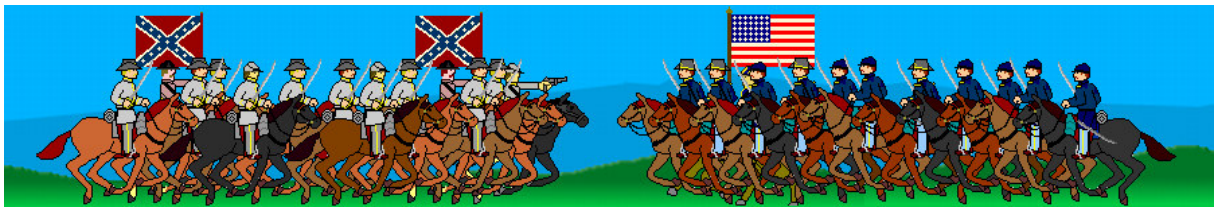

Jede Armee besteht, wie bei DBA aus 12 Elementen, die einer der vier Listen entsprechen muss. Um das Gefühl einer grossen Schlacht zu vermitteln, sollten beide Seiten über drei solcher 12-Elementgruppen derselben Zeit verfügen. Diese werden nun in drei Befehlsgruppen unterteilt, von denen jede mindestens sechs Elemente zählt. Jeder Befehlsgruppe wird ein Befehlshaber zugeteilt.

Armeen:	Südstaatler 1861-63: 0-3Re, 4Mu, 2-6Ge, 0-2Mu oder Jä, 0-2Art
	Südstaatler 1863-65: 0-2Re, 6-12Ge, 0-2Jä, 0-2Art
	Nordstaatler 1861-62: 0-1Re, 3Mu, 3-9Ge, 0-2Mu oder Jä, 0-2Art
	Nordstaatler 1863-65: 0-2Re, 6-12Ge, 0-2 Jä, 0-2Art

Basierung Werden 6/15mm Figuren verwendet, werden alle Fusstruppen auf 2x4cm Basen geklebt, Linien Infanterie Basen enthalten je 4 Figuren, Jäger je 2, Berittene kommen zu dritt auf 3x4cm. Artilleriebasen sind quadratisch 4x4cm und enthalten 1 Geschütz mit Bedienung. Kommen 6mm Figuren zum Einsatz, kann die Figurenanzahl pro Base verdoppelt werden.
Befehlselement Berittener Offizier auf einer um 90° gedrehten Infanteriebase. Elemente oder Elementgruppen, die sich weiter vom jeweiligen Befehlshaber entfernt als 1200 Schritt befinden, ausser Sicht 600 Schritt, oder wenn dieser abgeschossen wurde, benötigen für jede Bewegung einen zusätzlichen Bewegungspunkt. Ein Befehlselement im Basenkontakt mit eigenen Elementen unterstützt deren Nahkampf mit +1, kann selber aber vom Gegner nur beschossen werden, verteidigt sich dabei mit +4.

Darstellung der Truppen Werden 15mm Figuren verwendet, entsprechen im "Gelände" 25mm einer Entfernung von 100 Schritt. Marschdistanzen, Schussweiten & Befehlsreichweiten werden von Schablonen mit 100-Schritt-Einteilung abgemessen. Die Anzahl der Kämpfer, die ein Element in der Realität darstellt, variiert je nach der darzustellenden Armee/Schlacht, durchschnittlich handelt es sich aber um etwa 1,000 - 1,200 Mann Schützen in dichter Formation. Eine Zinnfigur kann also etwa 250 - 300 Mann darstellen. Beispielsweise: 3-4 Elemente Infanterie bilden 1 Regiment. 1 Reitereiregiment besteht aus 2 Elementen à 3 Reiter. 1 Element Geschütze kann bis zu 1 Batterie darstellen von bis zu 16 Stück.
Gezogen wird in abwechselnden Runden, wobei jeder Spieler eine aktive und eine passive Runde durchläuft. Wo Schlachten für den Spieltisch schlichtweg zu umfangreich waren, kann, nach Absprache beider Gegner, nur ein begrenzter Frontabschnitt umkämpft werden.

Truppentypen Musketen**(Mu)** mit glattem Lauf wurden allmählich durch Gewehre**(Ge)** mit gezogenem Lauf ersetzt. Beide gelten als Linieninfanterie. Jäger**(Jä)** sind geländegängige Fernkämpfer. Reiterei**(Re)** kann nur abgestiegen schiessen und bleibt abgesessen für den Rest der Partie. Artillerie**(Art)** schiesst in jeder Runde, auch dann, wenn sie zuvor bewegt wurde, ist im Nahkampf aber allen anderen Truppentypen unterlegen.

Beschuss Schiessen und beschossen werden kann jedes Element, welches sich nicht in direkten Nahkampf, Front an Front mit dem Gegner befindet. Als Ziel gilt jeweils das nächste gegnerische Element vor der eigenen Front in Reichweite. Das Schussfeld ist beidseitig um 1 Basenbreite verbreitert. Hügel, Wälder, Gebäude oder Truppen versperren die Sichtlinie, wenn sich die Schützen nicht in einer erhöhten Position befinden. Ein Element kann mit der Unterstützung von bis zu 2 weiteren fernkampffähigen Elementen dasselbe Ziel beschiessen. Artillerie kann Jäger ignorieren und Ziele in Reichweite dahinter beschiessen. Innerhalb von Wäldern oder Siedlungen ist die Reichweite von Beschuss auf 100 Schritt beschränkt (Plänklerfeuer, Fernkampffaktoren generell +2). Zur Augenzahl wird der jeweilige Kampffak-

tor, alle zutreffenden taktischen und Qualitäts-Faktoren addiert. Nun werden die beiden modifizierten Würfe verglichen und deren Auswirkung anhand der Kampfergebnistabelle umgesetzt. Ein schiessendes Element, auf das nicht zurück geschossen wird, ignoriert jegliche negativen Kampfergebnisse. Kein Faktor kann unter Null sinken.

Gestaltung des Schlachtfeldes Die meisten Befehlshaber einer beliebigen Epoche zogen einen Kampf in verhältnismässig flachem und offenem Gelände vor, das nicht zu viele Hindernisse für eine möglichst günstige Aufstellung seiner Truppen aufwies. Da ihre jeweiligen Gegner ihre Truppen aber auch so vorteilhaft wie möglich aufstellen wollten, wurden Schlachten eben da ausgetragen, wo beide Gegnerheere aufeinander trafen. Ausserdem lebten einige Völker in schwer zugänglichem Gelände, das denjenigen, die daran gewöhnt waren, eine gute Gelegenheit bot, besser ausgestattete oder schwerer gerüstete Gegner auszumanövrieren. Die topographischen Merkmale des Schlachtfeldes werden dargestellt mit besonderen Geländestücken, die das Spiel auf drei Arten beeinflussen: indem sie die Sicht reduzieren, indem sie gegen Beschuss Schutz bieten, und indem sie die Bewegung verlangsamen.
Das Gelände soll vielfältig und realistisch gestaltet werden. Auf diese Weise kann die Wirklichkeitsnähe einer Schlacht nachempfunden werden. Dazu werden globale Geländetypen unterschieden, die sich geografisch oder klimatisch unterscheiden. Gekämpft wird im Heimatland des Verteidigers.

Geländetyp	vorhandenes	mögliches Gelände
Ackerland	**Felder**	Fluss, Hügel, Wald, Strasse, Wasserweg, Siedlung
Waldland	**Wald**	Fluss, Marschen, sanfte Hügel, raues Gelände
Bergland	**steile Hügel**	Fluss, Wald, Siedlung, raues Gelände, Strasse
Steppe	**sanfte Hügel**	Fluss, raues Gelände, Siedlung.
Wüste	**raues Gelände**	Dünen, raues Gelände, Oase, Siedlung.
Tropen	**Wald**	Fluss, Marschen, raues Gelände, Siedlung, Strasse
Küste	**Wasserweg**	Hügel, Marschen, Wald, Dünen, Siedlung, Fluss

Als Geländemerkmale gelten: sanfte sowie steile Hügel, Wald, Marschen, raues Gelände, Dünen, Oase, Felder, Siedlung. Diese dürfen nirgends schmaler als 1 Besenbreite ausfallen und müssen in ein gedachtes Rechteck passen, dessen Länge und Breite zusammen 9 Basenbreiten nicht übersteigen. Ausser Marschen oder raues Gelände darf die Länge des Merkmals nicht mehr als dessen doppelte Breite messen. Ausser einer Siedlung, deren Grundriss auch rechteckig sein darf, müssen alle Geländemerkmale oval gestaltet werden. Steile (nicht aber sanfte) Hügel, Wald, Marschen, raues Gelände Siedlungen und Oase gelten als schweres Gelände. Ausser für Kamele sind Dünen für alle Truppentypen schweres Gelände. Ein Element, welches sich teilweise in schwerem Gelände befindet, befindet sich ganz im schweren Gelände. Alle Hügel weisen bis zum Gipfelgrat Steigung auf und geben einem Element, dessen Frontseite sich teilweise höher befindet, als die ganze Frontseite des Gegners, den Höhenvorteil im Nahkampf. Hügelgrate, Oase und Wald blockieren Beschuss. Truppen, die sich innerhalb von Wald oder Oase befinden, tragen Fernkämpfe als Plänklerbeschuss aus.

Das Schlachtfeld soll 1 - 2 vorhandene, sowie 2 - 3 mögliche Geländeteile enthalten. Nur je 1 Wasserweg, Oase, Siedlung, höchstens 2 Flüsse, von denen der kleinere in den grösseren münden soll, oder in den Wasserweg, höchstens 3 Geländemerkmale der gleichen Art.
Eine Siedlung kann aus einfachen Hütten oder Häusern bestehen mit oder ohne Palisaden oder steinerne Wehrbauten. Als Geländestück stellt die Siedlung schwieriges Gelände dar, die vorhandenen Bauten können bei Bedarf weggenommen werden, um das Aufstellen der Elemente, oder deren Bewegung zu erleichtern. Auf grossen Schlachtfeldern sollten Siedlungen nur in Flankensektoren gelegt werden & beeinträchtigen Beschuss.

Lineares Gelände erstreckt sich vom Geländerand zum gegenüberliegenden, darf höchstens 2 Geländesektoren durchqueren und beinhaltet Wasserwege, Flüsse und Strassen.

Ein **Wasserweg** kann nur entlang einer schmalen Spielfeldkante gelegt werden & stellt das Meer oder einen Strom, wie beispielsweise den Nil dar. Er ist ausser für Kanonenboote unpassierbar, und man sollte seine Truppen nicht dort aufstellen, wo sie in ihn zurückprallen müssten! Ein Wasserweg erstreckt sich zwischen 2BB - 5BB tief entlang eines ganzen Geländerands. Das Ufer kann von einem Strand oder einer Flutebene von 2BB begrenzt sein, welche normales Gelände darstellen.

Die Breite eines **Flusses** darf eine Basenbreite nicht überschreiten, seine Länge kann höchstens 1½ mal jener des Spielbretts entsprechen. Sein Beet darf dem Spielbrettrand nicht näher als 600s liegen, ausser beim Ein- und Ausfluss. Ein Fluss stellt weder gutes, noch schweres Gelände dar, kann aber ihn überquerende Truppen behindern. Seine Eigenschaft bleibt solange unbekannt, bis das erste Element eine Überquerung ausserhalb einer Strasse versucht und gilt für die Spieldauer aufs gesamte Spielbrett bestehen. Ein Element an Land kann das Ufer verteidigen, wenn seine Front oder beide Frontkanten das Beet berühren.

Strassen waren einfache Reisewege, die vor allem für den Transport von Handelsware benutzt wurden. Truppen bewegten sich oft mehr längst solcher Wege, da es sich manchmal nur um bessere Trampelpfade handelte. Eine Strasse wird schmäler als eine Elementbreite dargestellt, verbindet möglichst ohne Windungen zwei gegenüberliegende Spielfeldkanten miteinander und überquert Flüsse mittels Brücken oder Furten. Wird ein Siedlung ebenfalls aufgestellt, muss eine Strasse daran vorbei oder hindurch verlaufen.

Ein **Lager** stellt den Nachschub einer Armee dar, bleibt für die Dauer der Partie unbeweglich. Je nach verwendeter Armee kann ein Lager aus aneinander gereihten Zelten mit oder ohne Palisade, Jurten mit angebundenen Ponies, ein Karree kniender Kamele, eine aus Donnen-Sträuchern bestehende Einfassung bestehen oder als Wagenlager. Die Abmessungen eines Lagers sollten in einem Rechteck Platz finden, dessen Länge und Breite zusammengezählt 4 Basenbreiten nicht überschreiten. Lager können keine Truppen überlappen noch überlappt werden. Zur Verteidigung hat ein Lager die Schussweite von Feuerwaffen der bespielten Epoche. Nach 3 eigenen und 3 gegnerischen Beschussphasen geht die Munition aus.
Stellt der Verteidiger eine Festung auf, wird kein zusätzliches Lager benötig. Durch eine Festung verändern sich die Kräfteverhältnisse & sollten mit Hausregeln ausgeglichen werden.

Schlachten mit mehreren Befehlsgruppen Die Breite des Schlachtfelds wird verdoppelt, die Länge bleibt gleich, also: 120 x 60cm. Das Gelände soll 1 bis 3 vorhandene Geländemerkmale und 3 bis 4 mögliche enthalten. Keine Geländeform darf mehr als dreimal verwendet werden. Nur je 1 Wasserweg, Fluss, Oase oder Siedlung darf aufgestellt werden. Wird die Schlacht auf der grösseren ADG-Platte ausgetragen: 80x120cm, vergrössert sich der Aufstellungsbereich von 15 auf 20cm ab der Grundkante. Weder Truppen noch Lager dürfen innerhalb von 300 Schritt der Seitenkanten aufgestellt werden. Als zusätzliches Geländestück kann auch eine Siedlung gelegt werden.

Aufstellung Beide Spieler würfeln mit W6. Der Spieler mit der höheren Augenzahl wird Angreifer, sein Gegenüber wird Verteidiger der das Gelände auslegt. Danach wählt der Angreifer eine Längsseite als seine Grundseite. Jene des Verteidigers liegt gegenüber. Beide Spieler positionieren ihr Lager, innerhalb der eigenen Tischhälfte entlang der Grundkante, der Verteidiger zuerst. Nun stellt der Verteidiger seine grösste Befehlsgruppe innerhalb der eigenen Tischhälfte, im Aufstellungsbereich auf, gefolgt von Angreifer, danach abwechslungsweise je eine Befehlsgruppe. Befehlsgruppen dürfen nicht vermischt aufgestellt werden, können aber unterschiedlich viele Elemente enthalten, mindestens aber 6. Der Angreifer eröffnet die Schlacht.

verdeckte Aufstellung der Truppen: Beide Armeen werden verdeckt gleichzeitig aufgestellt. Dazu wird zwischen den Aufstellungszonen ein Sichtschutz aus Pappe oder Styropor. Dieser wird erst entfernt, wenn beide Armeen auf dem Gelände stehen.

Würfel: Für jede Befehlsgruppe wird ein eigener Würfel benötigt. Alle Würfel eines Spielers sollten identisch sein, ausser jenen für alliierte Befehlsgruppen, die andersfarbig zu sein haben und stets für dieselbe Befehlsgruppe verwendet werden. Nach der Aufstellung das Geländes und nachdem feststeht, welche Grundseite wer einnimmt, legt jeder Spieler verdeckt fest, welcher nicht alliierter Befehlsgruppe jeweils die höchste, und welcher jeweils die geringste Punktzahl seiner Würfel zugeteilt wird. Diese Einteilung gilt für die Dauer einer Schlacht und wird unmittelbar nach dem ersten PIP-Wurf offen gelegt. Für jede Befehlsgruppe wird solange gewürfelt, solange noch deren Elemente auf der Schlachtfeld stehen.

Spielverlauf Gespielt wird in abwechselnden Runden. Handlungsreihenfolge pro Runde.

- ✪ Bewegungsphase des aktiven Spielers, der seine Figuren bewegt
- ✪ Beschussphase in der vom passiven Spieler bestimmten Reihenfolge
- ✪ Nahkampf in der vom aktiven Spieler bestimmten Reihenfolge

Bewegung Zu Beginn einer Runde würfelt der aktive Spieler für jede seiner Befehlsgruppen 1W6 um die Anzahl möglicher Bewegungen festzulegen und teilt jeder Befehlsgruppe einen Würfel zu. Ein Bewegungspunkt kann verwendet werden um ein einzelnes oder eine Gruppe von Elementen zu bewegen. Eine Gruppe besteht aus mehreren Elementen, die jeweils mindestens ein benachbartes Element Flanke an Flanke oder Front an Rücken berühren. Artillerie kann, ausser in Marschkolonnen, keine Gruppe mit anderen Truppentypen bilden, zudem darf Artillerie keinen Nahkampf beginnen.
Eine Gruppe von Elementen kann sich bis zur vollen Bewegungsweite des langsamsten Elements weit geradeaus vorwärts bewegen, oder um eine der beiden Frontecken vorwärts gedreht werden, wobei kein Element seine Bewegungsweite überschreiten darf. Im guten Gelände kann sich eine Gruppe von beliebiger Frontbreite bewegen. Auf Strassen und im schweren Gelände bewegen sich Truppen in Kolonnen von einer Elementbreite. Innerhalb von Kolonnen berühren sich nachfolgende Elemente Front an Rücken entlang der ganzen Frontkante. Jäger können durch schweres Gelände auch als Gruppe bewegt werden. Kein Element einer Gruppe darf sich zu Beginn einer Bewegung in Nahkampfkontakt mit dem Gegner befinden.

Taktische Folgebewegungen in der selben Runde Einzelelementen und Gruppen die in der laufenden Runde schon bewegt worden sind, ist eine 2. oder folgende Bewegung gestattet, sofern es sich nicht um Berittene handelt, die in der laufenden Runde abgestiegen sind und zu den folgenden zählen:

- ✪ Jäger in deren 1. Runde
- ✪ Bewegungen ausserhalb 1200 Schritt von sichtbaren Gegnern
- ✪ Einzelelemente und Kolonnen entlang von Strassen, solange die Bewegung eine Basenbreite von gegnerischen Elementen entfernt beginnt oder endet

Überqueren von Flüssen Truppen, die einen Fluss überqueren, können ihre Ausrichtung nicht ändern, bis ihre Front das Flussbeet verlassen hat, ausser um in Nahkampf mit einem Gegner zu gelangen, welcher das gegenüberliegende Ufer verteidigt. Für das erste Element, das versucht einen Fluss zu überqueren, muss gewürfelt werden um dessen Beschaffenheit festzulegen. Ein Würfelergebnis von 1 oder 2 zeigt an, dass der Fluss zu seicht ist, um Truppen bei der Überquerung zu behindern. Bei 3, 4 oder 5 wird die Bewegung der Truppen verlangsamt und die Uferböschungen gewähren deren Verteidigern Vorteile. Bei 6 handelt es sich um einen reissenden Strom mit steilen Uferböschungen, der das Bewegungstempo jedes einzelnen Elements beeinträchtigt. Für jedes Element, dass versucht einen solchen Fluss, ausser über eine Furt oder Brücke, zu überqueren, muss mindestens eine 3 gewürfelt werden. Bei einem Wurf von 1 oder 2 muss für die Bewegung zwar ein PIP verwendet werden, die Bewegung endet aber unmittelbar am Ufer. Ausserdem kann in dieser Runde kein weiteres Element versuchen den Fluss irgendwo zu überqueren.

Durchdringen eigener Truppen Berittene und Jäger können alle eigenen Truppen durchdringen, wenn diese in der gleichen oder entgegen gesetzten Richtung ausgerichtet stehen,

solange der Platz vor dem ersten durchdrungenen Element ausreicht. Berittene und Jäger können durch eigene Truppen zurückprallen, ausser Berittene durch Linieninfanterie. Jäger können beliebig Artillerie durchdringen. Befehlselemente brauchen von eigenen Truppen nicht durchdrungen oder umgangen zu werden. Wo nötig, werden sie minimal verschoben.

Kontrollzone Vor der Front jedes Elements erstreckt sich eine gedachte quadratische 1-elementbreite Zone, innerhalb derer die Bewegungsfreiheit gegnerischer Elemente eingeschränkt ist. Kein Element darf sich innerhalb der Frontzone eines gegnerischen Elements bewegen, wenn es von diesem nicht durch ein eigenes Element getrennt ist, ausser die Bewegung führt zum Nahkampf in derselben Runde. Diesem die eigene Frontseite parallel zuzuwenden oder sich, ohne die Ausrichtung zu ändern, nach hinten zurück zu ziehen

Bewegungen in Basenkontakt mit dem Gegner Artillerie darf nicht in Basenkontakt mit dem Gegner hineinbewegt werden. Alle übrigen Truppentypen können als Einzelelemente mit dem Gegner in Basenkontakt gelangen, oder als Teil einer Gruppe von Elementen, wobei zumindest ein Element das gegnerische mit der ganzen Frontbreite an dessen Front- oder Rückbreite berühren muss, oder als Überlappung eines gegnerischen Elements, welches sich schon im Nahkampf befindet. Besteht in der Front gegnerischer Elemente eine Lücke, schmaler als eine Elementbreite, berühren sich gleichzeitig die Fronten zweier gegnerischer Elemente nicht exakt Frontbreite an Frontbreite, findet in dieser Runde zwischen den beiden kein Nahkampf statt. Plänkler in normalem Gelände, die von einer gegnerischen Gruppe von Elementen kontaktiert werden, müssen sich dem Gegner sofort zudrehen, ausser als Teil einer eigenen Gruppe. Ansonsten dreht sich am Ende der Bewegungsphase immer die bewegende Gruppe zu. Elemente die das Lager angreifen, müssen sich mit diesen in vollem Frontkontakt befinden.

Zugsweiten – Kampffaktoren - Schussweiten in Schritt

Truppentyp	Gelände			Kampffaktor gegen		Reichweite
	GG	SG	Strasse	Fusstruppen	Berittene	
Reiterei	400	200	400	+3	+3	
abgesessen	300	300	400	+2	+2	400
Musketen	200	200	400	+4	+4	200
Gewehre	200	200	400	+4	+4	400
Jäger	300	300	400	+2	+2	400
Artillerie	300	100	400	+4/+2	+4/+2	1000
Befehlshaber	500	300	500	(+4)	(+4)	
Befehlsreichweite: 1200, ausser Sicht: 600						
Lager	-	-	-	+2	+3	300*

TAKTISCHE FAKTOREN

Fernkampf

+2	Flankenbeschuss (Schütze ganz hinter Zielfrontkante)
+1	Geschütze mit Ziel innerhalb von 300 Schritt
+1	Ziel Berittenne, ausser Befehlselement
-1	Ziel in Deckung von Uferbänken, im jenseitigen Strassengraben oder Lager
-1	unter Beschuss für jedes 2. oder 3. schiessende gegnerische Element

Nahkampf

+1	im Kontakt mit eigenem Befehlselement
+1	Verteidiger erhöhter Positionen, in Deckung, von Uferbänken, Lager
+1	im Nahkampf gegen hügelabwärts stehende Gegner
+1	Verteidigung von Uferbänken nichtseichter Flüsse abseits von Strassen
+1	angreifende Reiterei in der 1. Nahkampfrunde, ausser Lager
+2	Lagerverteidigung
-1	für jede gegnerische Überlappung und jeden Flanken- und Rückenkontakt
-2	in schwerem Gelände, ausser Jäger oder abgesessene Reiterei
-2	Berittene im Nahkampf mit Gegnern, die sich im schweren Gelände befinden

Unterstützung von hinten Linieninfanterie(Musketen oder Gewehre) im Nahkampf gegen Linieninfanterie oder Lager und jeweils in gutem Gelände wird von einem eigenen Element der gleichen Art mit +1 unterstützt.

Kampfergebnisse

Eigene Punktzahl kleiner, aber mehr als die Hälfte der Gegners	
Linieninfanterie abgesessene Reiterei	prallt zurück
Jäger	vernichtet durch Berittene in GG, sonst zurückprallen
Reiterei	prallt zurück
Artillerie	vernichtet in Basenkontakt, sonst keine Wirkung
Befehlselement	flieht 500 Schritt
Eigene Punktzahl die Hälfte des Gegners oder kleiner	
Reiterei	vernichtet unter Beschuss oder durch Berittene, Artillerie in Nahkampf, oder in SG, fliehen vor Fusstruppen 400 Schritt
Jäger	vernichtet durch abgesessene Reiterei oder Jäger, sonst 300 Schritt fliehen
andere Truppen	zurückprallen durch Artillerie im Nahkampf, sonst vernichtet
Befehlselement	vernichtet durch Beschuss, flieht sonst 500 Schritt

Rückzug aus dem Basenkontakt mit dem Gegner Ein Element Berittener oder Fusstruppen kann sich aus einem Nahkampf zurückziehen, solange es sich um einen einfachen Frontbasenkontakt mit freien Flanken und Rücken handelt. Die eigene Front bleibt dem Gegner zugewandt. Ein solches Element darf weder die Richtung ändern, noch auf eigene oder gegnerische Elemente stossen. Eine solche Bewegung misst die volle Bewegungsweite und darf nicht innerhalb der Kontrollzone von Gegnern enden.

Fehlfeuer und Querschläger Elemente, die sich innerhalb einer Basenbreite ganz oder teilweise hinter einem eigenen unter Beschuss stehenden Element befinden, welches flieht, zurückprallt oder vernichtet wird, prallen selber 1 eigene Basentiefe zurück als Folge von eigenen Verlusten durch Fehlfeuer und Querschläger.

Ein **zurückprallendes Element** bewegt sich um die Tiefe seiner Basis zurück, ohne dabei seine Ausrichtung zu ändern. Wenn das zurückprallende Element dabei auf eigene Truppen trifft, werden diese zurückgedrängt. Artillerie wird durchdrungen. Ein zurückprallendes Element, das sowohl auf seiner Frontseite als auch in seinem Rücken gegnerische Elemente hat, oder das beim Zurückprallen auf gegnerische Elemente, oder auf unbegehbares Gelände, oder auf eigene Elemente trifft, die es weder durchdringen noch zurückdrängen kann, ist vernichtet.

Ungestümes Vorrücken Ein Element Reiterei, dessen Gegner in dieser Runde zurückgeprallt oder geflohen ist oder den Kampf abgebrochen hat oder vernichtet wurde, muss sofort eine eigene Basentiefe, soweit möglich, ungestüm vorrücken, nicht jedoch in schweres Gelände oder über den Spielbrettrand hinaus. Eine Gruppe Linieninfanterie, die in dieser Runde alle Fern- und Nahkämpfe gewonnen hat, muss am Ende der Runde eine eigene Basentiefe ungestüm vorrücken, nicht jedoch über den Spielbrettrand hinaus.

Gewinn oder Verlust einer Schlacht Eine Befehlsgruppe, die am Ende einer beliebigen Runde, einen Drittel ihrer Elemente verloren hat, gilt als demoralisiert. Elemente demoralisierter Befehlsgruppen, die nicht in Nahkampf stehen oder eigene Truppen im Nahkampf unterstützen, ziehen sich auf schnellstem Weg in Richtung eigener Tischkante zurück. Die Plünderung des gegnerischen Lagers zählt wie 2 vernichtete Elemente, solange es nicht zurückerobert wird. Eine Armee hat das Spiel verloren, wenn mehr als die Hälfte Elemente verloren oder 2 Befehlsgruppen demoralisiert sind.

26. 02. 2016