DBX

Tabletop-Regeln für 1700 - 1815

… Grosser Nordischer Krieg – Marlborough + Prinz Eugen
Spanischer Erbfolgekrieg – Türkenkriege
Jakobitenrebellion – Siebenjähriger Krieg
Amerikanischer Bürgerkriegkrieg
Napoleonische Kriege …

© TTCH Februar 2016

Schon wieder neue Regeln für DBX-Tabletop mit 12 Elementen pro Spieler. Aber gerade um die Jahrhundertwende vom ausgehenden 17. auf das beginnende 18. Jahrhundert hatte für die damaligen Zeitgenossen so viel Neues bereit. Europäische Grossmächte wie Polen, Dänemark oder Schweden wurden nach und nach bedeutungslos, aber auch das Osmanische Reich, neue Staaten bahnten sich Wege an die Macht; Russland oder Preussen, während die alten Mächte neue Schlachtfelder in Übersee suchten. Das alte China strebte westwärts und eroberte weite Gebiete in Zentralasien.
Auch die letzten europäischen Ritter stiegen nun endgültig ab, verschwanden aus den Schlachtlinien und befehligten ihre Heere von gesicherten Feldherrenhügeln aus.
Wieder und wieder wurde an der Neugestaltung der europäischen Grenzen gearbeitet, bis die französische Revolution mit noch viel markanteren Änderungen über den Kontinent hereinbrach.

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.
Um das Gefühl einer ausgedehnten Schlacht zu haben, verwenden wir jeweils 3 Befehlsgruppen pro Seite, die wahlweise von verschiedenen Spielern befehligt werden können oder von einem einzigen. Dazu legen wir 2 übliche DBA-Platten nebeneinander oder benutzen stattdessen die etwas tiefere ADG-Platte. Derartige Schlachten dauern etwa eine knappe Stunde.

Die Umsetzung von gewissen taktischen Formationen spaltet die Wargamergemeinde immer wieder in verschiedene Fraktionen. Diese Regeln bieten gewisse Alternativen. Es ist wohl selbstverständlich, dass sich alle Beteiligten vor der Schlacht auf eine einzige Spielart einigen und sich daran halten. Werden historische Schlachten nachgestellt, werden womöglich abweichende Armeelisten benötigt, möglicherweise auch eine angepasste Spielplatte, sowohl in der Grösse, als auch in der Anordnung und Anzahl der Geländemerkmale.

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.

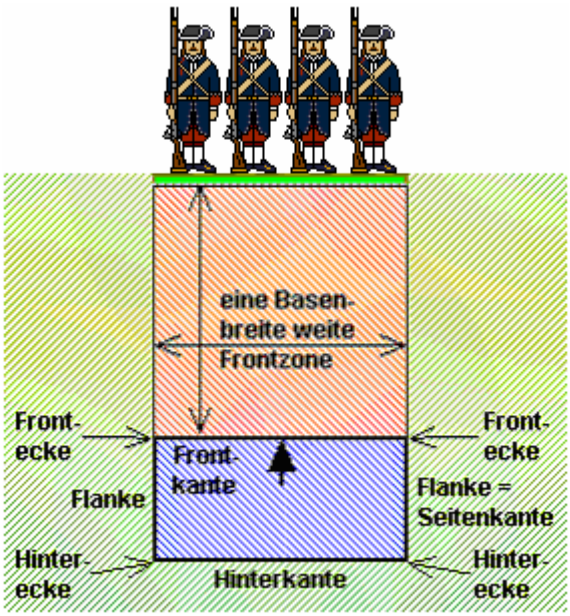
Zeitmassstab: Das Spiel wird in abwechselnden Runden gespielt, wobei jeder Spieler eine aktive und eine passive Runde durchläuft. Jede Runde stellt etwa 15 Minuten Realzeit dar.

Darstellung der Truppen Die Anzahl der Kämpfer, die ein Element in der Realität darstellt, variiert je nach der darzustellenden Armee, durchschnittlich handelt es sich aber um etwa 1,000 - 1,200 Mann schwere Fusstruppen 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; Dragoner oder Kürassiere oder 3 Elemente à 2 Reiter leichte Reiterei; Husaren oder Ulanen. 1 Element Geschütze kann bis zu 1 Batterie darstellen von bis zu 16 Stück.

Truppentypen
Die Truppen werden nach ihrer Verwendung oder besonderen Kampfeigenschaften im Feld unterschieden. Fusstruppen beinhalten: Linieninfanterie, Stammes- und Clanskrieger, Guerillas, Schützen, Jäger, Dragoner bis etwa 1720, sowie alle von DBA vertrauten Fusstruppen und Artillerie. Zu berittenen Truppen zählen: Dragoner nach etwa 1720, Kürassiere, Husaren, Ulanen, sowie alle irregulären Reiter, auch solche auf Kamelen oder Elefanten. Plänkler, Hilfstruppen, Husaren, Ulanen und leichte Reiterei, sowie frühe Dragoner zählen zu den leichten Truppen.

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
Bogenschützen (**Bo**), **Klingen** (**Kl**), **Hilfstruppen** (**Hi**): Truppen nichteuropäischer Staaten
Clanskrieger (**Ck**): ungestüme Jakobitenkämpfer mit Schusswaffen. Um zu schiessen, benötigen Clanskrieger von der Bewegungsphase aufgesparte PiPs. Clanskrieger erwidern in der gegnerischen Runde keinen Beschuss
Dragoner (**Dr**): bis etwa 1720 berittene Fusstruppen auf 4x4cm Basen mit zusätzlichen reiterlosen Pferden dargestellt, danach mittelschwere Reiterei als solche basiert. In Nordamerika gelten Dragoner immer als Reiterei
Elefanten (**El**): traditioneller asiatischer Truppentyp
Guerillas (**Gu**): uA spanische Freiheitskämpfer der napoleonischen Krieg
Jäger (**Jä**): reguläre plänkelnde Fusstruppen in losen Scharen, Scharfschützen
Husaren (**Hu**): leichte Reiterei, Chevau-légers
Kamelreiter (**Km**): Schockreiterei der Trockengebiete, mit 3Tieren auf der Base
Kürassiere (**Kü**): blankbewaffnete schwere Reiterei oder Garde
Leichte Reiterei (**LR**): irreguläre Reiterei, in losen Scharen, auch Scouts auf Kamelen (2Km)
Linieninfanterie (**Li**): gedrillte Fusstruppen mit Schusswaffen – (**Gr**) schärfer gedrillte Elitetruppen, Grenadiere – (**Fr**) Freikorps, Milizen, türkische Linientruppen meist ohne Bajonette
Plänkler (**Pl**): irreguläre meist nichteuropäische plänkelnde Fusstruppen
Piken (**Pk**): veraltete europäische Truppen, in Asien noch länger eingesetzt
Reiterei (**Re**): irreguläre Reiterei, Sipahis
Schützen (Sh): aussereuropäische Fusstruppen mit Schusswaffen
Stammeskrieger (**St**): Eingeborenenkämpfer ausserhalb Europas, vorwiegend mit Nahkampfwaffen, auch unter DBA als Horden basierte Figuren auf tieferen Reitereibasen
Ulanen (**Ul**): leichte Lanzenreiterei mit Schockwirkung
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 Dornensträuchern 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.

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.
Befehlsgewalt: Befindet sich der Oberbefehlshaber innerhalb 600 Schritt von Elementen einer Befehlsgruppe deren Befehlshaber eben vom Tisch genommen wurde, kann er W6-Elemente neu motivieren, die dann innerhalb seiner Befehlsgruppe mit weiterkämpfen, ohne deren Demoralisationsfaktor zu verändern.



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 möglichen 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 600 Schritt 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 beiden 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.

WETTERREGELN

Wargamer aber auch wirkliche Soldaten ziehen es normalerweise vor, bei idealen Wetterbedingungen zu kämpfen. Weil nun Dinge wie Morast, Nebel und Schnee auf die Schlacht einen drastischen Einfluss haben können, ist es verständlich, dass sie von vielen Spielern ausser Acht gelassen werden. Demgegenüber konnten wirkliche Befehlshaber sich nicht immer den Luxus leisten, einen hübschen sonnigen Tag abzuwarten, bevor sie sich zum Kampf entschieden, und deshalb wird hier ein sehr vereinfachtes System zur Verfügung gestellt für die Auswirkungen des Wetters.
Vor der Partie wählen beide Spieler ihre bevorzugte Jahreszeit aus. Die geografische Zone entspricht dem Heimatland des Verteidigers, oder wenn nötig, kann dafür gewürfelt werden. Als Teil einer Kampagne, ist die Jahreszeit bereits festgelegt. Das aktuelle Wetter wird mit einem W6 auf der Tabelle unten ausgewürfelt. Zur Augenzahl wird 1 addiert, wenn die Partie im Frühling oder Herbst stattfindet und eine 2 für den Winter. Alle Wetterbedingungen ausser Nebel und Blizzard gelten während des ganzen Spiels. Nebel und Blizzard gelten vom Beginn an, aber danach wird dafür zu Beginn jeder Runde gewürfelt, und bei 5 oder 6 hören sie für den Rest des Spiels auf. „Blizzard“ beinhaltet auch die im Sommer gelegentlich auftretenden Wolkenbrüche oder Hagelstürme, die auf die Sicht einen ähnlichen Einfluss ausüben.

Wetterzonen

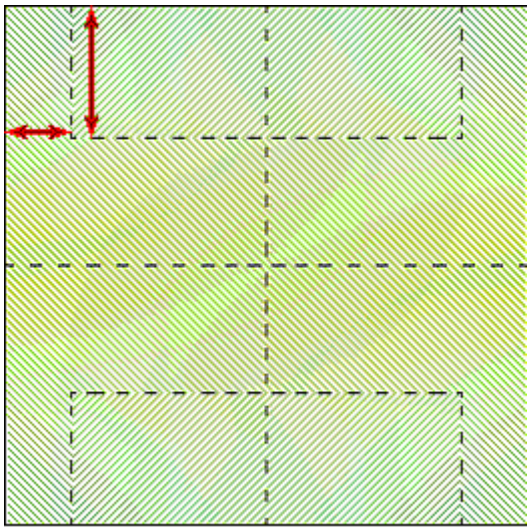
geographische Zone/Wurfergebnis:	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**
West- und Zentraleuropa	G	G	G	B	G	R	S+R	E
Mittelmeerraum	G	G	G	G	G	G	R	R
Nordafrika und Mittlerer Osten	G	G	G	G	G	B	G	R
Nord- und Ostasien	G	G	G	G	S+R	B	E	E
Sahel-Zone, Südasien, Süd- & Zentralamerika	S+R	S+R	R	G	G	G	G	G

Auswirkungen der Wetterbedingungen

G = Gut	keine Auswirkung
R = Regen	eingeschränkte Sicht(& vielleicht die Auswirkung des Regens auf die Bogensehnen beeinträchtigt das Schiessen auf Ziele ausserhalb von 1BB, Schnee in Wintermonaten nach Region
B = Blizzard oder Nebel	beeinträchtigt Beschuss generell
S = Schlamm	ebenes Gebiet wird für alle Truppen zu schwierigem Gelände.
E = Eis	Flüsse, Marschen und Bäche sind gefroren und gelten als schwieriges Gelände für alle Truppen. Pfade auf steilen Hügeln sind für alle Truppen unpassierbar.

Schnee: In Gebirgszonen rund um den Globus, in den nördlichen Regionen von Eurasien, auch in der nördlichen Hälfte von Nordamerika sowie in den Rocky Mountains kann Schnee bis zu einem halben Jahr(etwa von November - April) liegen bleiben und erschwerte Kampfhandlungen erheblich. Wenn unter diesen Bedingungen gekämpft wird, zählt die ganze Spielfläche als schwieriges Gelände für alle Truppen. Wasserflächen sind während dieser Zeit zugefroren und können begangen werden, aber andere Geländeformen bleiben unpassierbar. Schnee kann Verwehungen oder Krusten bilden, durch welche Männer und Pferde unerwartet einbrechen können, und solchen unvorhersehbaren Ereignissen wird im Spiel Rechnung getragen durch die zufällige Bewegungsgeschwindigkeit. Aber es gibt auch Truppentypen, die bei gewissen Geländearten im Winter besser vorwärts kommen. So können Berittene und Artillerie dann Marschen überqueren.

Aufstellung mit je 12 Elementen & Befehlshaber pro Seite



Beide Spieler würfeln mit W6. Aggressionsfaktoren werden addiert, sofern bei beiden Armeen vorhanden. Der Spieler, der so eine niedrigere Summe erzielt hat, ist der Verteidiger und stellt nun das Gelände auf, welches der Heimat seiner Armee entspricht. Danach benennt der Angreifer, der Spieler der zuvor die höhere Summe erzielt hat, drei Spielfeldkanten mit1, 2 und 3, seine bevorzugte Kante mit 4, 5 und 6. Sein folgender Würfelwurf legt seine Grundkante fest. Die Grundkante des Verteidigers wird nun die gegenüberliegende. Beide Spieler positionieren ihr Lager, sofern eines benötigt wird, der Verteidiger zuerst. Danach stellt der Verteidiger seine Truppen innerhalb von 6oo Schritt, von seiner Grundkante aus gemessen auf, oder, wenn diese von einer Wasserfläche bedeckt ist, deren Ufer entlang. Weder Truppen noch Lager dürfen den Seitenkanten näher als 300 Schritt aufgestellt werden. Anschliessend stellt der Angreifer seine Truppen unter den gleichen Bedingungen auf. Entspricht das Heimatgelände des Verteidigers Küstenland, können bis zu 4 Elementen zurückbehalten werden, um sie in einer Gruppenbewegung in der ersten Runde, die 1 PIP kostet, zusammen irgendwo entlang eines bestehenden Wasserwegs aufzustellen, wobei mindestens 2 davon das Ufer berühren müssen.

Handlungsablauf

- Würfelwurf um die Anzahl Bewegungen festzulegen.
- **Bewegungsphase** des aktiven Spielers, der seine Figuren bewegt
- **Beschussphase** in der vom passiven Spieler bestimmten Reihenfolge, fernkampffähige Elemente, wie Bogenschützen, Musketiere oder Artillerie beider Seiten, die sich auch in Reichweite von beschiessbaren Zielen befinden, schiessen. Die vom Beschuss verursachten Reaktionsbewegungen werden sofort ausgeführt.
- **Nahkampf**; alle Elemente, die sich in frontaler Basenberührung mit gegnerischen Elementen befinden, führen, in der vom aktiven Spieler festgelegten Reihenfolge, Nahkämpfe aus und bewirken oder erleiden Reaktionsbewegungen.

Bewegungspunkte BP

Am Anfang jeder Runde wird gewürfelt. Durch die erwürfelte Augenzahl wird die Anzahl möglicher Bewegungen in der gegenwärtigen Runde bestimmt. Ungenutzte BPs können nicht in folgenden Runden genutzt werden und verfallen. Eine taktische Bewegung eines einzelnen Elements oder einer Gruppe von Elementen kostet 1 BP.
Ausser in beider Spieler 1. Runde, kostet eine Bewegung im offenen Gelände keine zusätzliche BPs für jede folgende Situationen, die zutrifft:

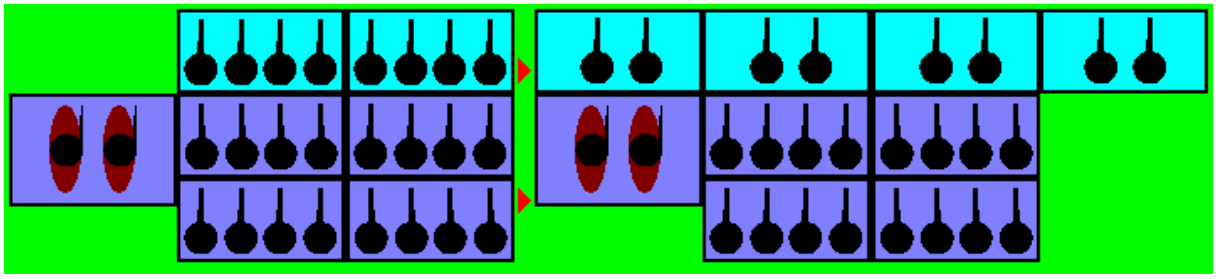
- Die Bewegung betrifft Elefanten, Horden, nicht aber Artillerie jener Epoche.

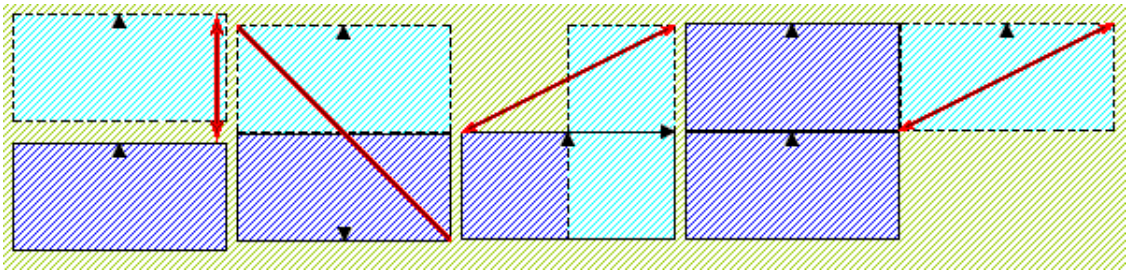
- Das betreffende Element oder die Gruppe von Elementen beginnt die Bewegung mehr als 1200 Schritt vom Element des Befehlshabers entfernt, oder mehr als 600 Schritt vom Element des Befehlshabers entfernt und zusätzlich ausser Sichtweite, getrennt durch Gelände, oder auf der gegenüberliegenden Seite von Hügeln, oder jenseits oder im Wald, Oase, Dünen, oder wenn der Befehlshaber vernichtet wurde.
- Alle Truppen deren Befehlshaber sich für sie nicht sichtbar innerhalb einer Festung, Oase, Siedlung, Wald oder Marschen befindet, nicht aber sein Element

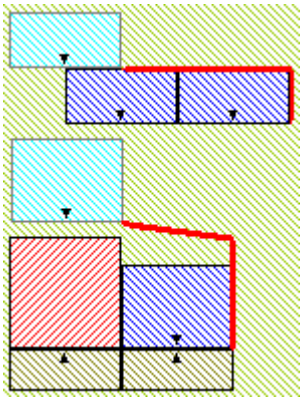
Taktische Bewegungen

Eine taktische Bewegung ist vom betreffenden Spieler beabsichtigt, kann ein einzelnes Element oder die Gruppe von Elementen betreffen, kostet BPs und ist vor Beschuss und Nahkampf auszuführen. Reaktionsbewegungen wie; Zurückprallen, Flucht oder Verfolgung, sind erzwungene Bewegungen, die sofort ausgeführt werden müssen, keine BPs kosten, direkte Folgen von Beschuss oder Nahkampf darstellen und jeweils ein einzelnes Element betreffen. Ist eine korrekte taktische Bewegung einmal ausgeführt, darf sie nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Eine taktische Bewegung eines einzelnen Elements kann in jede Richtung verlaufen, diagonal oder rückwärts, kann durch Lücken hindurchführen, deren Breite jener der näheren Kante entspricht und kann in eine beliebige Richtung weisend enden.
Um als eine Gruppe von Elementen zu gelten, müssen sich 2 Basen entweder an deren Seitenkanten, oder an einer Front- und einer Rückkante ganz berühren und dazu in dieselbe Richtung weisen. Um als Gruppe bewegt werden zu können, müssen sich alle Elemente parallel zueinander bewegen, dabei dieselbe Strecke zurücklegen, oder dem vorderen nachfolgen und dazu um dieselbe Achse drehen. Kein Element einer Gruppe darf sich zu Beginn einer Bewegung in Nahkampfkontakt mit einem gegnerischen Element befinden.
Elementgruppen bestehen nur zeitweilig. Kann sich eine Gruppe als Ganzes nicht mehr bewegen, kann sie in kleinere Gruppen oder Elemente zerfallen, die so noch bewegt werden können. Andererseits können Einzelelemente eine Gruppe bilden und als solche in der nächsten Bewegung weiterziehen.
Gruppenbewegungen entlang von Strassen, durch schweres Gelände oder einen Fluss, der nicht als seicht gilt, überquerend, können ausschliesslich in einer 1 Element breiten Kolonne erfolgen. Gruppenbewegungen können dazu genutzt werden, eine solche Kolonne zu bilden, um eine enge Stelle von mindestens 1 Elementbreite zwischen 2 Geländestücken oder Truppen zu passieren, um sich entlang einer Strasse einzureihen, oder um sich bis zu einer halben Elementbreite seitlich zu bewegen, um sich der gegnerischen Front, die sich innerhalb einer Basenbreite entfernt befindet, auszurichten. Ansonsten können Gruppenbewegungen ausschliesslich geradeaus führen, oder sich um eine Vorderkante drehen. Andere Gruppenkörperbewegungen und Ausrichtungen sind nicht gestattet. Jäger oder Plänkler können durch schweres Gelände auch als Gruppe bewegt werden.
Wenn vor der Partie so abgesprochen, kann ein Bewegungspunkt, sofern kein Basenkontakt mit dem Gegner besteht oder entsteht, jeweils für ein Element, verwendet werden um dazu ausgebildete Linieninfanterie durch zwei Elemente leichte Infanterie zu ersetzen oder umgekehrt. Beim Auswechseln von Elementen ist jeweils die Frontposition und Ausrichtung beizubehalten. Ein Jägerelement nimmt die exakte Lage des ursprünglichen Elements ein, das andere muss in Basenkontakt aufgestellt werden. 2 so ausgewechselte Jägerelemente in Basenkontakt zueinander, können als 1 Element Linieninfanterie zurückverwandelt werden.



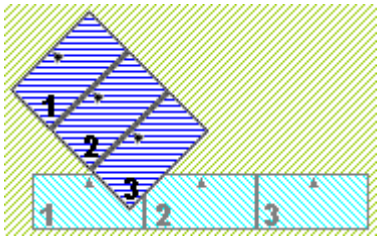




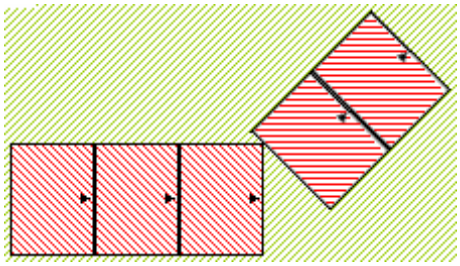
Oben v. l. n. r: Vorwärtsbewegung, Drehung um 180° mit anschliessender Vorwärtsbewegung, 90°-Drehung nach rechts.
Die Truppen, die ein Element darstellen, beherrschen das Aufschliessen eines hinteren Elements an die Front. Sei es durch das Ungestüm von Stammeskriegern, oder durch harten Drill.

Hindernisse, egal ob Truppen, gegnerische Frontzonen oder Gelände müssen umgangen werden. Dazu kann die Bewegungsweite in Teilabschnitte zerlegt werden. Keine der 4 Ecken des bewegenden Elements darf dabei die ursprüngliche Bewegungsweite überschreiten.

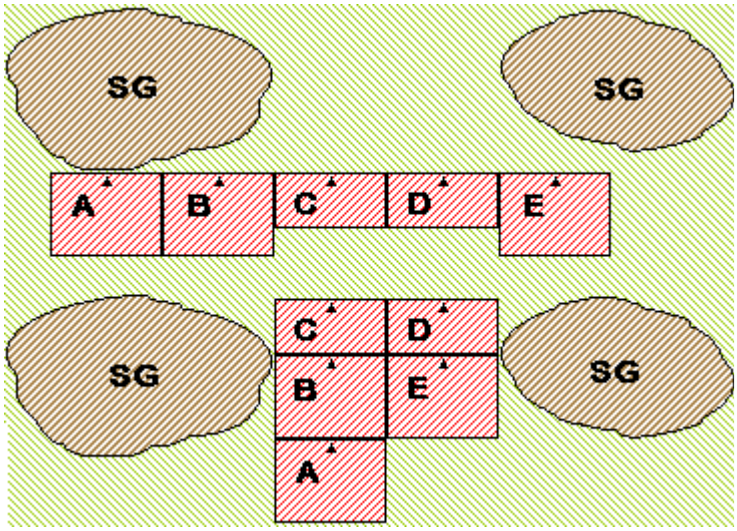
Kolonnenbildung
Bildung einer Kolonne von 3 Elementen Bogenschützen. Dabei wird das vorderste Element so nach vorn bewegt, dass die 2 folgenden Basen dahinter eingereiht werden können, um als Gruppe zu gelten, ohne ihre Bewegungsweite zu überschreiten. Kein Element darf hinter seiner ursprünglichen Ausgangsposition zu stehen kommen.



Geknickte Kolonne
Gerät das vorderste Element einer gekrümmten Kolonne in einen Nahkampf mit gegnerischen Elementen, kann es nicht zurückprallen und wird bei einem niedrigeren Kampfwurf vernichtet.

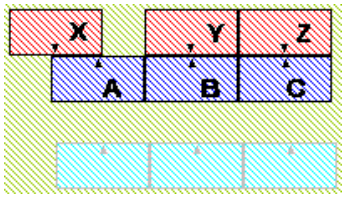


Gruppenbewegung zwischen Hindernissen
Die Gruppe von Elementen A, B, C, D und E kann zwischen Hindernissen passieren, wenn sie ihre Frontbreite verringert. Die Elemente C und D bewegen sich gerade vorwärts. B und A reihen sich hinter C ein, E folgt auf D um die Enge zu passieren. Kein Element darf dabei seine Bewegungsweite überschreiten. Diese Bewegung kostet 1 BP, wenn die beteiligten Elemente am Anfang und am Schluss der Bewegung eine Gruppe bilden. Um die Frontlinie zu verbreitern werden mehrere BPs benötigt.



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.



Gruppenbewegung
A darf X als Einzelelement nicht angreifen. Die Gruppe: A, B und C kann X und die Gruppe Y Z angreifen, muss sich aber der Gruppe YZ anpassen

Bewegungsweiten BW
Die Entfernung zwischen dem Ausgangspunkt einer vorderen Frontecke des zu bewegenden Elements, oder einer Gruppe Elemente, und deren Endposition ergibt die Bewegungsweite eines Elements. Massgebend ist immer jene Frontecke, die den weitesten Weg zurückzulegen hat. Die Entfernung wird nicht gemessen, wenn entweder, ein Element aus einer überlappenden Position heraus um 90° gedreht wird, um das zuvor überlappte Element, welches sich im Nahkampf befindet, frontal in der Flanke anzugreifen, oder wenn ein Element von innerhalb des Lagers nach aussen bewegt werden soll, wobei die Bewegung unmittelbar ausserhalb in Basenkontakt endet.

	Schritt
Leichte Reiterei in gutem Gelände oder entlang von Strassen & getrennt basierte berittene Befehlshaber	500
Reiterei, Kamelreiter, in gutem Gelände, oder alle Truppen ausser Leichte Reiterei entlang von Strassen	400
Ritter, Artillerie & Elefanten in gutem Gelände, Hilfstruppen, Plänkler nicht entlang von Strassen	300
Übrige Fusstruppen nicht entlang von Strassen, Berittene in schwerem Gelände nicht entlang von Strassen	200
Alle Truppen, solange sich die Frontkante eines Elements im Fluss, der nicht als Rinnsaal gilt, befindet & Artillerie in schwerem Gelände	100

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

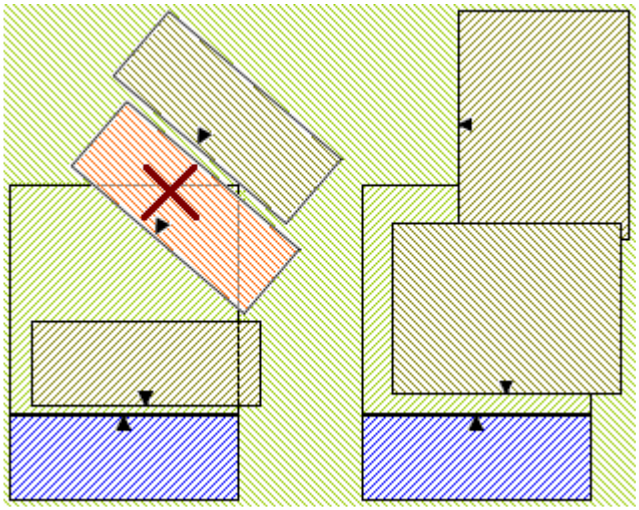
- Leichte Reiterei, deren 2te oder folgende Bewegung(en) ausserhalb einer Basenbreite von gegnerischen Elementen beginnt und endet
- Plänkler in deren 1. Runde
- Stammeskrieger, deren 2. Bewegung entweder im Front-, Flanken- oder Rückenkontakt mit dem Gegner, oder als Überlappung eines, bereits in Frontkontakt mit eigenen Truppen befindlichen Gegners endet, oder wenn das zu bewegende Element dadurch ein eigenes von hinten im Nahkampf unterstützen kann
- Einzelelemente und Kolonnen entlang von Strassen, solang die Bewegung nicht im Basenkontakt mit gegnerischen Elementen endet

Durchdringen eigener Truppen Berittene können Dragoner, die als berittene Infanterie gelten durchdringen, diese können alle eigenen Truppen durchdringen, 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. Berittene können durch eigene Truppen zurückprallen, ausser durch Linieninfanterie.

Bewegungen in Basenkontakt mit dem Gegner
Ausgenommen Artillerie oder Befehlselemente können alle übrigen Truppentypen 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.

Kontrollzone (ZOC) 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.
Bewegung innerhalb der gegnerischen Frontzone links: endet die Bewegung in der gegnerischen Frontzone, muss sich der Eindringling parallel gegenüber ausrichten, oder unausgerichtet ausserhalb verharren



rechts: endet der fällige Fluchtzug von Berittenen in der Frontzone des Gegners, dreht sich der Eindringling während seiner nächsten Bewegung diesem Gegner zu, greift ihn an, oder verlässt die gegnerische Frontzone gerade nach hinten

Rückzug aus dem Basenkontakt mit dem Gegner
Ein Element Berittener oder Fusstruppen kann sich aus einem Nahkampf zurückziehen, wenn 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, 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 wird in gutem Gelände von einem eigenen Element der gleichen Art mit +1 unterstützt, wenn sich dieses in vollen Basenkontakt dahinter befindet. Ein hinteres Element kann kein eigenes Ziel beschiessen.

Beschussablauf
Jedes fernkampffähige Element schiesst sowohl in der eigenen, als auch in der gegneri-

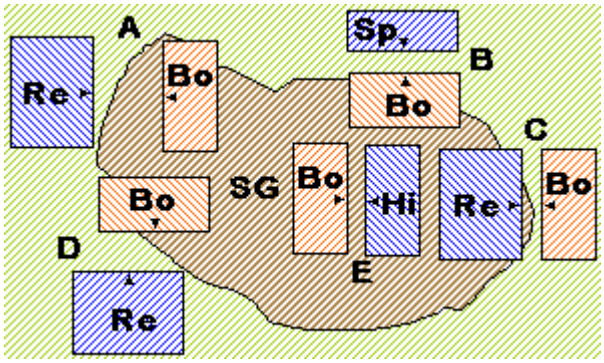
schen Runde, ausser, es befindet sich im Nahkampf, Front an Front mit dem Gegner. Als Ziel gilt jeweils das nächste gegnerische Element das sich vor der, beidseitig um 1 Basenbreite, verbreiterten eigenen Front in Reichweite(**RW**) befindet. Hügel, Wälder, Siedkungen oder Truppen versperren die Sichtlinie, 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 BUAs ist die Reichweite von Beschuss auf 100 Schritt beschränkt (Plänklerfeuer, Fernkampffaktoren generell +2). Zur Augenzahl wird der jeweilige Kampffaktor, 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.

Fernkampffaktoren

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

Beschuss im Waldgebiet

A: Reiterei kann nicht beschossen werden
B: Speerträger können beschossen werden
C: Reiterei kann beschossen werden, erleidet aber keinen Abzug von -2
D: Reiterei kann beschossen werden da sich die Front der Bogenschützen teilweise im GG befindet
E: Hilfstruppen können beschossen werden, aber nur als Plänklerfeuer



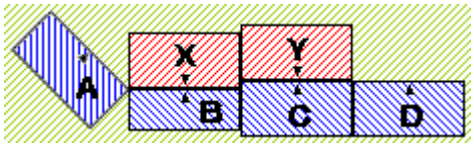
Fehlfeuer und Querschläger Elemente, sich innerhalb einer Basenbreite ganz oder teilweise hinter einem eigenen unter Beschuss stehenden Element befindend, in Reichweite oder in Basenkontakt mit dem beschossenen Element, welches flieht, zurückprallt oder vernichtet wird, prallen selber 1 eigene Basentiefe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

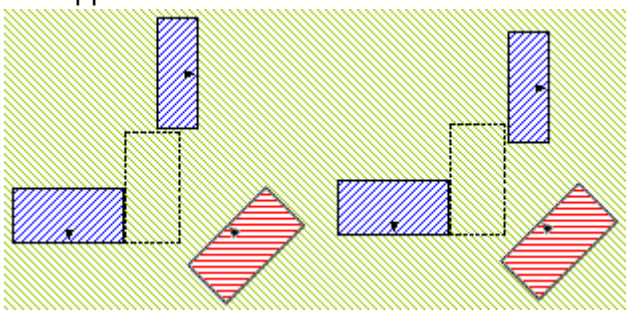
Nahkampffaktoren

+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 Artillerie von hinten oder in der Flanke von Berittenen angegriffen
-1 für jede gegnerische Überlappung und jeden Flanken- und Rückenkontakt
-2 Fusstruppen von hinten von Berittenen angegriffen
-2 in schwerem Gelände, ausser leichten Fusstruppen + Stammeskrieger

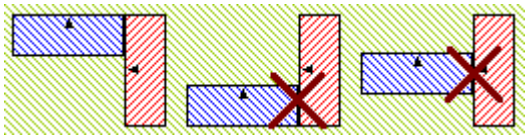


Überlappen des Gegners

A überlappt **X**, **B** hat Frontkontakt mit **X**, **C** hat Frontkontakt mit **Y**, **C** überlappt **X**, **X** überlappt **C**, **D** überlappt **Y**

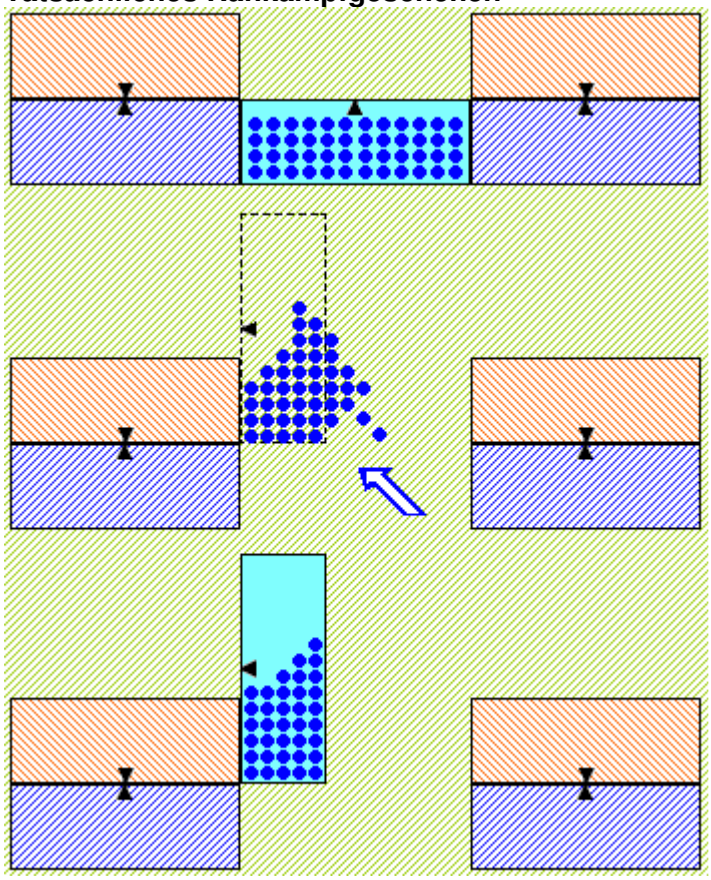


erklärende Grafiken



links oben ein legaler Flankenangriff
und zwei nicht erlaubte Flankenangriffe

Tatsächliches Nahkampfgeschehen



Die Elemente enthalten keine Statuen, sondern kampferprobte Krieger. Diese sind nicht mit der Basenoberfläche verwurzelt, sondern kampfbereit. Diese Kämpfer sind fähig einfache Befehle, ihrer gedachten Unterbefehlshaber zu befolgen und sich der momentanen Kampfsituation gemäss zu formieren.

Das mittlere Element der blauen Linie der oberen Grafik hat keinen direkten Gegner und soll seinen linken Nachbarn effektiver unterstützen und dessen Gegner in die Flanke fallen.

Mitte: um das Element 90° zu drehen, wäre die Lücke von einer Basenbreite zu schmal. Die Kämpfer lösen kontrolliert ihre Formation auf und stürmen die generische Flanke

.Unten: verliert das rote Element den Nahkampf, wird es vernichtet, da es nicht zurückprallen kann.

Tabelle Truppentypen		Basen		Bewegungsweite			KF gegen		
		Tiefe	Figur	GG	SG	Str	Inf.	Kav.	RW
Li	Linieninfanterie	2cm	4	200	100	300	4	4	200
Ck	Clanskrieger	2cm	4	200	200	300	3	2	200
Jä	Plänkler/Jäger	2cm	2	300	300	300	2	2	200
Gu	Guerillas	2cm	3/4	300	300	300	3	3	200
Sh	Schützen	2cm	4	200	200	300	3	4	200
Bo	Bogenschützen	2cm	3/4	200	200	300	2	4	200
St	Stammeskrieger	2/3cm	3/4/5	300	300	300	3	2	-
Hi	Hilfstruppen	2cm	3/4	300	300	300	3	2	-
Kl	Klingen	2cm	3/4	200	200	300	3	3	-
Pk	Piken	2cm	4	200	200	300	3	4	-
Dr	Dragoner	4cm	3+	400	300	400	3	3	200
Dr	Dragoner	3cm	3	400	300	400	3	3	-
Kü	Kürassiere	3cm	3	300	200	400	4	4	-
Hu	Husaren	3cm	2	500	400	500	2	2	-
Ul	Ulanen	3cm	2	500	400	500	2*	2*	-
LR	Leichte Reiterei	3cm	2	500	400	500	2	2	-
Re	Reiterei	3cm	3	400	300	500	3	3	-
Km	Kamelreiter	3cm	3	400	300	400	2	4	-
El	Elefanten	4cm	1	300	200	400	4	5	-
Art	Artillerie	4cm	1+	300	100	400	3	3	1000
	Lagerwache		+	-	-	-	3	3	*
Gen	Befehlselement	4cm	1+	500	500	500	(+1)	(+1)	-

Ein Element von Kürassieren, englische Berittene, Clans-, Stammeskrieger oder Guerillas, 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. Stammeskrieger ignorieren Gelände, nicht aber den Spielbrettrand. 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 unbegehbares 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, dreht sich dann um 180° und flieht seine Bewegungsweite. Während der 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.

Karree Ein Karree ist wie eine endlose Schützenlinie, die von Berittenen nicht überlappt werden kann, bietet aber gegnerischer Artillerie ein deutliches Ziel, und kann von gegnerischen Fusstruppen wegen der verminderten Rückzugsmöglichkeit aufgerieben werden.
Schon eine Kompanie konnte in diese Igelstellung formiert werden. Das 1-Element-Karree bleibt als Element an Ort, wird lediglich mit einer Zustandmarke versehen. Beim 2-Element-Karree bleibt ein Element an Ort, das andere wird Rücken an Rücken gestellt, das Karree wird mit 2 Zustandsmarken versehen. Karrees aus bis zu 5 Elementen können mit einem 2-

Element-Karree dargestellt werden, mit der entsprechenden Anzahl Zustandsmarken. Zur Bildung und Entflechtung eines Karrees können Bewegungsweiten vernachlässigt werden. 1 Karree wird von 1 einzigen Element Reiterei bekämpft, Berittene können dieser Formation nicht in die Flanke fallen. Gegnerische Fusstruppen bekämpfen nie Karrees, sondern Elemente, können also auch überlappen. Ein Karree kann sich 100 Schritt in jede Richtung bewegen, darf nie Gutes Gelände verlassen, schiesst einmal pro Runde mit einem Beschussradius von 360°. Zur Bildung eines Karrees wird 1 BP benötig. Dessen Auflösung erfordert Einzelbewegungen. Bewegungsweiten dürfen dabei nicht überschritten werden.

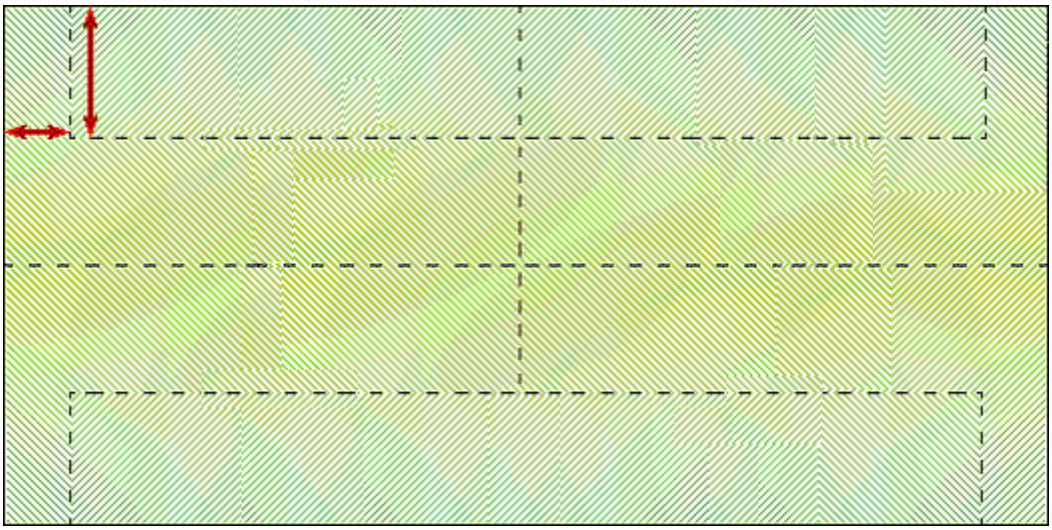
Eigene Punktzahl kleiner, aber mehr als die Hälfte der Gegners	
Linieninfanterie	vernichtet durch Kürassiere oder Clanskrieger in GG, durch Stammeskrieger, sonst zurückprallen,
Stammeskrieger, Guerillas	vernichtet durch Elefanten o Kürassiere in GG, fliehen bei Beschuss durch Artillerie, sonst zurückprallen
Jäger, Plänkler	vernichtet durch Kürassiere in GG, fliehen bei Beschuss durch Artillerie, sonst zurückprallen
Clanskrieger	vernichtet durch Berittene in GG, sonst zurückprallen
Hilfstruppen	vernichtet durch Kürassiere in GG, sonst zurückprallen
Bogenschützen	vernichtet durch Berittene, sonst zurückprallen
Dragoner vor 1720	fliehen durch Beschuss von Fusstruppen, sonst zurückprallen
übrige Fusstruppen	vernichtet durch Elefanten, Kürassiere in GG oder durch Stammeskrieger die kein BUA oder Lager bemannen sonst zurückprallen
Artillerie	vernichtet in Basenkontakt, sonst keine Wirkung
Kürassiere	vernichtet durch leichte Reiterei, Artillerie in Basenkontakt, o in SG, sonst zurückprallen
leichte Reiterei	prallt zurück
Elefanten	vernichtet durch Plänkler, Hilfstruppen, leichte Reiterei oder durch Beschuss von Artillerie, sonst zurückprallen
andere Berittene, Kamele	vernichtet durch Artillerie in Basenkontakt, Flucht in SG, sonst zurückprallen
Karree	vernichtet durch Fusstruppen in Basenkontakt, sonst keine Wirkung
Befehlselement	flieht
Eigene Punktzahl die Hälfte des Gegners oder kleiner	
Leichte Reiterei	vernichtet durch Berittene, Artillerie in Kontakt, o in SG, flieht sonst
Jäger, Plänkler	vernichtet durch Berittene ausser Elefanten in GG, durch Hilfstruppen o Jäger, Plänkler, fliehen sonst
Dragoner vor 1720	fliehen vor Fusstruppen, sonst vernichtet
Andere Truppen	zurückprallen durch Artillerie im Nahkampf, sonst vernichtet
Befehlselement	vernichtet durch Beschuss von Artillerie flieht sonst

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.

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-Patte 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.

Gruppierung 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 Alliierter 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.



Aufstellung: Nachdem der Verteidiger das Gelände aufgestellt hat, wählt der Angreifer eine Längsseite als seine Grundseite. Jene des Verteidigers liegt gegenüber. Nun stellt der Verteidiger seine grösste Befehlsgruppe auf, gefolgt von Angreifer, danach abwechslungsweise je eine Befehlsgruppe. Befehlsgruppen dürfen nicht vermischt aufgestellt werden. Der Angreifer eröffnet die Schlacht.

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

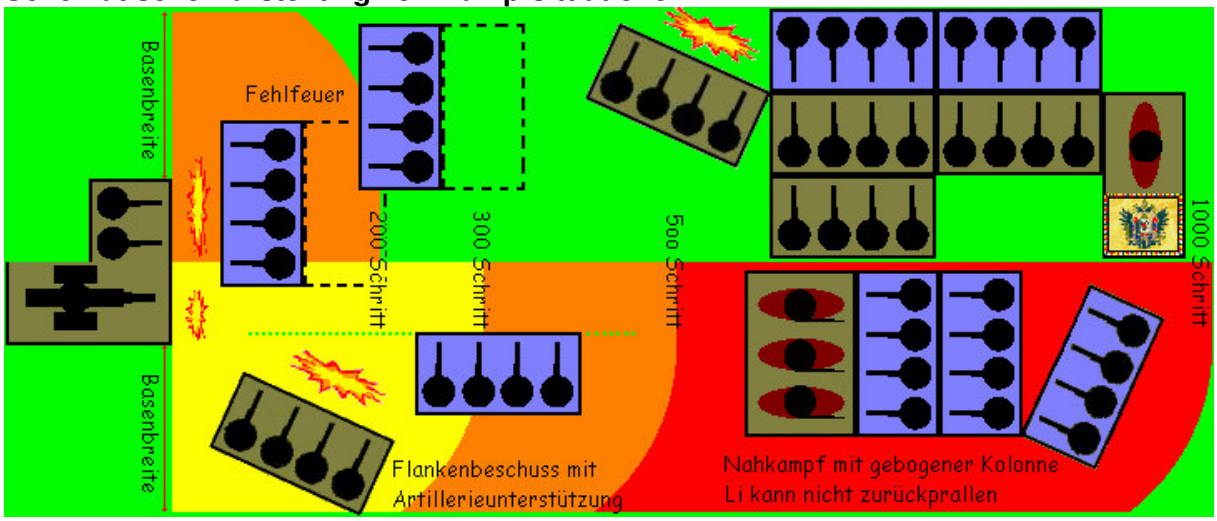
Würfel: Für jede Befehlsgruppe wird ein eigener Würfel benötigt. Alle Würfel eines Spielers sollten identisch sein, ausser jenen für alliierte Befehlsgruppen, die andersfarbig zu sein haben und stets für dieselbe Befehlsgruppe verwendet werden. Nach der Aufstellung das Geländes und nachdem feststeht, 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.

Demoralisierung: Hat eine Befehlsgruppe ihren Befehlshaber verloren oder einen Drittel ihrer Anfangsstärke eingebüsst, gilt sie ab der nächsten Runde als demoralisiert. Taktische Bewegungen dieser Befehlsgruppe können nur noch dazu verwendet werden, um Einzelelemente zu drehen & zu halten oder um Gruppen von Elementen zu halten. Elemente die sich nicht im Nahkampf befinden & solche, die nicht mit PIPs 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 & dem Gegner zugedreht werden können. Elemente die keine Festung verteidigen, erleiden im Nahkampf einen Abzug von -2.

Gewinn oder Verlust einer Schlacht Eine Befehlsgruppe, die am Ende einer beliebigen Runde, einen Drittel ihrer Elemente verloren hat, gilt als demoralisiert. Elemente demorali-

sierter Befehlsgruppen, die nicht in Nahkampf stehen oder eigene Truppen im Nahkampf unterstützen, ziehen sich auf schnellstem Weg in Richtung eigener Tischkante zurück, wenn sie nicht mit BPs gehalten werden. Die Plünderung des gegnerischen Lagers zählt wie 2 vernichtete Elemente, solange es nicht zurückerobert wird. Sind mehr als die Hälfte Elemente verloren oder 2 Befehlsgruppen demoralisiert, hat die Armee das Spiel verloren.

Schematische Darstellung von Kampfsituationen



Armeelisten Die europäischen Kolonialmächte kämpfen im jeweiligen „Gastland“, und verwenden als Verteidiger entsprechendes örtliches Gelände, Aggressionsfaktoren werden nur verwendet, wenn bei beiden Gegnern vorhanden.
Dank der steigenden kontinentalen Bevölkerungsdichte, verbunden mit ausgedehnteren Handelswegen wurden innereuropäische Auseinandersetzungen nicht länger in der unberührten Wildnis ausgefochten, sondern immer öfter in bebauten Gebieten, oder deren Nähe. Deshalb gilt Ackerland für alle europäischen Länder als Heimatgelände.

Armeelisten: 1700-1720 in Europa ohne Aggressionsfaktor

Österreich:	5-10Li(1-2Grenadiere), 0-2Jä, 0-4Pk, 0-2Kü o Dr, 0-2Hu, 1-2Art
Bayern:	6-10Li(0-2Grenadiere), 0-3Kü, 0-1Dr, 0-1Art
Dänemark:	7-11Li(0-1Grenadiere), 0-2 Kü, 0-1Dr, 0-1Art
Deutsche Staaten:	4-10Li(0-2Grenadiere), 0-2 Kü o Dr, 0-2Dr, 0-2Art
England:	5-11Li(0-1Grenadiere), 0-2 Kü, 0-2Dr, 1-2Art
Frankreich:	6-10Li(0-2Grenadiere), 0-3 Kü o Dr, 0-1Hu, 1-2Art
Italienische Staaten:	4-8Li, 2Pk o Li, 2 Kü o Dr, 0-2Dr o LR, Art
Niederlande:	6-11Sh(0-1Grenadiere), 0-2 Kü, 0-2Dr, 0-2Art
Osmanisches Reich:	4Re, 2LR, 2Li o LR, 2LR o Bo o Li o Kl, 2LR o Dr o Pl o Art
Preussen:	4-10Li(0-1Grenadiere), 0-2 Kü, 0-2Dr, 0-2Art.
Russland:	3-10Li, 0-2Pk, 2-4Dr, 0-4LR, 1-2Art
Savoyen:	5-10Li(0-2Grenadiere), 0-2Jä, 0-4Pk, 0-2Kü o Dr, 0-2Hu, 0-2Art
Schweden:	4-8Li, 0-2Pk, 4-6 Kü o Dr, 1Li o Art
Spanien:	4-6Li, 3Pk o Li, 2 Kü o Dr, 0-2Dr, Art

Nordamerika ohne Aggressionsfaktor

Engländer:	7-9Li(0-1Gr), 2-3Jä, 0-1Dr, 0-1Hu, 1-2Art
Franzosen:	7-9Li(0-1Fr o Gr) 0-2St, 2-3Jä, 0-1Dr, 0-1Hu, 1-2Art
US-Rebellen:	6-10Li(0-2Fr) 0-1St, 2-3Jä, 0-1Dr, 0-1Art
Waldlandindianer:	8-10St, 2-4Pl
Indianer mit Pferden	0-12LR o St o Pl

Armeelisten von Culloden 1746, Dr = berittene Infanterie auf quadratischen Basen

Schotten: 9Ck, 1Li, 1Dr, 1LR
Engländer: 7Li, 1Ck, 3Dr, 1Art (Reichweite= 700s)

Europäische Kolonialmächte ohne Aggressionsfaktor

England: 5-11Li, 0-4Dr o Ul, 1-2Art
Frankreich: 6-10Li, 0-3Dr, 0-1Hu, 1-2Art
Niederlande: 6-11Li, 0-2Pi, 0-2Dr, 0-2Art
Portugal: 6Li, 3Kl o Li, 2Dr, Art
Russland: 3-10Li, 2-4Dr, 0-4LR, 1-2Art
Spanien: 6Li, 3Pk o Kl o Li, 2Dr, Art

Siebenjähriger Krieg – ohne Aggressionsfaktor - Kürassiere gelten als Elite, werden nur da eingesetzt, wen mindestens ebenso viele Dragoner aufgestellt werden

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

Nichteuropäische Armeen des 18. Jahrhunderts mit Aggressionsfaktor

Araber, Omani: Küste, 3, 0-3LR, 0-12Km, 0-10St, 0-5Pl o Sh, 0-1Art
Ashanti, Benin, Kongo, Jaga: Tropen, 0, 8-12St, 0-4Pl, 0-1Sh o Art
Beduinen: Wüste, 2, 0-3LR, 2-12Km, 0-10St, 0-5Pl o Sh, 0-1Art
Burmesen: Tropen, 3, 2El, 1El o LR, 3Sh o Bo, 2Hi, 3St o Hi, 1 Sh o Art
Chinesen: Ackerland, 3, 2Re, 4LR, 4Sh o LR, 2Pl o Art o LR
Dschungaren: Steppe, 3, 5Re o LR, 6LR, 1LR o Pl
Gurkhas: Bergland, 2, 0-2Re o LR, 6-8St o Hi, 2-3Bo o Sh, 2Pl o Art
Indonesien, Malayen: Küste, 1, 6-8St, 0-4Bo, 0-2Pl, 0-1LR, 0-1Art(Portugiesen)
Japaner: Bergland, 0, 2Re o Kl, 2Re o Kl o Bo, 4Sh o Hi, 2Sh o 2Kl, 2Hi o Bo
Khmer: Tropen, 2, 3Hi, 3Bo, 1Sh, 1Kl, 2El, 1Pl, 1Pl o LR
Mameluken: Wüste, 2, 6Re, 2LR, 4Re o 2Sh + 2Pl
Mandschuren: Ackerland, 4, 6-8Re(bis ½ LR), 1-3Kl o Bo, 2-4Sh o Pl, 0-2Art
Maratha Inder: Tropen, 1, 4Re, 2LR, 2-4Sh, 1Art o Bo, 1Re o LR o Pl
Mauren: Küste, 3, Re o LR(Gen), 0-7Re, 0-12LR, 0-3Km, 5-10St, 0-4Sh, 0-2Jä, 0-1Art
Moghulreich: Tropen, 3, 1-2El, 4Re o LR, 1Bo o Pl, 3Bo o Sh, 1Sh o Kl o Art, 1-2Art
Osmanisches Reich: Ackerland, 1, 4Re, 2LR, 2LR o Li, 2Li o Hi, 1xArt, 1Li o Art
Pathanen: Bergland, 3, 2Re, 2LR o Pl, 1Bo o Sh, 2Bo o Sh o Hi, 3-5St o Hi, 0-2Art
Polynesier, Melanesier: Küste, 1, 8-12St, 0-3Pl, **Maori**: St X Kl
Safaviden: Steppe, 2, 2-6Re, 1-2LR, 4-6Bo o Sh, 1-2Art
Siamesen: Tropen, 2, 2El, 1LR, 2Sh o Bo, 5Hi o St, 2Kl o Sh o Pl o Art (Portugiesen)
Sikhs: Bergland, 2, 4Re, 2Re o LR, 3Sh o Bo, 2St o Pl, 1Art o Bo
Tuareg: Wüste, 4, 4-11x3Km, 0-1x2Km, 0-6x4St, 0-5x4St o Pl
Tupi, Tapuya: Tropen, 2, 0-6Bo, 6-12St, 0-5Pl, 0-1Art
Turkmenen: Steppe, 2, 5Re, 2LR, 2Bo, 1LR o Sh, 2LR o Pl
Westsudanesen: Wüste, 0, 0-2Re o LR, 2Bo o Sh, 1-2Pl, 7-11(St o Hi)

Napoleonische Kriege 1792 – 1815 ohne Aggressionsfaktor
Listeneinträge wie: Li/Jä, Lw/Jä, Pa/Jä, Gr/Jä bedeuten, dass ein Element dazu ausgebildete Linieninfanterie (Voltigeurs, Schützen) in geschlossener Ordnung auch während der Schlacht als zwei Elemente in offener Ordnung ausschwärmen können.

Bayern 1778-1815:	6-8Li, 1-2Jä, 0-2Dr, 1-2Art, ab 1813 2xLw
Belgien 1815:	5-9Li, 1-2Li/Jä, 0-1Kä, 0-1Dr, 0-2Art
Brunswick 1808-15:	5Li, 2Li/Jä, 1Jä, 1Kü o Ul, 1Dr, 1-2Art
Deutsche Staaten 1760-1806:	0-2Gr, 4-8Li, 0-1Li/Jä, 0-2Kü o Dr, 0-2Dr, 0-1LR, 0-1Art
England 1763-1803:	0-1Gr, 6-10Li, 0-2Li/Jä, 0-1Kü, 0-2Dr, 1Art
- in Spanien 1808-13:	0-1Gr, 7-12Li, 0-2Li/Jä, 0-1Jä, 0-2Dr, 1Art
- 1814-15:	6-12Li, 0-2Li/Jä, 0-1Jä, 0-1Kü, 0-2Dr, 1-2Art
Frankreich 1789-1803:	0-1Gr, 6-8Li, 0-2Li/Jä, 0-2Dr, 0-1Kü, 0-1Hu, 1-2Art
- 1803-15:	0-2Gr, 4-10Li, 0-2Li/Jä, 0-3Kü o Dr, 1-2Art
- in Spanien 1808-14:	0-1Gr, 6-12Li, 0-2Li/Jä, 0-2Dr, 0-2Art
Hannover 1763-1803, 1815:	7-12Li, 0-1Li/Jä, 0-2Dr, 0-1Art
Mameluken 1516-98:	6Re, 2LR, 4Re o Lw/Jä
Neapel/Ital. Staaten 1805-15:	0-1Gr, 4-10Li, 0-1Li/Jä, 0-1Kü o Dr, 0-2Dr, 1-2Art
Österreich 1736-1808:	0-2Gr, 6-12Li, 0-1Li/Jä, 0-2Jä, 0-2Kü, 0-1Dr, 0-2LH, 0-3Art
- 1808-15:	4-8Li, 2-4Lw, 0-2Gr, 0-2Li/Jä, 0-2Jä, 0-2Kü, 0-1Dr, 0-2Hu o Ul, 1-2Art
Osmanisches Reich 1718-1815:	4Re, 2LR o Li, 2Lw/Jä, 2LR o Dr, 1Art
Piemont-Sardinien 1792-96:	0-2Gr, 6-10Li, 0-1Li/Jä, 0-2Kü, 0-2Dr, 0-1LH, 0-2Art
Polen 1700-1793:	1Kü, 2Dr, 1Dr o LR, 2LR, 1Dr o Art, 4Li, 1Li/Jä
- 1795-1814:	8-12Li, 0-1Kü o Ul, 0-1Dr, 0-2Art
Portugal 1807-14:	8-12Li, 0-2Li/Jä, 0-1Dr, 0-1Art
Preussen 1750-1805:	0-2Gr, 4-8Li, 0-1Li/Jä, 0-2Kü, 0-2Dr, 0-2LH, 0-1Art
- 1806-12:	0-1Gr, 4-8Li, 0-2Li/Jä, 0-2Kü, 0-2Dr o Art, 0-2Art
- 1813-14:	0-1Gr, 2-4Li, 2-6Lw, 0-1Li/Jä, 0-3Kü, 0-1Art
- 1815:	2-4Li, 1-3Li/Jä, 3-6Lw, 0-1Kü o Ul, 0-2Dr, 0-2Art
Russland 1756-1806:	0-2Gr, 6-12Li, 0-1Li/Jä, 0-2Kü, 0-2Dr, 0-2LR, 0-4Art
- 1807-12:	4-12Li, 2-4Li/Jä, 0-2Lw, 0-1Kü, 0-2Dr, 0-2LR, 0-2Art
- 1813-15:	5-11Li, 2-4Li/Jä, 0-1Kü, 0-1Dr, 0-2LR, 0-2Art
Sachsen 1807-13:	0-2x4Gr, 2-8Li, 1-2Li/Jä, 0-2Kü, 0-1Dr, 0-2Art
Spanien 1701-1806:	2Kü o Dr, 2Dr, 4Li, 3Li o Lw, 1xArt
- 1807-14:	0-4Li(Franzosen), 6-8Li, 0-2Li/Jä, 0-4Pa/Jä(Partisanen), 0-3Dr, 0-2Art
Schweden 1808-15:	0-2Gr, 6-12Li, 0-1Li/Jä, 0-1Kü o Dr, 0-1Dr, 0-2Art
Westphalen 1806-12:	4-6Li, 1-2Li/Jä, 0-1Gr, 0-1Gr/Jä, 0-1Jä, 0-2Dr, 0-2Art
Württemberg 1802-12:	4-8Li, 1-2Li/Jä, 0-2Jä, 0-3Dr, 0-2Art
- 1813-14:	2-5Li, 0-1Li/Jä, 0-2Jä, 0-6Lw, 0-2Dr, 0-2Art