

La Bataille de Gross Beeren 1813

Neu Beeren

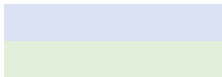
23 Aout 1813

Maps C and D

Start : 11:00

Finish: at the end of the 18:40 turn

Starts on map
Enters map at time shown



Description	Debut / Arrivee	Remarques
-------------	-----------------	-----------

Preußisches Armee Korps

III. Armee-Korps

GL Freiherr von Bülow

Stabchef - Oberst von Boyen

3. Brigade - GM Prinz von Hessen-Homburg

II/Ost Preussisches Grenadier

3. Ost Preussisches Infanterie Reg.

4. Reserve Infanterie Regiment

3. Ost Preussisches Landwehr Reg.

1. Lieb Husaren (Totenkopf) Reg.

5. Batterie zu Fuss

4. Brigade - GM von Thümen

4. Infanterie Regiment

II/ Ost Preussisches Jäger Battalion

Elbe Infanterie Regiment

5. Reserve Infanterie Regiment

Pommersches Landwehr Kav. Regiment

6. Batterie zu Fuss

5. Brigade -GM von Borstell

1. Pommersches Infanterie Reg.

IV/ Pomm. Grenadiers

2. Reserve Infanterie Regiment

2. Kurmärk Landwehr Infanterie Regiment

5. Pommersches Husaren Regiment

1. West Preussisches Uhlán Regiment

10. Batterie zu Fuss

13:00

11:40

14:00

13:00

11:00

13:20

Enter Road to Gross Beeren


Enter at Ruhlsdorf

Enter edge of map at Ruhlsdorf
(ganze Brigade)

Enter Road to Gross Beeren

10 hexes S.E. of Gross Beeren

Enter East edge Map C (ganze
Brigade)* see map

Description	Debut / Arrivee	Remarques
6. Brigade - GM von Kraft 10. Kolberg Infanterie Regiment Attached Jäger Battalion (10.)	12:00	Enter Road to Gross Beeren
9. Reserve Infanterie Regiment 1. Neumärk Landwehr Infanterie Regiment 1. Pommer. Landwehr Kavallerie Regiment 16. Batterie zu Fuss	11:00	Gross Beeren
Reserve Kavallerie	12:20	Enter edge of map at Ruhlsdorf (ganze Brigade)
GM von Oppen 1. Königen Dragoner Regiment 2. West Preussisches Dragoner Regiment 5. Brandenburg Dragoner Regiment 2. Kurmärk Landwehr Kavallerie Regiment 4. Kurmärk Landwehr Kavallerie Regiment 2. Schlesiische Husaren Regiment		
5. Batterie Reitende 6. Batterie Reitende		
III Korps Reserve Artillerie 19. Batterie zu Fuss 4. Schwer Batterie zu Fuss 5. Schwer Batterie zu Fuss 7. Russische Schwer Batterie 21. Russische Schwer Batterie	11:40 12:00 12:00 11:40 11:40	Enter at road to Gross Beeren Enter at road to Ruhlsdorf Enter at road to Ruhlsdorf Enter at road to Ruhlsdorf Enter at road to Ruhlsdorf
Schwedische Kavallerie-Brigade General Mörner 7. Mörnerska Svenska Hussars Hästartilleribatteri	15:00	Enters at Ruhlsdorf (hela brigade)
Russische Avante Gard 44 th Jaeger Regiment Izoum Hussars Regiment Converged Hussars Regiment	15:00 15:00 15:00	Enters at Ruhlsdorf Enters at Ruhlsdorf Enters at Ruhlsdorf

Description	Debut / Arrivee	Remarques
Überwachung Korps	Optional	Roll one die for entry of the whole Korps starting (1 or 2) on time,(3 or 4) plus 1 turn, (5 or 6) plus 2 turns. Lower Coalition victory by one level if these reinforcements are used. Also see Hagelberg Effect for campaign game Enters at Ruhlsdorf
GL von Hirschfeldt	13:00	
1. Reserve Infanterie Regiment	13:00	
1. Reserve Fusilier Battalion	13:00	
Elbe Infanterie battalion (Detached)	13:00	
3. Kurmärk Landwehr Regiment	13:40	
4. Kurmärk Landwehr Regiment	13:40	
6. Kurmärk Landwehr Regiment	13:40	
7. Kurmärk Landwehr Regiment	13:40	
Oberst von Bismarck	14:00	
3. Kurmärk Landwehr Kavallerie Regiment	14:00	
5. Kurmärk Landwehr Kavallerie Regiment	14:00	
6. Kurmärk Landwehr Kavallerie Regiment	14:00	
26th Russian Light Battery	14:20	



Armée française de Berlin

Maréchal d'Empire Oudinot
General de Brigade Lejeune

See XII Corps
See XII Corps

VII Corps

Général de Division Reynier

11:40

Road to Neu Beeren south map edge
avec Reynier

Général de Brigade Gressot

11:00

24e Sächsisch Division

11:00

Road to Neu Beeren south map edge
(Division entiere)

Général de Division Le Coq

1,2/1. Leicht Battalions

Maximilian Infanterie Batt.

Garde Grenadier Batt.

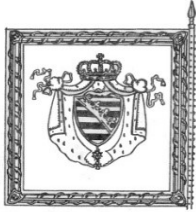
v. Rechten Infanterie Battalion

Spiegel Converged Grenadier Batt.

1,2/Prinz Frederich August Infanterie Reg.

1,2/v. Steindel Infanterie Reg.



Description	Debut / Arrivee	Remarques
1. Sächsisch Batterie zu Fuss 2. Sächsisch Batterie zu Fuss		avec 24e avec 24e
25e Sächsisch Division Général de Division von Sahr Sperl Grenadier Batt. 1.3/2. Leicht Battalions König Infanterie Batt. Niesemenschel Infanterie Batt. 1,2/Prinz Anton Infanterie Regiment 1,2/v. Low Infanterie Regiment	12:00	Road to Neu Beeren south map edge (Division entiere)
		
3. Sächsisch Batterie zu Fuss 4. Sächsisch Batterie zu Fuss		avec 25e avec 25e
26e Légère Cavalerie Brigade General de Brigade Gablenz Sächsisch Hussaren Reg. Sächsisch Prinz Clemens Chevauleger Reg. 1ere Sächsisch Batterie a Cheval 2e Sächsisch Batterie a Cheval	11:00	Road to Neu Beeren south map edge, 10 hexes from the edge (Brigade entiere)
Sächsisch Reserve Sächsisch Schwer Batterie zu Fuss 5.		avec 25e
32e Division Général de Division Durutte 1,2,4/35e Légère Regiment 1,2,4/36e Légère Regiment 1,3,4/131e Ligne Regiment 1,2,3,4/132e Ligne Regiment 3,4/133e Ligne Regiment 2, 3/Würzburg Batt. 12/1 Artillerie a' Pied 13/8 Artillerie a Pied	11:20	Enters at southeast corner of the Map D This division may not be used if already employed in the Blankenfelde game
		avec 32e avec 32e

n

Description	Debut / Arrivee	Remarques
-------------	-----------------	-----------

XII Corps

Maréchal d'Empire Oudinot

13:40

Enter on road to Neu Beeren south map edge. Oudinot decides order of appearance. Each division follows at 1 hour intervals starting at 13:00 with Beaumont

Général de Brigade Lejeune

13:00

13e Division

Général de Division Pacthod

????

Oudinot decides order

4/1ere Légère Battalion

3, 4/7e Ligne Regiment

4/42e Ligne Battalion

3, 4/67e Ligne Regiment

2,3,4/101e Ligne Regiment

4/4e Batterie à Pied

avec 13e

20/4e Batterie à Pied

avec 13e

14e Division

????

Oudinot decides order
(Division entiere)

Général de Division Guilleminot

2, 6 / 18e Légère Reg.

3, 4 / 52e Ligne Reg.

1, 2, 3 / 137e Ligne Reg.

1, 2, 3 / 156e Ligne Reg.

Illyrian Infanterie Battalion

Illyrian Chasseurs

avec 14e

2/4e Batterie à Pied

avec 14e

1/8e Batterie à Pied

avec 14e



Description	Debut / Arrivee	Remarques
-------------	-----------------	-----------

29e Division Bavarois

14:40

Roll one die to enter Road to Neu Beeren. (1) on time, (2 or 3) plus 1 turn, (4) plus two turns (5 or 6) roll again next turn (Division entiere)

Generallieutenant Raglovich

1/ Leicht Batt.

2/Prinz Karl 3. Bavarois Infanterie Batt.

1 / 13. Bavarois Infanterie Batt.

1/Isenburg 4. Bavarois Infanterie Batt.

2/Herzog Pius 8. Bavarois Infanterie Batt.

2/ Leicht Batt.

2/Preysing 5. Bavarois Infanterie Batt.

2 / 7. Bavarois Infanterie Batt.

2/9. Bavarois Infanterie Batt.

2/Junker 10. Bavarois Infanterie Batt.



1. Bavarois Batterie zu Fuss

2. Bavarois Batterie zu Fuss

Bavarois Reserve Batterie zu Fuss

avec 29e

avec 29e

avec 29e

Cavalry Brigade –Gd'D Beaumont

Westphalian Cheveauxlegers - Lancers

Hessian Cheveauxlegers Reg.

Bavarois Cheveauxlegers Reg.

13:00

Enter on road to Neu Beeren south map edge.

13:00

13:00

13:00

III Cavalrie Corps

Général de Division Arrighi duc de Padua

Général de Brigade Salei

15:20

15:00

Enter on road to Neu Beeren south map edge.

5e Légère Cavalrie Division

Général de division Lorge

5e Chasseur à Cheval Reg.

10e Chasseur à Cheval Reg.

13e Chasseur à Cheval Reg.

15e Chasseur à Cheval Reg.

21e Chasseur à Cheval Reg.

22e Chasseur à Cheval Reg.

15:00

(Division entiere)



Description	Debut / Arrivee	Remarques
6e Légère Cavalerie Division Général de Division Fournier 29e Chasseur à Cheval Reg. 31e Chasseur à Cheval Reg. 1ere Hussar Reg. 2e Hussar Reg. 4e Hussar Reg. 12e Hussar Reg.	15:20	Enter on road to Neu Beeren south map edge. (Division entiere)
4e Grosse Cavalerie Division Général de Division DeFrance 4e Dragoon Reg. 5e Dragoon Reg. 12e Dragoon Reg. 14e /24e Dragoon Reg. (combined) 16e Dragoon Reg. 17e Dragoon Reg. 21e Dragoon Reg. 26e /27e Dragoon Reg. (combined) 13e Cuirassier Reg.	15:40	Enter on road to Neu Beeren south map edge. (Division entiere)
1/5e Batterie à Cheval 5/5e Batterie à Cheval 2/1ere Batterie à Cheval 4/6e Batterie à Cheval	15:00	avec Salei avec 5e avec 6e avec 4e G avec 4e G



*Due to the small size of some Dragoon "regiments", they have been combined
 Not all units present at Gross Beeren appear at Dennewitz*

The whole battle may be played by simply combing Scenarios One and Two

*entry road is not on this map but on the Blankenfelde Map A
 Use Map A to locate the entry point. Must enter on Map C
 This is not an issue when playing with all four maps.

Victory Conditions

French Decisive	Capture and hold Gross Beeren at the end of the game and place the Prussian III Korps on Level Two or Exit 50 increments off the North edge of the board within 4 hexes of the Gross Beeren Road. This is in the direction of Berlin.
French Substantial	Capture and hold Gross Beeren and place III Korps on Level One at the end of the game
French Marginal	Capture and hold Gross Beeren at the end of the game
Coalition Marginal	Capture and hold Gross Beeren at the end of the game or put (2) French Corps on Morale Level One at end of game
Coalition Substantial	Capture and hold Gross Beeren , and Ruhlsdorf at the end of the game and place (1) corps on Morale Level One at the end of the game
Coalition Decisive	Capture and hold Gross Beeren and Ruhlsdorf at the end of the game and place (2) corps on Morale Level One at the end of game


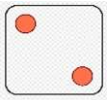


(Hold means being the last player to occupy all the hexes of a village before the end of the game.)



Weather Table

Roll at the hour for weather effects, on the French Turn Starting at 13:00
 Weather effects last for the entire hour



Die Roll	Condition	Effects
	Heavy Rain	Cavalry Movement -4 MP, No offensive cavalry charges, Reaction or Opportunity charges - 4 MP, Artillery fire 50% , Infantry fire 25%.
	Rain	Cavalry movement or any charge - 2 MP , Artillery fire 75% , Infantry fire 50%
	Mud*	Cavalry Movement - 5 MP, Other Movement - 4 MP , no cavalry charges
	Clear	No effects

*Special Mud Considerations:

Mud is applicable only if there has been Rain /Hvy Rain in the last hour. If not, treat mud as rain.

Artillery may limber or unlimber in Mud but may not move in addition to this formation change

Road bonus applies but is subject to all weather

Weather movement penalties are not cumulative with other restrictions, apply the worst possible outcome.

Units routing are subject to weather penalties.

Units disordering are not subject to weather penalties

MP = Movement Points -Just subtract from the total movement and then move as normal