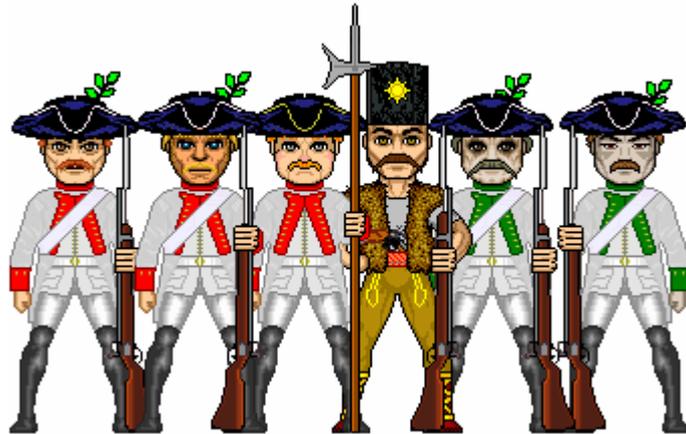


DB7JK



Tabletop-Regeln für den 7-jährigen Krieg

© TTCH August 2007

Die folgenden einfachen Hausregeln sind vorwiegend dem klassischen DBA mit je 12 Elementen nachempfunden, decken die Zeit des 7-jährigen Kriegs in Europa ab und werden auf derselben Geländeplatte ausgetragen. Spielgetestet wurden diese Regeln zwar mit 15mm Figuren, da entsprechen 25mm im „Gelände“ einer Entfernung von 100 Schritt, können aber mit beliebig grossen Miniaturen auf entsprechend angepasster Spielfläche verwendet werden

Beschuss spielt im Zeitalter der Feuerwaffen eine weitaus wichtigere Rolle als der Nahkampf. Da die Feldherren jener Zeit nicht mehr in vorderster Front mitzukämpfen pflegten, beinhaltet jede Armee ein zusätzliches repräsentatives Befehlselement. Derartige Schlachten dauern etwa eine knappe Stunde. Unbeschriebene Situationen werden wie im richtigen DBA behandelt.

Spielzubehör

Alle Würfe werden mit gewöhnlichen, sechsseitigen Würfeln (W6) durchgeführt. Entfernungsschablonen werden verwendet, um heikle Situationen zu meistern. Zumindest ein Spieler sollte über passende bemalte Figuren, Geländeteile und Armeelisten verfügen.

Truppentypen

Die Truppen werden nach ihrer Verwendung oder besonderen Kampfeigenschaften im Feld unterschieden. Fusstruppen beinhalten: Linieninfanterie, Jäger und Artillerie. Zu berittenen Truppen zählen: Dragoner, Kürassiere, Husaren, Ulanen, sowie alle irregulären Reiter. Jäger, Husaren, Ulanen und leichte Reiterei, zählen zu den leichten Truppen.

Linieninfanterie (Li): gedrillte Fusstruppen mit Schusswaffen – (**Gr**) schärfer gedrillte Elitetruppen, Grenadiere – (**Fr**) Freikorps, Milizen, türkische Linientruppen meist ohne Bajonette

Jäger (Jä): plänkelnde Fusstruppen in losen Scharen, Scharfschützen

Dragoner (Dr): mittelschwere Reiterei, Sipahis, irreguläre Reiterei

Kürassiere (Kü): blankbewaffnete schwere Reiterei oder Garde

Husaren (Hu): leichte Reiterei, Chevau-légers

Ulanen (Ul): leichte Lanzenreiterei mit Schockwirkung

Artillerie (Art): Feldbatterien, Auf- und abprotzen wird ignoriert. Längere Distanzen werden von Gespannen gezogen überwunden, in Stellung gebracht werden Geschütze jeweils mit Manneskraft. Im Nahkampf sinkt der Kampffaktor auf +2.

Nachschub (Nb), Um im Feld bestehen zu können, werden Truppen aus einem Lager hinter den eigenen Linien mit Verpflegung und Munition versorgt. Denkbar ist ein vorübergehendes Zeltlager oder aber die Einquartierung der Truppen in einer bestehenden Ortschaft.

Die Abmessungen eines Lagers müssen in einem Rechteck Platz finden, dessen Länge und Breite zusammengezählt 4 Basenbreiten nicht überschreiten darf, noch schmaler als 1 Basenbreite. Zur Verteidigung hat ein Lager eine Schussweite von 200 Schritt.

Befehlselement (Gen), dargestellt als berittener Offizier mit Fahnenträger +/-oder Offizieren zu Fuss auf einer um 90° gedrehten Base (bei 15mm Figuren ~ 20x40mm). Elemente oder Elementgruppen, die sich weiter vom jeweiligen Befehlshaber entfernt als 1200 Schritt befinden, ausser Sicht 600 Schritt, oder wenn dieser vom Tisch genommen wurde, benötigen für jede Bewegung einen zusätzlichen Bewegungspunkt. Ein Befehlselement unterstützt eigenen Elemente im Nahkampf mit+1, wenn es sich mit diesen im Basenkontakt befindet.

Gelände

Geländemerkmale ausser Strassen dürfen nirgends schmaler als 1 Besenbreite ausfallen und müssen in ein gedachtes Rechteck passen, dessen Länge und Breite zusammen 9 Basenbreiten nicht übersteigen. Dazu gehören sanfte und steile Hügel, Wald, Marschen, raues Gelände und BUA (Ortschaft, Gehöft). Geländemerkmale dürfen einander, ausser am Rand, nicht näher liegen als eine Basenbreite. Strassen und Flüsse verlaufen zwischen gegenüberliegenden Spielbrettenden, münden in ein BUA oder einen Wasserweg. Die Breite von Strassen darf 100 Schritt, jene von Flüssen 200 Schritt nicht überschreiten, die Länge ist beliebig. Ein Wasserweg erstreckt sich höchstens 800, mindestens aber 400 Schritt vom Geländerand.

Steile Hügel, Wald, Marschen, raues Gelände, BUA und Flüsse gelten als **schweres Gelände(SG)**. Ein Element, welches sich in zwei verschiedenen Geländearten befindet, gilt als im schwereren Gelände befindlich. 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, BUA und Wald blockieren Beschuss. Sanfte Hügel und offenes Terrain sind **gutes Gelände(GG)**. Wasserwege gelten für alle Truppen als unbegehrbar.

Aufstellung

Beide Spieler würfeln mit W6. Der Spieler mit dem höheren Würfelwurf wird so Angreifer, sein Gegenüber wird Verteidiger. Die Spielfläche wird in vier gleichgrosse quadratische Sektoren unterteilt. Der Verteidiger bestimmt 2 – 6 Geländemerkmale, darunter mindestens 2, die schweres Gelände darstellen. Nach der Auswahl aller Merkmale wird deren genaue Lage auf der Spielfläche mit 2 Würfeln ausgewürfelt. Ein Würfel legt den betreffenden Sektor fest, der zweite bestimmt die genauere Lage darin. Bei 1, 2 oder 3 soll das Geländeteil den Spielbrettrand berühren, bei 4, 5 oder 6 muss es mindestens 300 Schritt davon entfernt liegen. Nur je 1 Wasserweg mit oder ohne einmündenden Fluss am Spielbrettrand oder 1 Fluss, höchstens 2 BUAs dürfen gelegt werden. Alle Merkmale werden passend gelegt.

Beide Spieler positionieren ihr Lager, der Verteidiger zuerst. Danach stellt der Verteidiger seine Truppen innerhalb von 600 Schritt, von seiner Grundkante aus gemessen auf. Anschliessend stellt der Angreifer seine Truppen unter den gleichen Bedingungen auf. Danach kann der Verteidiger die Positionen von bis zu 2 Elementpaaren auswechseln. Alternativ stellen beide Spieler ihre Armee gleichzeitig durch einen Sichtschutz getrennt auf. Danach würfelt der Angreifer für seine 1. Runde.

Wetter

Ist die Summe des Würfelwurfs, bei dem der Verteidiger bestimmt wird, gerade, beginnt die Feldschlacht bei normalem Wetter. Fällt die obige Summe aber ungerade aus, wird mit einem zusätzlichen Wurf mit W6 das Wetter ermittelt:

- 1-2 Regen: Strassen werden zu **SG**, Artillerie bewegt sich in **GG** wie im **SG**, ist bewegungsunfähig in **SG**, kein Beschuss möglich
- 3-4 Nebel: Sicht- + **SW** verringert sich auf 100 Schritt, halbe Befehlsreichweite
- 5-6 Sturm: Strassen werden zu **SG**, Artillerie bewegt sich in **GG** wie im **SG**, ist bewegungsunfähig in **SG**, Sicht- + **SW** verringert sich auf 100 Schritt

Bei Regen und Nebel klart das Wetter nach 5, bei Sturm nach 3 Runden auf.

Handlungsreihenfolge pro Runde, beginnend mit dem Angreifer

1. **Bewegungsphase** des aktiven Spielers, der seine Figuren bewegt
2. **Beschussphase** in der vom passiven Spieler bestimmten Reihenfolge
3. **Nahkampf** in der vom aktiven Spieler bestimmten Reihenfolge

Bewegung

In jeder 1. Runde kostet jede Bewegung 1 Punkt. Danach kann die Entfernung zum Befehlselement zusätzliche Punktkosten bewirken. Im schweren Gelände kann sich eine Gruppe von Elementen nur in einer 1 Element-breiten Kolonne bewegen. Ein Element, oder eine Gruppe von Elementen kann jede Runde 1x bewegt werden, ausser Jäger in der 1. Runde, Kolonnen auf Strassen und leichte Reiterei, deren Bewegung(en) ausserhalb einer Basenbreite von gegnerischen Elementen beginnen und enden. Ungestümes Vorrücken, Zurückprallen und Flucht verursachen keine Punkt kosten, da es sich um erzwungene Bewegungen handelt.

Durchdringen eigener Truppen

Leichte Truppen und Artillerie können durch alle eigenen Elemente ziehen, oder von allen durchdrungen werden, wenn diese in die gleiche oder entgegengesetzte Richtung ausgerichtet stehen. Leichte Truppen können Artillerie beliebig durchdringen, solange der Platz ausreicht, Bewegungsweiten nicht überschritten werden, oder die Bewegung nicht im gegnerischen Basenkontakt endet.

Kontrollzone

Kein Element darf sich innerhalb einer Frontbreite der Frontseite eines gegnerischen Elementes bewegen, wenn es von diesem nicht durch ein eigenes Element getrennt ist, ausser diese Bewegung führt dazu, mit dem gegnerischen Element in Kontakt zu kommen, diesem die eigene Frontseite zuzuwenden oder sich zurückzuziehen.

Bewegungen in Basenkontakt mit dem Gegner

Artillerie oder Befehlselemente dürfen nicht in Basenkontakt mit dem Gegner hineinbewegt werden. Alle übrigen Truppentypen können als Einzelelemente, oder Gruppen 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. Jäger in normalem Gelände oder leichte Reiterei, 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 ein Lager angreifen, müssen sich mit diesen in vollem Frontkontakt befinden. Ein Lager kann nicht überlappt werden.

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.

Truppenqualität

Grenadiere (Gr) addieren im Nahkampf: +1. Milizen (Fr) ziehen sowohl unter Beschuss, als auch im Nahkampf 1 ab. Nominelle Qualitätsbezeichnungen wirken sich nicht auf die Kampfkraft aus und werden nicht berücksichtigt.

Unterstützung von hinten

Ein Element Linieninfanterie, das schießt, oder im Nahkampf kann in gutem Gelände von einem eigenen Element der gleichen Art mit +1 unterstützt werden, wenn sich dieses in vollen Basenkontakt dahinter befindet. Ein hinteres Element kann kein eigenes Ziel beschossen.

Beschussablauf

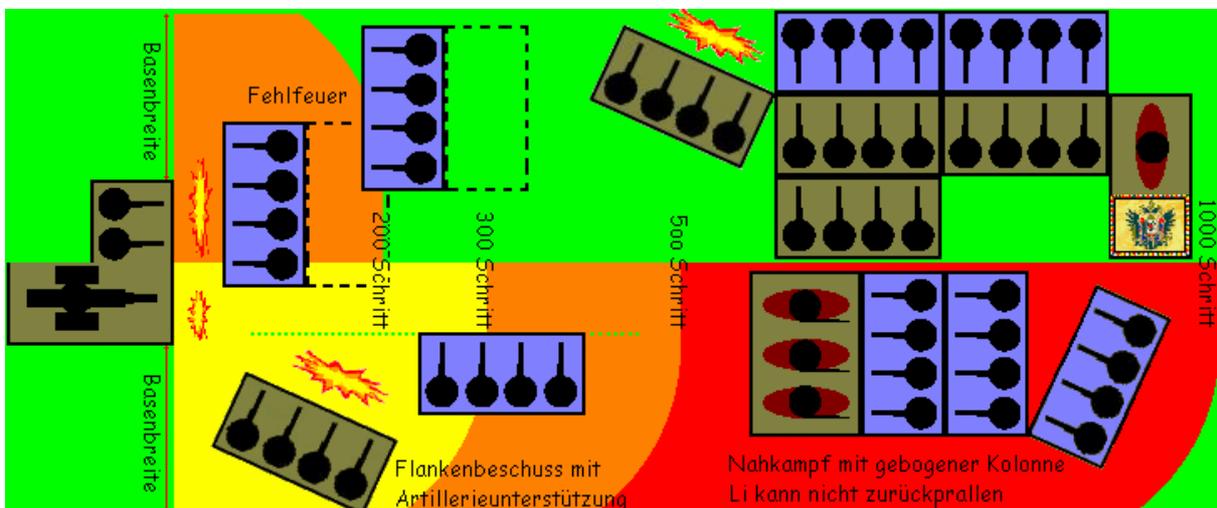
Jedes fernkampffähige Element schießt sowohl in der eigenen, als auch in der gegnerischen Runde, ausser, es befindet sich im Nahkampf, Front an Front mit dem Gegner. Als Ziel gilt jeweils das nächste gegnerische Element das sich vor der eigenen Front in Reichweite(**RW**) befindet. Das Schussfeld ist beidseitig um 1 Basenbreite verbreitert. Hügel, Wälder, BUAs 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 beschossen. Artillerie kann Jäger ignorieren und Ziele in Reichweite dahinter beschossen. Innerhalb von Wäldern oder BUAs ist die Reichweite von Beschuss auf 100 Schritt beschränkt (Plänklerfeuer, Fernkampffaktoren generell +2). Zur Augenzahl wird der jeweilige Kampffaktor, alle zutreffenden taktischen und Qualitätsfaktoren addiert. Nun werden die beiden modifizierten Würfe verglichen und deren Auswirkung anhand der Kampfresultabelle umgesetzt. Ein schießendes Element, auf das nicht zurückgeschossen wird, ignoriert jegliche negativen Kampfresultate. Kein Faktor kann unter Null sinken.

Fernkampffaktoren

- +2 Flankenbeschuss (Schütze ganz hinter Zielfrontkante)
- +1 Geschütze mit Ziel innerhalb von 300 Schritt
- +1 Ziel Berittene
- +1 Schütze in Deckung, bei Gegenfeuer
- 1 Geschütze mit Ziel ausserhalb halber Reichweite
- 1 für jedes 2. oder 3. schießende gegnerische Element

Fehlfeuer und Querschläger

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



Nahkampf

Neben dem eigentlichen Handgemenge mit Nahkampfwaffen, beinhaltet Nahkampf auch den unterstützenden Beschuss auf kurze Entfernung. Geraten zwei gegnerische Elemente in Basenkontakt, exakt Frontbasenbreite, Flanke oder Rückbasenbreite an Frontbasenbreite, wobei sich zumindest je 1 gegnerische Frontecke berühren muss, oder wenn sich 2 Gegner noch im Basenkontakt befinden, wird ein Nahkampf ausgetragen. Wird ein Element von Gegnern sowohl frontal, als auch in der Flanke angegriffen, wird der Nahkampf mit dem Gegner vor der eigenen Front ausgetragen. Wird ein Element nicht in seiner Front kontaktiert, sondern in seiner Flanke, wird, am Ende der Bewegungsphase, seine Front dem Angreifer zugedreht. Greift ein Element die Flanken von 2 hintereinander stehenden Gegnern an, werden beide zugedreht, wobei das vordere vorne bleibt. Ein Element das keinen Gegner vor seiner Front hat, und mit einem Gegner in gegenseitigem rechten oder linken Eckenkontakt steht, überlappt diesen. Gegnerische Elemente, deren Flanken sich gegenseitig berühren, überlappen einander immer. Ein Element kann beidseitig 1 Gegnerelement überlappen.

Pro Flanke kann entweder eine Überlappung oder ein Flankenkontakt gewertet werden. Mit dem Würfelwurf werden alle zutreffenden Nahkampf- sowie Qualitätsfaktoren verrechnet. Auswirkungen von Nahkampf werden anhand der Tabelle Kampfergebnisse ausgeführt.

Nahkampffaktoren

- +1 im Flankenkontakt mit eigenem Befehlselement
- +1 Linieninfanterie für 1 von hinten unterstützendes Element Linieninfanterie
- +1 Verteidiger erhöhter Positionen, in Deckung, von Uferbänken, BUA
- +2 angreifende Ulanen in der 1. Nahkampfrunde
- +1 angreifende übrige Reiterei in der 1. Nahkampfrunde
- 1 für jede gegnerische Überlappung und jeden Flanken- und Rückenkontakt
- 2 in schwerem Gelände, ausser Jäger

Truppentyp		Basen tiefe	Figuren anzahl	Bewegungsweite			KF	RW
				GG	SG	Str		
Li	Linieninfanterie	2cm	4	200	100	300	4	200
Jä	Jäger	2cm	2	300	200	300	2	200
Dr	Dragoner	3cm	3	400	300	500	3	-
Kü	Kürassiere	3cm	3	300	200	500	4	-
Hu	Husaren	3cm	2	500	400	500	2	-
Ul	Ulanen	3cm	2	500	400	500	2	-
Art	Artillerie	4cm	1+	300	100	400	3/2	1000
Gen	Befehlselement	4cm	1+	500	400	500	(+1)	-
Nb	Nachschub	+	+	300	100	400	2	200

Überqueren von Flüssen oder linearem Gelände gelten als schweres Gelände.

Ein Element von Kürassieren, englische Berittene oder Freikorps, 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, ausser in Marschen oder Geröllfelder, noch über den Spielbrettrand hinaus.

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, wenn sie in dieselbe oder entgegengesetzte Richtung weisen, oder leichte Truppen, 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 unbegehbare Gelände, oder auf eigene Elemente trifft, die es weder durchdringen noch zurückdrängen kann, ist vernichtet.

Ein **fliehendes Element** bewegt sich um die Tiefe seiner Basis zurück und dreht sich dann um 180°. Während der weiteren Fluchtbewegung darf es seine ursprüngliche Bewegungsrichtung nur soweit verändern, wie es höchstens erforderlich ist, um eigenen Elementen, die nicht durchdrungen werden können, gegnerischen Elementen, oder unbegehbarem Gelände auszuweichen. Es darf seine Bewegungsrichtung nicht ändern, um das Überqueren eines Flusses zu vermeiden. Ein **vernichtetes Element** wird sofort entfernt. Elemente, die über den Rand der Spielfläche bewegt werden, fliehen oder zurückprallen, zählen als verloren. DB7JK kennt keine Todeszonen.

Gewinn oder Verlust einer Schlacht

Eine Armee, die am Ende einer beliebigen Runde einen Drittel ihrer Elemente verloren hat, oder mehr als der Gegner, hat das Spiel verloren.

Eigene Punktzahl kleiner, aber mehr als die Hälfte der Gegners

Fustruppen	vernichtet durch Kürassiere in GG, sonst zurückprallen,
Artillerie	vernichtet in Basenkontakt, sonst keine Wirkung
Kürassiere	vernichtet durch leichte Reiterei, Artillerie in Basenkontakt, oder in SG, sonst zurückprallen
Leichte Reiterei	prallt zurück
andere Berittene	vernichtet durch Artillerie in Basenkontakt, oder in SG, sonst zurückprallen
Befehlselement	flieht 600 Schritt

Eigene Punktzahl die Hälfte des Gegners oder kleiner

Leichte Reiterei	vernichtet durch Berittene, Artillerie in Basenkontakt, oder in SG, sonst 600 Schritt fliehen
Jäger	vernichtet durch Berittene in GG, oder durch Jäger, sonst 400 Schritt fliehen
Andere Truppen	vernichtet
Befehlselement	Vernichtet durch Beschuss von Artillerie sonst 600 Schritt fliehen

Armeelisten

Bayern, 6-8Li(0-1Fr, 0-2Gr), 0-2Kü/Dr, 0-2Hu, 0-1Art
Deutsche Staaten, 6-10Li(0-1Fr, 0-2Gr), 0-2Kü/Dr, 0-2Dr/UI/Hu, 0-2Art
England, 5-11Li(0-1Gr), 0-1Jä, 0-2Kü/Dr, 0-2Hu, 1-2Art
Frankreich, 6-8Li(0-1Fr, 0-2Gr), 0-1Jä, 0-3Kü/Dr, 0-1Hu, 1-2Art
Hannover, 5-11Li(0-1Gr), 0-1Jä, 0-2Kü/Dr, 0-2Hu, 1-2Art
Österreich, 6-12Li(0-1Fr, 0-2Gr), 0-2Jä, 0-2Kü/Dr, 0-2Hu, 0-2Art
Osmanisches Reich, 4-6Fr, 2-4Dr, 2-4Hu, 0-2Hu/Jä, 0-2Jä/Art
Polen, 4-8Li(2-4Fr), 0-2Jä, 0-1Kü, 2-3Dr/UI/Hu, 1-2UI/Hu, 1UI/hu/Art
Preussen, 6-10Li(0-2Gr), 0-1Jä, 0-2Kü/Dr, 0-2UI/Hu, 0-2Art
Russland, 6-10Li(0-1Fr, 0-1Gr), 0-1Jä, 0-2Kü/Dr, 0-2Hu, 0-2Art
Sachsen, 6-9Li(0-2Gr), 0-2Kü/Dr, 0-2Dr/Hu, 0-2Art
Schweden, 6-10Li, 0-1Jä, 0-3Dr/Hu, 0-2Art
Württemberg, 6-9Li(0-1Fr, 0-2Gr), 0-1Jä, 0-2Kü/Dr, 0-2Dr/Hu, 0-2Art

Schlachten mit mehreren Befehlsgruppen

Die Armee wird in 3 Befehlsgruppen eingeteilt. Wird nur 1 Liste verwendet, wird die dreifache Anzahl Elemente benötigt. Jedem der 3 Befehlshaber wird, der Liste entsprechend, eine Befehlsgruppe, bestehend aus mindestens 6 Elementen, zugeteilt. Eine Armee kann aber auch Alliierte enthalten. Alliierte Befehlsgruppen bestehen aus ganzen 12-Elemente-Armeen. Wird 1 Alliiertes eingesetzt, werden von der Hauptliste doppelt so viele Elemente benötigt. Werden 2 Alliierte eingesetzt, müssen sie verschiedenen Listen entstammen. Die Hauptarmee entspricht dann einer üblichen DBA-Armee. Von den 3 Generalen wird einer als Oberbefehlshaber bestimmt. Alliierte Generale werden nie Oberbefehlshaber einer vereinigten Streitmacht.

Schlachtfeldgrösse und Gelände

Die Breite des Schlachtfelds wird verdoppelt, die Länge bleibt gleich, bei Verwendung von 15mm Figuren: 120 x 60cm. Für jede Hälfte wird getrennt Gelände aufgestellt. Auf einer der schmalen Seiten kann 1 Wasserweg gelegt werden.

Aufstellung

Nachdem der Verteidiger das Gelände aufgestellt hat, wählt der Angreifer eine Längsseite als seine Grundseite. Jene des Verteidigers liegt gegenüber, der dort nun sein Lager aufstellt, gefolgt vom Angreifer. Danach stellt der Verteidiger 2 seiner Befehlsgruppen auf, wovon eine seinen Oberbefehlshaber enthält. Nun stellt der Angreifer alle seine 3 Befehlsgruppen auf, gefolgt vom Verteidiger, der noch seine letzte Befehlsgruppe hinstellt. Alternative - verdeckte gleichzeitige Aufstellung.

Würfel

Jede Befehlsgruppe benötigt einen Würfel, alliierte Befehlsgruppen, andersfarbige, die stets für dieselbe Befehlsgruppe verwendet werden. Für jede Befehlsgruppe wird solange gewürfelt, solange noch deren Elemente auf der Schlachtfeld stehen.

Verluste

Ein Element gilt als verloren, wenn es entweder im Kampf vernichtet wurde oder den Spielfeldrand überschritten hat, nicht aber wenn es demoralisiert ist.

Demoralisierung

Hat eine Befehlsgruppe einen Drittel ihrer Anfangsstärke eingebüsst, gilt sie in der nächsten Runde als demoralisiert. Taktische Bewegungen dieser Befehlsgruppe können nur noch dazu verwendet werden, um Einzelelemente zu drehen und zu halten oder um Gruppen von Elementen zu halten. Elemente die sich nicht im Nahkampf befinden und solche, die nicht mit gehalten werden, fliehen direkt der eigenen Grundseite entgegen. Bei dieser Bewegung prallt ein Element nicht zurück, wird aber gedreht, falls erforderlich. In jeder folgenden eigenen Runde wird erneut ermittelt welche Elemente fliehen oder gehalten werden, wobei zuvor Geflohene auch später gehalten werden können. Elemente die weder BUA noch Lager verteidigen, erleiden im Nahkampf einen Abzug von -2.

Gewinnbedingungen

Eine Armee die am Ende einer beliebigen Runde mindestens die Hälfte ihrer Elemente verloren hat, und auch mehr Elemente als der Gegner eingebüsst, oder eine Armee deren Befehlsgruppe des Oberbefehlshabers demoralisiert wurde, hat die Schlacht verloren.