Nebbia di guerra

I giocatori possono adottare le regole della nebbia di guerra, girando le pedine. Le unità diventano visibili dall'alto a 7 caselle di distanza, in pianura a 5.

Ordini di battaglia

Le truppe anglo-olandesi hanno l'ordine di resistere e tenere le posizioni, quindi, non c'è bisogno di distribuire ordini di battaglia.

Le unità francesi devono avanzare per cercare di conquistare Mont Saint-Jean, quindi, prima della bat-

taglia vanno distribuiti i relativi comandi. Se si vuole seguire la successione degli attacchi avvenuti storicamente, l'ordine di battaglia n. 1 va assegnato alla 1a brigata della 6a divisione del II corpo d'armata, con la 2a brigata in appoggio.

Il IV corpo prussiano ha ordine di movimento verso il villaggio di Planchenoit e da lì di attaccare l'armata francese da sud.

Non c'è bisogno di fare intervenire il I corpo tedesco perché al 33° turno di gioco la partita ah termine.

Tiro dell'artiglieria

Le alture hanno tutte la stessa altezza, quindi, l'artiglieria può tirare sia alle unità nelle caselle pianeggianti davanti alle alture, sia a quelle poste sulle alture di fronte. Non possono tirare a unità che si trovano negli avvallamenti dietro le alture che hanno di fronte o ancora più lontane. Fino al 10° turno, ogni unità d'artiglieria ha a sua disposizione un solo cartellino tiro a causa del terreno pesante.

Artiglieria contro luoghi fortificati

L'artiglieria francese può cercare di fare fuggire le compagnie di tiratori scelti alleati asserragliati dentro centri fortificati cercando di centrarle più volte:

Castello - 4 centri

Villaggio - 3 centri

Fattorie - 2 centri

Se il villaggio e le fattorie sono ulteriormente fortificati tramite lavori del Genio, si deve aggiungere un centro per espugnarli

Per tenere il conto dei centri si può utilizzare la scheda Danni subiti dalle fortificazioni allegata al file.

Artiglieria contro artiglieria

Se l'artiglieria centra una batteria avversaria, si deve esporre il cartellino Danno Attacco -1 e da quel momento si deve aggiungere al gruppo delle carte Obiettivo dell'avversario una carta in più (ad esempio, per i tiri a corta gittata, le carte Obiettivo diventano 4); se la batteria subisce un secondo centro dall'artiglieria avversaria, da quel momento può utilizzare una sola carta Tiro contro quelle Obiettivo; al terzo centro la batteria viene eliminata.

Non è possibile eliminare i cartellini Danni ad una batteria colpita tramite il test della disciplina.

Reggimenti con più di due battaglioni

Alcuni reggimenti di fanteria francesi e tutti quelli prussiani erano formati da tre battaglioni (in un caso da quattro). Per rendere più vicina alla realtà la composizione delle unità, nello speciale Waterloo, assieme ai reggimenti presenti nella battaglia che non erano stati inseriti nei file delle relative armate, si trovano anche i battaglioni in più. I giocatori possono decidere se utilizzarli o mantenere la normale divisione dei reggimenti in due unità.

Movimento in colonna

Il comando Movimento in colonna nella metà campo del nemico o, comunque, in prossimità del nemico va sempre eseguito in

colonna d'attacco; invece, se l'unità è lontana dal nemico, come movimento in colonna di marcia.

Movimento unità leggere

Le unità leggere di fanteria che si trovano nella metà campo nemica o vicino a postazioni che potrebbero essere occupate dal nemico si muovono sempre davanti alla fanteria di linea in ordine sparso, con un modificatore al fattore di difesa di +1.

Combattimenti

La fanteria dell'armata anglo-olandese era suddivisa prevalentemente in battaglioni, mentre quella francese in reggimenti. Per equilibrare gli scontri, si dovranno contrapporre le singole pedine, sia di fanteria che di cavalleria.

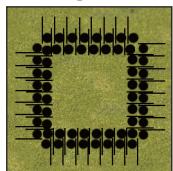
Il combattimento dovrà essere condotto settore per settore suddividendo i cartellini Attacco tra le unità che si intendono contrapporre prima che abbia inizio lo scontro. Se il numero di cartellini a disposizione è sufficiente a coprire la sequenza d'attacco delle pedine, si procede normalmente; se, invece, il numero di cartellini è insufficiente, i giocatori, dovranno prelevarne uno alla volta, assegnandoli a mano a mano senza vederli, fino ad esaurirli, decidendo nel corso dello scontro quali cartellini assegnare alla fase di fuoco e quali a quelle di carica e mischia.

Combattimenti nei villaggi e nei boschi

Tutte le unità di fanteria possono combattere dentro i villaggi e dentro i boschi, quelle di linea hanno una penalizzazione di 1 punto al

fattore di tiro.

Battaglioni in quadrato



Per rappresentare i battaglioni in quadrato, sotto la pedina dell'unità va collocato il segnalino "Quadrato"

Compagnie di tiratori scelti

Hougoumont, La Haye Sainte, Papelotte e La Haye sono difese da compagnie di tiratori scelti inglesi, tedeschi e olandesi.

Più nel dettaglio:

Hougoumont nel castello la 1^a compagnia di Nassau, nel frutteto la 3^a compagnia inglese, nel lato sinistro del bosco la 2^a compagnia di Nassau, nel lato destro del bosco la 4^a compagnia di Hannover

La Haye Sainte nel frutteto la 5^a compagnia della KGL. dentro la fattoria la 6^a compagnia della KGL

Papelotte nella fattoria la 7^a compagnia di Nassau

La Haye nella fattoria l'8^a compagnia di Nassau

Nel villaggio di **Smolhain** va collocato il 2° battaglione di Nassau. Le unità di tiratori sono raffigurate da uno a tre soldati, ognuno rappresenta una compagnia. d'élite con valore di disciplina 7 (livello oro), fattore di tiro 3, fattore di mischia 1, difesa 2, gittata 1 casella. Le pedine non riportano i riquadri della disciplina e di movimento (non vanno mossi, in ogni caso, si tratta di unità di fanteria, quindi, con un fattore di movimento di 4 caselle), né il fattore

di carica.

Come combattono i tiratori

Il combattimento segue le regole d'attacco e difesa di tutte le unità. Ad ogni unità vanno assegnati al massimo 4 cartellini Attacco, anche se si tratta di unità d'élite. Le unità godono di un ulteriore bonus dato dai ripari dei muri o del bosco, pari a 3 punti nel castello di Hougoumont, 2 punti nel villaggio di Smolhain, 1 punto nelle fattorie, nei frutteti, nel bosco.

E' possibile implementare di 1 punto la difesa delle fattorie e del villaggio costruendo delle fortificazioni prima della battaglia, ma solo se viene assegnata una compagnia di Genieri alla postazione.

Danni ai tiratori

Se un'unità di tiratori perde uno scontro, riceve un cartellino Danno -1; se perde il secondo scontro, deve girare il cartellino dal lato Attacco -1; se perde il terzo scontro, si elimina una compagnia e la pedina va girata mostrando un numero di soldati inferiori (due o uno). Non è possibile eliminare i cartellini Danni tramite test della disciplina. Una postazione difesa dai tiratori viene conquistata quando si eliminano tutte le pedine che la occupano. E' possibile tirare con l'artiglieria, purché non ci sia il bosco davanti.

Unità del Genio

I giocatori possono collocare fino a 6 fortificazioni davanti alle postazioni d'artiglieria. Inoltre, sia l'esercito francese che quello inglese hanno tre unità del

Genio che vanno impiegate esclusivamente in questi casi:

Francesi devono cercare di danneggiare le fortificazioni della linea di difesa avanzata inglese, scegliendone tre su cinque, destinando una unità allo scopo

Ingresi possono fortificare il villaggio di Smolhain e le fattorie di La Haye Sainte, Papelotte, La Haye e/o riparare gli eventuali danni procurati dai genieri o dall'artiglieria francese; devono sceglierne tre su cinque, destinando una unità allo scopo

Una volta stabilita la destinazione, non è possibile spostare un'unità di genieri da un luogo ad un altro, anche se vicino. La scelta va fatta prima dell'inizio della battaglia segnando su un foglietto di carta il luogo di destinazione.

Per danneggiare una fortificazione il giocatore che muove l'unità del genio francese deve pescare una carta Morale, se il risultato è superiore al valore di disciplina dell'unità che sta difendendo il luogo, l'opera dei genieri ha successo, in caso contrario, devono ritentare al turno successivo.

Il giocatore che si difende può tentare di bloccare l'unità di genieri tentando un tiro con le carte Obiettivo e Tiro comprese tra 1 e 3, se fa centro, il geniere subisce un danno, deve esporre il cartellino Danno Attacco -1 e rinunciare all'opera di smantellamento per quel turno. Se viene centrato una seconda volta deve girare il cartellino dal lato Carta Attacco -1 e desistere per due turni consecutivi dal tentativo. Se viene centrato una terza volta, viene eliminato e non può essere sostituito.

Non è possibile alienare il cartellino Danno tramite un test della disciplina.

La stessa procedura va seguita dai genieri inglesi per riparare un danno subito: si deve prendere a caso una carta del Morale, se il risultato è uguale o inferiore al valore di disciplina dell'unità che sta difendendo il luogo, la riparazione riesce e il luogo torna all'originale valore di difesa, se è superiore, si deve attendere un turno prima di tentare la riparazione.

Anche in questo caso, il giocatore che muove i francesi può tentare di colpire l'unità del genio inglese attraverso la procedura descritta sopra.

Per costruire delle fortificazioni aggiuntive, basta la sola presenza di una unità del Genio. Per evidenziare la costruzione della fortificazione si deve collocare un segnalino Fortificazione davanti al luogo scelto.

Gioco in modalità solitaria

Nella modalità di gioco in solitaria si devono seguire le seguenti regole fissate sia se l'armata nemica contrapposta è quella alleata, sia se è quella francese. Per i francesi si deve seguire la successione delle attivazioni, in caso di difficoltà vengono precisate le modalità d'azione del giocatore fantasma. Prima di fare intervenire unità di supporto, si deve estrarre una carta del Morale: se il risultato è pari o inferiore al valore di comando dei generali preposti, l'intervento viene autorizzato, in caso contrario, non arrivano unità di supporto. Ecco da chi dipendono i vari settori:

Anglo-olandesi settori 1 e 2 Hill, settori 3 e 4 Wellington, settori 5 e 6 Orange-Nassau, cavalleria Paget

Francesi I corpo D'Erlon, II corpo Reille, VI corpo Mouton, III corpo di cavalleria Kellermann, IV corpo di cavalleria Milhaud, Guardia Napoleone.

Prussiani IV corpo von Bülow. Per comodità, si è diviso lo scontro nei vari settori. Non è possibile superare il castello, Smolhain e le fattorie se non vengono prima espugnati.

SETTORE C1/C2

Assalto a Hougoumont

Alleati Se il bosco viene preso e le unità che lo difendono vengono eliminati ovvero, dall'altura sopra il castello deve scendere la brigata FI/2/2 che va collocata tra le mura esterne del castello e le alture; se subisce due danni, deve scendere la brigata FII/2/1. . In caso di attacco sul lato sinistro del castello, le batterie d'artiglieria sulla cresta a nord-ovest devono sparare, nel caso non fosse sufficiente ad allentare la tensione, dovrebbero intervenire le brigate richiamate sopra.

Se i francesi portano delle batterie d'artiglieria sulle alture a sinistra del castello, oltre a far intervenire le batterie sulla cresta a nord-ovest, deve intervenire la 6a brigata di cavalleria di Hannover per cercare di eliminarle.

Se Hougoumont viene presa dai francesi, le batterie sopra il castello e il frutteto devono tirare contro gli edifici e devono scendere le brigate di fanteria del settore B1 per contrastare l'avanzata

francese.
Francesi Se le brigate francesi non riescono ad entrare nel castello e/o nel frutteto, si devono fare intervenire le due batterie d'artiglieria a sinistra che devono raggiungere le alture a fianco del castello, la cavalleria CII/2/1 interviene a proteggere l'artiglieria in caso di attacco alle batterie.

SETTORI B3/B4/B5
Fattorie e Smolhain

Alleati nel caso di difficoltà delle compagnie di tiratori scelti (2° cartellino Danni o eliminazione di una compagnia), devono scendere le brigate di fanteria sulle creste (una per settore), mentre l'artiglieria deve tirare contro le unità francesi; se una fattoria o il villaggio sono conquistati, devono scendere tutte le brigate di fanteria in prima linea nel o nei settori interessati.
Se anche la fanteria dovesse essere in difficoltà, con il rischio di una rottura del fronte a causa dei numerosi cartellini Danni, deve intervenire la cavalleria (C3 nel settore 3, C2 nel settore 4, C1 olandese nel settore 5, se non dovesse essere sufficiente la carica di queste unità, dovrebbero scendere a supportarle le altre unità di cavalleria presenti nei settori. Se la cavalleria alleata ha successo, continua ad inseguire le unità nemiche a meno che, estraendo una carte del Morale il risultato non sia uguale o inferiore al valore di comando di Paget.
Francesi Nel caso di intervento della cavalleria nemica, i francesi inviano a contrastarli le unità di cavalleria pesante di Milhaud.

La Vieille Garde dev'essere inviata a sostenere l'attacco francese al centro, se le unità francesi di linea non riescono a sfondare lo schieramento britannico.

SETTORE D6
Prussiani Al 19° turno all'altezza del bosco, entra in campo la 15a e la 16 a brigata prussiana supportate dalla riserva della cavalleria, al 24° turno vengono raggiunte dalla 13 a e 14 a brigata. Attaccano il villaggio di Planchenoit, se riescono ad occuparlo, la 13 a brigata attacca il settore C4, la 14 a il settore C5, mentre la 15 a e la 16 a restano a fronteggiare eventuali attacchi dal settore D3. La riserva di cavalleria si divide per supportare l'azione della 13 a e della 14 a brigata
Francesi Quando i prussiani raggiungono il settore D5 il IV corpo coadiuvato dai reggimenti della Grande Reserve de Cavalerie dislocati nel settore si muove per contrastarli. Se il suo intervento non è sufficiente ad arrestare l'avanzata dei tedeschi, si deve fare intervenire la Jeune Garde.
La Vieille Garde dev'essere inviata nel settore B4 per sostenere gli attacchi della fanteria di linea francese, se al 20° turno ancora non riescono ad avere ragione della resistenza degli anglo-olandesi.

LEGENDA SIGLE
B = Brunswick
G = Gran Bretagna
K = KGL
H = Hannover
Nd = Paesi Bassi
N = Nassau

CiC = comandante in capo
Cm = comandante
lv = livello
Cp = corpo
Dv = divisione
Brg = brigata
rgm = reggimento
btg = battaglione
cp = compagnia
Gft = Foot Guard
Ggr = granatieri della guardia
Gch = chasseur della guardia
Glt = guardia fanteria leggera

↑ Movimento in colonna
seguito dal numero di attivazione
— Presidia

Fhl = fanteria high lander
Fln = fanteria di linea
Flt = fanteria leggera
Fch = fanteria chasseur
Frf = fanteria rifles
Fja = fanteria jager
Fml = fanteria milizia
Flw = fanteria landwehr
Glg = Life Guard a cavallo
Ggd = guardia gendarmi a cav.
Ghg = guardia granatieri a cav.
Ghc = guardia chasseur a cav.
Gdr = guardia dragoni

Simboli dei comandi
↑ Movimento in linea
seguito dal numero di attivazione
▲ Appoggia
□ Riserva

Danni subiti dalle fortificazioni

LUOGO	1° DANNO	2° DANNO	3° DANNO	4° DANNO
Chateau de Hougoumont				
La Haye Sainte				
Smolhain				
Papelotte				
La Haye				

RULES FOR WATERLOO

Victory conditions

The battle began at 11.30 am on June 18 1815 and ended at 9 pm, a total of 9 and a half hours, but, in fact, it ended with the arrival of the I Prussian corps at 7.30 pm.

Taking into account that a game turn corresponds to a quarter of an hour, the battle ends at the end of the 33rd game turn.

The Prussian IV corps commanded by von Bülow enters the field at 4pm (at the beginning of the 19th turn) from sector C6. The German I Corps led by von Zieten enters the battle scene at 7.30 pm (at the beginning of the 33rd game turn).

The commanders-in-chief of the three armies and the generals must be accompanied by their respective national flags, in more detail, for the Anglo-Dutch army at Wellington, Hill. Orange-Nassau, Paget; for the Prussian one to von Bülow; for the French one to Napoleon, Ney, D'Erlon, Reille, Mouton, Milhaud, Kellermann.

The player who moves the Grande Armée wins if he conquers two flags out of four from the Nederland's Army before the arrival of von Bülow or if he manages to conquer three from the enemy coalition before the 33rd turn, in all other cases he loses. You also win if you manage to capture the commander in chief of the enemy army, Napoleon or Wellington.

Initial deployment

The Anglo-Dutch army is deployed in the sectors ranging from

A1 to A5 and from B1 to B5 with a small garrison in C2 in the castle of Hougomont. Other Allied forces units are in the La Haye Sainte farm (sector B3), the village of Smolhain and the Papelotte farm (sector B4) and the La Haye farm (sector B5).

The Grande Armée is deployed from C1 to C5 and in D3 and D4. Wellington is placed in sector A3 in front of the village of Mont Saint-Jean, Napoleon in sector C3 near the La Belle Alliance inn, von Bülow enters from sector D6 and follows the IV corps.

Weather conditions

The rain that pounded the field all night made the battlefield very heavy. Even though the rain stopped before 11.30 am, the pitch of the match was very heavy and slippery for the first 10 rounds of the game, then it returned to normal. The movement and artillery firing conditions envisaged for the case of rain must be applied, but there are no limitations to the view because it is not raining.

Fog of war

Players can adopt the fog of war rules. Units become visible from above at 7 spaces, and at 5 on the plain.

Battle orders

The Anglo-Dutch troops have orders to resist and hold their positions, therefore, there is no need to distribute battle orders.

The French units must advance to try to conquer Mont Saint-Jean, therefore, the relevant commands must be distributed before the

battle. If you want to follow the succession of attacks that occurred historically, order of battle no. 1 is to be assigned to the 1st Brigade of the 6th Division of the II Army Corps, with the 2nd Brigade in support.

The Prussian IV Corps has orders to move towards the village of Planchenoit and from there to attack the French army from the south.

There is no need to have the German I Corps intervene because the game ends on the 33rd turn of the game.

Artillery fire

The hills all have the same height, therefore, the artillery can shoot both at units in the flat spaces in front of the hills and at those placed on the hills in front. They cannot shoot at units that are in the valleys behind the hills in front of them or even further away. Until the 10th turn, each artillery unit has only one fire marker at its disposal due to the heavy terrain.

Artillery against places fortified

The French artillery can try to make the companies of Allied sharpshooters barricaded inside fortified centers escape by trying to hit them several times:

Castle - 4 centers

Village - 3 centers

Farms - 2 centers

If the village and farms are further fortified through engineering work, a center must be added to conquer them.

To keep track of the centers you can use the Damage suffered by

fortifications sheet attached to the file.

Artillery against artillery

If the artillery hits an opponent's battery, the Attack Damage -1 marker must be displayed and from that moment one more marker must be added to the opponent's Objective marker group (for example, for short-range shots, the Objective becomes 4); if the battery suffers a second hit from the opposing artillery, from that moment it can only use one Shooting marker against the Objective marker; at the third center the battery is eliminated.

It is not possible to remove Damage markers from through the discipline test.

Regiments with more than two battalions

Some French and all Prussian infantry regiments consisted of three battalions (in one case four). To bring the composition of the units closer to reality, in the Waterloo special, together with the regiments present in the battle that had not been included in the files of the relevant armies, there are also additional battalions. Players can decide whether to use them or maintain the normal division of regiments into two units.

Column movement

The Movement in column command in the enemy's half of the field or, in any case, near the enemy must always be carried out in attack column; instead, if the unit is far from the enemy, as a movement in a march column.

Movement of light units

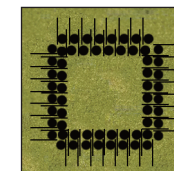
Light infantry units located in the enemy half of the field or near positions that could be occupied by the enemy always move ahead of the line infantry in scattered order, with a defense factor modifier of +1.

Fights

The infantry of the Anglo-Dutch army was divided mainly into battalions, while the French army into regiments. To balance the clashes, individual counters, both infantry and cavalry, will have to be pitted against each other.

The combat must be conducted sector by sector by dividing the Attack markers between the units that intend to oppose each other before the battle begins. If the number of markers available is sufficient to cover the attack sequence of the units, proceed normally; if, however, the number of markers is insufficient, the players will have to take them one at a time, assigning them gradually without seeing them, until they run out, deciding during the battle which markers to assign to the firing phase and which to the charge phase and melee.

Battalions in square



To represent the battalions in a square, the "Square" marker must be placed under the unit's counter.

Fighting in the villages and in the woods

All infantry units can fight inside villages and woods, line units have a 1 point penalty to their shooting factor.

Sharpshooter companies

Hougoumont, La Haye Sainte, Papelotte and La Haye are defended by companies of English, German and Dutch sharpshooters.

More in detail:

Hougoumont in the castle the 1st Nassau company, in the orchard the 3rd English company, on the left side of the woods the 2nd Nassau company, on the right side of the woods the 4th Hanoverian company

La Haye Sainte in the orchard the 5th company of the KGL. inside the farm the 6th company of the KGL

Papelotte on the farm the 7th Company of Nassau

La Haye on the farm the 8th Nassau Company

The 2nd Nassau Battalion is to be placed in the village of **Smolhain** Marksman units are depicted as one to three soldiers, each representing a *élite* company with discipline value 7 (gold level), shooting factor 3, melee factor 1, defense 2, range 1 space. The counters do not show the discipline and movement boxes (they must not be moved, in any case, they are infantry units, therefore, with a movement factor of 4 boxes), nor the charge factor.

How shooters fight

Combat follows the attack and defense rules of all units. A maximum of 4 Attack markers must be assigned to each unit, even if

they are elite units.

The units enjoy a further bonus given by the shelters of the walls or the forest, equal to 3 points in the castle of Hougoumont, 2 points in the village of Smolhain, 1 point in the farms, in the orchards, in the forest.

It is possible to increase the defense of the farms and the village by 1 point by building fortifications before the battle, but only if a company of Engineers is assigned to the position.

Damage to shooters

If a shooter unit loses an encounter, it receives a -1 Damage marker; if he loses the second match, he must turn the marker over to the Attack -1 side; if he loses the third battle, a company is eliminated and the counter must be turned over showing a lower number of soldiers (two or one). Damage marker cannot be eliminated via discipline tests. A position defended by shooters is conquered when all the pawns occupying it are eliminated.

It is possible to fire with artillery, as long as there is no forest in front.

Players can place up to 6 fortifications in front of artillery emplacements.

Furthermore, both the French and English armies have three engineering units that must be used exclusively in these cases:

French must try to damage the fortifications of the English advanced defense line, choosing three out of five, allocating one unit for the purpose

The English can fortify the village

of Smolhain and the farms of La Haye Sainte, Papelotte, La Haye and/or repair any damage caused by the French sappers or artillery; they must choose three out of five, allocating one unit for the purpose

Once the destination has been established, it is not possible to move an engineer unit from one location to another, even if nearby. The choice must be made before the start of the battle by marking the destination location on a piece of paper.

To damage a fortification, the player who moves the French engineers' unit must draw a Morale card. If the result is higher than the discipline value of the unit defending the location, the engineers' work is successful. Otherwise, they have to try again in the next round.

The defending player can attempt to block the engineer unit by attempting a shot with the Objective and Shot markers between 1 and 3. If he hits the target, the engineer suffers damage, must display the Attack Damage -1 marker and give up the dismantling work for that shift. If he is hit a second time he must turn the marker over to the Attack Card -1 side and desist from the attempt for two consecutive turns. If he is hit a third time, he is eliminated and cannot be replaced. It is not possible to dispose of the Damage marker through a discipline test.

The same procedure must be followed by English engineers to repair damage suffered: a Morale card must be taken at random, if

the result is equal to or lower than the discipline value of the unit defending the place, the repair is successful and the place returns to the original defense value, if it is higher, you must wait one turn before attempting to repair.

Also in this case, the player who moves the French can attempt to hit the English genius unit through the procedure described above.

To build additional fortifications, the mere presence of an Engineer unit is sufficient. To highlight the construction of the fortification, a Fortification marker must be placed in front of the chosen location.

Game in the solo mode

In the solo game mode, the following rules must be followed both if the opposing enemy army is the allied one and if it is the French one. For the French, the sequence of activations must be followed, in case of difficulty the phantom player's methods of action are specified. Before calling in support units, a Morale card must be drawn: if the result is equal to or lower than the command value of the general, the intervention is authorized, otherwise, no support units arrive. Here's who the various sectors depend on:

Anglo-Dutch Sectors 1 and 2 Hill, Sectors 3 and 4 Wellington, Sectors 5 and 6 Orange-Nassau, Paget Cavalry

French I corps D'Erlon, II corps Reille, VI corps Mouton, III cavalry corps Kellermann, IV cavalry corps Milhaud, Napoleon Guard.

Prussian IV Corps von Bülow For convenience, the conflict has been divided into various sectors. It is not possible to overcome the castle, Smolhain and the farms unless they are conquered first.

SECTOR C1/C2

Assault on Hougoumont

Allies If the forest is taken and the units defending it are eliminated, the FI/2/2 brigade must descend from the heights above the castle and be placed between the external walls of the castle and the heights; if it suffers two damage, the FII/2/1 brigade must descend. In the event of an attack on the left side of the castle, the artillery batteries on the north-west ridge must fire; if this is not enough to ease the tension, the brigades called up above should intervene.

If the French bring artillery batteries to the heights to the left of the castle, in addition to having the batteries intervene on the north-west ridge, the 6th Hanoverian Cavalry Brigade must intervene to try to eliminate them.

If Hougoumont is taken by the French, the batteries above the castle and the orchard must fire against the buildings and the infantry brigades from sector B1 must descend to counter the French advance.

French If the French brigades are unable to enter the castle and/or the orchard, the two artillery batteries on the left must be called in and must reach the heights next to the castle, the CII/2/1 cavalry intervenes to protect the artillery in case of at-

tack on the batteries.

SECTORS B3/B4/B5

Farms and Smolhain

Allies, in the event of difficulties for the companies of sharpshooters (2nd Damage marker or elimination of a company), the infantry brigades must descend onto the ridges (one per sector), while the artillery must fire against the French units; if a farm or village is captured, all front line infantry brigades must descend into the affected sector(s).

If even the infantry were to be in difficulty, with the risk of a break in the front due to the numerous Damage markers, the cavalry must intervene (C3 in sector 3, C2 in sector 4, C1 Dutch in sector 5, if it is not sufficient the charge of these units, the other cavalry units present in the sectors should come down to support them. If the allied cavalry is successful, it continues to pursue the enemy units unless, by drawing a Morale card the result is equal to or lower than the value Paget's command.

French In the event of intervention by enemy cavalry, the French send Milhaud's heavy cavalry units to counter them.

The Vieille Garde must be sent to support the French attack in the center if the French line units fail to break through the British line.

SECTOR D6

Prussians On the 19th turn, at the height of the woods, the 15th and 16th Prussian brigades enter the field supported by the cavalry reserve, on the 24th turn they are joined by the 13th and 14th brigades.

They attack the village of Planchenoit, if they manage to occupy it, the 13th brigade attacks the C4 sector, the 14th the C5 sector, while the 15th and 16th remain to face any attacks from the D3 sector. The cavalry reserve divides to support the action of the 13th and 14th brigades

French When the Prussians reach sector D5 the IV corps assisted by the regiments of the Grande Reserve de Cavalerie located in the sector moves to counter them. If his intervention is not sufficient to stop the German advance, the Jeune Garde must be called in. The Vieille Garde must be sent to sector B4 to support the attacks of the French line infantry, if on the 20th turn they still fail to overcome the resistance of the Anglo-Dutch.

ACRONYMS

- B = Brunswick
- G = Great Britain
- K = KGL
- H = Hanover
- Nd = Netherlands
- N = Nassau
- CiC = commander in chief
- Cm = commander
- lv = level
- Cp = corp
- Dv = division
- Brg = brigade
- rgm = regiment
- btg = battalion
- cp = company
- Gft = Foot Guard
- Ggr = guard grenadiers
- Gch = chasseur of the guard
- Glt = light infantry guard
- Fhl = high lander infantry
- Fln = line infantry

- Flt = light infantry
- Fch = chasseur infantry
- Frfr = rifle infantry
- Fja = jager infantry
- Fml = militia infantry
- Flw = landwehr infantry
- Glg = cavalry life guard
- Ggd = cavalry gendarme guard.

- Ghg = cavalry grenadier guard.
- Ghc = cavalry chasseur guard .
- Gdr = cavalry dragon guard
- Ccb = cavalry carabiniers
- Ccu = cavalry cuirassier
- Cdr = cavalry dragoon
- Clc = cavalry lancer
- Cuh= cavalry uhlan

- Cld = cavalry light dragoon
- Chu = cavalry hussars
- Chc = cavalry chasseur
- Clw = cavalry landwehr
- Ahv = positional artillery
- Aft = foot artillery
- Ahs = horse artillery

- ↑ Column movement followed by the activation number
- Garrison
- ↑ Line movement followed by the activation number
- △ Support
- Reserve

Damage suffered by fortifications

LOCATION	1 ST DAMAGE	2 ND DAMAGE	3 RD DAMAGE	4 TH DAMAGE
Chateau de Hougoumont				
La Haye Sainte				
Smolhain				
Papelotte				
La Haye				

A1 Div C I - Div 3 Nd 2 brg 1 brg Aft Ahs N Merbre Braine	A2 Brunswick	A3  Mont Saint Jean Wellington  C7 C3 FR/5/8 FR/5/9	A4 Paget  C4 C6 C2 FR/6/4H FR/5/5H	A5 Orange-Nassau  Cavalry Nd 2 brg 1 brg 3 brg Ahs Ahs FII/1 Nd 1 brg 2 brg 3 brg Aft Aft	A6
B1 Hill  FII/4/6 H C6H FII/4/4 FII/4/6 Aft Ahs Aft Aft FII/2/1 Aft Aft FI/3/1 Aft FI/1/2 FI/1/1 Aft Ahs Ahv	B2 Ahs Ahs Ahs C1 C5 FI/3/1H FII/2/3 H Ahv Aft Aft FI/3/1 Aft FI/1/2 FI/1/1 Aft Ahs Ahv	B3 FI/3/2K FI/2N/1 Aft Aft Ahv La Haye Sainte c5/6K	B4 Aft Aft N 2 brg Papelotte c7N Smolhain r2ltN	B5 La Haye c8N Aft FI/2/2Nd Chateau Frischermont	B6
C1 Chateau Hougoumont c1N c3G c2N c4H Ahv Aft Ahs Aft Aft CII/2/1 FII/6/1	C2 Chateau Hougoumont c1N c3G c2N c4H Ahv Aft FII/5/1 FII/5/2	C3 Aft Ahv Ahv FI/1/1 FI/2/2 La Belle Alliance Napoleon 	C4 Aft Ahv FI/1/2 FI/3/1 FI/3/2 D'Erlon  Ahs CIV/5/1 Ahs Ahs CIV/5/2 Ney 	C5 Aft Ahv Aft Ahv Ahs FI/4/1 FI/4/2 CI/1/1 CI/1/2 Milhaud  CIV/13/1 Ahs CIV/14/1 Ahs CIV/13/2 CIV/14/2	C6 
D1 CII/2/2 FII/6/2	D2 FII/9/2 Reille  Kellermann  CIH/11/1 CIH/12/1 Ahs CIH/11/2 CIH/12/2 Ahs GRC	D3 Aft Aft Aft Aft FVI/19/1 FVI/20/1 FVI/19/2 FVI/20/2 Mouton  Aft VGG Aft Aft VGC Aft JG	D4 CIV/3/1 CIV/3/2 Planchenoit 	D5 GRC	D6 von Bulow  19th round Bois de Virere

NETHERLANDS ARMY

CiC Wellington (1° lv)
Cm. I Cp Orange-Nassau (3° lv)

- 1 Dv: cm. Cooke)
- 3 Dv: von Alten
- 2 Dv: Nd Perponcher-Sedinitzk
- 3 Dv: Nd Chassè

Cm. II Cp Hill (2° lv)

- 2 Dv: Clinton
- 1 Dv: Nd Stedman
Cm. Reserve Wellington
- 5 Dv: Picton
- 6 Dv: De Collaert

Cm Brunswick: de Brunswick

Cm Nassau: von Kruse

Cm. Cavalry Paget (3° lv)

Cavalry Nd (cm.De Collaert)

Cm Artillery Wood

SECTOR. A1 - Merbe Braine

Cp I - 3 Dv Nd

1 Brg (cm.Ditmers)

- 35 btg Fch
- 2 btg Fln
- 4 btg Fml
- 6 btg Fml
- 17 btg Fml
- 19 btg Fml
- btt Ahs Nd

2 Brg (cm.d'Aubremé)

- 36 btg Fch
- 3 btg Fln
- 12 btg Fln
- 13 btg Fln
- 3 btg Fml
- 10 btg Fml
- btt Aft Nd

SECTOR A2

Brunswick

Brg Light Inf. (cm.von Buttlar)

- 1 btg Fja
- 2 btg Fja
- 3 btg Fja

Brg Line Inf. (cm.von Specht)

- 1 btg Fln

- 2 btg Fln

- 3 btg Fln

Cavalry

- 1 Sqd Cuh

- 2 rgm Chu

btt Aft B - btt Aft B

SECTOR A3 - Mont Saint-Jean

Res. - 5 dv

8 Brg (cm.Kempt)

- 28 btg Fln

- 32 btg Fln

- 79 btg Fln

- 1/95 btg Frf

- btt Aft

9 Brg (cmPack)

- 1 btg Fln

- 42 btg Fln

- 44 btg Fln

- 92 btg Fhl

- btt Aft

Cavalry Corp

3 Brg (cm.Dornberg)

- 23 rgm Cld

- 1 rgm 1 K Cld

- 2 rgm K Cld

7 Brg (cm. von Aranschildt)

- 13 rgm Cld

. 3 rgm Chu K

SECTOR . A4

Res. - 6 Dv.

4 Brg H (cm.Best)

- btg Verden Flw

- btg Lunebourg Flw

- 1 btg Fml

- 2 btg Fml

- 18 btg Fml

- btt Aft (in B4)

Res. 5 Brg H (cm.von Vincke)

- btg Giffhorn Flw

- btg Hameln Flw

- btg Hildesheim Flw

- btg Peine Flw

- btt Aft (in B4)

10 brg (cm.Lambert)

- 4 btg Fln

- 27 btg Fln

- 40 btg Fln

- 81 btg Fln

Cavalry

2 Brg (cm.Ponsomby)

- 1 rgm Cdr

- 2 rgm Cdr

- 6 rgm Cdr

4 Brg (cm.Vandeleur)

- 11 rgm Cld

- 12 rgm Cld

- 16 rgm Cld

6 Brg (cm.Vivian)

- 10 rgm Chu

- 18 rgm Chu

- 1 rgm Chu K

SECTOR . A5

Cp II - Dv 1 Nd

1 Brg (cm.Hauw)

- 16 btg Fja

- 4 btg Fln

- 6 btg Fln

- 9 btg Fml

- 14 btg Fml

- 15 btg Fml

- btt Aft

2 Brg (cm. Eerens)

- 18 btg Fja

- 1 btg Fln

- 1 btg Fml

- 2 btg Fml

- 18 btg Fml

- btt Aft

Brg West Indies (cm.Anthing)

- 10 btg Fch

- 11 btg Fch

- 8 btg Fln

- 5° rgm Fln

Cavalry Nd

1 Brg (cm.van Zoutelande)

- 1 rgm Ccb

- 2 rgm Ccb

- 3 rgm Ccb

2 brg (cm.de Ghigny)

- 4 rgm Cdr

- 8 rgm Chu

3 brg (cm.van Merlen)

- 5 rgm Cld

- 6 rgm Chu

- btt hs - btt hs

SECTOR . B1

Cp I - 1 Dv

2 Brg (cm.Byng)

- 2/2 btg Gft

- 2/3 btg Gft

- btt Ahs

Cp II - 2 Dv

1 Brg K (cm.Du Platt)

- 1 btg Fln

- 2 btg Fln

- 3 btg Fln

- 4 btg Fln

Cp II - 4 Dv

4 Brg (cm.Mitchell)

- 15 btg Fln

- 23 btg Fln

- 41 btg Fln

6 Brg (cm.Johnstone)

- 35 btg Fln

- 54 btg Fln

- 59 btg Fln

- 91 btg Fhl

-6 Brg H (cm.Lyon)

- btg Lauenburg Fln

- btg Calnberg Fln

- btg Hoya Flw

- btg Nieuberg Flw

- btg Bentheim Flw

- btt Aft - btt Aft

SECTOR . B2

Cp I - 1 Dv

1 Brg (cm. Maitland)

- 2/1 btg Gft

- 3/1 btg Gft

- btt Ahv

Cp. I - 3 Dv

1 Brg (cm.Halkett)

- 30 btg Fln

- 33 btg Fln

- 69 btg Fln

- 72 btg Fln

- btt Aft

CP II - 3 Dv.

3 Brg H (cm.Halkett)

- btg Bremervorde Flw

- btg Osnabruck Flw

- btg Quackenbruck Flw

- btg Salzgitter Flw

- btt Aft - btt Aft

Cp I - 3 Dv

1 Brg H (cm.Kielsmannsegge)

- btg Osnabruck Flt

- btg Grubenhagen Flt

- btg Bremen Flt

- btg Verden Flt

- btg Luneburg Flt

- btg Feldjager Fja

- btt Ahv

Cavalry

5 Brg (cm.Grant)

- 7 rgm Chu

- 15 rgm Chu

- 2 rgm Chu K

- btt Ahs - btt Ahs - btt Ahs

1 Brg (cm.Somerset)

- 1 Rgm Glg

- 2 rgm Glg

- 2 rgm Gdr

- 1 rgm Gdr

SECTOR . B3

I Cp - 3 Dv

2 Brg (cm.von Ompteda)

- 1 btg Flt K

- 2 btg Flt K

- 5 btg Fln K

- 8 btg -Fln K

- btt Ahv - btt Aft

Cp I - 2 Dv Nd

2 brg N (cm.Saxe-Weimar)

- 1 btg Flt

- 2 btg Flt

- 3 btg Flt
- btt Aft Nd
- La Haye Sainte:
- cp 5 lt K
- cp 6 lt K

SECTOR B4
2 brg N (cm.Saxe-Weimar)
- 3 btg Fln
Smolhain:
- 2 btg N Fln
Papelotte:
- cp 7 N Fln (1°btg)

SECTOR . B5
2 brg N (cm.Saxe-Weimar)
- 1 btg Flt
- 2 btg Flt
- 3 btg Flt
- 28 rgm Nd (2 btg)
- 4 btg Ch N
- btt Aft Nd
La Haye:
- cp 5 N

SECTOR C1/2
Hougoumont:
- cp 1 N (castle)
- cp 3 G (orchard)
- cp 2 N (wood left)
- cp 4 H (wood right)

ARMEE DU NORD

CiC Napoleon (1st level)
Cm Left wing Ney (2nd lv)
Cm I Cp d'Erlon (2nd lv)
- 1 Dv: Quiot
- 2 Dv: Donzelot
- 3 Dv: de Marcognet
- 4 Dv: Durutte
- 1 Dv C: Jaquinot
Cm II Cp Reille (3rd lv)
- 5 Dv: Bachelu
- 6 Dv: Jerome Bonaparte
- 7 Dv: Girard
- 9 Dv: Foy
- 2 Dv C: De Piré
Cm VI Cp Maurin (3rd lv)
- 12 Dv: Pechet
- 13 Dv: Vuchery
- 14 Dv: Bourmont
- 6 Dv C: Maurin
Guard
- Dv Gr: Friant
- Dv Ch: Morand
- Dv JG: Barrois
- Dv LC: Lefevbre
- Dv HC: Guyot
Cm III Cp Cav Kellermann
- 11 Dv: Lhéritier
- 12 Dv: Roussell
Cm IV Sp Cav Milhaud
- 13 Dv: Watier
- 14 Dv: Delort
Cm Art Rutý

SECTOR . C1
Cp II - 2 Dv C
□ 1 Brg (cm.Hubert)
- 1 rgm Chc
- 6 rgm Chc
- btt Ahs
6^a Dv F

↑1| 1 Brg (cm.Bauduin)
- 1° rgm Flt (4 rgm)
- 3° rgm Fln
- btt Aft - btt Aft

SECTOR . C2
Cp II - Dv 9
↑2| 1 Brg (cm.Gauthier)
- 92° rgm Fln
- 93° rgm Fln
- btt Aft - btt Aft
Cp II - Dv 5
↑3| 1 Brg (cm.Husson)
- 2° rgm Flt (3 btg)
- 61° rgm Fln
- 2 Brg (cm.Campi)
- 72° rgm Fln
- 108° rgm Fln
□ btt Ahv - btt Aft

SECTOR . C3
Cp I - Dv 2
↑4| 1 Brg (cm.Schmitz)
- 13° rgm Flt (3 rgm)
- 17° rgm Fln
2 Brg (cm.Aulard)
- 19° rgm Fln
- 31° rgm Fln
- btt Ahv - btt Aft
Cp I - Dv 1
↑5| 1 Brg (cm.Quiot)
- 54° rgm Fln
- 55° rgm Fln
- btt Aft - btt Ahv

SECTOR . C4
Cp I - Dv 1
↑6| 2 Brg (cm.Burgeois)
- 28° rgm Fln
- 105° rgm Fln
- btt Aft - btt Ahv
Cp I - Dv 3

1 Brg (cm.Nogués)
- 21° rgm Fln
- 46° rgm Fln
2 Brg (cm.Grenier)
- 25° rgm Fln
- 45° rgm Fln
- btt Aft - btt Ahv
Cp IV C - Dv 5
□ 1 Brg (cm.de Colbert)
- 1° rgm Clc
- 2° rgm Clc
□ 2 Brg (cm. de Douai)
- 11° rgm Chc
- btt Ahs - btt Ahs - btt Ahs

SECTOR C5
Cp I - Dv 4
↑6| 1 Brg (cm.Pégot)
- 8° rgm Fln
- 29° rgm Fln
- btt Aft - btt Ahv
2 Brg (cm.Brue)
- 85° rgm Fln
- 95° rgm Fln
- btt Aft - btt Ahv
Cp I C Dv 1
□ 1 Brg 1 (cm.Bruno)
- 7° rgm Chu
- 3° rgm Chc
2 Brg (cm.Gobrecht)
- 3° rgm Clc
- 4° rgm Clc
- btt Ahs

□ Cp IV C - Dv 13
1 Brg (cm.Dubois)
- 1° rgm Ccu
- 4° rgm Ccu
2 Brg (cm.Travers)
- 7° rgm Ccu
- 12° rgm Ccu
Cp IV C - Dv 14
1 Brg (cm.Vial)

- 5° rgm Ccu
- 10° rgm Ccu
□ 2 Brg (cm.Farine)
- 6° rgm Ccu
- 9° rgm Ccu
- btt Ahs - btt Ahs

SECTOR . D1
□ Cp II - 2 Dv C
2 Brg (cm.Wathiez)
- 5° rgm Clc
- 6° rgm Clc
2 Brg (cm.Soye)
- 1° rgm Fln (3 btg)
- 2° rgm Fln

SECTOR . D2
Cp. II - Dv 9
□ 2 Brg (cm.Jamin)
- 4° rgm Flt
- 100° rgm Fln
□ Cp III C - 11 Dv
1 Brg (cm.Picquet)
- 2° rgm Cdr
- 7° rgm Cdr
2 Brg (cm.Guiton)
- 8° rgm Ccu
- 11° rgm Ccu
Cp III - 12^a Dv
1 Brg (cm.Blancard)
- 1° rgm Ccb
1- 2° rgm Ccb
2 Brigata (cm.Donop)
- 2° rgm Ccu
- 3° rgm Ccu
- btt Ahs
□ GRC Garde Reserve de Cav
- Ghg (cm.Dubois)
- Gdr (cm. Ornano)
- Fgd (cm.d'Autancourt)
- btt Ahs

SECTOR . D3

□ Cp VI - Dv 19

1 Brg (cm.Bellair)

- 5° rgm Fln

- 11° rgm Fln

2 Brg (cm.Jamin)

- 27° rgm Fln

- 84° rgm Fln

Cp VI - Dv 20

1 Brg (cm.Bony)

- 5° rgm Flt

- 10° rgm Fln

2 Brg (cm.de Tromelin)

- 107° Fln

- btt Aft - btt Aft - btt Aft - btt Aft

□ VGG Vieille Garde Grenadiers

- 1° rgm Ggr

- 2° rgm Ggr

- 3° rgm Ggr

- 4° rgm Ggr (1 btg)

VGC Vieille Garde Chasseurs

- 1° rgm Gch

- 2° rgm Gch

- 3° rgm Gch

- 4° rgm Gch

JG Jeune Garde

1^a Brg (cm.Chartrand)

- 1° rgm Glt

- 2° rgm Glt

2^a Brg (cm.Guye)

- 3° rgm Glt

- 4° rgm Glt

SECTOR . D4

□ Cp IV C - Dv 3

1 Brg (cm.Dommanget)

- 4° rgm Chc

- 9° rgm Chc

3 Brg (cm.Vinot)

- 12° rgm Chc

- 6° rgm Clc

SECTOR D5

□ GRC Garde Reserve de Cav

1 Brg (cm.Lefebvre)

- 1 rgm Clc

- 2 rgm Chc

ARMEE DES
NIEDERRHEINS

CiC von Blücher

Cm IV Corp von Bülow

SECTOR D6 (19° turno)

↑ 1 | 15 Brg (cm.von Listhin)

- 18° rgm Fln (3 btg)

- 6° rgm Flw (3 btg)

- 7° rgm Flw (3 btg)

- 13° rgm Clw

- btt Aft

↑ 2 | 16 Brg (cm.von Gaertringen)

- 15° rgm Fln (3 btg)

- 8° rgm Flw (3 btg)

- 9° rgm Lwr (3 btg)

- 16° rgm Flw (3 btg)

- 14° rgm Clw

- btt Aft

▲ Reserve of Cavalry

cm von Preussen

1 Brg (cm.von Schwerin)

- 6° rgm Chu

- 10° rgm Chu

- 1° rgm Cuh

- btt Ahs

2 Brg (cm.von Watzdorff)

- 8° rgm Chu

- 8° rgm Cdr

- btt Ahs

3 Brg (cm.von Sydow)

- 1° rgm Clw

- 2° rgm Clw

- 22° rgm Clw

- 23° rgm Clw

- 15° Clw

Dal 24° turno

↑ 3 | 13 Brg (cm.von Hake)

- 10° rgm Fln (3 btg)

- 18° rgm Flw (3 btg)

- 19° rgm Flw (3 btg)

- 16° rgm Clw

- btt Aft

↑ 4 | 14 Brg (cm.von Funck)

- 11° rgm Flw (3 btg)

- 33° rgm Flw (3 btg)

- 34° rgm Flw (3 btg)

- 17° rgm Clw

- btt Ahs