

WIENER NAPOLEON KRIEGSSPIELREGELN 2022

A Spielvorbereitung:

Einleitung:

Bereits im Altertum wurde versucht, das Kriegsgeschehen mit Figuren spielerisch nachzubilden. Das wohl älteste Kriegsspiel ist das Schachspiel. Es ist gewissermaßen Vorbild für alle späteren Kriegsspiele. Heute gibt es auf der ganzen Welt eine Vielzahl von Strategie-, Kriegs- oder Planspielen (Wargamern), die zu Lande, zur See oder zur Luft und in allen Zeitepochen vom Altertum bis in die utopische Zukunft oder in Fantasiewelten und in unterschiedlichsten Niveaus Strategie-, Kriegs- oder Planspiele auf einem Tisch (Tabletop) durchführen. Oft verbindet die Spieler auch die Liebe zur Geschichte, zum Modellbau, zum Basteln und Malen.

Dafür wurden in den Fünfzigerjahren des vergangenen Jahrhunderts in England um Jack Scruby und Don Feaderstone moderne Spielregeln entwickelt. Unabhängig und unwissend davon wurden auch in Österreich von einem Kreis Wiener Zinnfigurensammler um Dr. Fritz **WIENER** und Ing. Herbert HAHN Planspielregeln für die Zeit des 2. Weltkrieges für 20 mm Figuren (Maßstab 1: 87) entwickelt. Diese Grundregeln wurden im Laufe der Zeit mehrmals novelliert und weiterentwickelt. Aufbauend auf diese Grundregeln und deren Spielmechanismen wurden nun von Norbert Hahn (Sohn von Herbert Hahn) eine Version für die Napoleonische Zeit mit etwa 15 mm großen Figuren entwickelt.

Zweck:

Die vorliegenden Napoleon- Kriegsspielregeln sollen die Durchführung von kleinen oder von Ausschnitten großer Feldschlachten in der napoleonischen Epoche auf Korpsebene auf einem Tisch (Tabletop) in der Größe von etwa 1,2 x 2,4 m mit etwa 15mm großen Figuren ermöglichen. Es geht dabei aber nicht um eine exakte historische Simulation oder um das Gewinnen (Wettbewerbe, Turniere), sondern um das Erzeugen „beweglicher Dioramen“ und der Beschäftigung mit dieser Epoche.

Aufbau des Regelwerkes:

Das Regelwerk besteht aus zwei Teilen. Der allgemeine Teil soll vor allem das Spiel für den Erstleser darstellen und einen Überblick über die Spielmechanismen geben. Der zweite Teil ist das Regellexikon. Dies ist ein Nachschlagwerk für den Spieler während des Spieles und für den Erstleser wenig geeignet. Um möglichst nicht mit Querverweisen zu arbeiten, kann es dabei zu Textwiederholungen kommen.

Einfachheit, Standardisierung, Unterdrückung:

Um ein noch spielbares Kriegsspiel ohne Buchhaltung und Berechnungen mit ständigem Nachblättern im Regelwerk oder in Tabellen zu erhalten, muss man rigoros vereinfachen. Ein Spiel soll auch noch innerhalb von etwa 4 Stunden Echtzeit mit zwei bis sechs Spielern abgewickelt werden können. So muss auch die Anzahl und Art der Grundelemente und deren Fähigkeiten begrenzt werden, weil sich sonst die spielerischen Möglichkeiten so potenzieren, dass sie nicht mehr beherrscht werden. Auch bei den nationalen Unterschieden, den Gliederungen, der Zeit,

beim Gelände und Wetter wurde standardisiert oder einfach weggelassen (unterdrückt). Bei allen Bestrebungen nach Einfachheit und Spielbarkeit muss aber das typische Kriegsbild dieser Zeit erhalten bleiben. Das Halten der Balance zwischen historischer Wirklichkeit, Kriegsbild und Spielbarkeit ist schwierig und sicher kritikanfällig. Es ist aber auch möglich, insbesondere beim Nachspielen historischer Lagen, in der Ausgangslage besondere Fähigkeiten/Unfähigkeiten von Truppen oder andere Sonderbestimmungen festzulegen. Es muss dabei aber immer auf Spielbarkeit und die Schwierigkeit bei Unterscheidungen bei den doch sehr kleinen Figuren und Modellen Rücksicht genommen werden.

Nationen:

Die Regeln gehen grundsätzlich von einer Gleichwertigkeit der Nationen und Truppen aus. Dazu gehört auch die Gleichwertigkeit der Generäle. Kein Spieler sollte dazu veranlasst, gezwungen werden einen unfähigen, minderwertigen General abzugeben. (Manche Spielregeln machen das.) In Wirklichkeit haben sich damals fast alle kriegsführenden Nationen, früher oder später, in Gliederungen, Formationen, Taktik und Kampfweise dem französischen Vorbild weitgehend angeglichen. Es würde aber bei einem einfachen Spiel zu weit führen, die noch verbliebenen nationalen Unterschiede berücksichtigen zu wollen. Das Regelwerk ist deshalb vorwiegend auf **Frankreich** ausgerichtet. Nationale Unterschiede gibt es praktisch nur noch bei der Uniformierung.

Kriegsbild/Gefechtsbild:

Ausgehend von der damaligen Bevölkerungszahl und Wirtschaftsleistung konnten für einen ganzen Kriegsschauplatz (Raum) nie genügend Kräfte aufgeboten werden, um wie heute üblich, Fronten zu bilden. Man errichtete deshalb nur an strategisch wichtigen Punkten Festungen und Befestigungen, die aber umgangen werden konnten. Die Feldarmeen operierten dann fast wie auf hoher See im freien Raum und mussten dabei aber doch auch auf ihre Verbindungslinien Rücksicht nehmen. Daraus entwickelten sich einerseits oft monatelange Belagerungen (Festungskriege) und andererseits Bewegungsschlachten (Feldschlachten). Die Bedeutung des Bewegungskrieges stieg nach der französischen Revolution noch durch die Umstellung von der „Magazinsversorgung“ auf die „Versorgung aus dem Land“ (Requirierung). Während Belagerungen für den „Hobbystrategen“ wenig Herausforderungen bieten, ist es der Bewegungskrieg (Feldschlacht) umso mehr. Die vorliegenden Spielregeln befassen sich deshalb nur mit dem Bereich Feldschlachten. Die Regeln schreiben den Spielern zwar kein bestimmtes Verhalten ihrer Truppen vor, sollen aber die Anlehnung an das damalige Kriegs- und Gefechtsbild begünstigen. Typisch für die napoleonische Zeit war auch der Übergang von der Lineartaktik (Friedrich der Große) zur Kolonnentaktik (Napoleon). Während bei der Lineartaktik noch der Feuerkampf der Infanterie in langen, dünnen Linien mit der langsamen Dezimierung, Erschütterung und Demoralisierung des Gegners mit anschließender fast kampflöser Inbesitznahme dessen Geländes entscheidend war, überließ man bei der Kolonnentaktik den Feuerkampf eher der Artillerie und den Plänklern. Man suchte mit den Kampftruppen eher eine rasche Entscheidung im Nahkampf. Bei der Kolonnentaktik bildeten meist die Plänkler (Voltigeure) die vordersten Truppen, die in aufgelöster Formation sehr wirkungsvoll das Schützengefecht (Plänklergefecht) führten. Etwa 100 Meter dahinter folgten die formierten Bataillone, meist in Divisions- oder Kompaniekolonnen in tiefer Gliederung. Meist hatten die Bataillone in Kolonnen eine schachbrettartige Aufstellung und keinen Anschluss zu ihren Nachbarn. Der Zwischenraum zwischen den Bataillonen diente hauptsächlich zum Umgehen von

Hindernissen und zur Entwicklung der Bataillone in andere Gefechtsformationen. Die Masse der Artillerie stand oft in Großbatterien dort, wo sie das beste Schussfeld hatte. Die Kavallerie stand in der Regel formiert an den Flanken oder wartete hinter der Infanterie als Reserve auf ihren Einsatz. Charakteristisch für beide Parteien war auch das Bestreben, möglichst alle Gefechtsaufgaben offensiv (angriffsweise) zu lösen. Eine klare Unterscheidung zwischen Angreifer und Verteidiger (ausgenommen Häuserkampf) mit starken Verteidigervorteilen, wie in modernen Gefechten typisch, war damals in Feldschlachten eher selten. Nach dem Regelwerk wird deshalb der Kampf (Feuer- und Nahkampf) kampffähiger Truppen gleichzeitig für die aktive und die passive Partei nach dem „Duellsystem“ ausgespielt. Das Duellsystem geht davon aus, dass es sich beim Kampf (Feuerkampf oder Nahkampf) von ganzen Einheiten innerhalb eines Zeitsprunges nicht um Einzelaktionen, sondern um Summen von Aktionen und Reaktionen beider Parteien handelt. Es ist dabei eigentlich unwesentlich wer die Aktion begonnen hat.

Führungsebenen:

Die wesentliche Führungsebene dieser Zeit war das Korps. (ca. 10.000 bis 40.000 Mann) Das Korps enthielt alle Elemente für eine selbständige Kampfführung und war in seiner Zusammensetzung sehr flexibel und auftragsorientiert. Erst mehrere Korps bildeten dann die Armee. Das Korps gliederte sich in Divisionen, Brigaden, Regimenter, Bataillone und Kompanien. Bei der Infanterie war der taktische Kampfverband das Bataillon, bei der Kavallerie die Schwadron (Eskadron), bei der Artillerie die Batterie und bei den Pionieren die Kompanie. Die Regimenter waren in der Regel nur Rekrutierungs- und Verwaltungskörper. Der geschlossene Einsatz von Regimentern war eher selten. Auch eine fixe Unterstellung bestimmter Regimentern und Bataillone unter ein bestimmtes Brigade- oder Divisionskommando war selten und die Unterstellungsverhältnisse wechselten oft. Die Infanteriebataillone verfügten in der Regel über drei Doppelkompanien (Divisionen) also sechs Kompanien, wobei Teile auch zum Plänklergefecht (Schützengefecht) geeignet waren. Die Kavallerieschwadron verfügte in der Regel auch über zwei Kompanien, den Doppelkompanien (Schwadronen). Im Weiteren wird aber der Begriff Doppelkompanie oder Division bei der Infanterie nicht mehr gebraucht und einfachheitshalber nur Kompanie oder Schwadron für eigentlich zwei Kompanien verwendet.

Das Spielfeld:

Als Spielfeld dient eine Grundplatte oder Tuch mit einem Raster von quadratischen Feldern mit einer Seitenlänge von 5 bis 6 cm. Aus optischen Gründen können die Quadrate auch nicht voll durchgezeichnet, sondern nur deren Ecken markiert werden. Eine Quadratseite ist eine Längeneinheit (LE) und entspricht einer Entfernung von ca. 100 Meter. Die Fläche von 100 x 100 Meter wird als „Feld“ bezeichnet. Für eine Korpslage benötigt man eine Platte/Tuch mit etwa 20 x 40 Feldern (1,2 x 2,4m). Die Feldereinteilung vereinfacht das Spiel ungemein, macht ein ständiges Entfernungsmessen überflüssig, vermindert die Streit anfälligkeit und erlaubt eine einfache, koordinatenmäßige Vorbereitung eines Spieles oder Wiederaufnahme zur späteren Fortsetzung. Auf dem Spielgrund wird, entweder nach der Karte oder aus der Phantasie, das Gelände mit standardisierten Geländesymbolen aufgebaut. Dabei sollen die Geländesymbole immer mit den Feldgrenzen übereinstimmen, sodass jedes Symbol immer einem konkreten Feldtyp zugeordnet werden kann.

Maßstäbe:

Um überhaupt im Korpsrahmen spielen zu können, ist ein Darstellungsmaßstab erforderlich. Bei Figuren stellt eine Figur 60 Mann dar. Die Entfernungseinheit ist die Längeneinheit (LE) oder das Feld und entspricht einer Entfernung von etwa 100 Meter. Eine Schichtlinie einer Höhe von etwa 10 Meter. Die Zeiteinheit ist der Zug und entspricht flexibel (einmal kürzer, einmal länger) einer Zeit von 1 bis 10 Minuten. Dabei erfolgt aber in der Regel keine Umrechnung der Züge in Minuten oder Stunden, sondern die Züge werden einfach durchnummeriert. Die nutzbare Zeit eines Tages kann dann auf bis zu 100 Züge kommen. Dies wird aber in der Praxis selten ausgenützt.

Truppen:

Es gibt nur folgende Truppengattungen:

- Infanterie
- Leichte Kavallerie
- Schwere Kavallerie
- Artillerie (ausnahmsweise auch reitende Artillerie)
- Pioniere
- Generäle (Stäbe)

Da alle Truppen die grundsätzliche Fähigkeit zum plänkeln hatten, entstehen die Plänkler erst auf dem Spielfeld aus den normalen Truppen. Sie unterscheiden sich dann durch ihre Kampfweise und Aufstellung. Die Begrenzung der Truppengattungen, Vermeidung von Spezialtruppen, dient wieder der Vereinfachung.

Spielelemente, Basierung und Darstellung:

Zur leichteren Handhabung der Figuren werden diese auf „Basen“ geklebt. Eine Basis bildet damit das kleinste Spielelement. Es handelt stets gemeinsam und fällt auch gemeinsam aus. Eine Infanteriebasis (40 x 14 mm) hat 4 Figuren in Linienaufstellung und stellt eine Kompanie (Doppelkompanie, Division) mit etwa 240 Mann in drei Gliedern dar. Drei Infanteriebasen (12 Figuren) haben geschlossen einen Raumbedarf von 40 x 40mm, stehen in einem Feld und stellen ein Bataillon (720 Mann) dar. Eine Kavalleriebasis (40 x 30mm) hat 3 Reiter in Linienaufstellung und stellt eine Schwadron mit etwa 180 Reitern in zwei Gliedern dar. Bei der Kavallerie ist die Darstellung eines geschlossenen Regimentes mit mehreren Schwadronsbasen möglich. Auf die Darstellung abgessener Kavallerie (Austausch der Figuren) wird meist verzichtet. Bei der leichten Kavallerie ist jedoch ein Figurenaustausch (abgessener Einsatz) in Ausnahmefällen möglich. Eine Artilleriebasis (40 x 40mm) enthält ein Kanonenmodell und 3 - 4 Figuren. Sie stellt eine gemischte Artilleriebatterie mit 6 bis 10 Geschützen (Kanonen und Haubitzen) und etwa 240 Mann dar. Auf Kaliberunterschiede, Darstellung der Zugpferde, Protzen und Versorgungsfahrzeuge wird verzichtet. Ob eine Batterie feuerbereit oder auf dem Marsch ist, wird durch die Richtung der Kanone dargestellt. Die Pionierbasis (40 x 40mm) enthält etwas Baumaterial und 4 Figuren. Sie stellt damit eine Pionierkompanie (Universalpioniere) mit ca. 240 Mann dar. Eine Generalsbasis (25 x 25mm) enthält einen reitenden Staboffizier und stellt einen General (Brigade, Division, Korps, Armee) mit seinem kompletten Stab dar.

Gefechtsformen, Richtung und ihre Darstellung:

Das Regelwerk soll auch noch die Abbildung der typischen Gefechtsformationen der Infanterie und Kavallerie ermöglichen. Grundsätzlich müssen am Ende eines Zuges alle Basen eindeutig in einem Feld und entweder ausgerichtet nach dem Felldraster oder in der Diagonale zum Stehen kommen. (Nur 8 Ausrichtungsmöglichkeiten). Die Blickrichtung der Gesichter der Figuren, geben normalerweise jeweils die Hauptbewegungs- oder Kampfrichtung an. Bei der Artillerie wird ihr Zustand (auf- oder abgeprotzt) durch die Richtung der Kanone dargestellt. Die Hauptgefechtsform der Infanterie ist die Kolonne. Dabei stehen alle Kompaniebasen eines Bataillons in einem Feld hintereinander und bilden eine Formation. Der Feuerkampf kann aber nur jeweils mit der vordersten Kompanie geführt werden. Die hinteren Kompanien wirken sich nur im Nahkampf aus. Bataillone im ersten Treffen scheiden normalerweise eine Kompanie zum Plänklergefecht 1 LE nach vorne aus, während die anderen Kompanien in einem Feld in Kolonne folgen. Das Bataillon kann auch alle Kompanien in drei nebeneinanderliegenden Feldern zur Linie entwickeln. Es ist auch möglich, das Bataillon zum Karree zu entwickeln. Dabei muss wenigstens eine Kompanie eine andere Blickrichtung haben. Die Hauptgefechtsformen der Kavallerie sind die Linie oder Kolonne. Bei der Kavalleriekolonne stehen mehrere Schwadronen hintereinander, wobei sich die Basen berühren müssen. Für die Ortsbestimmung der Kavalleriekolonne ist dann die vorderste Basis heranzuziehen. Grundsätzlich ist es möglich einzelne Basen zu selbständigen Aufgaben zu detachieren. Einmal detachierte Kompanien oder Schwadronen können sich aber später **fremden** Bataillonen oder Regimentern nicht anschließen.

Gliederungen, Formationen:

Gliederungen sollen grundsätzlich von den Spielern selbst oder bei historischen Szenarien nach der Wirklichkeit unter Beachtung folgender Grundsätze getroffen werden. Das kleinste Spielelement ist die Basis. Sie stellt eine Einheit (Doppelkompanie, Schwadron, Batterie oder Stab) dar. Mindestens zwei Kompanien bilden ein Bataillon, mindestens zwei Schwadronen ein Kavallerieregiment. Die Bataillons- oder Regimentsstäbe werden nicht extra dargestellt. Mindestens zwei Bataillone oder Kavallerieregimenter bilden eine Brigade oder Division. Mindestens zwei Brigaden oder Divisionen bilden ein Korps und mindestens zwei Korps eine Armee. Ab der Brigadeebene sind die Truppen meist nicht reinrassig, sondern gemischt, und enthalten Infanterie, Kavallerie, Artillerie, Pioniere und Stäbe. Die Stäbe werden durch „Generäle“ dargestellt. Auch die Formationen (Gefechtsordnung) sollen oberhalb der Bataillons- oder Regimentsebene den Spielern überlassen werden.

Auf der Bataillons- und Regimentsebene gelten folgende Formationen.

- Linie:
- Kolonne: (beinhaltet sämtliche Kolonnenformen)
- Karree:
- Aufgelöste Gefechtsform:
- Ortskampf:

Plänkler:

Plänkler (Voltigeure) sind eine Wiederentdeckung (Wiedereinführung) einer bereits im Altertum vorhandenen Truppengattung, hauptsächlich aufgrund der Erfahrungen des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges. Plänkler waren nie wirklich kriegsentscheidend, waren aber für die napoleonische Taktik typisch und sollten deshalb auch berücksichtigt werden. Plänkler führten vor den formierten Truppen in aufgelöster Kampfweise ein sehr wirkungsvolles Schützengefecht. Ihre Hauptaufgabe war die ständige Belästigung des Gegners und die Abschirmung der formierten Truppen. Abgeschirmte Truppen können daher mit Handfeuerwaffen nicht bekämpft werden. Zum Plänklergefecht wurde in erster Linie leichte Infanterie eingesetzt. In jedem Bataillon waren meist auch Teile (drittes Glied) dazu eingegliedert oder ausgebildet. Diese müssen sich im Schützengefecht (Plänklergefecht) im Feld vor einer formierten Truppe, der Stammtruppe, befinden. Plänkler können nicht angreifen, sind aber widerstandsfähiger gegen Beschuss (Geländeausnutzung, Minus 1). Werden sie von formierten Truppen angegriffen, so müssen sie sich automatisch auf ihre Stammtruppe zurückziehen.

Zugsystematik:

In Wirklichkeit läuft die Zeit gleichmäßig für beide Parteien und alle Truppen ab. Für die leichtere Spielbarkeit ist es aber erforderlich, wie beim Schach, die Zeit in Züge (Runden) und Teilzüge (Phasen) zu zerlegen. Innerhalb eines Zuges (Zeitsprunges) haben die Parteien abwechselnd das Aktionsrecht (Aktivphase, I-GO-YOU-GO- System). Anders als beim klassischen I-GO-YOU-GO-System kann aber die passive Partei (Passivphase) mit den unmittelbar von der Aktion betroffenen Elementen reagieren (Duellsystem). Ein System, das viele Regeln sonst nur beim Nahkampf kennen.

Duellsystem:

Das Duellsystem geht davon aus, dass es sich beim Kampf (Beschuss oder Nahkampf) von ganzen Einheiten innerhalb eines Zeitsprunges (bis 10 Minuten) nicht um Einzelschüsse/Salven oder Einzelkämpfe, sondern um eine Summe von mehreren Aktionen und Reaktionen handelt. Die Aktion wird zwar von der aktiven Partei eingeleitet, aber darauf erfolgt unmittelbar die Reaktion eines kampffähigen Gegners. Der Ausgang des Kampfes ist immer ungewiss und hängt vor allem vom Kampfwert, Anzahl, Modifikatoren und vom Zufall ab. Die betroffenen Truppen kämpfen/würfeln, dabei unter Berücksichtigung von Modifikatoren gleichzeitig gegeneinander. Dadurch werden die Nachteile des reinen I-GO-YOU-GO - Systems abgemildert. Beim Kampf nützen sich natürlich beide Parteien ab, aber der Sieger erhält durch den Erfolg einen derartigen Moral – und Erfahrungsgewinn, dass seine Abnutzung praktisch nur eine geringe Rolle spielt. Genau umgekehrt verhält es sich beim Verlierer. Aus Einfachheitsgründen wird daher der mögliche Schaden nur beim Verlierer berücksichtigt.

Aktiv- und Passivphase:

In der Aktivphase kann eine Partei mit jedem Spielelement oder Formation nur eine Aktion oder eine der zulässigen Kombinationen ausführen. Normalerweise kann Bewegung mit Kampf (Feuerkampf, Nahkampf), außer bei Artillerie, kombiniert werden. Die Kombinationen sind aber je nach Truppenart und Formationen unterschiedlich. Formierte Truppen können sich nur gerade oder in einem Winkel von 45 Grad bewegen, kämpfen oder reagieren. Auch schwierige Bewegungen, Manöver oder Arbeit können nicht mit Kampf kombiniert werden und können sogar zu einer Behinderung /Desorganisation führen. Die Aktionen werden für jedes Spielelement, beginnend mit der Artillerie, nacheinander systematisch angesagt und durchgeführt. Die weitere Reihenfolge der Spielelemente bleibt dem Spieler überlassen. Die Zurücknahme oder Verbesserung von Aktionen ist aber unzulässig. In der Passivphase kann die Partei mit den unmittelbar von der Aktion betroffenen handlungsfähigen Elementen reagieren (Duellsystem). Die Anzahl der Reaktionen richtet sich nach der Anzahl der gegen die Truppe gerichteten Aktionen. Auf Reaktionen kann aber auch verzichtet werden.

Wirkung:

Das Ergebnis eines Kampfes wird mit Würfeln nach folgender Grundformel ermittelt:
Zufallszahl (1 - 6) + Positivfaktoren – Negativfaktoren. Die Faktoren sind aber mit +4 und -4 gedeckelt. Positiv sind meist Kampfkraft und Anzahl, negativ sind erhaltene oder selbst zugefügte Behinderungen. Das System ist so einfach gehalten, dass es im Kopf ohne Tabellen gerechnet werden kann.

Das Ergebnis ist eine **Wirkungszahl**. Ist eine Gegenwehr, Gegenangriff möglich, wird diese auf gleiche Weise ermittelt. Die Partei mit der höheren Wirkungszahl ist der Sieger. Bei Wirkungszahlengleichheit ist der Kampf unentschieden. Ist die Wirkungszahl des Siegers höher als 6 kann es beim Verlierer auch zu Verlusten kommen. Diese werden in einem weiteren Würfelwurf (Ausfallwurf/Moraltest) ermittelt. Die Abnützung oder die Verluste des Siegers werden nicht berücksichtigt. (Duellsystem) Es wird davon ausgegangen, dass eine mögliche Abnützung oder Verluste des Siegers durch einen Moral- und Erfahrungsgewinn kompensiert wird.

Wirkungszeichen, Behinderungszeichen:

Die Wirkung Desorganisation oder/und Erschütterung einer Truppe wird mit Wirkungs- oder Behinderungszeichen sowie der Fluchtstellung dargestellt. Sie vermindern die von einer Truppe gewürfelte Zufallszahl im Kampf oder Arbeit.

Es gibt folgende Zeichen:

- „Rot“ –1 (-16%),
- „Grau“ –2 (-33%),
- „Schwarz“ = kampfunfähig.

Bewegungen:

Bewegungen sind, ausgenommen Rückzüge oder Zwangsbewegungen, nur in der Aktivphase möglich. Am Ende eines Zuges müssen alle Basen und Formationen eindeutig in einem Feld in einer der acht Ausrichtungsmöglichkeiten (Feldraaster oder Diagonale) zum Stehen kommen. Formierte Truppen können sich kampfbereit nur gerade oder in einem Winkel von 45 Grad bewegen. Unformierte Truppen (Plänkler, Artillerie, Pioniere, Generäle) können sich nach allen Seiten bewegen. Plänkler müssen sich aber nach der Stammtruppe ausrichten. Aus

Einfachheitsgründen wird auch auf geländeabhängige unterschiedliche Bewegungsdistanzen (z.B. Wald, Sumpf, Felder) verzichtet.

Kampf:

Der Kampf wird entweder als Feuerkampf oder als Nahkampf nach dem „Duellsystem“ ausgetragen. Damit entfällt bei Infanterie und Kavallerie eigentlich eine Unterscheidung zwischen Beschuss und Nahkampf. Beim Duellsystem kämpfen (würfeln) die Truppen der Parteien im Wirkungsbereich unter Berücksichtigung von Modifikatoren gleichzeitig gegeneinander. Dadurch werden die Nachteile des reinen I-GO-YOU-GO - Systems abgemildert. Durch Feuerkampf kann die beschossene Truppe aber nicht verdrängt (geworfen) werden. Ein Raumgewinn (Verdrängung) und Werfen des Gegners ist nur im Nahkampf zu erreichen. Der Verlierer des Duells erleidet alle Nachteile (Wirkung), während der Sieger alle Vorteile erhält. Aus Einfachheitsgründen wird die mögliche Abnützung und Verluste des Siegers nicht berücksichtigt. Es wird davon ausgegangen, dass dies durch einen Moral- und Erfahrungsgewinn ausgeglichen wird.

Gelände - Standardisierung:

Beim Spiel werden aus Einfachheitsgründen die Geländedarstellungsmöglichkeiten begrenzt. Im Allgemeinen sollen aus dem Geländeaufbau und/oder der Geländekarte nur jene Informationen gewonnen werden können, die auch in Militärkarten dargestellt werden. Die Geländesymbole stellen gewissermaßen plastische Kartenzeichen dar. Aus praktischen Gründen gilt ein Geländesymbol immer für ein ganzes Feld und muss (ausgenommen Gräben, Bäche, Mauern und Hindernisse) mit den Feldgrenzen übereinstimmen. Gräben, Bäche, Mauern und Hindernisse haben keine „Fläche“ und die Symbole müssen immer an den Feldlinien stehen und behindern oder verhindern nur das Betreten des jeweiligen Feldes.

Szenarien, Ausgangslagen:

Das Szenario oder die Ausgangslage wird in der Regel vom Spielausrichter festgelegt. Der Kern ist der Auftrag, den beide Parteien zu erfüllen haben. In der Ausgangslage werden alle für das taktische Planspiel notwendigen Einzelheiten und Sonderbestimmungen festgelegt. So können auch von den Standardregeln abweichende Regelungen festgelegt werden. Oft werden historische Lagen als Vorbild genommen. Die Ausgangslage enthält für beide Parteien Angaben über die Kriegslage, wobei allgemein die Lage des nächsthöheren Verbandes genügt. Wichtig ist dabei auch die Festlegung der Aufstellungsräume. Dazu kommen Stärke, Gliederung, Standort und Zeitpunkt und Umfang des Eintreffens von Verstärkungen für beide Parteien. Sehr wichtig ist auch festzulegen, wann der Auftrag erfüllt und damit das Spiel gewonnen ist.

Spielzubehör:

Als Spielzubehör werden benötigt: 2 Würfeln W6, je 30 Behinderungszeichen „Rot“, „Grau“ und „Schwarz“, je 20 Hindernisse (Spanische Reiter, Barrikaden), Nadelbäume, Laubbäume, Büsche, 19 mm breite, bewegliches Malerband, (Straßen), Fluss, Gräben, 4 Kirchen, 20 Häuser, Brücken, Pontonbrücke,

B Regellexikon:

Ab- und Aufprotzen:

Das Ab- oder Aufprotzen der Artillerie wird nicht gespielt. Artillerie kann nur in der Aktivphase über Felder bewegt werden. Richtungsänderungen sind nur in der Aktivphase und im Feld möglich, kann aber mit Feuerkampf kombiniert werden.

Ab- und Aufsitzen:

Das Ab- oder Aufsitzen der leichten Kavallerie kann nur in der Aktivphase erfolgen und beginnt immer am Beginn der Aktivphase. Eine Kombination mit Kampf ist aber möglich.

Abgetrennte Truppen:

Das kleinste Spielelement ist die Basis. Versprengte oder abgetrennte Basen (Kompanien Schwadronen) sollen möglichst wieder Anschluss bei ihren Stammtruppen suchen. Sie können aber auch selbständig bleiben. Ein Anschluss an fremde Formationen ist aber nicht möglich.

Absetzen (Rückzug):

Das planmäßige Absetzen oder ein Rückzug ist nur in der Aktivphase möglich. Dabei macht jeder Mann in der Formation auf Signal gleichzeitig eine Kehrtwendung, marschiert und macht wieder eine Kehrtwendung. Die Gesichter bleiben am Ende in Feindrichtung. Dieser Vorgang führt aber zu einer Behinderung. (Behinderungszeichen „Rot“ Minus 1). Der Rückzug kann bei Infanterie auch mit Feuerkampf kombiniert werden. Plänkler oder Truppen mit höherer Geschwindigkeit (z.B. Kavallerie) können sich auch, wenn erkannt, in der Passivphase einem bevorstehenden Nahkampfangriff entziehen. Plänkler werden dabei nicht behindert und als letzte Basis in die Stammformation eingegliedert. Ein Durchziehen (Durchdringen) durch eigene Formationen ist nur in der Aktivphase und ohne Kampf möglich, führt aber zu einem Behinderungszeichen „Rot“ für beide Teile. Bei Truppen mit einer Geschwindigkeit von nur 1 LE kann die durchziehende Truppe ausnahmsweise 2 LE (Laufschritt) ziehen.

Aktive, Partei:

In der Aktivphase kann eine Partei mit jedem Spielelement oder Formation nur eine Aktion oder eine der zulässigen Kombinationen ausführen. Die Kombinationen sind je nach Truppenart und Formation unterschiedlich.

Die Grundaktionen von Formationen in der Aktivphase sind:

- Formation (Einnahme, Änderung oder Auflösung, Plänklerausscheidung)
- Richtungsänderung um mehr als 45 Grad (im Feld, Wende)
- Bewegung in Blickrichtung mit und ohne Richtungsänderung bis 45 Grad.
- Rechts- Linksum Bewegung und wieder Links- Rechtsum (Seitverschiebung um maximal ein Feld) Dies führt aber zu einer Behinderung „Rot“.
- Rückzug entgegen der Blickrichtung, (Kehrt, Marsch, Kehrt) mit und ohne Richtungsänderung bis 45 Grad. Dies führt aber zu einer Behinderung „Rot“
- Durchdringen eigener Truppen mit und ohne Richtungsänderung bis 45 Grad. Dies führt aber zu einer Behinderung „Rot“ für beide Truppen.
- Flucht (Zwangsbewegung) mit und ohne Richtungsänderung bis 45 Grad. Dies führt aber zu einer Behinderung „Schwarz“

WIENER PLANSPIELRUNDE

- Kampf (Feuerkampf oder Nahkampf mit oder ohne Bewegung) in Blickrichtung und bis 45 Grad davon.
- Betreten/Verlassen einer Siedlung oder eines Waldes. Dies führt aber zu einer Behinderung „Rot“
- Arbeit
- Ruhe oder Aktionsverzicht.

Die Aktion Arbeit gilt immer für alle Truppen in einem Feld (Formation) kann nicht mit anderen Aktionen kombiniert werden.

Artillerie kann sich nur entweder bewegen oder kämpfen (beides aber auch mit Richtungsänderungen)

Plänkler können sich bewegen, Richtungen in Abhängigkeit von ihrer Stammformation ändern und feuern. Sie müssen dabei aber immer im Feld vor der abzuschirmenden Formation bleiben. Dabei kann es erforderlich werden, sich ausnahmsweise mit höherer Geschwindigkeit (2 LE) und auch seitlich zu bewegen. Plänkler können sich außerhalb ihrer Stammformation nicht zur Linie umformieren.

Formierte Truppen können sich nur in Blickrichtung und bis zu 45 Grad bewegen und kämpfen. Sehr schwierige, aufwändige Manöver können auch nicht mit Kampf verbunden werden. Dies sind:

- Durchdringen eigener Truppen.
- Neue Formation einnehmen, (Linie, Kolonne, Karree)
- Plänkler ausscheiden, ausgeschiedene Plänkler können dabei auch feuern.
- Richtungen am Stand (Feld) ändern. (Schwenkungen)
- Seitbewegungen bis zu einem Feld (Rechts- Linksum, Marsch, Linksum- Rechtsum)
- Rückzug (Kehrt, Marsch, Kehrt)

Die Bewegung kann am Anfang (offensiv) oder am Ende (defensiv) einer Aktionskombination erfolgen. Unterstützungen und Zusammenwirkungen sind gleichzeitige Aktionen von mehreren ungebundenen Spielelementen in Nebefeldern. Dazu kommen Zwangsbewegung, Flucht bei verlorenem Nahkampf oder „Dominoeffekt“. Die Aktionen werden für jedes Spielelement beginnend mit der Artillerie nacheinander systematisch angesagt und durchgeführt. Die weitere Reihenfolge der Spielelemente bleibt dem Spieler überlassen. Die Zurücknahme oder Verbesserung von Aktionen ist aber unzulässig.

Angriff (Sturm und Sturmabwehr):

Der Angriff hat den Zweck, den Feind aus einem besetzten Feld zu werfen. Er wird als Nahkampf mit allen zur Verfügung stehenden Waffen und Mitteln in einem Durchgang aus einem Nachbarfeld (1 LE) ausgespielt. Der aktive Spieler erklärt Angriff, bestimmt die angreifende Truppe, Unterstützungen, Gleichzeitigkeit, Angriffsziel und zieht, wenn nötig mit Geländegeschwindigkeit, an das Zielfeld heran. Dabei werden Plänkler die noch nicht gefeuert haben fallweise aufgenommen und in die Formation als letzte Basis eingegliedert. Ist der passive Spieler zu einer Rückzugsbewegung berechtigt und befähigt (z.B. Plänkler), kann/muss er sich zurückziehen und vermeidet damit den Nahkampf. Der Rückzug führt aber, ausgenommen Plänkler, zu einer Behinderung. (Behinderungszeichen „Rot“) Wenn die Felder vor einer kampfbereiten Truppe (Kontrollzone) der passiven Partei zum Ausgangsfeld eines Angriffes gegen eine nicht kampfbereite Truppe oder zu einer offensiven Bewegung

(Vorbeiziehen) genutzt werden, kann die passive Partei mit einem Gegenangriff der Aktion zuvorkommen. Stellt sich der Angegriffene, beginnt die Ermittlung des Kampfresultates. Dabei kann sich die passive Partei in gleicher Weise und unter denselben Bedingungen wehren. Das höhere Ergebnis entscheidet den Kampf trifft aber nur den Unterlegenen und nicht etwaige Unterstützer. Die im Nahkampf unterlegene Truppe muss wenden und einheitlich 1 oder 2 LE entgegen der Angriffsrichtung oder in Angriffsrichtung flüchten (Zwangsbewegung). Sie ist mit einem Behinderungszeichen "Schwarz" zu markieren. Der siegreiche Angreifer kann nun in das eroberte Feld nachrücken. Erfolgt der Angriff aber ohne Abwehr (z.B. Flanke oder Rücken), dann muss der Sieger in das Feld des Verlierers nachrücken. Artillerie oder Truppen mit Gerät (Pioniere) verlieren bei der Flucht oder einer Zwangsbewegung ihre Ausrüstung und sind damit aus dem Spiel zu nehmen. Eine Flucht kann auch einen „Dominoeffekt“ (Verdrängung von Truppen und Übertragung der Flucht auf diese) bewirken. Außerdem führt der verlorene Kampf zu einer sofortigen Demoralisierung von Truppen in allen Nachbarfeldern. Diese Truppen sind mit einem Behinderungszeichen „Rot“ (Minus 1) zu versehen. Ist die Zwangsbewegung nicht durchführbar, weil eigene Truppen den Durchzug verweigern oder wenn sie gegen den Feind, Geländeteile, Spielfeldrand gedrängt werden, so kapitulieren die entsprechenden Truppen und sind gefangen/verloren.

Anschluss – Zusammenschluss von Spielelementen:

Abgetrennte Basen können sich in einem eigenen Zug wieder ihrer Stammformation anschließen. Ein Anschluss an fremde Formationen ist im Spiel nicht möglich

Arbeit:

Auf dem Schlachtfeld können nur Arbeiten verrichtet werden, die in Realzeit nicht lange dauern. Bei den zulässigen Arbeiten handelt es sich meist um die rasche Errichtung und Beseitigung von Hindernissen, Gangbarmachung von Gelände, Brandstiftungen, Brandlöschungen und Reparatur von Brücken oder ähnlichem. Außer dem Neubau von Brücken oder deren Sprengung können Arbeiten von **allen** Truppen ausgeführt werden, wenn auch das Material dazu im Nachbarfeld verfügbar ist. Arbeiten werden grundsätzlich aus einem Nachbarfeld heraus durchgeführt. Eine arbeitende Truppe darf sich nicht bewegen und muss ohne Positivfaktoren aber unter Berücksichtigung von Negativfaktoren 4 + (50%) würfeln. Aufwändige Arbeiten auf dem Schlachtfeld waren eine Ausnahme. Daher muss der Zeit- Personal- und Materialbedarf gegebenenfalls in der jeweiligen Ausgangslage festgelegt werden.

Arbeitsbehinderung:

Gegen Arbeiten im Nachbarfeld (z.B. Räumen von Hindernissen) kann die passive Partei mit einer ungebundenen Base Einspruch erheben. Würfelt die passive Partei ohne Positivfaktoren aber unter Berücksichtigung von Negativfaktoren gleich oder höher als die arbeitende Partei, kann die Arbeit in diesem Zug nicht ausgeführt werden.

Artillerie:

Aus Einfachheitsgründen gibt es im Spiel nur gemischte „Einheitsbatterien“ aus Kanonen und Haubitzen. Auf Kaliberunterschiede (unterschiedliche Schussentfernungen) wird verzichtet. Die Artilleriebatterien von reinrassigen Kavallerieverbänden (Brigaden, Divisionen, Korps) können sich aber als „reitende“ Artillerie mit der Geschwindigkeit der schweren Kavallerie bewegen. Die Artilleriebatterie kann sich nur in der Aktivphase aufgetrieben über Felder

bewegen. Richtungsänderungen im Feld (Mannschaftszug) sind nur in der Aktivphase möglich und können mit Feuer kombiniert werden. Wünscht es die feuernde Partei, geht Artilleriefeuer durch Plänkler hindurch und trifft dann die Truppen in Formation. In der Passivphase kann sie nur innerhalb des Wirkungsbereiches feuern oder zurückfeuern (Gegenwehr). Bei der Abwehr eines Angriffes außerhalb der Schussrichtung kann sich die Batterie nur mit Nahkampfwaffen (wie Infanterie) wehren. Bauwerke, Brücken und Hindernisse können von Artillerie, wenn es die handelnde Partei wünscht und ankündigt (Munitionswahl) zerschossen werden. Wenn eine Wirkungszahl 6 + unter Berücksichtigung des Deckungswerte erreicht wird, kann mit 50% Wahrscheinlichkeit (4 +) gewürfelt werden, ob eine ausreichende Wirkung eingetreten ist. Bauwerke bleiben stehen, verlieren aber einen Deckungswert, Brücken sind unbenutzbar und Hindernisse werden vom Spielfeld genommen.

Attacke:

Die Attacke ist die Angriffsform aufgessener Kavallerie. Sie ist nur möglich, wenn das Angriffsziel nicht durch Hindernisse geschützt ist oder sich im Wald oder in Bauwerken befindet.

Auf- und Abprotzen:

Das Auf- oder Abprotzen der Artillerie wird nicht gespielt. Artillerie kann nur in der Aktivphase und aufgeprotzt über Felder bewegt werden. Richtungsänderungen im Feld (Mannschaftszug) sind nur in der Aktivphase möglich und können mit Feuer kombiniert werden.

Aufklärung:

Aufklärungsregeln braucht man bei einer offenen Spielweise nicht. Sonst müsste verdeckt gespielt werden. Um einfach bleiben zu können, ergeht an die Spieler nur der Appell sich fair und wirklichkeitskonform zu verhalten. Bei unfairen Spielweise kann ein Schiedsrichter oder ein Mitspieler angerufen werden.

Ausfalltest, Moraltest:

Ab der Wirkungszahl 6 oder höher kann es beim Verlierer zum Ausfall einer (1) Basis kommen. Der Ausfall geht hauptsächlich auf den Zusammenbruch der Moral und weniger auf blutige Verluste zurück. Ob eine Basis ausfällt oder nur erschüttert ist, wird normalerweise mit 50% Wahrscheinlichkeit (4 +) ausgewürfelt. In der Ausgangslage können aber auch andere Moralwerte (z.B. 5 + oder 3 +) festgelegt werden. Befinden sich nach dem Ausfall einer Basis noch weitere Basen im Feld oder in derselben Formation, erhalten sie ein Behinderungszeichen „Grau“ (Minus 2) bleiben aber im Spiel. Ausgefallene Basen werden vom Spielfeld genommen.

Ausrichtung:

Grundsätzlich müssen am Ende eines Zuges alle Basen und Formationen eindeutig in einer der acht Ausrichtungsmöglichkeiten (Feldraster oder Diagonale) zum Stehen kommen. Die Blickrichtung, Gesichter der Figuren oder das Rohr der Artillerie sind dabei ausschlaggebend.

Bauwerke:

Bauwerke werden symbolhaft durch Häusermodelle dargestellt. Entsprechend dem Darstellungsmaßstab entspricht aber ein "Haus" nicht einem Haus, sondern einer ganzen Siedlung oder einem Ortsteil. Deshalb können in einem taktischen Spiel Häuser nicht völlig zerstört (entfernt) werden und verlieren auch nicht ihren Hinderniswert (Ruine). Der

Deckungswert kann aber durch Artilleriebeschuss verringert werden. Es ist auch möglich, Bauwerke in Brand zu stecken (Arbeit) oder zu schießen. Befinden sich aber Truppen zu Beginn eines Brandes direkt im brennbaren Objekt können diese einen Brand (ohne würfeln) verhindern. Brennende Objekte die nicht gelöscht werden, sind in der nächsten Aktivphase zu verlassen. Sie brennen dann für die Dauer des taktischen Spieles und sind, wenn sie nicht gelöscht werden unbenutzbar. Die Unterseiten der Häuser sollten offen sein, damit Figurenbasen in den Bauwerken Platz finden können. Die Höchstbelegung eines Hausmodells sind drei Infanteriebasen oder eine leichte Kavalleriebase. Infanterie in Bauwerken kämpft ähnlich wie in einem Karree, aber ohne Vor- und Nachteile des Karrees und kann nach allen Seiten wirken. In der Aktivphase ist aber nur ein Feuerauftrag möglich. Im Nahkampf wirken aber alle Basen zusammen.

Befestigungen:

Die Regeln sind eigentlich nur für Feldschlachten gedacht. Beim Kampf um Befestigungen muss daher improvisiert werden. Dabei werden die Befestigungen durch entsprechende Symbole (Kasematten) dargestellt, die als schwere Deckung (Minus 2) gelten. In Kasematten oder Mauern können nach den für ein Spiel festgelegten Bedingungen Breschen geschossen werden. Dies dauerte zur damaligen Zeit aber oft Stunden oder Tage und muss in der Ausgangslage festgelegt werden.

Behinderungszeichen:

Die Wirkung, Desorganisation und/oder Erschütterung einer Truppe wird mit Behinderungszeichen sowie der Fluchtstellung dargestellt. Sie vermindern die von einer Truppe ausgehende Wirkung (Zufallszahl) in Kampf oder Arbeit.

Es gibt folgende Zeichen:

- „Rot“ = Minus 1 (16%)
- „Grau“ = Minus 2 (33%)
- „Schwarz“ = Flucht (umgedrehte Truppen, kampfunfähig)

Zur Entfernung (Aufhebung) der Behinderungszeichen (Moral) kann immer nur am Ende einer Aktivphase gewürfelt werden. Normalerweise gelingt dies mit 50% Wahrscheinlichkeit (4 +). Dabei wird der Grad der Behinderungszeichen nicht berücksichtigt. Befindet sich ein General in einem Nachbarfeld, wird die Wahrscheinlichkeit um 16% (+ 1) erhöht. In der Ausgangslage können aber auch andere Moralwerte festgelegt werden. (Elitetruppen).

Bergab:

Truppen in/aus der Überhöhung haben im Nahkampf einen Vorteil von Plus 1. Der Vorteil gilt sowohl in der Verteidigung als auch im Angriff und immer für einen ganzen **Zug**, egal wie weit die Bewegung oder wo die Höhenstufe war. (Kavallerie).

Bergfeld:

Ein Bergfeld wird mit einem Felsensymbol für ein ganzes Feld dargestellt. Die tatsächliche Größe und Höhe des Symbols ist ohne Bedeutung. Überragen jedoch ausnahmsweise Felsensymbole teilweise die Feldgrenzen, zählen nur die „Kernfelder“ als Bergfelder, die teilweise bedeckten Felder als Normalfelder. Für das Bestimmen der Sicht- und Schusslinien sind nur die Kernfelder maßgeblich. Bergfelder sind für alle Truppen, außer auf dargestellten Straßen, unpassierbar.

Beute:

Mit Beute wird in einem taktischen Spiel nicht gespielt und „erbeutete Ausrüstung“ genauso wie Gefangene einfach vom Spielfeld genommen. Bei operativen Spielen könnte Beute aber gemäß der Ausgangslage beim nächsten Spiel zum Einsatz gebracht werden.

Bewaffnungsunterschiede:

Werden bei Truppen mit Feuerwaffen nicht berücksichtigt. Truppen ohne Feuerwaffen können nur im Nahkampf kämpfen. Elitetruppen können je nach Ausgangslage einen anderen Kampf- oder/und Moralwert haben.

Bewegung:

Bewegungen sind, ausgenommen Rückzüge oder Zwangsbewegungen, nur in der Aktivphase möglich. Bei der Nutzung der Diagonale zur Bewegung **muss** eines der beiden die Diagonale bildenden Felder frei (eigene Truppen, Feind, Gelände) sein. Am Ende eines Zuges müssen alle Basen und Formationen eindeutig in einem Feld in einer der acht Ausrichtungsmöglichkeiten (Feldraster oder Diagonale) zum Stehen kommen. Normalerweise kann Bewegung mit Kampf kombiniert werden. Bewegungen kampfbereiter formierter Truppen sind nur gerade oder in der Diagonale zulässig und können entweder vor oder nach der Bewegung mit einer Richtungsänderung von 45 Grad je Bewegungsfeld kombiniert werden. Formierte Kavallerie oder Truppen mit einer höheren Geschwindigkeit als 1 LE/ZE bewegen sich grundsätzlich wie Normaltruppen, nur dass sie mehrere (2-3) Einzelbewegungen durchführen. Unformierte Truppen (Plänkler, Artillerie, Pioniere, Generäle) können sich nach allen Seiten bewegen. Schwierige Bewegungen oder Manöver können aber nicht mit Kampf kombiniert werden und führen oft auch zu einer Selbstbehinderung/Desorganisation (Behinderungszeichen „Rot“).

Nicht mit Kampf kombiniert werden können:

Formationsänderungen.

Richtungsänderung um mehr als 45 Grad im Feld (Wende),

Seitwärtsbewegungen um maximal ein Feld (Rechts- Linksum Bewegung und wieder Links-Rechtsum) Behinderung „Rot“

Rückzug entgegen der Blickrichtung, (Kehrt, Marsch, Kehrt) Behinderung „Rot“

Durchdringen eigener Truppen in der Aktivphase, Behinderung „Rot“ für beide.

Bei Truppen mit einer Geschwindigkeit von nur 1 LE kann die durchziehende Truppe ausnahmsweise 2 LE ziehen. In der Passivphase sind Rückzüge vor Angriffen nur wenn erkannt, und bei überlegener Geschwindigkeit zulässig. Der Rückzug führt aber, ausgenommen bei Plänklern, zu einer Behinderung. (Behinderungszeichen „Rot“ Minus 1). Die Zwangsbewegungen (z.B. Flucht) erfolgen einheitlich mit der Geschwindigkeit von 1 bis 2 LE/ZE und behindern nicht die Geschwindigkeit nachfolgender Aktivphasen.

Bewegungsdistancen in der Aktivphase in der Zeiteinheit sind:

Truppe:	Gelände: Formation:	Marsch: Straße:	Wald: Gebäude:
Infanterie:	1 LE/ZE	2 LE/ZE	1 LE/ZE
Schwere Kavallerie:	2 LE/ZE	3 LE/ZE	/
Leichte Kavallerie:	3 LE/ZE	4 LE/ZE	1 LE/ZE
Artillerie:	1 LE/ZE	2 LE/ZE	/
Reitende Artillerie:	2 LE/ZE	3 LE/ZE	/
Pioniere:	1 LE/ZE	2 LE/ZE	1 LE/ZE
Generäle, Stab:	3 LE/ZE	4 LE/ZE	1 LE/ZE

Brände:

Brennbare Objekte können von allen Truppen in der Aktivphase, aber auch durch Artillerie in Brand gesteckt/geschossen werden. Normalerweise gelten alle Bauwerke mit Holzanteilen als brennbar. Ausnahmen sind in der Ausgangslage festzulegen. Die handelnde Truppe muss sich in einem Nachbarfeld befinden und ohne Positivfaktoren aber unter Berücksichtigung von Negativfaktoren 4 + (50%) würfeln. Diese Bedingungen gelten auch für Löscharbeiten aus einem Nachbarfeld. Befinden sich aber Truppen zu Beginn eines Brandes direkt im brennbaren Objekt, können diese einen Brand (ohne würfeln) verhindern. Brennende Objekte die nicht gelöscht werden, sind in der nächsten Aktivphase zu verlassen. Jede Artilleriebatterie enthält immer auch einige Haubitzen. Diese können, wenn es die feuernde Partei wünscht und ankündigt, auch Brandgranaten verschießen. Wenn eine Wirkungszahl 6 + unter Berücksichtigung des Deckungswertes erreicht wird, kann mit 50% Wahrscheinlichkeit (4 +) gewürfelt werden, ob das Objekt auch in Brand gerät. Brennende Objekte sind, wenn sie nicht gelöscht werden oder der Brand verhindert wird für die Dauer des taktischen Spieles unbenutzbar.

Brücken:

Ein Brückenmodell hat eine Standardbreite von 41mm und eine flexible Länge von mindestens 1 LE und unbegrenzter Tragfähigkeit. Furten und Grabenübergänge, ohne Fläche werden nur mit einem kurzen Malerband dargestellt. Bei Brückenmodellen mit Auffahrtsteilen über Gewässerbreite zählen die Auffahrten (Rampen) nicht. Das Ziehen über die Diagonale ist daher möglich. Bei einem taktischen Spiel (Schlachtdauer höchstens 2 Tage) können normalerweise **keine** neuen Brücken gebaut werden. Dazu werden auch Pioniere benötigt, während Reparaturen auch andere Truppen (Truppenpioniere) durchführen können. Beschädigte Brücken können aus dem Nachbarfeld (auch auf Booten) repariert werden, wenn sie ohne Positivfaktoren aber unter Berücksichtigung von Negativfaktoren 4 + (50%) würfeln und sich nicht bewegt oder gekämpft haben. Eine völlige Zerstörung (z. B. Abtragung, Sprengung) von Festbrücken ist im Spiel aus Zeitgründen praktisch nicht möglich. Brücken können in einem taktischen Spiel nur beschädigt und unpassierbar werden. Holzbrücken (Widerstandswert -1) können auch in Brand geraten. Steinbrücken (Widerstandswert -2) können nur beschädigt werden. Sollen in einem taktischen Spiel ausnahmsweise doch neue Brücken errichtet oder zerstört (gesprengt) werden, ist dies in der Ausgangslage hinsichtlich Zeit und Material festzulegen.

Deckelung der Wirkung:

Um die Berechnungen einfach zu gestalten und auch, um die Friktion (Zufall) nicht ganz auszuschalten, sind die Pluspunkte mit + 4 und Minuspunkte mit – 4 gedeckelt. Etwa erreichte höhere oder niedrigere Werte verfallen.

Deckung:

Ein normales Häusermodell, Waldrand, Mauer, Barrikade haben einen Deckungswert von Minus 1. Kirchen und ähnliche große Steinbauten (z.B. Burgen, Kasematten) haben einen Deckungswert von Minus 2 (schwere Deckung). Der Deckungswert kann durch Artilleriebeschuss verringert werden. Hierzu ist eine besondere Ankündigung (Munitionswahl) erforderlich.

Demoralisierung:

Durch einen verlorenen Nahkampf ist die angegriffene oder angreifende Truppe demoralisiert und zur Flucht gezwungen. Der verlorene Kampf führt außerdem zu einer sofortigen Demoralisierung von Truppen in allen Nachbarfeldern. Diese Truppen sind mit einem Behinderungszeichen „Rot“ (Minus 1) zu versehen.

Desorganisation, Erschütterung:

Die Desorganisation oder/und Erschütterung wird mit Behinderungszeichen sowie der Fluchtstellung dargestellt. Sie vermindern die von einer Truppe gewürfelte Zufallszahl in Kampf oder Arbeit.

Diagonale

Die Diagonale entsteht an den Schnittpunkten zweier Felder. Über die Diagonale kann aber nur gezogen (bewegt) oder gekämpft (gefeuert) werden, wenn sich zumindest in einem der beiden zusammenstoßenden Felder weder Truppen noch hindernde Geländesymbole befinden. In der Aktivphase ist es aber möglich durch eigene Truppen durchzuziehen. Truppen mit einer Marschgeschwindigkeit von nur 1 LE können als durchdringende Truppe ausnahmsweise 2 LE ziehen. Dies führt aber zu einem Behinderungszeichen „Rot“ für beide Teile.

Dominoeffekt:

Bei einer Flucht (Zwangsbewegung) können eigene im Wege stehende Truppen nicht durchdrungen werden. Sie werden von der Flucht mitgerissen (Dominoeffekt). Kommt es zu einem Totalausfall einer Truppe, gibt es auch keinen Dominoeffekt. Ist eine Flucht oder ein Rückzug nicht möglich, (eigene Truppen verweigern, Feind, Gelände, Spielfeldrand) kapituliert die betreffende Truppe und ist gefangen/verloren. Flüchtende oder sich zurückziehende Plänkler verdrängen oder behindern keine formierten Truppen, sondern werden als hinterste Basis in einer Bataillonsformation eingegliedert.

Duellsystem:

Das Duellsystem geht davon aus, dass es sich beim Kampf (Beschuss oder Nahkampf) von ganzen Einheiten innerhalb eines Zeitsprungs (bis 10 Minuten) nicht um Einzelschüsse/Salven oder Einzelkämpfe, sondern um eine Summe von mehreren Aktionen und Reaktionen handelt. Die Aktion wird zwar von der aktiven Partei eingeleitet, aber darauf erfolgt unmittelbar die Reaktion eines kampffähigen Gegners. Der Ausgang des Kampfes ist immer ungewiss und

hängt vor allem vom Kampfwert, Anzahl, Positiv- und Negativfaktoren und vom Zufall ab. Die betroffenen Truppen kämpfen/würfeln, dabei unter Berücksichtigung von Modifikatoren gleichzeitig gegeneinander. Dadurch werden die Nachteile des reinen I-GO-YOU-GO - Systems abgemildert. Beim Kampf nützen sich natürlich beide Parteien ab, aber der Sieger erhält durch den Erfolg einen derartigen Moral- und Erfahrungsgewinn, dass die Abnützung praktisch nur eine geringe Rolle spielt. Genau umgekehrt verhält es sich beim Verlierer. Aus Einfachheitsgründen wird daher der mögliche Schaden nur beim Verlierer berücksichtigt.

Durchdringen eigener Truppen:

Ein Durchziehen, Durchdringen durch eigene Truppen ist nur in der Aktivphase und nicht bei Zwangsbewegung möglich. Außerdem führt dies zu einem Behinderungszeichen „Rot“ für beide Teile. Bei Truppen mit einer Marschgeschwindigkeit von nur 1 LE kann die durchdringende Truppe ausnahmsweise 2 LE ziehen (Laufschritt).

Einheit:

Die Einheit/Basis ist das kleinste Spielelement. Sie kann nicht geteilt werden, handelt geschlossen und fällt auch gemeinsam aus. Mehrere gleichartige Einheiten (Basen) können zu einer Formation (Bataillon, Regiment) zusammengefasst werden. Formationen stehen meist in einem Feld, oder haben Basenberührung.

Elitetruppen/schwere Artillerie:

Elitetruppen oder schwere Artillerie können einen höheren Kampfwert (+1, = 16%) haben. Es ist auch möglich, dass diese auch eine niedrigere Ausfallswahrscheinlichkeit (+5, - 16%) haben. Dies ist aber in der konkreten Ausgangslage festzulegen. Aus Einfachheitsgründen und um Schwierigkeit bei Unterscheidungen der doch kleinen Figuren und Modelle zu vermeiden, sollte dies aber auf Ausnahmen beschränkt oder leicht zu merken sein.

Engen:

Eine Enge entsteht, wenn sich zu beiden Seiten eines Feldes, für die Truppe unpassierbare oder schwer passierbare Geländesymbole befinden.

Ergebnisgleichheit:

Bei Ergebnisgleichheit im Kampf endet ein solcher in dieser Phase unentschieden. Im nächsten Zug muss die Aktion aber nicht fortgesetzt werden.

Feldbefestigungen:

Feldbefestigungen spielten bei den Feldschlachten des 19. Jahrhunderts kaum eine Rolle und können in einem taktischen Spiel nicht errichtet werden. Es ist aber möglich, diese in einer Ausgangslage entsprechend dem historischen Hintergrund bereits vorzugeben. Sie zählen dann normalerweise als leichte Deckung.

Feuer auf Verdacht:

Ein Feuer auf Verdacht in Wälder oder Bauwerke ist unzulässig.

Feuerkampf:

In der Aktivphase hat der Feuerkampf (Beschuss) den Zweck einen Gegner zu dezimieren oder wenigstens zu behindern. Der Feuerkampf erfolgt durch Artillerie oder Infanterie. Kavallerie kann aufgesessen keinen erfolgversprechenden Feuerkampf führen. Infanterie kann den Feuerkampf auch mit Bewegung kombinieren (Bewegung und feuern, oder feuern und bewegen). Artillerie kann nur ohne Bewegung feuern. Voraussetzungen für das Feuern (Schießen) ist ein Ziel in Reichweite und innerhalb des Wirkungsbereiches, sowie eine freie Schusslinie (Truppen, Gelände). Beim Feuerkampf über die Diagonale **muss** zumindest eines der beiden die Diagonale bildenden Felder frei sein. Ein Überschießen durch Artillerie ist nur aus der Überhöhung möglich, wobei sowohl bei der schießenden Truppe als auch beim Ziel ein Feld frei sein muss. Der aktive Spieler bestimmt die feuernde Truppe, Unterstützungen, Gleichzeitigkeit das Ziel und zieht, wenn nötig und möglich, an das Zielfeld heran. Dabei werden Plänkler die noch nicht gefeuert haben fallweise aufgenommen und in die Formation als letzte Basis eingegliedert. Dann beginnt die der Ermittlung der Wirkung. Darauf kann die passive Partei, wenn sie feuerbereit ist, in gleicher Weise und unter denselben Bedingungen reagieren (Gegenfeuer). Das höhere Ergebnis entscheidet den Feuerkampf und trifft aber nur den Unterlegenen und nicht dessen etwaige Unterstützer. Ist der passive Spieler zur Gegenwehr aber nicht befähigt oder berechtigt, (Entfernung, Ausrichtung, Geschwindigkeit) gibt es kein Gegenfeuer.

Feuerunterstützung/Unterstützung:

Grundsätzlich werden Unterstützungen und Zusammenwirkungen immer nur dann möglich, wenn eine Partei im Wirkungsbereich (Nebenfeldern) eine zahlenmäßige Überlegenheit an Spielelementen mit gleichem oder höheren Kampfwert hat. Dabei wird zwischen Nahkampfunterstützung und Feuerunterstützung unterschieden. Die Nahkampfunterstützung erfolgt hauptsächlich durch Massierung von Basen im selben Feld. Diese Unterstützung bringt ein Plus 1 je Basis zur Zufallszahl der handelnden Basis. Dazu kann aber noch Feuerunterstützung von höchstens zwei ungebundenen Spielelementen mit gleichem oder höheren Kampfwert aus den Nebenfeldern kommen. Die Unterstützung bringt ein Plus 1 zur Zufallszahl der handelnden Truppe. Die Wirkung richtet sich nur gegen das Ziel oder die handelnde Truppe und nicht gegen den Unterstützer. Artilleriefeuer aus Nebenfeldern mit gleichem oder höheren Kampfwert (Wirkung) kann beliebig zusammengefasst werden. Eine Unterstützung oder Zusammenwirkung gilt als eine (1) Aktion und erlaubt auch nur eine (1) Reaktion gegebenenfalls auch mit Zusammenwirkungen.

Flanke:

Zur Bestimmung von Flanke und Rücken einer formierten Truppe oder Kanone ist deren Ausrichtung (Blickrichtung) entscheidend. Außerhalb von je 45 Grad von der Blickrichtung sind Flanke oder Rücken. Plänkler haben keine Flanken oder Rücken. Die in Flanke oder Rücken beschossenen oder angegriffenen formierten Truppen können sich dagegen nicht wehren. (Gegenwirken)

Flucht:

Die Flucht ist eine panikartige Reaktion der Truppe aufgrund eines verlorenen Nahkampfes. Dies führt zu einer sofortigen Zwangsbewegung von einheitlich 1 bis 2 LE entgegen oder in Angriffsrichtung mit Umdrehen der Truppen. Der Fliehende bestimmt, ob er mit einer oder zwei LE flieht. Außerdem erhält der Fliehende ein Behinderungszeichen "Schwarz". Fliehende

Truppen sind kampfunfähig. Normalerweise kann (nicht muss) der Sieger eines Nahkampfes in das Feld des Verlierers nachrücken. Dadurch kann sich die Geschwindigkeit der siegreichen Truppe um eine LE erhöhen. Erfolgt der Angriff aber ohne Abwehr (z.B. Flanke oder Rücken), dann muss der Sieger in das Feld des Verlierers nachrücken. Können oder wollen Truppen die Flucht nicht durchführen, (eigene Truppen verweigern, Feind, Gelände, Spielfeldrand) kapitulieren sie und sind verloren. Der verlorene Kampf wirkt sich auch sofort negativ auf die Moral der Truppen in allen Nachbarfeldern aus. Diese erhalten sofort ein Behinderungszeichen „Rot“ (Minus 1). Durch die Flucht kann es auch zu einem „Dominoeffekt“ (Verdrängung) anderer Truppen kommen. Die verdrängten Truppen schließen sich dann der Flucht an und erhalten ein Behinderungszeichen „Schwarz“. Artillerie oder Truppen mit Gerät (Pioniere) verlieren bei der Flucht oder bei Zwangsbewegungen ihre Ausrüstung und sind damit verloren. Sich zurückziehende Plänkler verdrängen oder behindern keine formierten Truppen, sondern werden als hinterste Basis in ihre Stammeinheit eingegliedert (Höchstzahl in einem Feld beachten). Gelingt es einer fliehenden Truppe (Behinderungszeichen „Schwarz“) nicht ihre volle Kampffähigkeit wieder herzustellen, muss sie in ihrer nächsten Aktivphase die Flucht in Richtung weg vom Feind fortsetzen, kann dabei aber die Richtung bis 45 Grad ändern. Am Ende der Aktivphase kann sie eine Reorganisation wieder versuchen. Die Flucht kann daher auch über mehrere Felder gehen und andere Truppen mitreißen oder beeinträchtigen. Infanterie kann bei der Flucht auch in schwieriges Gelände (z.B. Wald, Bauwerke) eindringen. Kavallerie nicht.

Formationen:

In der Bataillons- und Regimentsebene gelten folgende Formationen:

- Linie:

Die Kompanien, Schwadronen befinden sich dabei in nebeneinanderliegenden Feldern. Jede Kompanie, Schwadron kann einzeln kämpfen oder auch unterstützen. Maximale Feuerkraft, weil jede Einheit wirken, feuern oder angreifen kann. Geringe Stoßkraft im Angriff und Verteidigung. Schwer zu führen, großer Raumbedarf.

- Kolonne: (beinhaltet sämtliche Kolonnenarten)

Die Hauptgefechtsform formierter Truppen ist die Kolonne. Dabei befinden sich alle Basen hintereinander mit Basenberührung, meist in einem Feld. Truppen in Kolonne kämpfen und handeln immer geschlossen und werden spieltechnisch als ein Spielelement betrachtet. Der Feuerkampf kann aber nur jeweils mit der vordersten Kompanie geführt werden. Die hinteren Kompanien wirken sich nur im Nahkampf aus. Der große Vorteil der Kolonne ist die leichtere Führbarkeit, und größere Stoßkraft im Nahkampf.

- Karree:

Das Karree ist die Gefechtsform der Infanterie zur Abwehr von Kavallerieangriffen. Dabei muss mindestens eine Kompanie eine andere Ausrichtung (Blickrichtung) haben. Truppen in der Gefechtsform des Karrees (Bataillonskarree) können sich nicht bewegen, haben aber Vorteile bei der Abwehr von Kavallerie und können nach allen Richtungen wirken. (Je Basis eine Richtung) In der Aktivphase ist aber nur ein Feuerauftrag möglich Ein Karree ist aber besonders empfindlich gegen Beschuss.

- Aufgelöste Gefechtsform:

Infanterie kann in Anlehnung an ihre Stammtruppen aufgelöst ein Plänklergefecht führen.

- Ortskampf:

Zum Kampf in einer Siedlung (Haus) kämpfen die Truppen in aufgelöster Form in der Art eines Karrees und können nach allen Richtungen wirken und kämpfen.

Formationsänderungen:

Formationsänderungen sind nur in der Aktivphase möglich und dauern einen Zug. Dazu gehört der Übergang von der Kolonne zur Linie, Bildung eines Karrees oder umgekehrt. Die Formationsänderung, ausgenommen Ausscheiden von Plänklern, kann nicht mit Kampf kombiniert werden. Plänkler können nur in der Aktivphase ausgeschieden aber auch in der Passivphase aufgenommen werden.

Formierte Truppen:

Als formiert gelten Truppen in den Gefechtsformen Linie, Kolonne und Karree. Als unformiert (aufgelöst) gelten Plänkler, Truppen in Bauwerken, Generäle, Artillerie und Truppen bei der Arbeit.

Gefangene:

Gefangene werden bei einem taktischen Spiel wie Verluste betrachtet und einfach vom Spielfeld genommen.

Gefechtsformen und ihre Darstellung:

Darstellbare Gefechtsformen von Infanterie und Kavallerie sind:

- Die Linie:

Dabei stehen alle Kompanien/Schwadronen (Basen) eines Bataillons/Regiments in mehreren nebeneinanderliegenden Feldern zur Linie entwickelt.

- Die Kolonne: (beinhaltet sämtliche Kolonnenarten)

Dabei stehen alle Basen eines Bataillons/Regiments hintereinander mit Basenberührung, in einem Feld. Bei großen Basen (Kavallerie) können die Basen auch über die Feldgrenzen ragen, müssen sich aber berühren. Maßgeblich für den Standort ist dann immer die vorderste Basis.

- Das Infanteriekarree:

Dabei stehen die Kompaniebasen in einem Rechteck, wobei die Kompaniebasen unterschiedliche Ausrichtungen (Blickrichtung) haben.

- Die Plänklerformation der Infanterie:

Dabei steht die Plänklerformation im Feld vor der Stammeinheit und derselben Richtung. Zur Einhaltung der Richtung und des Abstandes können sich Plänkler, wenn erforderlich, auch mit einer höheren Geschwindigkeit bewegen. Aus spieltechnischen Gründen gibt es keinen selbständigen Plänklerinsatz (ohne Stammtruppe) oder Einsatz von Plänklern in Bauwerken.

Gegenangriff:

Wenn die Felder vor einer kampfbereiten Truppe (Kontrollzone) der passiven Partei zum Ausgangsfeld eines Angriffes gegen eine nicht kampfbereite Truppe oder zu einer offensiven Bewegung (Vorbeiziehen) genutzt werden, kann die passive Partei mit einem Gegenangriff der Aktion zuvorkommen.

Gegenzug:

Unter einem Gegenzug versteht man eine Feuerwirkung der passiven Partei gegen eine Bewegung der aktiven Partei, wenn diese innerhalb von 4 LE mit einer Geschwindigkeit über 1 LE zieht. Der Sinn des Gegenzuges ist es zu verhindern, dass mit hoher Geschwindigkeit an feuerbereiten Truppen ungehindert vorbeigezogen werden kann. Die passive Partei bestimmt dabei die ausführende Truppe und den Zeitpunkt der Auslösung. Die ausführende Truppe hat

je Einheit und Ziel aber nur einen (1) Gegenzug. Dabei sind aber auch Zusammenwirkungen möglich. Truppen die im Gegenzug gefeuert haben, sind im Falle eines Angriffes (Nahkampfes) nicht mehr abwehrfähig (Verschossen).

Gelände:

Beim Spiel werden aus Einfachheitsgründen die Geländedarstellungsmöglichkeiten begrenzt. Im Allgemeinen sollen aus dem Geländeaufbau und/oder der Geländekarte nur jene Informationen gewonnen werden können, die auch in Militärkarten dargestellt werden. Die Geländesymbole stellen gewissermaßen plastische Kartenzeichen dar. Aus praktischen Gründen gilt ein Geländesymbol immer für ein ganzes Feld und muss (ausgenommen Gräben, Bäche, Mauern und Hindernisse) mit den Feldgrenzen übereinstimmen. Gräben, Bäche, Mauern und Hindernisse haben keine „Fläche“ und die Symbole müssen immer an den Feldlinien stehen und behindern oder verhindern das Betreten des jeweiligen Feldes.

Geländeverstärkungen:

Geländeverstärkungen können in einem taktischen Spiel nicht errichtet werden. Sie können aber in der Ausgangslage entsprechend dem historischen Hintergrund vorgegeben werden. Truppen in Geländeverstärkungen gelten wie in leichter Deckung.

Geländeverzerrungen:

Beim Spiel ist es oft üblich, auch zusätzliche Geländesymbole zu verwenden. Z.B. Büsche, Einzelbäume, Alleen, Bildstöcke, Wegweiser, Monumente, Hochstände, Hecken, Getreidefelder, Weingärten u.s.w. Diese Elemente werden unter dem Begriff Geländeverzerrungen zusammengefasst und haben keinerlei spielmäßige Bedeutung. Sie können, wenn störend, von den Spielern jederzeit entfernt werden.

Generäle:

Normalerweise gibt es bei einem taktischen Spiel je Spieler nur einen General (Stab). Generäle (Stäbe) werden in der Widerstandsfähigkeit wie Plänkler behandelt und können auch ausfallen oder entsprechend behindert werden. Generäle/Stäbe werden auf Entfernungen über 2 LE nicht als solche erkannt, und dürfen daher nicht bekämpft werden. Die Hauptaufgabe der Generäle ist die Führung von Truppen. Sie können auch beim Sammeln und Reorganisieren wirksam eingreifen (Plus 1), wenn sie sich in einem Nachbarfeld befinden. Sie können sich aber auch einer kämpfenden Truppe anschließen. Die so unterstützte Truppe hat Anspruch auf einen Wiederholungswurf. Der Wiederholungswurf ersetzt den Erstwurf und kann auch niedriger sein. Angeschlossene Generäle können sonst nichts (reorganisieren) machen. Ausgefallene Generäle/Stäbe werden vom übergeordneten Kommando auf Würfel 6 je Zug ersetzt und treffen dann am hinteren Spielrand ein.

Gewässerfeld:

Im Spiel werden normalerweise nur breite Gewässer mit einer Tiefe von über 2 Metern und einer Breite von etwa 100 Metern mit blauem Naturpapier oder ähnlichem dargestellt. Die Ufer müssen dabei mit der Feldgröße übereinstimmen. Schmale, durchfurchbare Gewässer werden einfach unterdrückt oder nur als Linie (1,5cm Papierstreifen) an den Feldgrenzen, ohne Fläche, dargestellt. Besonders breite Gewässer (Seen, Meer) können auch mit mehr als 1 LE dargestellt werden. Aus Einfachheitsgründen werden auch Wasserstand, Uferbeschaffenheit, Stromgeschwindigkeit, Flussgrund, u.s.w. nicht berücksichtigt. Breite Gewässer können

schwimmend von Truppen nicht überwunden werden. Sie benötigen dazu Schiffe, Boote oder Brücken. Formierte Truppen werden beim Überwinden von Gräben oder furtbaren Gewässern desorganisiert (Behinderungszeichen "Rot", Minus 1), Artillerie bedarf aber immer fester Übergänge oder Pionierhilfe.

Gewässerübergang:

Zur napoleonischen Zeit waren gewaltsame Gewässerübergänge über nicht furtbare Gewässer mit Wasserfahrzeugen im Wirkungsbereich feindlicher Waffen, insbesondere Artillerie, kaum möglich. Zu Schlachten um/bei nicht furtbaren Gewässern kam es daher praktisch nur, wenn entweder eine bestehende Brücke gewonnen oder die Pionierbrücke fertiggestellt werden konnte. Bei einem taktischen Spiel (Schlachtdauer höchstens 2 Tage) können praktisch **keine** neuen Brücken gebaut werden. Sollte dies einmal notwendig werden, ist dies in der Ausgangslage festzulegen. Truppen werden daher meist nur zur Reparatur von Brücken benötigt. Beschädigte Brücken können von allen Truppen aus dem Nachbarfeld (auch auf Booten) repariert werden, wenn sie ohne Positivfaktoren aber unter Berücksichtigung von Negativfaktoren 4 + (50%) würfeln und sich nicht bewegt haben. Formierte Truppen werden beim Überwinden unverteidigter furtbarer Gewässer desorganisiert (Behinderungszeichen "Rot", Minus 1). Beim Überwinden eines furtbaren Gewässers im Nahkampf ist die Behinderung aber bereits bei den Positivfaktoren des Angegriffenen berücksichtigt. Das endgültige Behinderungszeichen „Rot“ tritt für den Sieger erst mit dem Nachrücken, Eindringen in das Feld ein. Plänkler werden durch furtbare Gewässer nicht behindert. Artillerie bedarf aber immer fester Übergänge oder Pionierhilfe.

Gleichzeitigkeit:

Normalerweise werden in der Aktivphase die Handlungen von Truppen hintereinander aber noch innerhalb des Zeitsprunges ausgespielt. In Ausnahmefällen kann aber die Bewegung und/oder Kampf von bis zu drei (3) Spielelementen als gleichzeitig angekündigt und durchgeführt werden. Voraussetzung ist aber, dass die Truppen ungebunden, den gleichen oder höheren Kampfwert haben und sich in Nebefeldern befinden. Dadurch wird es möglich, eine zeit- und/oder zahlenmäßige Überlegenheit an Spielelementen im Wirkungsbereich auszunützen. Dies erfolgt durch Unterstützungen oder Zusammenwirkungen. Eine Gleichzeitigkeit von mehr als 3 Spielelementen gibt es spieltechnisch nicht.

Gliederungen:

Gliederungen sollen grundsätzlich von den Spielern selbst oder bei historischen Szenarien nach der Wirklichkeit unter Beachtung folgender Grundsätze getroffen werden. Das kleinste Spielelement ist die Basis. Sie stellt eine Einheit (Doppelkompanie, Schwadron, Batterie oder Stab) dar. Mindestens zwei Kompanien bilden ein Bataillon, mindestens zwei Schwadronen ein Kavallerieregiment. Die Bataillons- oder Regimentsstäbe werden nicht extra dargestellt. Mindestens zwei Bataillone oder Kavallerieregimenter bilden eine Brigade oder Division. Mindestens zwei Brigaden oder Divisionen bilden ein Korps und mindestens zwei Korps eine Armee. Ab der Brigadeebene sind die Truppen meist nicht reinrassig, sondern gemischt, und enthalten Infanterie, Kavallerie, Artillerie, Pioniere und Stäbe. Die Stäbe werden durch entsprechende Generäle dargestellt. Auch die Formationen (Gefechtsordnung) sollen oberhalb der Bataillons- oder Regimentsebene den Spielern überlassen werden.

Haubitzen:

Jede Artilleriebatterie enthält immer auch einige Haubitzen. Diese können, wenn es die feuernde Partei wünscht und ankündigt, auch Brandgranaten verschießen. Damit können brennbare Ziele (Bauwerke) in Brand geschossen werden. Wenn eine Wirkungszahl 6 + unter Berücksichtigung des Deckungswertes erreicht wird, kann mit 50% Wahrscheinlichkeit (4 +) gewürfelt werden, ob das Objekt auch in Brand gerät. Indirektes Feuer ist aber nicht möglich, da es damals praktisch noch keine Feuerleitorganisation gab.

Häuserkampf/Ortskampf:

Ein normales Häusermodell hat einen Deckungswert von Minus 1. Kirchen und ähnliche große Steinbauten (z.B. Burgen, Kasematten) haben einen Deckungswert von Minus 2 (schwere Deckung). In einem Gebäude können sich höchstens 3 Infanterie- oder 1 leichte Kavalleriebasis (Annahme abgesehen) zur Verteidigung einrichten. Artillerie oder schwerer Kavallerie ist der Aufenthalt in Bauwerken nicht gestattet. Truppen in Gebäuden gelten als aufgelöst und können nach allen Seiten feuern, wirken im Nahkampf aber zusammen. Der Angriff gegen ein Gebäude erfolgt wie im freien Gelände, allerdings würfelt der Verteidiger mit Plus 1 oder Plus 2. Erst nach dem Eindringen in ein Bauwerk erhält die Truppe ein Behinderungszeichen „Rot“ (Minus 1). Dadurch soll ein Gegenangriff begünstigt werden.

Hindernisse:

Hindernisse werden ohne Fläche (15mm Breite) jeweils an den Feldlinien mit einem Symbol dargestellt. Sie behindern oder verhindern das Überschreiten der entsprechenden Feldlinien. Gräben, Bäche, Mauern und Zäune werden schon beim Geländeaufbau vorgegeben. Gräben und Bäche können normalerweise von Infanterie und Kavallerie sofort in der Bewegung überwunden werden. Formierte Infanterie und Kavallerie werden aber mit einem Behinderungszeichen „Rot“ (Minus 1) desorganisiert. Für Artillerie müssen Gräben und Bäche immer erst gangbar gemacht werden. Mauern, Zäune und Barrikaden müssen auch für alle anderen Truppen erst geräumt (beseitigt) oder zerschossen werden. Die arbeitende Truppe muss sich dabei in einem Nachbarfeld befinden und ohne Positivfaktoren aber Berücksichtigung von Negativfaktoren 4 + (50%) würfeln. Gegen Arbeiten im Nachbarfeld (z.B. Räumen von Hindernissen) kann die passive Partei mit einer ungebundenen Base Einspruch erheben. Würfelt die passive Partei ohne Positivfaktoren aber Berücksichtigung von Negativfaktoren gleich oder höher als die arbeitende Partei, kann die Arbeit in diesem Zug nicht ausgeführt werden. Artillerie kann, wenn es die Partei wünscht und ankündigt (Munitionswahl), versuchen ein Hindernis zu zerschießen. Wenn eine Wirkungszahl 6 + unter Berücksichtigung des Deckungswertes erreicht wird, kann mit 50% Wahrscheinlichkeit (4 +) gewürfelt werden, ob eine ausreichende Wirkung eingetreten ist. Erst wenn das Hindernis beseitigt ist, kann in einen Nahkampf eingetreten werden. Im laufenden Spiel können Hindernisse (Barrikaden) nur in Engen errichtet werden. Eine Enge ist ein Geländeabschnitt, der zu beiden Seiten entweder schwierig oder überhaupt unpassierbar ist. Voraussetzung ist aber, dass das Material (Holz, Steine, Erde) aus einem Nachbarfeld entnommen werden kann. Zum Bau des Hindernisses muss die arbeitende Truppe ohne Positivfaktoren aber Berücksichtigung von Negativfaktoren 4 + (50%) würfeln.

Höhenfeld:

Im Spiel werden Höhen durch Höhenplatten dargestellt, wobei nur der relative Höhenunterschied berücksichtigt wird. Die Höhenplatten sind quadratisch oder rechteckig

und nach außen 45 Grad abgeschrägt und etwas abgerundet, wobei Anfang und Ende mit dem Feldraster der Grundplatte übereinstimmen müssen. Eine Höhenplatte (normalerweise aus 10mm Dämmplatte) entspricht einer Höhe von ca. 10 Metern und dient damit allen Modellen als Sicht- und Schussdeckung, auch wenn diese maßstabsbedingt darüber ragen. Ein Übereinanderlegen von Höhenplatten ist möglich. Höhenunterschiede von mehr als 20 Meter (2 Höhenplatten) werden unterdrückt. Es ist auch auf größeren Höhenplatten möglich, zusätzlich Orts- und/oder Waldfelder darzustellen. Höhenplatten können nicht überschossen werden, ein Hinauf- und Herunterschließen ist aus Einfachheitsgründen aber immer möglich (Keine Bestimmung der Kammlinie). Truppen auf einem Höhenfeld können eigene Truppen überschießen, wenn zwischen dem Ziel und der eigenen Truppe ein Feld frei ist. Beim Nahkampf um/von einer Höhe (Bergab) gibt es aus der Überhöhung einen Höhenvorteil von Plus 1. Aus Einfachheitsgründen entfällt auch die Erhöhung der Sichtweiten, Verlangsamung oder Beschleunigung von Bewegungen. Höhenplatten können deshalb von allen Truppen uneingeschränkt überwunden (befahren) werden.

Infanterie:

Aus Einfachheitsgründen gibt es nur eine „Einheitsinfanterie“. Diese ist sowohl zum Kampf in Formationen (Linie, Kolonne, Karree) als auch zum Plänkeln (leichte Infanterie) geeignet. Weitere Spezialinfanterie (z.B. Grenadiere) sollen als Figuren durchaus verwendet werden, haben im Spiel aber normalerweise keine besonderen Eigenschaften. Es ist aber möglich in der Ausgangslage Elitetruppen mit höherem Kampfwert und/oder Moral auszustatten. Weiters ist es möglich in einer Lage die Fähigkeit von Truppen (z.B. Plänkeln) anders festzulegen.

Kampf:

Der Kampf wird entweder als Feuerkampf oder als Nahkampf nach dem „Duellsystem“ ausgetragen. Dabei kämpfen (würfeln) die Truppen der Parteien im Wirkungsbereich unter Berücksichtigung von Positiv- und Negativfaktoren gleichzeitig gegeneinander. Dadurch werden die Nachteile des reinen I-GO-YOU-GO - Systems abgemildert. Die Schussweite von Handfeuerwaffen beträgt einheitlich 2 LE, die der Artillerie 8 LE. Zum Nahkampf muss sich die angreifende Truppe aber in einem Nachbarfeld (1 LE) befinden und darf in diesem Zug noch nicht gefeuert haben. Durch Feuerkampf kann die beschossene Truppe aber nicht verdrängt (geworfen) werden. Ein Raumgewinn (Verdrängung) und Werfen des Gegners ist nur im Nahkampf zu erreichen. Der Verlierer des Duells erleidet alle Nachteile (Wirkung), während der Sieger alle Vorteile erhält. Aus Einfachheitsgründen wird die mögliche Abnützung und Verluste des Siegers nicht berücksichtigt. Es wird davon ausgegangen, dass dies durch einen Moral- und Erfahrungsgewinn ausgeglichen wird.

Kapitulation:

Können oder wollen Truppen eine Zwangsbewegung nicht durchführen, (eigene Truppen verweigern, Feind, Gelände, Spielfeldrand) kapitulieren diese und sind gefangen/verloren.

Kavallerie:

Aus Einfachheitsgründen gibt es nur leichte Kavallerie und schwere Kavallerie, diese mit Kürass. Leichte Kavallerie kann sowohl aufgesessen als auch abgesessen eingesetzt werden. Das Auf- oder Absitzen erfolgt nur in der Aktivphase, immer vor der Bewegung und muss angesagt werden. Abgesessene Kavallerie handelt und kämpft wie Infanterie, ohne dass die Figuren unbedingt ausgetauscht werden müssen. Schwere Kavallerie kann nur aufgesessen

eingesetzt werden. Ulanen oder andere Lanzenreiter zählen wie leichte Kavallerie, wirken aber bei ihrer ersten Attacke im Spiel wie schwere Kavallerie.

Karree:

Das Karree ist eine Formation der Infanterie zur Abwehr von Kavallerieangriffen. Dabei muss wenigstens eine Kompanie eine andere Ausrichtung (Blickrichtung) haben. Ein Karree hat weder Flanken, noch Rücken. Das Bilden eines Karrees dauert einen Zug und ist nur in der Aktivphase möglich. Truppen in der Gefechtsform des Karrees (Bataillonskarree) können sich nicht bewegen, haben aber Vorteile bei der Abwehr von Kavallerie und können nach allen Richtungen wirken. Im Nahkampf wirken aber alle Basen zusammen. In der Aktivphase ist aber nur ein Feuerauftrag möglich. Gegen Beschuss ist ein Karree aber besonders empfindlich (Plus 1).

Laufschritt/Doppelschritt:

Laufschritt/Doppelschritt gibt es nur in Ausnahmefällen beim Angriff (Nachrücken in das Angriffsziel), Flucht, beim Plänklereinsatz, oder dem Durchdringen eigener Truppen. Dabei kann sich die Geschwindigkeit der Infanterie in der Zeit durch Laufen oder Doppelschritt um 1 oder 2 LE erhöhen.

Maßstäbe:

Bei Figuren stellt eine Figur 60 Mann dar. Die Entfernungseinheit ist die Längeneinheit (LE) oder das Feld und entspricht einer Entfernung von etwa 100 Meter. Eine Schichtlinie einer Höhe von etwa 10 Meter. Die Zeiteinheit ist der Zug und entspricht flexibel (einmal kürzer, einmal länger) einer Zeit von 1 bis 10 Minuten. Dabei erfolgt aber in der Regel keine Umrechnung der Züge in Minuten oder Stunden, sondern die Züge werden einfach durchnummeriert.

Moraltest/Ausfallstest:

Ab der Wirkungszahl 6 oder höher kann es zum Ausfall einer (1) Basis kommen. Der Ausfall geht hauptsächlich auf den Zusammenbruch der Moral und weniger auf blutige Verluste zurück. Ob eine Basis ausfällt oder nur erschüttert ist, wird normalerweise mit 50% Wahrscheinlichkeit (4+) ausgewürfelt. In der Ausgangslage können aber auch andere Moralwerte (z.B. 5+) festgelegt werden. Befinden sich nach dem Ausfall einer Basis noch weitere Basen im Feld oder in derselben Formation, erhalten sie ein Behinderungszeichen „Grau“ (Minus 2) bleiben aber im Spiel. Ausgefallene Basen werden vom Spielfeld genommen.

Nachbarfeld, Nebefeld:

Das Nachbarfeld ist eines der an ein Feld angrenzendes Feld. Demnach sind 8 Nachbarfelder möglich. Das Nebefeld ist das Feld rechts oder links einer ausgerichteten Truppe. Demnach sind nur 2 Felder möglich.

Nachtkampf:

Die Regeln sind eigentlich nur für Feldschlachten am Tage gedacht. Die Nacht wurde im 19. Jahrhundert zur Schlacht kaum genutzt. Im Nachtkampf betragen Sicht- und Schussweite 1 LE. Die Gelände- und Straßengeschwindigkeit ist für alle Truppen die der Infanterie. Sonst gelten die Tagbestimmungen.

Nahkampf:

Der Nahkampf hat den Zweck, den Feind aus einem besetzten Feld zu werfen. Er wird mit allen zur Verfügung stehenden Waffen und Mitteln in einem Durchgang aus einem Nachbarfeld (1 LE) ausgespielt. Der aktive Spieler erklärt Angriff, bestimmt die angreifende Truppe, Unterstützungen, Gleichzeitigkeit, Angriffsziel und zieht, wenn nötig mit Geländegeschwindigkeit, an das Zielfeld heran. Dabei werden Plänkler die noch nicht gefeuert haben fallweise aufgenommen und in die Formation als letzte Basis eingegliedert. Ist der passive Spieler zu einer Rückzugsbewegung berechtigt und befähigt (z.B. Plänkler), kann/muss er sich zurückziehen und vermeidet damit den Nahkampf. Der Rückzug führt aber, ausgenommen Plänkler, zu einer Behinderung. (Behinderungszeichen „Rot“) Wenn die Felder vor einer kampfbereiten Truppe (Kontrollzone) der passiven Partei zum Ausgangsfeld eines Angriffes gegen eine nicht kampfbereite Truppe oder zu einer offensiven Bewegung (Vorbeiziehen) genutzt werden, kann die passive Partei mit einem Gegenangriff der Aktion zuvorkommen. Stellt sich der Angegriffene, beginnt die Ermittlung des Kampfergebnisses. Dabei kann sich die passive Partei in gleicher Weise und unter denselben Bedingungen wehren. Das höhere Ergebnis entscheidet den Kampf trifft aber nur den Unterlegenen und nicht etwaige Unterstützer. Die im Nahkampf unterlegene Truppe muss wenden und einheitlich 1 oder 2 LE entgegen der Angriffsrichtung oder in Angriffsrichtung flüchten (Zwangsbewegung). Sie ist mit einem Behinderungszeichen „Schwarz“ zu markieren. Der siegreiche Angreifer kann nun in das eroberte Feld nachrücken. Erfolgt der Angriff aber ohne Abwehr (z.B. Flanke oder Rücken), dann muss der Sieger in das Feld des Verlierers nachrücken. Artillerie oder Truppen mit Gerät (Pioniere) verlieren bei der Flucht oder einer Zwangsbewegung ihre Ausrüstung und sind damit aus dem Spiel zu nehmen. Eine Flucht kann auch einen „Dominoeffekt“ (Verdrängung von Truppen und Übertragung der Flucht auf diese) bewirken. Außerdem führt der verlorene Kampf zu einer sofortigen Demoralisierung von Truppen in allen Nachbarfeldern. Diese Truppen sind mit einem Behinderungszeichen „Rot“ (Minus 1) zu versehen. Ist die Zwangsbewegung nicht durchführbar, weil eigene Truppen den Durchzug verweigern oder wenn sie gegen den Feind, Geländeteile, Spielfeldrand gedrängt werden, so kapitulieren die entsprechenden Truppen und sind gefangen/verloren.

Nahkampfunterstützung:

Die Nahkampfunterstützung erfolgt hauptsächlich durch Massierung von Basen im selben Feld oder von Basen die ohne Abstand hintereinander stehen. Es ist aber auch möglich, die kämpfende Truppe durch ungebundene Truppen aus einem Nebefeld mit Feuer zu unterstützen. Dies und die Basenanzahl bringen ein Plus 1 zur Zufallszahl. Im Falle eines Misserfolges trifft dies nur den Verlierer und nicht die Unterstützer.

Normalfeld:

Das Normalfeld ist frei von einschränkenden Bodenbedeckungen und kann von allen Truppen uneingeschränkt genutzt werden.

Operation:

Operation ist die Bewegung großer Verbände zum Zwecke der Schlacht und ihre Führung in der Schlacht. Auf die Ebene des Spieles transformiert, werden damit Bewegungen von Truppen, Verbänden außerhalb der Spielplatte verstanden. Bei einem taktischen Spiel können diese Bewegungen in der Ausgangslage entsprechend dem historischen Hintergrund vorgegeben werden.

Ortsfeld (Siedlungsfeld):

Beim Spiel werden in der Regel keine Einzelgebäude dargestellt, sondern ein Gebäudemodell stellt mehrere Gebäude dar (100 x 100 Meter). Eine Unterscheidung hinsichtlich des Baumaterials bei Häusern (Holz, Ziegeln, Stroh,) erfolgt in der Regel nicht. Ein normales Häusermodell hat einen Deckungswert von – 1, Kirchen und ähnliche große Steinbauten (z.B. Burgen, Kasematten) haben einen Deckungswert von – 2 (schwere Deckung). Normalerweise gelten zivile Bauwerke mit Holzanteil als brennbar. Der Deckungswert kann durch Artilleriebeschuss verringert werden. Der Hinderniswert (Ruine) bleibt aber immer erhalten. Der Austausch durch ein Ruinenmodell ist möglich. In einem Gebäude können sich höchstens drei Infanterie- oder eine leichte Kavalleriebasis (Annahme abgesessen) aufhalten. Artillerie oder schwerer Kavallerie ist der Aufenthalt nicht gestattet. In einer geschlossenen Siedlung (Haus zu Haus) beträgt die Sicht- und Schussweite 1 Feld.

Passive Phase, Partei:

Aus spieltechnischen Gründen gibt es eine passive- und eine aktive Phase. Die Parteien lösen einander dabei ab. Die aktive Partei kann alle Handlungen gemäß den Spielregeln durchführen. Die passive Partei kann nur mit unmittelbar von der Aktion betroffenen Elementen reagieren.

Die Grundaktionen in der Passivphase sind:

- Rückzug bei Angriffen (aber nur bei Plänklern oder überlegener Geschwindigkeit)
- Gegenzug, (aber nur innerhalb von 4 LE und der Gegner mehr als 1 LE zieht)
- Gegenfeuer,
- Gegenangriff,
- Nahkampf,
- Zwangsbewegung, (Flucht bei verlorenem Nahkampf oder „Dominoeffekt“)
- Unterstützungen, Zusammenwirkungen ungebundener Truppen in Nebefeldern.
- Arbeitsbehinderung des Gegners,

Die Anzahl der Reaktionen richtet sich nach der Anzahl der gegen die Truppe gerichteten Aktionen. Auf Reaktionen kann aber auch verzichtet werden.

Pioniere:

Bereits die Kompanien verfügten damals über Truppenpioniere, die dann von Hilfskräften aus der Kompanie entsprechend unterstützt wurden. Mit diesen können, außer Neubau von Brücken, Sprengungen und ähnlichem, alle Arbeiten durchgeführt werden, wenn auch das Material dazu im Nachbarfeld verfügbar ist. Arbeiten werden grundsätzlich aus einem Nachbarfeld durchgeführt. Eine arbeitende Truppe darf sich nicht bewegen und muss ohne Positivfaktoren aber mit Berücksichtigung von Negativfaktoren 4 + (50%) würfeln. Zum Neubau oder Sprengung von Brücken sind aber eigene Pionierkompanien (Spezialpioniere) erforderlich. Der Zeit-Personal- und Materialbedarf aufwändiger Arbeiten wie Brückenbau, Sprengungen, Verschanzungen u.s.w. ist in der jeweiligen Ausgangslage festzulegen. Auch gegen Pionierarbeiten in Nachbarfeldern kann die passive Partei mit ungebundenen Truppen Einspruch erheben. Würfelt die passive Partei ohne Positivfaktoren aber mit Berücksichtigung von Negativfaktoren gleich oder höher als die arbeitende Partei, kann die Arbeit in diesem Zug nicht ausgeführt werden.

Plänkler:

Zum Plänklergefecht wurde in erster Linie leichte Infanterie (Voltigeure) eingesetzt. Im Spiel entstehen Plänkler erst aus dem Einsatz von Teilen der normalen Infanterie. In jedem Bataillon waren Teile dazu eingegliedert oder ausgebildet (drittes Glied). Dabei wird eine Basis in das Feld vor das Stammbataillon ausgeschieden. Dadurch sind sie auch als Plänkler zu erkennen. Verlassen Plänkler diese Position gelten sie nicht mehr als Plänkler sondern als normale Truppen. Im Falle einer Richtungsänderung des Stammbataillons können sie sich zur Einhaltung der Plänklerposition ausnahmsweise mit einer höheren Geschwindigkeit (2 LE) und auch seitlich bewegen. Das Ausscheiden von Plänklern kann nur in der Aktivphase erfolgen, aber auch mit Feuer kombiniert werden. Plänkler können nicht angreifen oder verteidigen, aber nach allen Seiten feuern und sind unempfindlicher gegen Beschuss. Werden sie von formierten Truppen angegriffen, müssen sie sich auf die Stammtruppe zurückziehen. Dabei übertragen sie etwaige Behinderungszeichen nicht auf die Stammtruppe. Plänkler schirmen ihre Stammtruppe vor Handfeuerwaffenfeuer ab, Artilleriefeuer geht durch, und trifft die Stammtruppe.

Positiv- und Negativfaktoren:

Positiv- und Negativfaktoren werden jeweils von der würfelnden Partei berücksichtigt, und sind mit + 4 beziehungsweise – 4 gedeckelt.

A. Im Feuerkampf:

Zusammenwirkung- oder Unterstützung, je Truppe + 1,
Verringerung der Schussentfernung jeweils um die Hälfte +1,
Ziel steht im Karree + 1
Ziel Plänkler oder aufgelöste Truppen – 1
Ziel in Deckung – 1
Ziel in schwerer Deckung – 2
Kavallerie über 4 LE – 1
Behinderungen, „Rot“ – 1, „Grau“ – 2, „Schwarz“ Flucht ohne Gegenwehr

B. Im Nahkampf:

Nahkampfszusammenwirkung, je Basis in der Formation + 1,
Feuerunterstützung bei Angriff oder Abwehr, je Truppe +1,
Attacke leichter Kavallerie + 2
Attacke schwerer Kavallerie + 3
Infanterie im Karree gegen Kavallerie + 3
In/Aus der Überhöhung (bergab) + 1
Verteidiger hinter Gewässer/Gräben + 1
Verteidiger in Deckung + 1
Verteidiger in schwerer Deckung + 2
Behinderungen, – 1 bis – 2

C. Selbst zugefügt Negativfaktoren:

- Eindringen in ein Gebäude oder Wald „Rot“ -1
- Heraustreten aus einem Gebäude oder Wald „Rot“ -1
- Überwinden eines überwindbaren Hindernisses „Rot“ -1
- Rückwärtsgang (kehrt, Bewegung, kehrt) „Rot“ -1
- Seitwärtsbewegung maximal um ein Feld (Rechts- Linksum, Bewegung und auf Signal zurück) „Rot“ -1
- Durchdringen eigener Truppen, beide „Rot“ -1
- Fliehende Truppe im Nachbarfeld „Rot“ -1

Prioritäten:

Grundsätzlich werden Ziele in ihrer Ausrichtung (Hauptkampfrichtung) vorrangig bekämpft. Befinden sich aber keine anderen Ziele in Hauptkampfrichtung, können auch andere Ziele im Wirkungsbereich (je 45 Grad) bekämpft werden. Verfügt eine Partei im Wirkungsbereich über ungebundene, Truppen mit gleichem oder höheren Kampfwert (Entfernung, Behinderung) in einem Nebefeld, können diese zusammenwirken.

Querbewegungen:

Querbewegungen (Seitwärtsbewegungen um maximal ein Feld) mit formierten Truppen sind nur ohne Kampf möglich und führen zu einer Behinderung „Rot“. (Rechts- Linksum Bewegung auf Signal und wieder Links- Rechtsum) Plänkler, Artillerie und Generäle können auch ohne Behinderung Querbewegungen durchführen.

Raumbedarf:

Eine Infanteriebasis (4 Figuren) hat geschlossen einen Raumbedarf von 40 x 14mm. Damit können in einem Feld bis zu drei formierte Infanteriebasen (Kolonnen) Platz finden. Plänkler beanspruchen ein ganzes Feld. Andere Basen (Kavallerie, Artillerie, Pioniere, Stäbe) haben normalerweise den Raumbedarf eines ganzen Feldes. Solange sich aber die Basen berühren, gilt in die Tiefe gegliederte Kavallerie als eine Formation, auch wenn die Feldgrenzen überschritten werden. Für den Standort der ganzen Formation ist dann die erste Basis entscheidend. Bei einer Zwangsbewegung können eigene Truppen verdrängt werden („Dominoeffekt“). Zurückgehende formierte Truppen werden mit einem Behinderungszeichen „Rot“ (Minus 1) desorganisiert. Sich zurückziehende Plänkler verdrängen oder behindern keine formierten Truppen, sondern werden als hinterste Basis in einer Bataillonsformation eingegliedert (Höchstzahl in einem Feld beachten).

Reitende Artillerie:

Wird normalerweise nicht gespielt. Werden in einer Lage aber größere reinrassige Kavallerieverbände (Brigaden, Divisionen, Korps) gespielt, zählt deren Artillerie als reitende Artillerie. Sie kann sich dann mit der Geschwindigkeit der schweren Kavallerie bewegen.

Richtung und ihre Darstellung:

Grundsätzlich müssen am Ende eines Zuges alle Basen eindeutig einem Feld zugeordnet sein und entweder ausgerichtet nach dem Feldraster oder in der Diagonale zum Stehen kommen (nur 8 Ausrichtungsmöglichkeiten). Tief gegliederte Kavallerie kann die Feldgrenzen überragen. Für den Standort und Ausrichtung der ganzen Formation ist dann die erste Basis maßgeblich. Die Blickrichtung, das sind die Gesichter der Figuren, geben normalerweise jeweils die Hauptbewegungs- oder Kampfrichtung an. Bei der Artillerie wird ihr Zustand (auf- oder abgeprotzt) durch die Richtung der Kanone dargestellt. In Feindrichtung abgeprotzt und feuerbereit, entgegen der Feuerrichtung aufgeprotzt und in Bewegung.

Richtungswechsel:

Bei formierten Truppen (Plänkler, Artillerie, Generäle und Pioniere sind ausgenommen) ist für einen Richtungswechsel im Gelände von mehr als 45 Grad ein eigener Zug erforderlich und es kann dabei auch nicht gekämpft werden. Bei Seitwärtsbewegungen (maximal ein Feld, Rechts-Linksum Bewegung und wieder Links- Rechtsum) bleibt die Blickrichtung erhalten. Auch bei einem Rückzug (Kehrt, Marsch, Kehrt) bleibt die Blickrichtung erhalten. Schwierige Manöver wie Seitwärtsbewegungen, Rückzüge, Durchdringungen sind nur ohne Kampf möglich und führen auch zu einem Behinderungszeichen „Rot“. Unformierte Truppen (Artillerie, Plänkler, Pioniere und Generäle) können sich nach allen Seiten bewegen. Folgt eine formierte Truppe aber einer Bewegungslinie (Weg, Straße) ändert sie ihre Ausrichtung automatisch mit der Bewegungslinie ohne Zeitverlust, egal in welchem Winkel die Richtungsänderung erfolgt.

Rücken und Flanke:

Zur Bestimmung von Rücken und Flanke einer formierten Truppe im freien Gelände oder Wald ist deren Ausrichtung (Blickrichtung) entscheidend. Außerhalb von je 45 Grad von der Blickrichtung sind Flanke oder Rücken. Plänkler und Truppen in Bauwerken haben keine Flanken oder Rücken. Die in Flanke oder Rücken beschossenen oder angegriffenen formierten Truppen können sich dagegen nicht wehren (Gegenwirken).

Rückzug (Absetzen):

Der planmäßige Rückzug ist nur in der Aktivphase möglich. Dabei macht jeder Mann in der Formation gleichzeitig eine Kehrtwendung, marschiert und macht wieder eine Kehrtwendung. Dieser Vorgang führt aber zu einer Behinderung (Behinderungszeichen „Rot“ –1). Die Gesichter bleiben in Feindrichtung. Der Rückzug kann bei Infanterie auch mit Feuerkampf kombiniert werden. Plänkler oder Truppen mit höherer Geschwindigkeit (z.B. Kavallerie) können sich auch in der Passivphase bei einem bevorstehenden Angriff, absetzen, wenn sie diesen erkennen. Plänkler werden dabei nicht behindert und als letzte Basis in die Stammformation eingegliedert.

Rückzugsgefecht:

Das Rückzugsgefecht ist nur in der Aktivphase und mit infanteristischen (abgesessenen) Truppen möglich. Es verläuft analog zum Feuerkampf, nur dass die Bewegung und Richtungsänderung erst nach dem Feuerkampf erfolgt. Die Rückzugsbewegung führt aber zu einem Behinderungszeichen „Rot“.

Sammeln, Reorganisation:

Die Wirkung auf eine Truppe wird durch Behinderungszeichen und die Fluchtstellung dargestellt. Diese Zeichen und die Fluchtstellung werden aber nicht automatisch aufgehoben, sondern nur am Ende der Aktivphase kann versucht werden, die volle Einsatzbereitschaft wieder herzustellen. Dazu muss im Normalfall 4 + (50%) gewürfelt werden. Die Art und Schwere des Behinderungszeichens spielt dabei aber keine Rolle. Befindet sich im Nachbarfeld ein General gibt es ein Plus 1. Gelingt es einer fliehenden Truppe (Gesichter weg vom Feind und Behinderungszeichen „Schwarz“) nicht ihre volle Kampffähigkeit herzustellen, muss sie in ihrer nächsten Aktivphase zuerst die Flucht in Richtung weg vom Feind fortsetzen, kann aber nun die Richtung bis 45 Grad ändern und am Ende der Aktivphase die Reorganisation wieder versuchen. Die Flucht kann daher auch über mehrere Felder gehen und andere Truppen verdrängen.

Schussweiten:

Unter Normalbedingungen:

Waffe:	Entfernung:
Nahkampf	1 LE
Handfeuerwaffen	2 LE
Artillerie	8 LE

Anmerkung:

Bei Nacht oder im Waldinneren beträgt die Sicht- und Schussweite 1 LE

Bei Verringerung der Schussentfernung um die Hälfte erhöht sich die Wirkung jeweils um Plus 1. Bei Artillerie gibt es bei 4 - 3 LE ein Plus 1, bei 2 LE ein Plus 2 und bei 1 LE ein Plus 3.

Schusslinie:

Zur Bestimmung der Schusslinie/Sichtlinie ist immer der Mittelpunkt eines Feldes zum Mittelpunkt des Zielfeldes entscheidend. Die Schusslinie muss frei von Geländeteilen und Truppen sein. Beim Feuern oder Angriff über die Diagonale muss eines der beiden, die Diagonale bildenden, Felder frei von Geländeteilen oder Truppen sein. Diese Bestimmungen gelten sinngemäß auch beim Überschießen.

Schwieriges Gelände:

Als schwieriges Gelände zählen Bauwerke (Häuser), Wälder und Sümpfe. Formierte Truppen (Linie, oder Kolonne) erhalten beim Eindringen oder Überwinden schwierigen Geländes ein Behinderungszeichen „Rot“ (Minus 1). Analoges gilt für das Verlassen schwierigen Geländes. Das Zeichen gilt zumindest die ganze Aktivphase, egal wo die Behinderung eingetreten ist. Beim Eindringen oder Überwinden eines Hindernisses im Nahkampf ist die Behinderung aber bereits bei den Positivfaktoren des Verteidigers berücksichtigt. Das endgültige Behinderungszeichen „Rot“ tritt für den Sieger erst mit dem Nachrücken oder Eindringen in das Feld ein. Dadurch soll ein Gegenangriff begünstigt werden. Plänkler werden durch schwieriges Gelände nicht behindert.

Sichttoter oder schusstoter Raum:

Bei Höhen-, Orts-, Wald- und Bergfeldern entsteht in ihrem Schatten ein sicht- und wirkungstoter Raum. Höhenplatten können nicht überschossen werden, ein Hinauf- und Herunterschließen ist aus Einfachheitsgründen aber immer möglich und es entfällt auch die Bestimmung von Kammlinien. Zur Bestimmung der Schusslinie ist immer der Mittelpunkt eines Feldes zum Mittelpunkt des Zielfeldes entscheidend.

Sichtbereich:

Formierte Truppen haben nur Sicht- und Reaktionsmöglichkeiten in ihrer Ausrichtung und je 45 Grad seitlich davon. Aufgelöste Truppen (Plänkler, Artillerie, Generäle, Pioniere) und Truppen im Karree oder in Bauwerken haben Rundumsicht. Artillerie kann in der Passivphase die Schussrichtung nicht ändern.

Sichtweiten, Wirkungsweiten

Die Sichtweite reicht gewöhnlich über das ganze taktische Spielfeld und bei operativen Spielen dessen operative Nachbarplatten. Truppen an Orts- oder Waldrändern werden auf 3 LE gesehen. Truppen in tiefen Orts- oder Waldfeldern (ohne Rand) werden auf 1 LE erkannt. Bei Höhen-, Orts-, Wald- und Bergfeldern entsteht in ihrem Schatten ein sicht- und wirkungstoter Raum. Höhenplatten können nicht überschossen werden, ein Hinauf- und Herunterschließen ist aus Einfachheitsgründen aber immer möglich und es entfällt auch die Bestimmung von Kammlinien. Zur Bestimmung der Schusslinie ist immer der Mittelpunkt eines Feldes zum Mittelpunkt des Zielfeldes entscheidend. Ist diese nicht durch Gelände oder Truppen unterbrochen, so ist die Möglichkeit für Sicht und Beschuss gegeben.

Siegesbedingungen:

In der Ausgangslage sind die Siegesbedingungen festzulegen. Normalerweise wurde in der napoleonischen Zeit der als Sieger betrachtet, der das Schlachtfeld behaupten konnte. Dies gilt in gleicher Weise für alle Lagen für die keine anderen Siegesbedingungen festgelegt werden.

Sondertruppen/Elitetruppen:

Elitetruppen oder schwere Artillerie können einen höheren Kampfwert (+1, = 16%) haben. Es ist auch möglich, dass diese auch eine niedrigere Ausfallswahrscheinlichkeit (+5, - 16%) haben. Dies ist aber in der konkreten Ausgangslage festzulegen. Damit könne bei Bedarf viele besondere nationale Fähigkeiten/Eigenheiten abgebildet werden. Aus Einfachheitsgründen und um Schwierigkeit bei Unterscheidungen der doch kleinen Figuren zu vermeiden, sollte dies aber auf Ausnahmen beschränkt oder leicht zu merken sein

Spielelemente, Basierung und Darstellung:

Eine Basis bildet das kleinste Spielelement. Es handelt stets gemeinsam und fällt auch gemeinsam aus. Eine Infanteriebasis (40 x 14mm) hat 4 Figuren in Linienaufstellung und stellt eine Kompanie (Doppelkompanie, Division) mit etwa 240 Mann in drei Gliedern dar. Drei Infanteriebasen (12 Figuren) in einem Feld stellen eine Bataillonsformation (720 Mann) dar und haben einen Raumbedarf von 40 x 40mm. Eine Kavalleriebasis (40 x 30mm) hat 3 Reiter in Linienaufstellung und stellt eine Schwadron mit etwa 180 Reitern in zwei Gliedern dar. Mehrere Kavalleriebasen hintereinander stellen eine Regimentsformation dar. Solange sich die Kavalleriebasen berühren, gelten sie als eine Formation, auch wenn die Feldgrenzen

überschritten werden. Für den Standort der ganzen Formation ist dann die erste Basis entscheidend. Auf die Darstellung abgesessener Kavallerie (Austausch der Figuren) wird gewöhnlich verzichtet. Sollte aber leichte Kavallerie als Infanterie eingesetzt werden, ist ein Figurenaustausch möglich. Eine Artilleriebasis (40 x 40mm) enthält ein Kanonenmodell und 3 - 4 Figuren. Sie stellt eine gemischte Artilleriebatterie mit 6 bis 10 Geschützen (Kanonen und Haubitzen) und etwa 240 Mann dar. Auf Kaliberunterschiede, Darstellung der Zugpferde, Protzen und Versorgungsfahrzeuge wird verzichtet. Ob eine Batterie feuerbereit oder auf dem Marsch ist, wird durch die Richtung der Kanone dargestellt. Die Pionierbasis (40 x 40mm) enthält etwas Baumaterial und 4 Figuren. Sie stellt damit eine Pionierkompanie (Universalpioniere) mit ca. 240 Mann dar. Eine Generalsbasis (25 x 25mm) enthält einen reitenden Staboffizier und stellt einen General (Brigade, Division, Korps, Armee) mit seinem kompletten Stab dar.

Spielfeldrand:

Verlassen bei einem taktischen Spiel Truppen das Spielfeld oder werden von diesem verdrängt, sind sie verloren.

Sprengungen:

Sprengungen waren damals sehr selten und werden in einem taktischen Spiel normalerweise nicht gespielt. Dazu sind jedenfalls Pioniere (Sappeure, Mineure) erforderlich und der Material- und Zeitaufwand zur Vorbereitung einer Sprengung war enorm. Gegebenenfalls ist dies in der Ausgangslage vorgegeben oder festzulegen. Zur Auslösung einer vorbereiteten Sprengung sind nicht unbedingt Pioniere erforderlich, sie gelingt ohne Positivfaktoren aber mit Berücksichtigung von Negativfaktoren auf 4 + (50%) und kann in jedem Zug wiederholt werden.

Straßenfeld: (Bewegungslinienfeld)

Fast jede Feldart kann durch ein Straßensymbol (z.B. Malerband) zu einem Straßenfeld (Bewegungslinienfeld) werden. Bei Spielen werden in der Regel nur die Hauptbewegungslinien (Hauptstraßen) dargestellt, Nebenstraßen und Wege werden unterdrückt. Das Straßensymbol läuft immer eindeutig in einem Feld und darf nicht über Diagonalen geführt werden. Durch ein Feld darf, ausgenommen Kreuzungen, immer nur eine Straße (Bewegungslinie) führen. Straßen und Bewegungslinien können bei einem taktischen Spiel nicht zerstört werden. Für Brücken, Furten, Knüppeldämme gelten im Allgemeinen die Bestimmungen wie für Straßen, nur dass sie auch zerstört (unbrauchbar gemacht) werden können.

Straßenmärsche:

Straßenmärsche sind nur in Plänkler- oder Kolonnenformation gestattet. Die bei Straßenmärschen übliche Marschkolonnen kann wegen der Basierung der Truppen nicht dargestellt werden. Truppen können mit Straßengeschwindigkeit weder feuern, angreifen oder in schwieriges Gelände eindringen. Formierte Truppen können aber beim Straßenmarsch entsprechend dem Straßenverlauf Richtungsänderungen ohne Zeitverlust durchführen.

Sumpffeld:

Sumpffelder werden mit einem Sumpfsymbol oder farbigem Untergrund dargestellt und gelten für das ganze Feld. Für das Sumpffeld gelten im Allgemeinen die Bestimmungen wie für ein Gewässerfeld, nur dass es von Fußtruppen (Infanterie und Pioniere) genutzt werden kann. Dringen formierte Truppen in ein unverteidigtes Sumpffeld ein, werden sie dadurch desorganisiert und erhalten ein Behinderungszeichen "Rot" (Minus 1) Durch Sümpfe können auch Bewegungslinien (Knüppeldämme) führen. Für diese gelten dann die Bestimmungen wie für Straßen und Brücken.

Truppen:

Es gibt nur folgende Truppengattungen:

- Infanterie *
- Leichte Kavallerie
- Schwere Kavallerie
- Artillerie (ausnahmsweise auch reitende Artillerie)
- Pioniere
- Generäle (Stäbe)

*Die Plänkler entstehen erst auf dem Spielfeld aus den normalen Truppen. Sie unterscheiden sich dann durch ihre Kampfweise und Aufstellung. Die Begrenzung der Truppengattungen dient wieder der Vereinfachung. Zur Erzeugung eines bunten Bildes sollen aber die unterschiedlichen Truppen, Uniformen, Fahnen, Offiziere, Musiker u.s.w. aller damaligen Nationen und Waffengattungen verwendet werden.

Truppenklassen:

Auf unterschiedliche Truppenklassen wird aus Einfachheitsgründen normalerweise verzichtet. In der Ausgangslage können aber bestimmte Truppen mit einem höheren Kampf- oder/und Moralwert ausgestattet sein. Diese können im Kampf ein Plus +1, (16%) haben. Es ist auch möglich, dass diese auch eine niedrigere oder höhere Ausfallwahrscheinlichkeit (erst bei +5, -16% oder +3 + 16%) haben.

Überhöhung, Bergab:

Truppen in/aus der Überhöhung haben im Nahkampf einen Vorteil von Plus 1. Der Vorteil gilt sowohl in der Verteidigung als auch im Angriff und immer für einen ganzen **Zug**, egal wie weit die Bewegung oder wo die Höhenstufe war. (Kavallerie)

Überschießen:

Überschießen von Truppen ist nur möglich, wenn die feuernde Truppe zumindest um eine Höhenschichtlinie höher steht als die zu überschießende Truppe. Bei Artillerie muss aber zwischen eigenen Truppen und dem Ziel ein Feld frei sein.

Umformierung und Richtungsänderungen:

Eine Umformierung oder Änderung der Ausrichtung einer formierten Truppe um mehr als 45 Grad ist nur in der Aktivphase möglich, erfordert einen eigenen Zug und kann nicht mit Kampf kombiniert werden. Die sich umformierende / ihre Ausrichtung ändernde Truppe verlässt dabei nicht ihr ursprüngliches Feld.

Ungebundene Truppen:

In der Aktivphase gilt eine Truppe als ungebunden, wenn sie in ihrem Wirkungsraum kein Gegenüber hat. In der Passivphase gilt eine Truppe als ungebunden, wenn die aktive Partei gegen diese keine Aktionen (Kampf oder Feuer) durchführt oder beabsichtigt. (Gleichzeitigkeit).

Unterstützung und Zusammenwirkungen:

Grundsätzlich werden Unterstützungen und Zusammenwirkungen immer dann möglich, wenn eine Partei im Wirkungsbereich eine zahlenmäßige Überlegenheit an Spielelementen mit gleichem oder höheren Kampfwert hat. Dabei wird zwischen Nahkampfunterstützung und Feuerunterstützung unterschieden. Die Nahkampfunterstützung erfolgt durch Massierung von Basen im selben Feld. Diese Unterstützung bringt ein Plus 1 je Basis zur Zufallszahl der handelnden Basis. Dazu kann aber noch Feuerunterstützung von höchstens zwei ungebundenen Spielelementen aus den Nebefeldern kommen. Die Unterstützung aus Nebefeldern besteht immer aus einer Feuerunterstützung (die Unterstützer verlassen ihr Feld dabei nicht), obwohl das +1 pro feuerner Einheit zum Nahkampfergebnis der agierenden Truppe addiert wird. Die Unterstützung bringt ein Plus 1 zur Zufallszahl der handelnden Truppe. Die Wirkung richtet sich aber nur gegen das Ziel oder die handelnde Truppe und nicht gegen den Unterstützer. Artilleriefeuer aus Nebefeldern mit gleichem oder höheren Kampfwert (Wirkung) kann beliebig zusammengefasst werden. Eine Unterstützung oder Zusammenwirkung gilt als eine (1) Aktion und erlaubt auch nur eine (1) Reaktion.

Verband:

Ein Verband ist eine allgemeine Bezeichnung ohne Größenordnung für mehrere organisatorisch nicht zusammengehörenden Einheiten (Spielelemente), Bataillone, Regimenter, Brigaden, Divisionen, Korps oder Armeen, die für operative Spiele zusammengefasst (gestapelt) werden.

Verdecktes Spiel:

Das Spiel wird offen geführt. Daher sind Truppen auf dem Spielfeld auch im sichttoten Raum offen zu führen. Ein verdecktes Spiel wäre zwar realistischer, aber in der Handhabung viel zu kompliziert.

Verfolgung:

Zu einer richtigen Verfolgung ist eine überlegene Geschwindigkeit (Kavallerie) erforderlich. Es können aber auch gleich schnelle fliehende Truppen nochmals angegriffen werden. Diese müssen dann die Flucht um 1 LE fortsetzen, und eine mögliche Wirkung ohne Gegenwehr hinnehmen. Werden fliehende Truppen jedoch mit überlegener Geschwindigkeit angegriffen, kapitulieren sie und sind verloren.

Verluste:

Ausgefallene Spielelemente und Verluste werden sofort vom Spielfeld genommen. Es handelt sich dabei weniger um Tote und Verwundete, sondern hauptsächlich um den Zusammenbruch der Moral und um Versprengte. Bei operativen Spielen können gemäß der Ausgangslage aber Teile der Verluste (Leichtverwundete, Demoralisierte, Versprengte, Deserteure) wieder ins Spiel gebracht werden.

Versorgung:

Wird nicht gespielt.

Waldfeld:

Im Spiel wird in der Regel nur Hochwald mit einer Fläche von ca. 100 x 100 Meter dargestellt. Kleine Wälder ohne Hinderniswert werden unterdrückt. Die Darstellung erfolgt mit Baummodellen (meist Nadelbäumen), wobei die Grundfläche immer das ganze Feld umfassen muss. Ein Waldrand hat einen Deckungswert von Minus 1 und kann durch Waffenwirkungen nicht zerstört werden. Ein Waldfeld kann nur von Infanterie und leichter Kavallerie (abgesessen) genutzt werden. Artillerie oder schwerer Kavallerie ist der Aufenthalt nicht gestattet. Truppen an einem Waldrand die nicht gekämpft haben werden auf 3 LE gesehen. Im Inneren eines Waldes beträgt die Sicht- und Schussweite 1 LE.

Waldkampf:

Beim Waldkampf wird zwischen Kampf am Waldrand und im Waldinneren unterschieden. Truppen am Waldrand werden nur auf 3 LE gesehen. Gegen oder vom Waldrand gelten die normalen Kampfregeln, wobei die Truppen an einem Waldrand einen Deckungswert von Minus 1 haben. Beim Kampf im Waldinneren (ohne Rand) gibt es keinen Deckungsvorteil. Wälder können aber nur von Fußtruppen oder leichter Kavallerie genutzt werden. Die Geschwindigkeit ist dann die der Infanterie. Die Sicht- und Schussweite im Waldinneren beträgt 1 LE.

Wetter:

Wird normalerweise nicht gespielt. Änderungen sind aber mit der Ausgangslage möglich.

Wiederholungswurf:

Generäle können sich auch einer kämpfenden Truppe anschließen. Die so unterstützte Truppe hat auf Verlangen Anspruch auf einen Wiederholungswurf. Der Wiederholungswurf ersetzt dann den Erstwurf und kann auch niedriger sein.

Wirkung:

Das Ergebnis eines Kampfes wird mit Würfeln nach folgender Grundformel ermittelt:
Zufallszahl (1 - 6) + Positivfaktoren – Negativfaktoren. Die Faktoren sind aber mit +4 und -4 gedeckelt. Positiv sind meist die Kampfkraft und Anzahl. Negativ sind erhaltene oder selbst zugefügte Behinderungen. Das System ist so einfach gehalten, dass es im Kopf ohne Tabellen gerechnet werden kann.

Das Ergebnis ist eine **Wirkungszahl**. Ist eine Gegenwehr, Gegenangriff möglich, wird diese auf gleiche Weise ermittelt. Die Partei mit der höheren Wirkungszahl ist der Sieger. Bei Wirkungszahlgleichheit ist der Kampf unentschieden. Ist die Wirkungszahl des Siegers höher als 6 kann es beim Verlierer zu Verlusten kommen. Diese werden in einem weiteren Würfelwurf (Ausfallwurf) ermittelt. Die Abnützung oder die Verluste des Siegers werden nicht berücksichtigt. (Duellsystem) Es wird davon ausgegangen, dass eine mögliche Abnützung oder Verluste des Siegers durch einen Moral- und Erfahrungsgewinn kompensiert wird.

WIENER PLANSPIELRUNDE

Wirkungsraum:

Der Wirkungsraum ist grundsätzlich das Feld. Ausgenommen Kavallerie in tiefer Aufstellung. Da gilt die ganze Formation als Wirkungsraum.

Wirkungszahlen:

- 6 oder mehr =

Schwere Erschütterung, möglicher Ausfall einer Basis und/oder Deckungswert eines Bauwerkes bei Artilleriebeschuss. Der Ausfall wird mit einem Ausfallstest/Moraltest und bei Bauwerken mit einem Brandtest/Zerstörungstest mit 50%, Wahrscheinlichkeit (4 +) erwürfelt. Besteht das Ziel aus mehreren Basen, ist vom Ausfall immer nur eine Basis betroffen. Etwaige Restbasen im Feld oder in der Formation sind mit einem Behinderungszeichen „Grau“ (Minus 2) als desorganisiert.

- 5 = Behinderung, Minus 2 Zeichen („Grau“),
- 4 = Behinderung, Minus 1 Zeichen („Rot“),
- 1-3 = Keine Wirkung,

Anmerkung:

Bei Gleichheit der Wirkungszahl ist der Kampf in dieser Zeiteinheit unentschieden. Der Unterlegene im **Nahkampf** ist, unabhängig von der Wirkungszahl, zu einer sofortigen Zwangsbewegung (Flucht) gezwungen. Artillerie oder Truppen mit Gerät (Pioniere) verlieren bei Flucht oder einer Zwangsbewegung ihre Ausrüstung und sind damit aus dem Spiel zu nehmen.

Wirkungszeichen, Behinderungszeichen:

Die Wirkung, Desorganisation und/oder Erschütterung einer Truppe wird mit Behinderungszeichen sowie der Fluchtstellung dargestellt. Sie vermindern die von einer Truppe gewürfelte Zufallszahl in Kampf oder Arbeit.

Es gibt folgende Zeichen:

- „Rot“ = Minus 1
- „Grau“ = Minus 2
- „Schwarz“ = Flucht (umgedrehte Truppen) und kampfunfähig.

Zur Entfernung (Aufhebung) der Behinderungszeichen (Moral) kann immer nur am Ende einer Aktivphase gewürfelt werden. Normalerweise gelingt dies mit 50% Wahrscheinlichkeit (4 +). Dabei wird der Wert des Behinderungszeichens nicht berücksichtigt. Befindet sich ein General in einem Nachbarfeld, wird die Wahrscheinlichkeit um 16% (Würfel 3+) erhöht. In der Ausgangslage können aber auch andere Moralwerte festgelegt werden (Elitetruppen).

Zerschießen von Bauwerken und Hindernissen:

Artillerie kann, wenn es die Partei wünscht und ankündigt (Munitionswahl), versuchen ein Bauwerk, Brücke oder ein Hindernis zu zerschießen. Wenn eine Wirkungszahl 6 + unter Berücksichtigung des Deckungswertes erreicht wird, kann mit 50% Wahrscheinlichkeit (4 +) gewürfelt werden, ob eine ausreichende Wirkung eingetreten ist. Praktisch ist dies nur durch Zusammenwirken mehrerer Batterien und/oder Verkürzung der Schussentfernung zu erreichen. Bauwerke bleiben stehen, verlieren aber einen Deckungswert, Brücken sind unbenutzbar und Hindernisse werden vom Spielfeld genommen.

Zerstörungen:

Eine völlige Zerstörung (Abtragung) von Brücken oder Bauwerken ist im Spiel aus Zeitgründen praktisch nicht möglich. Diese können also durch Arbeit nur unbenutzbar gemacht werden. Eine arbeitende Truppe darf sich nicht bewegen und muss ohne Positivfaktoren aber mit Negativfaktoren 4 + (50%) würfeln. Bauwerke und Brücken können aber auch von Artillerie so beschädigt werden, dass sie im taktischen Spiel nicht benützt werden können oder keinen Schutz mehr bieten. Sie können aber noch im Spiel repariert werden. (Würfel 4 + (50%)). Sollte einmal doch mit umfangreichen Zerstörungen gespielt werden, ist dies in der Ausgangslage festzulegen.

Zielwahl:

Grundsätzlich werden Ziele in ihrer Ausrichtung (Hauptkampfrichtung) vorrangig bekämpft. Nur wenn der aktiven Partei im Wirkungsbereich mehr Ziele als verfügbare Einheiten geboten werden, kann die aktive Partei zwischen den Zielen wählen. Verfügt eine Partei im Wirkungsbereich über ungebundene Spielelemente mit gleichem oder höheren Kampfwert (Entfernung, Behinderung) in Nebefeldern, können diese zusammenwirken.

Zugsystematik:

In Wirklichkeit läuft die Zeit gleichmäßig für beide Parteien und alle Truppen ab. Für die leichtere Spielbarkeit ist es aber erforderlich, wie beim Schach, die Zeit in Züge (Runden) und Teilzüge (Phasen) zu zerlegen. Innerhalb eines Zuges (Zeitsprunges) haben die Parteien abwechselnd das Aktionsrecht (Aktivphase, I-GO-YOU-GO System). Anders als beim klassischen I-GO-YOU-GO-System kann aber die passive Partei (Passivphase) mit den unmittelbar von der Aktion betroffenen Elementen reagieren (Duellsystem). Ein System, dass viele Regeln sonst nur vom Nahkampf kennen.

Zusammenwirkung:

Grundsätzlich werden Unterstützungen und Zusammenwirkungen immer dann möglich, wenn eine Partei im Wirkungsbereich eine zahlenmäßige Überlegenheit an Spielelementen mit gleichem oder höheren Kampfwert hat. Dabei wird zwischen Nahkampfunterstützung und Feuerunterstützung unterschieden. Die Nahkampfunterstützung erfolgt hauptsächlich durch Massierung von Basen im selben Feld. Diese Unterstützung bringt ein Plus 1 je Basis zur Zufallszahl der handelnden Basis. Dazu kann aber noch Feuerunterstützung von höchstens zwei ungebundenen Spielelementen aus den Nebefeldern kommen. Die Unterstützung aus Nebefeldern besteht immer aus einer Feuerunterstützung (die Unterstützer verlassen ihr Feld dabei nicht), obwohl das +1 pro feuernder Einheit zum Nahkampfergebnis der agierenden Truppe addiert wird. Die Unterstützung bringt ein Plus 1 zur Zufallszahl der handelnden Truppe. Die Wirkung richtet sich aber nur gegen das Ziel oder die handelnde Truppe und nicht gegen den Unterstützer. Artilleriefeuer mit gleichem oder höheren Kampfwert (Wirkung) kann aus Nebefeldern beliebig zusammengefasst werden. Eine Unterstützung oder Zusammenwirkung gilt als eine (1) Aktion und erlaubt auch nur eine (1) Reaktion.

Zwangsbewegungen:

Bei einem verlorenen Nahkampf ist die angegriffene oder zurückgeschlagene Truppe sofort zur Flucht gezwungen. Dies erfolgt mit einer einheitlichen Geschwindigkeit von mindestens 1 LE bis 2 LE in Angriffsrichtung oder entgegen der Angriffsrichtung (Umdrehen der Truppe und einem Behinderungszeichen "Schwarz"). Gelingt es einer fliehenden Truppe nicht ihre volle Kampffähigkeit wieder herzustellen, muss sie in ihrer nächsten Aktivphase die Flucht in Richtung weg vom Feind fortsetzen. Dabei kann die Richtung bis 45 Grad geändert werden. Bei der Flucht können eigene im Wege stehende Truppen nicht durchdrungen werden und diese müssen sich der Flucht anschließen (Dominoeffekt). Können oder wollen Truppen die Zwangsbewegung nicht durchführen, (eigene Truppen verweigern, Feind, Gelände, Spielfeldrand) kapitulieren sie und sind verloren. Der verlorene Kampf wirkt sich auch sofort negativ auf die Moral der Truppen in allen Nachbarfeldern aus. Diese erhalten sofort ein Behinderungszeichen „Rot“ (Minus 1). Plänkler verdrängen oder behindern keine formierten Truppen, sondern werden als hinterste Basis in einer Bataillonsformation eingegliedert. (Höchstzahl in einem Feld beachten).

Wenn sich im Feld höchstens zwei andere Infanteriebasen befunden haben, löst das noch keinen Dominoeffekt aus, aber etwaige Behinderungszeichen werden auf die aufnehmende Truppe übertragen.

Inhaltsverzeichnis

Wiener Napoleon Kriegsspielregeln 2022.....	1
A Spielvorbereitung:	1
Einleitung:.....	1
Zweck:	1
Aufbau des Regelwerkes:.....	1
Einfachheit, Standardisierung, Unterdrückung:	1
Nationen:	2
Kriegsbild/Gefechtsbild:	2
Führungsebenen:	3
Das Spielfeld:	3
Maßstäbe:	4
Truppen:.....	4
Spielelemente, Basierung und Darstellung:.....	4
Gefechtsformen, Richtung und ihre Darstellung:	5
Gliederungen, Formationen:	5
Plänkler:	6
Zugsystematik:	6
Duellsystem:	6
Aktiv- und Passivphase:	7
Wirkung:	7
Wirkungszeichen, Behinderungszeichen:	7
Bewegungen:	7
Kampf:.....	8
Gelände - Standardisierung:.....	8
Szenarien, Ausgangslagen:.....	8
Spielzubehör:.....	8
B Regelllexikon:.....	9
Ab- und Aufprotzen:.....	9
Ab- und Aufsitzen:.....	9
Abgetrennte Truppen:	9
Absetzen (Rückzug):.....	9
Aktive, Partei:.....	9
Angriff (Sturm und Sturmabwehr):	10
Anschluss – Zusammenschluss von Spielelementen:	11

Arbeit:.....	11
Arbeitsbehinderung:	11
Artillerie:	11
Attacke:	12
Auf- und Abprotzen:.....	12
Aufklärung:	12
Ausfalltest, Moraltest:.....	12
Ausrichtung:	12
Bauwerke:	12
Befestigungen:	13
Behinderungszeichen:	13
Bergab:	13
Bergfeld:.....	14
Beute:	14
Bewaffnungsunterschiede:.....	14
Bewegung:	14
Brände:.....	15
Brücken:	15
Deckelung der Wirkung:.....	16
Deckung:	16
Demoralisierung:.....	16
Desorganisation, Erschütterung:.....	16
Diagonale.....	16
Dominoeffekt:	16
Duellsystem:	16
Durchdringen eigener Truppen:.....	17
Einheit:	17
Elitetruppen/schwere Artillerie:	17
Engen:	17
Ergebnisgleichheit:	17
Feldbefestigungen:	17
Feuer auf Verdacht:	17
Feuerkampf:.....	18
Feuerunterstützung/ Unterstützung:.....	18
Flanke:	18

Flucht:.....	18
Formationen:	19
Formationsänderungen:	20
Formierte Truppen:	20
Gefangene:.....	20
Gefechtsformen und ihre Darstellung:	20
Gegenangriff:.....	20
Gegenzug:	20
Gelände:.....	21
Geländeverstärkungen:	21
Geländeverzerrungen:.....	21
Generäle:.....	21
Gewässerfeld:	21
Gewässerübergang:.....	22
Gleichzeitigkeit:.....	22
Gliederungen:	22
Haubitzen:	23
Häuserkampf/Ortskampf:.....	23
Hindernisse:.....	23
Höhenfeld:.....	23
Infanterie:	24
Kampf:.....	24
Kapitulation:	24
Kavallerie:	24
Karree:	25
Laufschritt/Doppelschritt:.....	25
Maßstäbe:	25
Moraltest/Ausfallstest:.....	25
Nachbarfeld, Nebefeld:	25
Nachtkampf:.....	25
Nahkampf:.....	26
Nahkampfunterstützung:.....	26
Normalfeld:	26
Operation:	26
Ortsfeld (Siedlungsfeld):.....	27

Passive Phase, Partei:	27
Pioniere:	27
Plänkler:	28
Positiv- und Negativfaktoren:	28
Prioritäten:	29
Querbewegungen:	29
Raumbedarf:	29
Reitende Artillerie:	29
Richtung und ihre Darstellung:	30
Richtungswechsel:	30
Rücken und Flanke:	30
Rückzug (Absetzen):	30
Rückzugsgefecht:	30
Sammeln, Reorganisation:	31
Schussweiten:	31
Schusslinie:	31
Schwieriges Gelände:	31
Sichttoter oder schusstoter Raum:	32
Sichtbereich:	32
Sichtweiten, Wirkungsweiten	32
Siegesbedingungen:	32
Sondertruppen/Elitetruppen:	32
Spielelemente, Basierung und Darstellung:	32
Spielfeldrand:	33
Sprengungen:	33
Straßenfeld: (Bewegungslinienfeld)	33
Straßenmärsche:	33
Sumpffeld:	34
Truppen:	34
Truppenklassen:	34
Überhöhung, Bergab:	34
Überschießen:	34
Umformierung und Richtungsänderungen:	34
Ungebundene Truppen:	35
Unterstützung und Zusammenwirkungen:	35

WIENER PLANSPIELRUNDE

Verband:.....	35
Verdecktes Spiel:	35
Verfolgung:	35
Verluste:.....	35
Versorgung:	36
Waldfeld:	36
Waldkampf:.....	36
Wetter:	36
Wiederholungswurf:	36
Wirkung:	36
Wirkungsraum:.....	37
Wirkungszahlen:	37
Wirkungszeichen, Behinderungszeichen:	37
Zerschießen von Bauwerken und Hindernissen:.....	37
Zerstörungen:	38
Zugsystematik:	38
Zusammenwirkung:.....	38
Zwangsbewegungen:.....	39