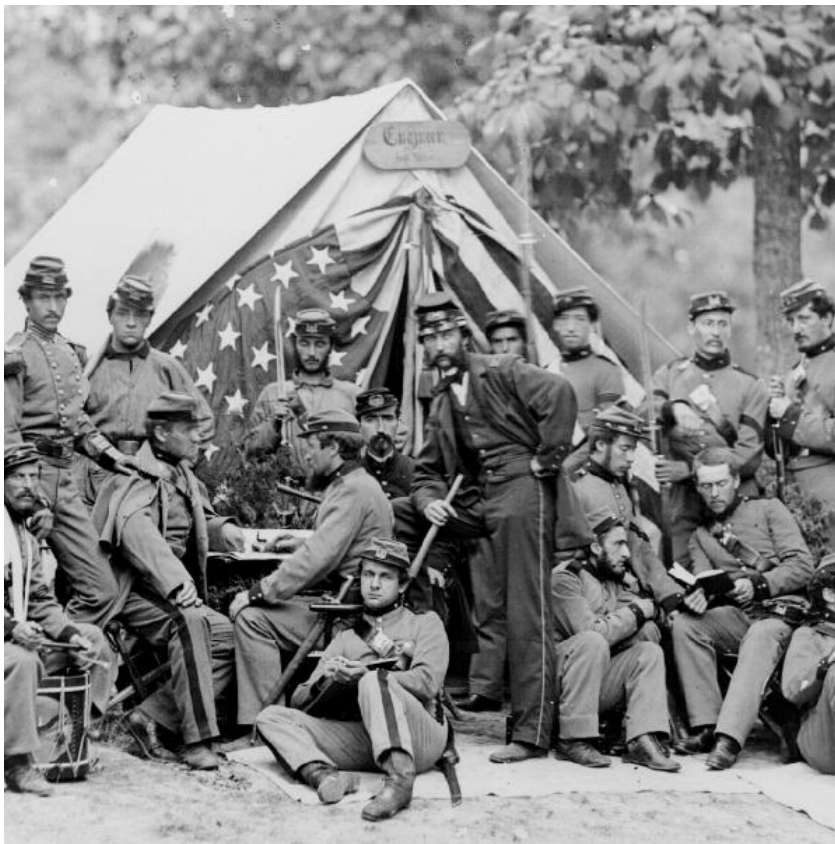




TAKTISK KRIGSSPIL FRA DEN AMERIKANSKE BORGERKRIG 1861 - 1863



2. UDGAVE
1992

Krigsspil fra den amerikanske borgerkrig (15-03-92)

Dette regelsæt kan uden tilladelse kopieres til privat brug og distribueres på ikke-kommercielle vilkår, herunder placeres på web sider, hvorfra reglerne kan hentes uden særskilt betaling.

FORORD

Dette sæt regler for krigsspil fra den amerikanske borgerkrig har været under udvikling siden 1985, hvor arbejdet med reglerne tog udgangspunkt i et enkelt sæt skemaer. Baggrunden for disse skemaer var blandt andet indtryk fra en rejse, som medlemmer af Chakoten foretog i 1973 for at besøge krigsspilsforeninger i England.

Teksten er bevidst holdt meget kort, således at den kun udgør den mest nødvendige forklaring til skemaerne. Reglerne adskiller sig på væsentlige punkter fra de tidligere regler for krigsspil fra den amerikanske borgerkrig, som blev udgivet af Chakoten i begyndelsen af 1970'erne.

Til krigsspillet anvendes bemalede tinfigurer, som opstilles i periodens formationer på et modelterræn. Spillet foregår i samtidige træk, der udføres efter ordrer, som spillerne skriver ned mellem trækkene.

I hvert træk kan alle enheder bevæges et antal centimeter og foretage skydninger eller angreb. Den usikkerhed, der er ved alle skydninger og angreb, repræsenteres af et terningkast. Den taktiske situation vurderes, således at der i skemaerne gives tillæg og fradrag til terningkastet.

Reglerne er begrænset til at dække den første del af borgerkrigen, hvor man særligt oplevede brydningen mellem de taktiske doktriner fra Napoleonstiden og de nye muligheder, som den tekniske udvikling af våbnene indebar.

Formålet med reglerne er at sætte spilleren i den situation, som en general på perioden befandt sig i. Det skal således kun være muligt at foretage de handlinger med enhederne, som kunne foretages på perioden.

Reglerne er udarbejdet af Peter Gjørtler, Søren Juul og Ole Thureholm, og de foreligger nu i 2. reviderede udgave. De fleste bestemmelser i reglerne bygger på diskussioner mellem spillerne under de enkelte krigsspil. Vi håber, at denne diskussion og dermed udviklingen af reglerne fortsætter.

Billederne er fra det amerikanske nationalarkiv.

København, 15. marts 1992.

INDHOLDSFORTEGNELSE

FORORD	3
INDHOLDSFORTEGNELSE	4
01.00.0 MÅLESTOK OG GRUNDLAG	6
01.01.0 MÅLESTOK.....	6
01.02.0 ORGANISATION	6
01.03.0 BRIKKER.....	6
01.04.0 TERNINGER	7
01.05.0 GRUNDLAGET	7
01.06.0 SPILLERNE OG DOMMEREN.....	7
02.00.0 FORMATIONER OG MARCHLÆNGDER	8
02.01.0 INFANTERIETS FORMATIONER	8
02.02.0 KAVALERIETS FORMATIONER	8
02.03.0 ARTILLERIETS FORMATIONER	8
02.04.0 SLUTTEDE OG SPREDTE FORMATIONER, SAMT ENHEDER I BYGNINGER	8
02.05.0 FORMATIONSÆNDRINGER OG VENDINGER.....	9
02.06.0 MARCHLÆNGDER, HINDRINGER OG DÆKNINGER	9
03.00.0 ORDRER	10
03.01.0 INSTRUKSER OG ORDRER	10
03.02.0 GRUNDLAG FOR ORDRER	10
03.03.0 ORDREGIVNING.....	10
04.00.0 TRÆKKET	12
04.01.0 TRÆKKETS FORLØB	12
04.02.0 TVUNGNE HANDLINGER	12
05.00.0 SKYDNING MED HÅNDVÅBEN	14
05.01.0 HVEM KAN SKYDE	14
05.02.0 BEREGNING AF ILDVIRKNING	14
06.00.0 SKYDNING MED ARTILLERI	16
06.01.0 HVEM KAN SKYDE	16
06.02.0 BEREGNING AF TRÆFNING.....	16
06.03.0 BEREGNING AF ILDVIRKNING.....	17
07.00.0 ANGREB	18
07.01.0 HVEM KAN ANGRIBE	18
07.02.0 ANGREBETS FORLØB.....	18
07.03.0 CHOKKAST	19
07.04.0 NÆRKAMP	19
07.05.0 BEREGNING AF TAB VED NÆRKAMP.....	19
07.06.0 FANGER	20
08.00.0 MORAL	21
08.01.0 VALEUR	21
08.02.0 ORDEN	21
08.03.0 MEDRIVEN AF EGNE ENHEDER	22

08.04.0	REORGANISERING.....	22
08.05.0	UDNÆVNELSE AF NYE GENERALER	22
09.01.0	INFANTERI OG KAVALERI.....	24
09.02.0	ARTILLERI.....	24
09.03.0	GENFORSYNING.....	24
10.00.0	FELTARBEJDER.....	25
10.01.0	GENERELT.....	25
10.02.0	FELTBEFÆSTNING.....	25
10.03.0	FORHUG	25
10.04.0	BARRIKADE.....	25
10.05.0	CHEVAUX DE FRISE	25
10.06.0	RYDNING AF HEGN.....	25
SKEMAER.....		26
SKEMA I:	MARCHLÆNGDER.....	26
SKEMA II:	FORMATIONSÆNDRINGER OG VENDINGER	27
SKEMA III:	PASSAGE AF HINDRINGER	27
SKEMA V:	TILLÆG/FRADrag VED HÅNDVÅBENSKYDNING OG NÆRKAMP.....	28
SKEMA VI:	TAB VED HÅNDVÅBENSKYDNING OG NÆRKAMP.....	29
SKEMA VII:	SKUDZONER FOR ARTILLERI	29
SKEMA VIII:	AFVIGELSE FOR FULDKUGLE OG GRANAT	30
SKEMA IX:	TILLÆG/FRADrag VED ARTILLERISKYDNING	30
SKEMA X:	TAB VED ARTILLERISKYDNING	30
SKEMA XI:	MATERIELTAB VED KONTRABATTERISKYDNING	31
SKEMA XII:	TILLÆG/FRADrag VED CHOKKAST	32
SKEMA XIII:	RESULTAT AF CHOKKAST	32
SKEMA XIV:	FANGER.....	32
SKEMA XV:	TILLÆG/FRADrag VED MORALBEREGNING	33
SKEMA XVI:	TERNINGKAST VED MORALBEREGNING	33
SKEMA XVII:	RESULTAT AF MORALBEREGNING	33
SKEMA XVIII:	MEDRIVEN.....	34
SKEMA XIX:	REORGANISERING.....	34
SKEMA XX:	UDNÆVNELSE AF NYE GENERALER.....	34
SKEMA XXI:	AMMUNITION.....	35
SKEMA XXII:	HINDRINGS OG DÆKNINGSVÆRDIER	35
STIKORDSREGISTER.....		36

01.00.0 MÅLESTOK OG GRUNDLAG

01.01.0 Målestok

- 01.01.1 Dette regelsæt er beregnet på anvendelse af 15 mm eller 20 mm figurer.
- 01.01.2 Et træk svarer til 5 minutter. En figur svarer til 20 mand. En pjece, et prods eller en vogn svarer til 3 eller 4 sådanne, afhængig af brikkens størrelse.
- 01.01.3 80 cm svarer til 1000 meter. En eller flere bygninger repræsenterer en mindre by. En bakkeafsats svarer til 10 meters højdeforskel.

01.02.0 Organisation

- 01.02.1 Hvis intet andet fremgår af grundlaget, organiseres de taktiske enheder i de følgende standardstørrelser.
- 01.02.2 Infanteri har 3 figurer i et kompagni, 24 figurer i en bataljon og 30 figurer i et regiment.
- 01.02.3 Nordstaternes kavaleri har 3 figurer i et kompagni, 5 figurer i en eskadron, 10 figurer i en bataljon og 30 figurer i et regiment.
- 01.02.4 Sydstaternes kavaleri har 3 figurer i et kompagni, 6 figurer i en eskadron, 18 figurer i en bataljon og 30 figurer i et regiment.
- 01.02.5 Et batteri med 4 pjecer i virkeligheden har 1 pjece, 1 prods og 4 artillerister, samt 4 prodsheste. Et ridende batteri har dog 6 heste.
- 01.02.6 Et batteri med 6 pjecer i virkeligheden har 2 pjecer, 2 prods og 6 artillerister, samt 6 prodsheste. Et ridende batteri har dog 8 heste.
- 01.02.7 En trænvogn har 4 heste.
- 01.02.8 En brigadestab eller artilleribataljonsstab består af 1 general og 1 ordonnans.
- 01.02.9 En korpsstab eller divisionsstab består af 1 general og for hver direkte underlagt division eller brigade 1 ordonnans.

01.03.0 Brikker

- 01.03.1 En infanterifigur anbringes på en brik med 8 mm front og 15 mm dybde. Inden for et regiment brikkes figurerne 3 og 3 ved siden af hinanden, idet mindst 6 figurer anbringes på enkeltbrikker. Skarpskytter brikkes dog 2 og 2 med mindst 10 figurer på enkeltbrikker.
- 01.03.2 En rytter (kavalerist, general, ordonnans) anbringes på en brik med 15 mm front og 30 mm dybde. Inden for en eskadron brikkes figurerne 2 og 2 med mindst 2 enkeltfigurer.

- 01.03.3 Et batteri med 4 pjecer i virkeligheden anbringes på en brik med 40 mm front. Pjecebrikkens dybde er 45 mm, og prodsbrikkens dybde er 85 mm.
- 01.03.4 Et batteri med 6 pjecer i virkeligheden anbringes på brikker med 30 mm front. Pjecebrikkernes dybde er 45 mm, og den ene prodsbriks dybde er 70 mm, mens den andens er 45 mm.
- 01.03.5 Et par ekstra prodsheste forøger prodsbrikkens længde med 30 mm.
- 01.03.6 En trænvogn anbringes på en brik med 40 mm front og 110 mm dybde.

01.04.0 Terninger

- 01.04.1 Ved terningkast anvendes 2 almindelige sekssidede terninger.

01.05.0 Grundlaget

- 01.05.1 Spillet's tilrettelægger angiver i et grundlag oplysninger om periode, terræn, klima, deltagende styrker og øvrige særlige forhold. Desuden meddeles det strategiske og operative oplæg, forsyningsituation, moral, osv.
- 01.05.2 Der oplyses om kommandovej og brigadesammensætning for de deltagende styrker, samt om figurantal, valeur og bevæbning i hver enhed.
- 01.05.3 I grundlaget kan der være angivet særregler og ændringer i de almindelige regler, som kun har virkning i det pågældende spil.

01.06.0 Spillerne og dommeren

- 01.06.1 Dommerens beslutninger er inappellable og indiskutable, hvad enten det drejer sig om suppleringer til eller undtagelser fra reglerne. Sådanne beslutninger er kun bindende for det igangværende spil. Øvrige ændringer af mere permanent karakter kan kun vedtages af en regelændringskomite uden for spillet.
- 01.06.2 Efterleves dommerens beslutning ikke, kan dommeren give pågældende spiller en reprimande og i særligt graverende tilfælde eller i gentagelsestilfælde idømme disciplinarmidler, f.eks. standsning af spillerens enheder i et træk eller mere eller særlige valeur-reduktioner og lignende.

02.00.0 FORMATIONER OG MARCHLÆNGDER

02.01.0 Infanteriets formationer

- 02.01.1 Marchkolonne: 3 figurer i front.
- 02.01.2 Angrebskolonne: 6 figurer i front og mindst 3 geledder.
- 02.01.3 Linie: Figurerne anbragt på 2 geledder.
- 02.01.4 Tynd linie: Figurerne anbragt på 1 geled med mindre end brikafstand som mellemrum.
- 02.01.5 Kæde: Figurerne anbragt på 1 geled med brikafstand eller op til dobbelt brikafstand som mellemrum (jf. 04.02.11).

02.02.0 Kavaleriets formationer

- 02.02.1 Marchkolonne: 2 figurer i front.
- 02.02.2 Angrebskolonne: 5-6 figurer i front og mindst 3 geledder.
- 02.02.3 Linie: Figurerne anbragt på 2 geledder.
- 02.02.4 Kæde: Figurerne anbragt på 1 geled med op til brikafstand som mellemrum (jf. 04.02.11).
- 02.02.5 Beredent infanteri regnes i enhver henseende som kavaleri. Afsiddet kavaleri regnes normalt som infanteri (se dog 05.01.5 og 07.04.3).

02.03.0 Artilleriets formationer

- 02.03.1 Marchkolonne: Prods og pjece bag hinanden, og kun en brik i front.
- 02.03.2 Linie: Pjece alene eller 2 pjecer ved siden af hinanden.
- 02.03.3 Ved afprodsning fjernes prodset fra bordet, og pjecebrikken anbringes, hvor prodset stod.
- 02.03.4 Ved påprodsning anbringes prodset bag pjecebrikken. Enheder, der står i vejen, må flyttes, før prodsning er mulig (se dog 02.05.3).

02.04.0 Sluttede og spredte formationer, samt enheder i bygninger

- 02.04.1 Marchkolonne, angrebskolonne og linie udgør sluttede formationer.
- 02.04.2 Kæde og tynd linie samt enheder i FU udgør spredte formationer.
- 02.04.3 Enheder i bygninger regnes ved skydning som i tynd linie, og ved chokkast som i linie uden flanker eller ryg. Der kan være op til 3 kompagnier i hver bygning. Ved skydning kan der kun anvendes 1

skydeenhed fra en husside, mens alle figurerne medregnes ved chokkast.

02.05.0 Formationsændringer og vendinger

- 02.05.1 Formationsændringer foretages omkring et kompagni, der står stille. Øvrige kompagnier marcherer til deres nye pladser.
- 02.05.2 Formationsændringer tager mindst 1/4 træk. Af- og opsidning, af- og påprodsning samt vendinger tager den tid, der fremgår af skema II.
- 02.05.3 Spredte formationer beregner ikke tid til vendinger. Umiddelbart før afprodsning og efter påprodsning kan artilleri foretage en halv vending uden særskilt beregning af tid.
- 02.05.4 Infanteri og kavaleri i linie kan opstilles i marchkolonne ved at foretage 1/4 vending og omvendt.
- 02.05.5 Ændring af marchretning sker gennem pivotering. Marchlængden for et sving på 90 grader er 1 1/2 gange frontbredden.
- 02.05.6 I et stormtræk kan der kun ændres marchretning 1 gang, idet ændringen højst kan udgøre 20 grader, og der kan ikke foretages formationsændring.

02.06.0 Marchlængder, hindringer og dækninger

- 02.06.1 Marchlængder for et helt træks bevægelse fremgår af skema I (se også 03.03.4 om storm og flytning i dele af trækket, samt 06.03.5 om materieltab).
- 02.06.2 Enheder, der skal bevæge sig baglæns, gør dette med halv marchhastighed, idet der ikke kan anvendes storm. Dette gælder dog ikke afprodset artilleri.
- 02.06.3 Gennemmarch af en enhed nedsætter ikke marchhastigheden (se dog 04.02.9). En enhed i sluttet formation kan ikke gennemmarcheres af enheder i storm (jf. 04.02.5). Såfremt en enhed i sluttet formation er i U, eller den har ordre til bevægelse eller skydning (se også 04.02.14), kan den kun gennemmarcheres af enheder i FU. Modstanderens enheder kan kun gennemmarcheres, såfremt de er i FU.
- 02.06.4 Opsiddet kavaleri kan ikke storme, såfremt det ikke var i bevægelse ved slutningen af sidste træk, eller såfremt det skal passere en hindring i dette træk.
- 02.06.5 Vandløb og sump kan kun passeres i marchkolonne eller kæde.
- 02.06.6 Passage af hindringer foretages for enkelte våbenarter som angivet i skema III. Hindring- og dækningsværdier fremgår af skema XXII.
- 02.06.7 Let feltbefæstning giver ikke dækning for opsiddet kavaleri og artilleri.

03.00.0 ORDRE

03.01.0 Instrukser og ordrer

- 03.01.1 Instrukser fra divisionsgeneraler eller højere gives skriftligt. De vil ofte være udformet kortfattet (Jeg vil gøre følgende:, De skal gøre:, Jeg befinder mig ved:).
- 03.01.2 Ordre til de taktiske enheder skrives forud for hvert træk på en ordreseddel, hvor enhedernes tab og moral også føres. Ordresedler skal være udfyldt inden trækkets begyndelse for hver enhed, der er underlagt hver general (se også 08.05.1). Er dette ikke sket, må dommeren antage, at pågældende enhed ikke skal foretage sig noget.
- 03.01.3 På ordresedlen anvendes tegn og forkortelser, f.eks. pil i march-retning, "sg" for skydning med granat osv. Retningspile ol. skal laves ud fra den forudsætning, at ordresedlen ligger på krigsspilsbordet med nederste kant svarende til spillerens egen baglinie.
- 03.01.4 Ordre gælder for hele trækket, idet enhederne ikke kan reagere på nye forhold i løbet af trækket (se dog 04.02.0 og 07.01.2).
- 03.01.5 Der gives ikke taktiske ordre til generaler eller deres ordonnanser, som kun kan bevæges 1 gang i hvert træk (jf. skema I). Bevægelsen foretages uden beregning af tid, men kun på grundlag af observationer eller oplysninger som anført i 03.02.2. En general eller ordonnans, som er i brikkontakt med en enhed, kan dog flyttes sammen med denne (uanset 08.02.9), uden at dette regnes som en bevægelse.

03.02.0 Grundlag for ordre

- 03.02.1 Ordre til de taktiske enheder skal være i overensstemmelse med brigadens pålagte instruks (jf. 03.01.1), som kun kan fraviges, når der foreligger ganske særlige omstændigheder.
- 03.02.2 Ordre skal være baseret på enten brigadegeneralens egne observationer eller observationer foretaget af en underlagt enhed inden for 40 cm af brigadegeneralen.
- 03.02.3 Synsvidden er 250 cm. Enheder i by og skov kan dog først ses på 8 cm, med mindre de skyder eller bevæger sig og derfor kan ses på 15 cm. Der skal selvfølgelig tages hensyn til døde vinkler, kreter mv. Kreter tillægges dog ikke betydning for synsvidden på selve den bakkeafsats, som en enhed opholder sig på.

03.03.0 Ordregivning

- 03.03.1 En enhed kan kun gives ordre til og udføre 1 handling i trækket: enten bevægelse, stå stille eller skydning (se dog 04.02.0). Formationsændringer, vendinger, op- og afsidning, af- og påprodsning, samt feltarbejder regnes som bevægelse. Reorganisering regnes som at stå stille.

Krigsspil fra den amerikanske borgerkrig (15-03-92)

- 03.03.2 Enheder inden for 40 cm af brigadegeneralen kan gives alle typer ordrer (se dog 03.03.5 og 04.02.0). Det samme gælder enheder, der gives ordrer pr. ordonnans.
- 03.03.3 Øvrige enheder kan kun gives følgende ordrer: Gentagelse af ordren fra sidste træk, stå stille og skydning.
- 03.03.4 Ved bevægelse angives retning, eventuelle formationsændringer, om der angribes, og om der stormes. Ridende artilleri kan storme for at komme i stilling eller trække sig tilbage. Øvrige enheder kan kun storme ved angreb. Der kan stormes 1 gang pr. 4 træk. Hvis intet andet er angivet, flytter enheden hele trækket, også under angreb.
- 03.03.5 Infanteri kan kun gives ordre til angreb, såfremt over halvdelen af regimentets eller bataljonens figurer skal deltage. For opsiddet kavaleri skal mindst en tredjedel af regimentets figurer deltage. Såfremt færre figurer deltager ved angrebets begyndelse, betragtes det som angreb uden ordre (jf. 07.01.3), således at storm ikke kan anvendes.
- 03.03.6 Ved skydning med håndvåben angives tidspunkt i trækket, hvor der skydes. Ordren kan relateres til bestemte terrængenstande (skyd, når modstanderen passerer skovhjørnet) eller til angreb (skydning "før chokkast") eller til en anden på ordresedlen defineret handling. Indtræder den forventede begivenhed ikke, kan enheden ikke skyde i trækket (se dog 04.02.13).
- 03.03.7 Ved skydning med artilleri angives ammunitionstype, gættet afstand og tidspunkt i trækket, hvor der skydes. Skydning kan relateres til terrængenstande eller begivenheder, som anført i 03.03.6.

04.00.0 TRÆKKET

04.01.0 Trækkets forløb

- 04.01.1 Før trækket begynder, lægger spillerne ordrer for deres taktiske enheder (jf. 03.01.2). Dette bør højst vare 5 minutter.
- 04.01.2 Ved trækkets start meldes først alle angreb, derefter retræter for nedholdte enheder og endelig alle skydninger. Desuden oplyses om alle synlige feltarbejder.
- 04.01.3 Enheder, der vil skyde straks, gør dette. Nedholdte enheder, der har erklæret retræte, er ikke nedholdt ved en beskydning i begyndelsen af trækket (jf. 04.02.8).
- 04.01.4 Herefter foretages flytninger, idet skydninger og chokkast gennemføres i henhold til ordrerne. Samtidig gennemføres tvungne handlinger (jf. 04.02.0).
- 04.01.5 Til sidst forsøges reorganisering (jf. 08.04.0) og udnævnelse af nye generaler (jf. 08.05.0).
- 04.01.6 Spillerne totaliserer tabene for hver enhed og lægger ordrer til næste træk.

04.02.0 Tvungne handlinger

- 04.02.1 En enhed, der kommer i fuldstændig uorden (FU) i løbet af trækket (jf. 08.02.6), skal uanset allerede udførte handlinger og uden beregning af tid straks flygte 1/2 træk med ryggen til årsagen (se dog 08.03.4). Opsiddet kavaleri flygter dog et helt træk.
- 04.02.2 En enhed i FU ved trækkets begyndelse skal uanset ordre flygte hele trækket væk fra modstanderen, hvis muligt mod egen bagkant.
- 04.02.3 En enhed, der kommer i uorden (U) i løbet af trækket (jf. 08.02.5), skal uanset allerede udførte handlinger og uden beregning af tid straks retirere 1/2 træks almindelig march fra årsagen (uanset 02.06.2, se dog 04.02.5).
- 04.02.4 En enhed i U ved trækkets begyndelse, der straks beskydes og lider tab, skal uanset ordre retirere hele trækket (jf. 02.06.2).
- 04.02.5 En enhed, der ikke kan foretage gennemmarch (jf. 02.06.3), standser ved brikkontakt (se også 04.02.9). Enheder i U eller FU kan ikke vige uden om egne enheder for at undgå forsøg på at gennemmarchere eller medrive dem (jf. 08.03.0).
- 04.02.6 Opsiddet kavaleri og påprodset artilleri, der kommer i let uorden (LU, jf. 08.02.3) som følge af beskydning inden for 15 cm, skal uanset tidligere handlinger i trækket straks foretage vending uden beregning af tid og bevæge sig væk fra modstanderen i resten af trækket.
- 04.02.7 Infanteri og afsiddet kavaleri, der kommer i LU som følge af beskydning inden for 15 cm, bliver nedholdt (NH) i resten af dette

og hele næste træk (jf. 08.02.4). En nedholdt enhed, der modtager tab som følge af beskydning inden for 15 cm, bliver nedholdt igen.

- 04.02.8 En enhed, der bliver nedholdt, kan ikke bevæge sig i resten af trækket (se dog 04.02.10). I det efterfølgende træk kan den kun bevæge sig ved at erklære retræte i begyndelsen af trækket. Dermed ophører nedholdelsen, og enheden kommer straks i U (jf. 04.02.3).
- 04.02.9 En enhed infanteri eller afsiddet kavaleri, som forsøger at gennemmarchere en nedholdt enhed, kommer selv i LU og bliver nedholdt, med mindre den har meldt angreb og opnår resultat 10 eller højere ved et kast med to terninger. Den angribende enheds valeur lægges til kastet.
- 04.02.10 En enhed i kæde, der trues af en fjendtlig enhed på en afstand af 8 cm, kan uanset tidligere handlinger og uden beregning af tid vælge straks at gå et helt træks almindelig march tilbage. Såfremt den herved opnår kontakt med en støtteenhed (jf. 07.03.6), opstilles den på støtteenhedens flanker, stadig i kæde. Går kæden et helt træk tilbage uden at komme i kontakt med en støtteenhed, kommer den i LU.
- 04.02.11 En kæde, der har for stor brikafstand i henhold til 02.01.5 eller 02.02.4, skal uanset tidligere handlinger i trækket bruge resten af trækket på at omformere.
- 04.02.12 Afprodset artilleri, der trues af en fjendtlig enhed på en afstand af 8 cm, kan uanset tidligere handlinger og uden beregning af tid vælge straks at anbringe artilleristerne bag en egen enhed i sluttet formation inden for 8 cm.
- 04.02.13 En stationær enhed, der bliver angrebet, kan uanset ordre vælge at skyde en forsvarsskydning som overrasket. Dette gælder dog ikke enheder, der allerede har bevæget sig eller skudt i trækket, som er blevet gennemmarcheret, eller som har ordre til skydning "efter chokkast". Forsvarsskydningen foretages "før chokkast" (jf. 07.02.2).
- 04.02.14 Infanteri og afsiddet kavaleri, der i mindst 2 på hinanden følgende træk har skudt mod samme mål inden for 8 cm, kan ikke ophøre med skydningen, med mindre målet trækker sig tilbage til en afstand, der er over 15 cm, eller enheden løber tør for ammunition. Der kan dog erklæres retræte som ved nedholdte enheder (jf. 04.02.8).

05.00.0 SKYDNING MED HÅNDVÅBEN

05.01.0 Hvem kan skyde

- 05.01.1 Kun enheder med skudordre (jf. 03.03.6) eller overraskede enheder (jf. 04.02.13) kan skyde. Den skydende enhed skal have ammunition.
- 05.01.2 Den maksimale sidevinkel er 30 grader mellem frontretning og skudretning. Der måles fra fronten af den skydende enhed. Kan figuren i første geled nå, kan en bagvedstående figur også nå. Omvendt kan en bagvedstående figur kun deltage, hvis den foranstående figur kan deltage. Kun figurer i de to forreste geledder kan deltage i en skydning. Der kan ikke skydes igennem skyttekæder.
- 05.01.3 For at der kan opnås virkning, skal målet være inden for skudvidde (jf. skema IV). Der måles fra midten af de skydende figurers front til nærmeste brikkant på målet. Den skydende kan bestemme, at kun en del af enheden skyder, f.eks. for at skyde på en gunstigere afstand. Resten af enheden skyder da pr. definition på et andet tidspunkt, evt. lige før eller lige efter.
- 05.01.4 Antallet af skydeenheder beregnes ved at dividere skytternes antal med nedennævnte tal. Bliver der herved en rest på mindst det i parenteser nævnte antal figurer, forhøjes antallet af skydeenheder med en.
- 05.01.5 Opsiddet kavaleri i sluttet formation 6 (3)
Opsiddet kavaleri i kæde 4 (2)
Afsiddet kavaleri i sluttet formation eller tynd linie 7 (4)
Afsiddet kavaleri i kæde 5 (3)
Infanteri i sluttet formation eller tynd linie 6 (3)
Infanteri i kæde 4 (2)
- 05.01.6 Enheder, der er nedholdt (jf. 04.02.7), bruger dobbelt så mange figurer pr. skydeenhed som ovenfor angivet.

05.02.0 Beregning af ildvirkning

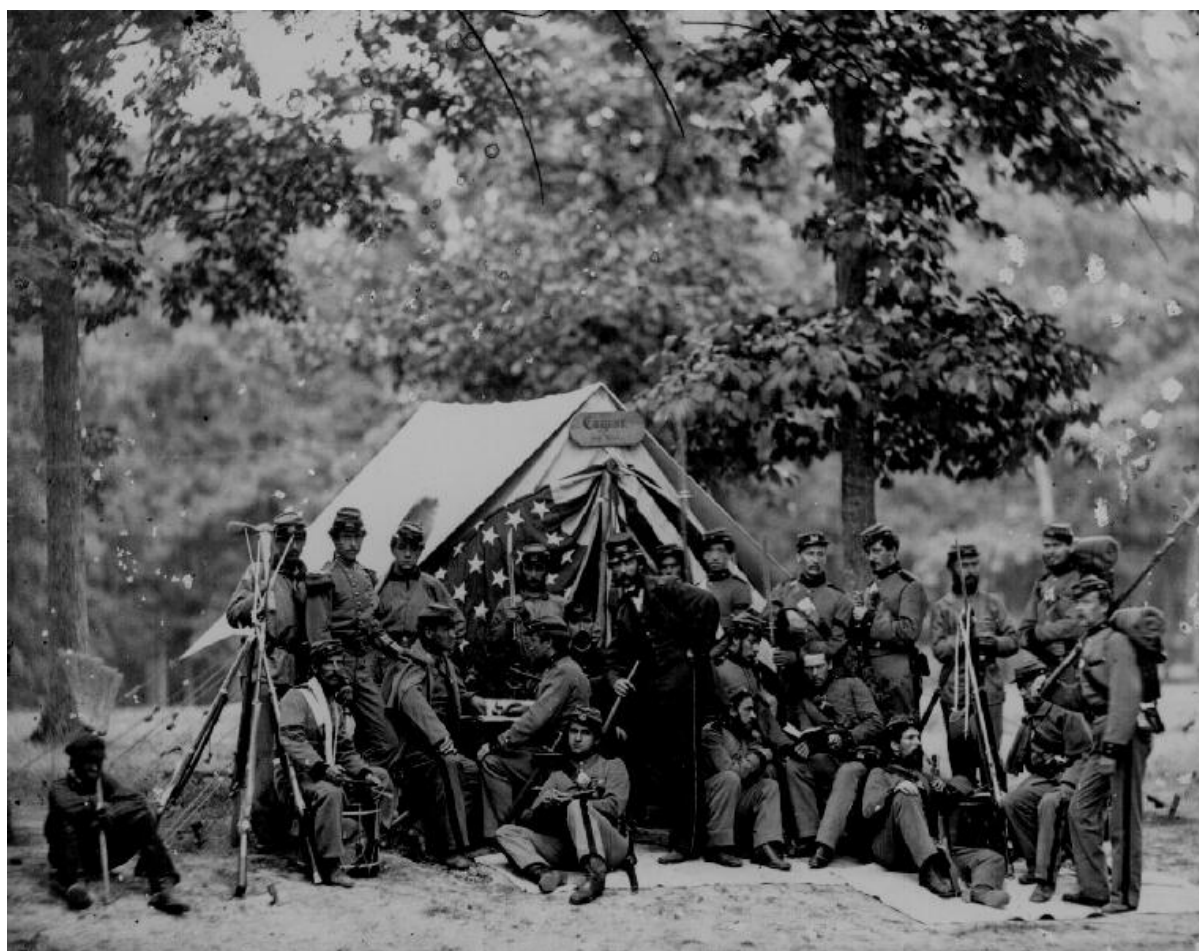
- 05.02.1 Der kastes med to terninger. Summen af disse modificeres med tillæg/fradrag fra skema V. Resultatet aflæses i skema VI, der viser tab i mand pr. skydeenhed.
- 05.02.2 Det samlede tab noteres på den beskudte enheds ordreseddel. Har denne hermed mistet 20 mand (inkl. tidligere tab), fjernes en figur.
- 05.02.3 Såfremt der fjernes en eller flere figurer, skal enheden straks teste moral (jf. 08.02.7).
- 05.02.4 Første gang en enhed skyder i spillet, får den et tillæg på 3 point. Har en enhed i øvrigt ikke skudt i forrige træk, får den et tillæg på 1 point (jf. skema V).
- 05.02.5 Ved beskydning af kolonner, der er sammensat af flere enheder, modtager den forreste enhed tab efter egne forhold, og de bagved-

Krigsspil fra den amerikanske borgerkrig (15-03-92)

stående modtager alene de ekstra tab, som følger af geledvirkningen.

05.02.6 Enheder, der er nedholdt (jf. 04.02.7), lider kun halve tab.

05.02.7 Såfremt en general befinder sig i brikkontakt med en enhed, der lider tab som følge af beskydning, falder generalen, såfremt resultatet af selve terningkastet er 10.



06.00.0 SKYDNING MED ARTILLERI

06.01.0 Hvem kan skyde

- 06.01.1 Kun enheder med skudordre (jf. 03.03.7) eller overraskede enheder (jf. 04.02.13) kan skyde.
- 06.01.2 For at kunne skyde skal batteriet være afprodset og have ammunition.
- 06.01.3 Skydeenheden er batteriet. Der skal være 1/2 figur (artillerist) for hver pjece, batteriet havde i virkeligheden, der medregnes ved skydningen.
- 06.01.4 Den højeste sidevinkel, batteriet kan skyde inden for, er 45 grader mellem frontretning og skudlinie, målt ved batteriets fløje.
- 06.01.5 Overskydning med granat fra haubits kræver mindst 10 cm afstand mellem batteriet og den overskudte enhed og mellem denne og det trufne punkt. Overskydning fra kanon eller overskydning med fuldkugle kræver desuden overhøjde. Overskydning er ikke mulig med kardæsk.

06.02.0 Beregning af træfning

- 06.02.1 Ved skydning med kardæsk vælges et eller flere mål inden for skudvinklen (jf. 06.01.4) og kardæskzonen (jf. skema VII), idet ethvert mål kan træffes, med mindre det dækkes af en enhed i sluttet formation, eller der inden for samme halvdel af skudvinklen findes en egen enhed, som er tættere på batteriet end målet. Virkning beregnes mod de to forreste geledder og de foran disse stående kæder. Tabene fordeles proportionalt mellem de valgte mål.
- 06.02.2 Ved skydning med granat eller fuldkugle udpeges et mål, og der kastes herefter for afvigelsen, som udgør 10% af den gættede afstand. Der anvendes 2 terninger. Resultatet fremgår af skema VIII. Herefter udmåles den opnåede afstand i skudretningen for at se om målet eller en anden enhed i skudretningen til målet er truffet. Den korrekte afstand til eventuelle mål må ikke udmåles i denne forbindelse.
- 06.02.3 Såfremt en enhed har figurbrikker på det trufne punkt, er denne enhed truffet. Ved skydning med fuldkugle, hvor der er opnået træfning, medregnes ved beregningen af tab de geledder fra den trufne enhed og andre enheder, som er inden for 10 cm i skudretningen efter det trufne punkt.
- 06.02.4 Ved beskydning af geledder fra flere enheder modtager den forreste enhed tab efter egne forhold, og de bagvedstående modtager alene de ekstra tab, som følger af geledvirkningen.
- 06.02.5 Ved fortsat skydning mod et truffet mål opnås der altid træfning, med mindre der skiftes ammunition, eller målet bevæger sig mindst 8 cm.

06.03.0 Beregning af ildvirkning

- 06.03.1 Er træfning opnået, kastes to terninger. Summen af disse modificeres med tillæg/fradrag fra skema IX. Resultatet aflæses i skema X, der viser tab i mand pr. batteri.
- 06.03.2 Tabet noteres på den beskudte enheds ordreseddel. Har denne herved mistet 20 mand inkl. tidligere tab, fjernes en figur, og der testes straks moral (jf. 08.02.7).
- 06.03.3 Ved kontrabatteriskydning opnås tillige evt. et materieltab. Der anvendes samme terningkast, men kun med fradrag fra skema XI. Resultatet aflæses også i skema XI. Tab i heste er angivet i figurer, mens beskadigelse og ødelæggelse af pjece og prods omfatter en af de pjecer eller et af de prods, enheden havde i virkeligheden. Kardæsk har kun virkning mod heste.
- 06.03.4 Beskydning af en ammunitionsvogn regnes som mod påprodset artilleri. Såfremt ammunitionsvognen bliver truffet eller er i brikkontakt med et batteri, der bliver truffet, beregnes der materieltab som ved kontrabatteriskydning. Ammunitionsvognen bliver dog ødelagt ved resultat 7 eller højere (jf. skema XI).
- 06.03.5 Har et batteri mistet halvdelen af sine heste, halveres dets marchlængde, og der kan ikke anvendes storm. Er alle heste faldet, kan batteriet kun bevæge sig afprodset.
- 06.03.6 En beskadiget pjece eller et beskadiget prods kan repareres af 1 figur (artillerist) på 2 træk. Foretages reparationen under effektivt beskydning, tager det dog 3 træk. Reparationen kan ikke foretages i træk, hvor batteriet angribes eller deltager i nærkamp.
- 06.03.7 Hvis der ved skydning med et 10 pd Parrot batteri slås to enere for at afgøre tab (jf. skema IX og X), eksploderer den ene af de pjecer, batteriet havde i virkeligheden.
- 06.03.8 Enheder, der er nedholdt (jf. 04.02.7), lider kun halve tab.
- 06.03.9 Såfremt en general befinder sig i brikkontakt med en enhed, der lider tab som følge af beskydning, falder generalen, såfremt resultatet af selve terningkastet er 10.

07.00.0 ANGREB

07.01.0 Hvem kan angribe

- 07.01.1 Et angreb består af en fremrykning til indbrudsafstand, et chokkast, en eventuel forsvarsskydning før eller efter chokkastet, fremrykning til brikkontakt og nærkamp (jf. 07.02.0). Indbrudsafstanden er 2 cm mellem angriberens front og modstanderens nærmeste punkt.
- 07.01.2 Enhver enhed, der under fremrykning kommer på indbrudsafstand af en modstander, overgår uanset ordre til angreb, med mindre angrebet ikke kan foretages (jf. 07.01.4 og 07.01.5).
- 07.01.3 Enheder, der foretager angreb uden ordre (jf. 03.03.5), får et fradrag ved chokkastet (jf. 07.03.2).
- 07.01.4 Artilleri og enheder i U eller FU kan ikke foretage angreb og standser derfor på indbrudsafstand.
- 07.01.5 Der kan kun foretages frontalangreb på en enhed 1 gang i hvert træk, idet senere frontalangreb standses på indbrudsafstand, uanset om tidligere angreb er afvist inden chokkast (jf. 07.02.1).
- 07.01.6 Såfremt en enhed har meldt angreb, og den rykker et helt stormtræk uden mindst at komme på indbrudsafstand af modstanderen, kommer den i LU ved trækkets slutning. Dette gælder også, hvis enheden støder på en for våbenarten impassabel hindring, idet angreb ikke kan udføres henover en sådan.

07.02.0 Angrebets forløb

- 07.02.1 Et angreb afbrydes straks, såfremt angriberen ved beskydning bliver nedholdt (jf. 04.02.7) eller kommer i FU eller U (jf. 04.0-2.1 og 04.02.3).
- 07.02.2 Angriberen rykker frem til indbrudsafstand, og såfremt modstanderen har valgt at skyde "før chokkast", gennemføres denne skydning umiddelbart før indbrudsafstand nås.
- 07.02.3 Angriberen kaster nu chokkast (jf. 07.03.0), og såfremt modstanderen bevarer orden ved chokkastet, afbrydes angrebet på indbrudsafstand. Opsiddet kavaleri, der angriber andre våbenarter, skal i så tilfælde straks foretage vending og bevæge sig væk fra modstanderen i resten af trækket.
- 07.02.4 Såfremt modstanderen kommer mindst i LU ved chokkastet, fortsættes fremrykningen, og hvis enhederne opnår brikkontakt, udkæmpes nærkamp i næste træk. Overfløjende figurer kan inden for almindelig marchlængde føres til brikkontakt med modstanderens sider for at deltage i nærkampen.
- 07.02.5 Angriber kan vælge ikke at forfølge en modstander i U eller FU, og i stedet foretage angreb mod et nyt mål inden for den resterende marchlængde.

07.03.0 Chokkast

- 07.03.1 Chokkast kastes af angriberen. Såfremt begge parter angriber (jf. 07.01.2), kastes chokkastet af den, der har initiativet. Kan dette ikke afgøres på anden måde, rafler parterne, om hvem der har initiativet.
- 07.03.2 Der kastes med to terninger. Summen af disse modificeres med tillæg/fradrag fra skema XII, idet der ikke medregnes valeur for infanteri, som angriber. Resultatet aflæses af skema XIII.
- 07.03.3 Overfløjning kræver, at mindst to kompagnier har frontretning mod modstanderens udækkede flanke, og at angrebsvinklen er 20 grader eller derover.
- 07.03.4 Flankeangreb kræver, at mindst halvdelen af egen enhed er bag modstanderens forlængede frontlinie, og at angrebsvinklen er 45 grader eller derover. Der kan ikke samtidig gives tillæg for overfløjning.
- 07.03.5 En støtteenhed består af mindst to kompagnier i sluttet formation (jf. 02.04.1), der skal være fra samme brigade som den støttede enhed. Den skal være inden for 20 cm af den støttede enhed og have denne inden for 30 grader af sin front.

07.04.0 Nærkamp

- 07.04.1 Såfremt to enheder er i brikkontakt ved et træks begyndelse, udkæmpes der nærkamp. Figurer, der deltager i en nærkamp, kan ikke beskydes af enheder, der ikke deltager i nærkampen.
- 07.04.2 Antallet af nærkampsenheder beregnes ved at dividere figurantallet med nedennævnte tal. Bliver der hermed en rest på mindst det i parenteser nævnte antal figurer, forhøjes antallet af nærkampsenheder med en.
- 07.04.3 Opsiddet kavaleri 3 (2)
Afsiddet kavaleri 7 (4)
Øvrige 6 (3)
- 07.04.4 Der medregnes figurer i brikkontakt med modstanderen og figurer i brikkontakt med disse figurer (dvs. de to forreste geledder med en overlappende figur på hver flanke).
- 07.04.5 En enhed, som angribes i flanken, kan efter chokkastet vende 2 kompagnier uden beregning af tid for at deltage i nærkampen. En enhed, der angribes i ryggen, kan tilsvarende foretage en halv-vending med hele enheden.

07.05.0 Beregning af tab ved nærkamp

- 07.05.1 Der kastes med to terninger. Summen af disse modificeres med de tillæg/fradrag fra skema V, som er angivet under linien for nærkamp, idet andre våben sidestilles med skydevåben (jf. 09.01.2). Resultatet aflæses i skema VI, der viser tab i mand pr. nærkampsenhed.

- 07.05.2 Det samlede tab for modstanderens enhed noteres på dennes ordreseddel. Har enheden hermed mistet 20 mand (inkl. tidligere tab), fjernes en figur.
- 07.05.3 Såfremt der fjernes en eller flere figurer, skal enheden straks teste moral (jf. 08.02.7).
- 07.05.4 Såfremt en general befinder sig i brikkontakt med en enhed, der lider tab som følge af nærkamp, falder generalen, såfremt resultatet af selve terningkastet er 7.

07.06.0 Fanger

- 07.06.1 Hvis angriberen ved chokkast slår modstanderen i FU, eller hvis den ene part i nærkamp kommer i FU, må enheden afgive fanger.
- 07.06.2 Fanger beregnes på grundlag af terningkastet, der medførte FU, uden tillæg/fradrag. Antal fanger i figurer pr. nærkampsenhed fremgår af skema XIV. Såfremt resultatet af selve terningkastet er 10, bliver en general i brikkontakt med enheden taget til fange.
- 07.06.3 En general eller ordonnans, der ikke er i brikkontakt med en enhed, og som har brugt sin bevægelse i trækket (jf. 03.01.5), bliver taget til fange, såfremt en af modstanderens enheder kommer på indbrudsafstand.
- 07.06.4 Fanger fjernes fra bordet.



08.00.0 MORAL

08.01.0 Valeur

- 08.01.1 Hver enhed tildeles før spillets begyndelse en valeur. Denne ændres ikke under spillet. Valeuren kan være +2, +1, 0 eller -1.
- 08.01.2 Valeur tildeles især under hensyntagen til uddannelse og erfaring, men også udholdenhed overfor belastninger indgår.
- 08.01.3 +2 gives især til de regulære enheder, men også til eliteenheder som Iron Brigade og Stonewall Brigade.
- 08.01.4 +1 gives til veteraner og andre veluddannede enheder.
- 08.01.5 0 gives til enheder med nogen kamperfaring.
- 08.01.6 -1 gives til nyoprettede enheder, men også til enheder med dårlig moral.

08.02.0 Orden

- 08.02.1 En enhed kan være i orden (OR), let uorden (LU), uorden (U) eller fuldstændig uorden (FU). En enhed i LU kan samtidig være nedholdt (NH).
- 08.02.2 Alle enheder starter spillet i OR. Enhederne er disciplinerede og adlyder ordrer.
- 08.02.3 LU repræsenterer en enhed, hvor formationen ikke er helt ordnet, hvilket vanskeliggør kommandoføring, og soldaterne er lidt usikre, fordi officererne ikke har fuld kontrol.
- 08.02.4 NH repræsenterer en enhed, der som følge af beskydning på nært hold er kommet i LU og er faldet ned, og som kommer i U, hvis den trækkes tilbage.
- 08.02.5 U repræsenterer en enhed, hvor soldaterne er rystede, men endnu holder sammen. De retirerer væk fra modstanderen uden straks at vende sig, idet officererne kun har meget begrænset kontrol.
- 08.02.6 FU er den paniske flugt, hvor hver mand søger at redde sig selv uden tanke for sidemanden. Al kampvilje er midlertidigt forsvundet, og enhedens officerer har ingen indflydelse på enheden. Afprodsede pjecer efterlades, og artilleristerne flygter som infanteri.
- 08.02.7 En enhed, der skal fjerne en eller flere figurer, skal straks teste moral, for at se om dens orden påvirkes. Dette gøres ved at summere tillæg/fradrag i skema XV, hvorefter der kastes med to terninger og et yderligere tillæg/fradrag medregnes fra skema XVI. Herefter aflæses resultatet i skema XVII.
- 08.02.8 En enheds orden kan endvidere påvirkes ved bevægelser (jf. 02.05.6, 04.02.9, 04.02.10 og 07.01.6), ved chokkast (jf. 07.03.0)

eller ved medriven (jf. 08.03.0).

08.02.9 Generaler og ordonnanser kan ikke komme i nogen form for uorden, uanset om de er i brikkontakt med en enhed, hvis orden påvirkes.

08.03.0 Medriven af egne enheder

08.03.1 Hvis en enhed i FU kommer inden for 8 cm af en anden egen enhed, er der risiko for, at denne bliver revet med af den flygtende enhed. Dette gælder dog kun enheder, som befinder sig ved siden af eller bag den flygtende enhed.

08.03.2 Der kastes med to terninger. Tillæg og fradrag samt resultater fremgår af skema XVIII.

08.03.3 Hvis den truede enhed er mindst 3 gange så stor som den flygtende, kan den dog ikke medrives.

08.03.4 Hvis en truet enhed, som befinder sig bag den flygtende enhed, ikke medrives, bremses flugten i dette træk bag den truede enhed.

08.04.0 Reorganisering

08.04.1 En enhed, der er kommet i LU, kan reorganiseres til OR i løbet af 2 på hinanden følgende træk, hvis enheden ikke lider tab. I slutningen af det andet træk kommer enheden i OR.

08.04.2 En enhed, der er kommet i U, kan reorganiseres til LU ved at stå stille i 2 på hinanden følgende træk uden at lide tab, blive angrebet eller udføre nogen form for aktivitet. I slutningen af det andet træk kommer enheden i LU.

08.04.3 En enhed, der er kommet i FU, kan forsøge at reorganisere til U i slutningen af samme træk og de to efterfølgende træk. Der gives således i alt 3 forsøg. Tillæg og fradrag samt resultater fremgår af skema XIX. Mislykkes alle 3 forsøg, flygter enheden hurtigst muligt ud over egen brætkant og er tabt for resten af spillet.

08.04.4 Figurer i FU inden for indbrudsafstand af en modstander ved trækkets slutning kan ikke reorganiseres og må overgive sig.

08.05.0 Udnævnelse af nye generaler

08.05.1 Såfremt en general falder (jf. 05.02.7, 06.03.9 og 07.05.4) eller bliver taget til fange (jf. 07.06.2 og 07.06.3), overtager den direkte overordnede general kommandoen og forsøger at udnævne en efterfølger for den faldne eller tilfangetagne general.

08.05.2 Såfremt det er den øverstkommanderende, der falder eller bliver taget til fange, overtager en direkte underordnet general kommandoen og forsøger at udnævne en efterfølger for sig selv.

08.05.3 Forsøg på udnævnelse foretages i slutningen af det træk, hvor generalen falder eller bliver taget til fange. Forsøget kan gentages i slutningen af hvert efterfølgende træk, indtil udnævnelsen er foretaget.

Krigsspil fra den amerikanske borgerkrig (15-03-92)

08.05.4 Der kastes med 2 terninger. Såfremt der opnås mindst resultat 9, udnævnes den nye general, som placeres i brikkontakt med den udnævrende general (jf. skema XX).



09.00.0 AMMUNITION

09.01.0 Infanteri og kavaleri

- 09.01.1 Infanteri og kavaleri har ammunition, indtil de slår 2 enere, toere, treere eller firere ved skydning med håndvåben, inklusive nærkamp (jf. skema XXI). Undtaget herfra er enhedens første skydning i spillet.
- 09.01.2 Enheder, der er løbet tør for ammunition, kan fortsat deltage i nærkamp.

09.02.0 Artilleri

- 09.02.1 Glatløbede kanoner har 4 granater, 6 fuldkugler og 2 kardæsker. Rifledede kanoner har 6 granater, 4 fuldkugler og 2 kardæsker. Haubitsere har 10 granater og 2 kardæsker. Withworth har 10 fuldkugler og 2 kardæsker. Morterer har 12 granater.
- 09.02.2 Kanonhaubits regnes som en glatløbet kanon.

09.03.0 Genforsyning

- 09.03.1 Genforsyning foretages fra en ammunitionsvogn, som enheden er i brikkontakt med. Genforsyning tager 1 træk, og der kan genforsynes to enheder pr. ammunitionsvogn. Der slås en terning, og ved resultat 1 for infanteri og kavaleri, eller 1 og 2 for artilleri, har genforsyning ikke fundet sted i dette træk. Der slås i slutningen af trækket.
- 09.03.2 Det understreges, at genforsyning er en handling, hvormed mulighed for bevægelse og skydning mv. bortfalder. Enheden kan dog skyde som overrasket, men så falder muligheden for genforsyning i dette træk bort. Der kan genforsynes under beskydning.

10.00.0 FELTARBEJDER

10.01.0 Generelt

10.01.1 Der arbejdes kun i hele træk, således at et træks arbejde bortfalder, såfremt det afbrydes i løbet af trækket. Såfremt en stilling forlades, inden et arbejde er fuldført, bortfalder arbejdet helt.

10.01.2 Feltarbejder, der ikke er omtalt nedenfor, aftales med dommeren.

10.02.0 Feltbefæstning

10.02.1 Infanteri og afsiddet kavaleri kan lave en let feltbefæstning til enhedens bredde i linie i løbet af 6 træk.

10.02.2 Egentlige feltbefæstninger skal angives i grundlaget.

10.03.0 Forhug

10.03.1 Forhug kan laves på samme måde som let feltbefæstning (jf. 10.02.0), men med følgende ændringer. Enheden skal være inden for 10 cm af en skov. Der bygges kun til det halve af enhedens bredde i linie, eller det tager dobbelt så lang tid, hvilket noteres på ordresedlen.

10.04.0 Barrikade

10.04.1 Barrikader kan kun bygges i byer. En barrikade kan bygges af 3 figurer i løbet af 4 træk. Den ryddes i løbet af 3 træk. Der bygges 3 cm.

10.05.0 Chevaux de frise

10.05.1 Chevaux de frise kræver særligt materiel, som angives i grundlaget. Der bygges 3 cm af 6 figurer i løbet af 6 træk.

10.06.0 Rydning af hegn

10.06.1 Hegn kan ryddes i løbet af 2 træk. Der ryddes 8 cm af 3 figurer.

SKEMAER**SKEMA I: MARCHLÆNGDER**

<u>Våbenart og formation</u>	<u>Vej</u>	<u>Alm. terræn</u>	<u>Vansk. terræn</u>	<u>Skov</u>	<u>Sump</u>	<u>Vandløb</u>
Infanteri:						
Marchkolonne	30	25	12	6	3	6
Angrebskolonne	-	25	12	6	-	-
Tynd linie	-	15	10	8	-	-
Linie	-	12	8	6	-	-
Kæde	-	25	15	10	5	6
Kolonne storm	35	30	15	8	-	-
Linie storm	-	20	10	-	-	-
Flugt	40	40	25	15	6	12
Formationsændring	-	30	15	8	5	-
Opsiddet kavaleri:						
Marchkolonne	50	40	25	6	-	6
Angrebskolonne	-	35	25	6	-	-
Linie	-	30	20	6	-	-
Kæde	-	40	25	8	-	6
Storm og flugt	70	55	25	8	-	8
Formationsændring	-	40	20	8	-	-
Stab	90	80	40	10	3	10
Artilleri:						
Kørende	40	25	12	4	-	6
Kørende flugt	40	40	20	-	-	8
Ridende	50	35	12	4	-	6
Ridende storm og flugt	60	50	20	-	-	8
Afprodset	-	4	2	2	-	-
Ammunitionsvogne	40	10	-	-	-	-

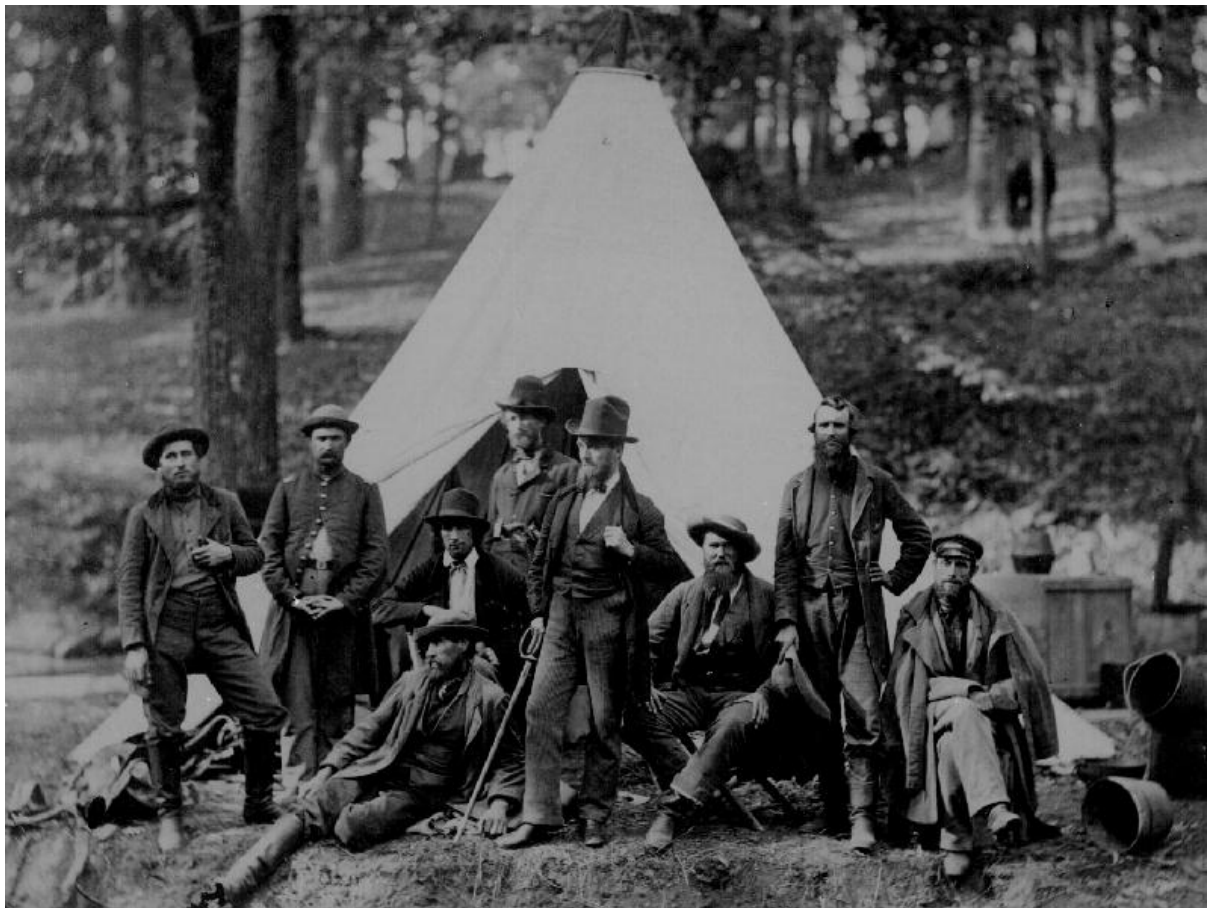
SKEMA II: FORMATIONSÆNDRINGER OG VENDINGER

<u>Våbenart og formation</u>	<u>1/4 vending</u>	<u>1/2 vending</u>	<u>Andet</u>
Infanteri og kavaleri	1/4 træk	1/4 træk	-
Afprodset artilleri	1/1 træk	1/2 træk	-
Påprodset artilleri	1/2 træk	1/1 træk	-
Kavaleri af- og opsidning	-	-	1/4 træk
Artilleri afprodsning	-	-	1/2 træk
Artilleri påprodsning	-	-	1/2 træk

Vendinger, der normalt tager 1 træk, tager 2 træk i vanskeligt terræn.

SKEMA III: PASSAGE AF HINDRINGER

- Hindring I: Passeres som almindeligt terræn.
Dog som vanskeligt terræn af artilleri.
- Hindring II: Passeres som vanskeligt terræn.
Kan ikke passeres af artilleri.
- Hindring III: Passeres med 6 cm i trækket.
Kan ikke passeres af opsiddet kavaleri eller artilleri.
- Hindring IV: Kan ikke passeres.



SKEMA IV: SKUDZONER FOR HÅNDVÅBEN

<u>Våben</u>	<u>Zone 1</u>	<u>Zone 2</u>	<u>Zone 3</u>	<u>Zone 4</u>	<u>Zone 5</u>
Glatløbet musket Tower M-12, M-22, M-42	0- 3	3- 5	5- 9	9-12	12-15
Riffel med kugle Mississippi M-41	0- 4	4- 8	8-14	14-20	20-30
Riffel med patron Harpers Ferry M-55, Enfield, Remington, Springfield M-61 til 64	0- 8	8-15	15-25	25-35	35-50
Skarpskytte Sharps	0-12	12-25	25-45	45-60	60-75
Finskytte Withworth	0-15	15-35	35-60	60-80	80-100
Riflet karabin Enfield, Burnside, Sharps, Spencer	0- 6	6-12	12-20	20-30	30-40
Haglgevær	0- 1	...	1- 5	...	5- 8
Pistol/revolver	0- 1	...	1- 4	...	4- 6

SKEMA V: TILLÆG/FRADRAG VED HÅNDVÅBENSKYDNING OG NÆRKAMP

<u>Forhold</u>	<u>Egne</u>	<u>Modstanderen</u>
Tynd linie	-	- 1
Kæde	-	- 2
Kolonne 5-n geledder	-	+ 3
Påprodset artilleri	-	+ 1
Afprodset artilleri	-	- 3
Opsiddet kavaleri	- 3	+ 3
Forældet musket (Tower M-12)	- 2	-
Flintelås (M-22)	- 1	-
Maynard percussion (Harpers Ferry M-55)	- 2	-
Baglade karabin/riffel på 0-25 cm (Burnside, Sharps)	+ 2	-
Repetet karabin/riffel på 0-25 cm (Spencer)	+ 4	-
Første skydning i spillet	+ 3	-
Ikke skudt i sidste træk	+ 1	-
Overrasket	- 4	-
-----NÆRKAMP-----		
Dækning I	+ 1	-
Dækning II-III	+ 2	-
LU	- 1	-
U	- 2	-
Haglgevær på zone 1	+ 3	-
Valeur	-1/+2	-

Ved nærkamp bruges kun de taktiske faktorer under stregen.

SKEMA VI: TAB VED HÅNDVÅBENSKYDNING OG NÆRKAMP

Tab i mand pr. skydeenhed:

Zone/resultat	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>	<u>15-n</u>
1	1	2	4	5	6	7	8	8	9	10	11	12	14	16	18
2	1	2	3	4	4	5	5	5	6	6	7	8	9	11	12
3	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	5	5	6
4	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4
5	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	4

Mod enheder i dækning I: 1/2 tabsvirkning
 Mod enheder i dækning II-III: 1/4 tabsvirkning
 Mod nedholdte enheder: 1/2 tabsvirkning (kombineres med dækning)
 General ved enheden: falder ved terningkast 10 (nærkamp: 7)

Skydeenheder

Opsiddet kavaleri i sluttet formation 6 (3)
 Opsiddet kavaleri i kæde 4 (2)
 Afsiddet kavaleri i sluttet formation eller tynd linie 7 (4)
 Afsiddet kavaleri i kæde 5 (3)
 Infanteri i sluttet formation eller tynd linie 6 (3)
 Infanteri i kæde 4 (2)
 Nedholdte enheder dobbelt antal figurer

Nærkampsenheder

Opsiddet kavaleri 3 (2)
 Afsiddet kavaleri 7 (4)
 Øvrige 6 (3)

SKEMA VII: SKUDZONER FOR ARTILLERI

<u>Pjece</u>	<u>Kardæsk</u>	<u>Granat</u>	<u>Fuldkugle</u>
6 pd kanon M-41 til M-42	15	80	110
6 pd riflet kanon Withworth	15	-	190
10 pd Parrot (3" Parrot)	20	100	140
10 pd Brooke (3" Brooke)	20	105	190
3" Rodman riflet (Ordnance 10 pd)	20	100	140
12 pd kanonhaubits M-41 til M-44	20	85	115
12 pd kanonhaubits M-57 (Napoleon)	20	85	115
12 pd riflet kanon Blakely	20	100	140
12 pd riflet kanon Armstrong	20	110	160
12 pd riflet kanon Withworth	20	-	250
20 pd Parrot	20	100	140
30 pd Parrot	20	115	155
12 pd haubits M-41 til M-44	15	75	-
24 pd haubits M-41 til M-44	20	90	-
32 pd haubits M-41 til M-44	20	110	-
3 pd bjerghaubits	12	60	-
12 pd bjerghaubits	14	65	-
10" morter	-	150	-

SKEMA VIII: AFVIGELSE FOR FULDKUGLE OG GRANAT

<u>Terningresultat</u>	<u>For kort</u>	<u>Venstre</u>	<u>Plet</u>	<u>Højre</u>	<u>For lang</u>
Glatløbet	2-3	4-5	6-8	9-10	11-12
Riflet	2	3-4	5-9	10-11	12
Withworth, Blakely, Armstrong	-	2-3	4-10	11-12	-

SKEMA IX: TILLÆG/FRADRAG VED ARTILLERISKYDNING

<u>Forhold</u>	<u>Egne</u>	<u>Modstanderen</u>
3 pd pjece	- 3	-
6 pd pjece	- 2	-
10 pd pjece (undtagen 3" Rodman)	- 1	-
20 pd pjece eller større	+ 1	-
Kardæsk	+ 4	-
Granat over 20 cm	+ 2	-
Fuldkugle 3-4 geledder	-	+ 2
Fuldkugle 5-n geledder	-	+ 4
Tynd linie	-	- 1
Kæde	-	- 2
Påprodset artilleri/ammunitionsvogn	-	- 2
Dækning I	-	- 1
Dækning II	-	- 2
Overrasket	- 4	-
LU	- 1	-
U	- 3	-
Valeur	-1/+2	-

SKEMA X: TAB VED ARTILLERISKYDNING

Tab i mand pr. batteri:

<u>Pjeceantal/ resultat</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>	<u>15-n</u>
6	2	4	6	8	10	14	18	24	36	48	60	72	96	120	144
5	2	3	5	7	8	12	15	20	30	40	50	60	80	100	120
4	1	3	4	5	7	9	12	16	24	32	40	48	64	80	96
3	1	2	3	4	5	7	9	12	18	24	30	36	48	60	72
2	1	1	2	3	3	4	6	8	12	16	20	24	32	40	48
1	0	0	1	1	2	2	3	4	6	8	10	12	16	20	24

Mod enheder i dækning III: 1/4 tabsvirkning
 Mod afprodset artilleri: 1/2 tabsvirkning (kombineres med dækning)
 Mod nedholdte enheder: 1/2 tabsvirkning (kombineres med dækning)
 General ved enheden: falder ved terningkast 10

SKEMA XI: MATERIELTAB VED KONTRABATTERISKYDNING

Materieltab pr. batteri:

<u>Terningresultat</u>	<u>Virkning</u>
12	1 prods beskadiget og 4 heste dræbt
11	1 pjece beskadiget
10	1 prods ødelagt, og hvis påprodset: 1 pjece ødelagt
9	1 pjece ødelagt
8	1 prods beskadiget
7	1 pjece beskadiget
6	2 heste dræbt
5	1 hest dræbt
4 og mindre	intet tab

Ammunitionsvogne ødelægges ved resultat 7 og derover.

Fradrag til terningresultatet:

Dækning I:	- 1
Dækning II:	- 2
Dækning III:	- 3



SKEMA XII: TILLÆG/FRADRAG VED CHOKKAST

<u>Forhold</u>	<u>Egne</u>	<u>Modstanderen</u>
100 % flere	+ 1	- 1
200 % flere	+ 2	- 2
Marchkolonne/tynd linie	- 2	+ 2
Kæde	- 3	+ 3
Overfløjning	+ 1	- 1
Angriber i ryggen	+ 2	-
Angriber i flanken eller arbejdende enhed	+ 4	-
Opsiddet sydstatskavaleri	+ 1	- 1
Opsiddet kavaleri mod holdende kavaleri	+ 3	-
Opsiddet kavaleri mod andre våbenarter	+ 1	-
Angreb uden ordre	- 2	+ 2
Angreb i storm	+ 1	- 1
Støtteenhed	+ 1	- 1
General ved enheden	+ 1	- 1
Hindring I	- 1	+ 1
Hindring II	- 2	+ 2
Hindring III	- 3	+ 3
Dækning III	-	- 1
LU	- 2	+ 2
U	-	+ 4
Valeur (ikke angribende infanteri)	-1/+2	-(-1/+2)

SKEMA XIII: RESULTAT AF CHOKKAST

<u>Terninger</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>	<u>15-n</u>
Orden	FU	U	U	LU	LU	OR	OR	LU	LU	LU	U	U	FU	FU	FU
Enhed	Egen						Modstanderens								

SKEMA XIV: FANGER

Fanger i figurer pr. nærkampsenhed (vindere)

<u>Våbenart/terninger</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>
Infanteri	-	1	1	1	1	2	2	2
Kavaleri/kavaleri	-	-	-	-	1	1	2	2
Kavaleri/andet	1	1	2	2	3	3	4	4
Artilleri pr. batteri	-	-	-	-	-	-	1	1

General ved enheden: fanges ved terningkast 10

SKEMA XV: TILLÆG/FRADrag VED MORALBEREGNING

<u>Forhold</u>	<u>Tillæg/fradrag</u>
1 figur fjernet	- 1
2 figurer fjernet	- 4
3 figurer fjernet	- 7
4 figurer fjernet	- 10
5 eller flere figurer fjernet	- 15
Detacherede kompagnier (færre end 5 kmp)	- 1
Mistet 1/3 af oprindelig styrke	- 1
Mistet 2/3 af oprindelig styrke	- 3
Støtteenhed	+ 1
General ved enheden	+ 1
Dækning I	+ 1
Dækning II	+ 2
Dækning III	+ 4
Nedholdt	- 2
Andre våbenarter i nærkamp med opsiddet kavaleri	- 2
Flere tab end modstander i nærkamp	- 2
Beskydes i flanke eller ryg	- 3
Stationær og besvarer ikke håndvåbenild	- 1
LU	- 1
U	- 4
Valeur	-1/+2

SKEMA XVI: TERNINGKAST VED MORALBEREGNING

<u>Terningresultat</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>
Tillæg/fradrag	-3	-2	-2	-1	-1	0	+1	+1	+2	+2	+3

SKEMA XVII: RESULTAT AF MORALBEREGNING

<u>Resultat i alt</u>	<u>-n til -8</u>	<u>-7 til -4</u>	<u>-3 til -1</u>	<u>0 til n</u>
Orden	FU	U	LU	OR

SKEMA XVIII: MEDRIVEN

<u>Forhold</u>		<u>Tillæg/fradrag</u>		
Støtteenhed			+ 1	
General ved enheden			+ 2	
Dækning			+ 2	
LU			- 1	
U			- 2	
Valeur			-1/+2	
<u>Terninger</u>	<u>0-5</u>		<u>6</u>	<u>7-n</u>
Orden	FU		U	OR

SKEMA XIX: REORGANISERING

<u>Forhold for enheder i FU</u>		<u>Tillæg/fradrag</u>		
Flugt bremset i dette træk bag egen enhed, der ikke medrives i FU			+ 1	
General ved enheden			+ 2	
Valeur			-1/+2	
<u>Forsøg</u>	<u>1. træk</u>	<u>2. træk</u>		<u>3. træk</u>
Reorganisering fra FU til U	8-n	9-n		10-n
<u>Enheder i U og LU</u>	<u>Tid</u>			
Reorganisering fra U til LU	2 træk stationær og uden tab			
Reorganisering fra LU til OR	2 træk uden tab			

SKEMA XX: UDNÆVNELSE AF NYE GENERALER

<u>Handling</u>	<u>Vilkår</u>
Udnævnes ved	terningkast 9-n
Anbringes ved	den udnævrende general

SKEMA XXI: AMMUNITION

<u>Infanteri og kavaleri</u>	<u>Terningkast</u>		
Løber tør (ej første skydning)	2 enere, toere, treere eller firere		
<u>Artilleri</u>	<u>Granat</u>	<u>Fuldkugle</u>	<u>Kardæsk</u>
Glatløbet kanon	4	6	2
Riflet kanon	6	4	2
Haubits	10	-	2
Withworth	-	10	2
Morter	12	-	-
<u>Genforsyning bortfalder</u>	<u>Terningkast</u>		
Infanteri og kavaleri	1		
Artilleri	1-2		

En ammunitionsvogn kan genforsyne 2 enheder pr. træk

SKEMA XXII: HINDRINGS OG DÆKNINGSVÆRDIER

<u>Terrænform/genstand</u>	<u>Hindring</u>	<u>Dækning</u>
Barrikade	I-II	I
Bygning af træ	II	II
Bygning af sten	III	III
Let feltbefæstning	II	I
Egentlig feltbefæstning	III	III
Forhug	III	II
Chevaux de frise	III	-
Grøfter	I	-
Gærder og diger	I	I
Hegn og hække	I	-
Mure	I-III	I-II
Opstillet materiel	I	-
Skovkanter	I	I
Skov	-	I

STIKORDSREGISTER

Der henvises til sidetal:

A

afprodset	9, 16, 17, 30
afprodsning	8, 9, 27
ammunition.....	13, 14, 16, 24
ammunitionsvogn	17, 24, 30, 35
angreb.....	3, 11, 12, 13, 18
angrebskolonne.....	8
angriber.....	18, 19
artilleri	9, 11, 12, 13, 17, 24, 27, 28, 30

B

baglæns	9
bakkeafsats.....	6, 10
barrikade	25
bataljon	6
beskadiget.....	17, 31
besvarer ikke.....	33
bjerghaubits.....	29
brigade	6, 19
brik	6, 7, 8
brikkontakt.....	10, 12, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24
by	6, 10
bygning	8

C

chokkast.....	8, 11, 12, 13, 18, 20, 21
---------------	---------------------------

D

dækning	9, 29, 30
diger	35
dommeren.....	4, 7, 10, 25

E

eskadron	6
----------------	---

F

fanger.....	20
feltarbejder	10, 12
feltbefæstning.....	9, 25, 35
figur	6, 14, 16, 17, 19, 20, 33
flanke	19, 33
flugt	21, 26
flygter	12, 21, 22
formationer	3, 4, 8, 9
formationsændringer	11
første skydning.....	24, 35
frontalangreb	18
FU.....	8, 9, 12, 18, 20, 21, 22, 32, 33, 34

G

general	3, 6, 10, 15, 17, 20, 22, 23, 34
genforsyning	24
gennemmarch	12
grundlag	7, 10, 20

H

hække	35
håndvåben	11, 24
haubits	16, 29
hegn	5, 25
heste	6, 17, 31
hindring	9, 18
holdende kavaleri	32

I

ildvirkning	4, 14, 17
indbrudsafstand	18, 20, 22
infanteri	8, 13, 19, 21, 24, 32
initiativet	19

K

kæde	9, 13, 14, 29
kanon	16, 24, 29, 35
kanonhaubits	29
karabin	28
kardæsk	16
kavaleri	5, 6, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 18, 19, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 32, 33, 35
kompagnier	8, 9, 19, 33
kontrabatteriskydning	17
kreter	10

L

linie	8, 9, 14, 19, 25, 26, 28, 29, 30, 32
LU	12, 13, 18, 21, 22, 28, 30, 32, 33, 34

M

marchhastigheden	9
marchkolonne	9
materieltab	9, 17
medriven	22
moral	7, 10, 14, 17, 20, 21
morter	29
musket	28

N

nærkamp	4, 17, 18, 19, 20, 24, 28, 29, 33
nedholdt	12, 13, 14, 15, 17, 18, 21
nye generaler	5, 12, 22

O

oprindelig styrke	33
OR	21, 22, 32, 33, 34
orden	18, 21, 22

ordonnans	6, 10, 11, 20
ordrer	3, 4, 10, 11, 12, 13, 21
ordreseddel	10, 14, 17, 20
overrasket	13, 24
overskydning	16

P

påprodset	12, 17, 31
påprodsning	8, 9, 10, 27
Parrot	17, 29
pivotering	9
pjece	6, 8, 16, 17, 30, 31

R

regiment	6
reorganisering	12
retræte	12, 13
revolver	28
ridende	6
riffel	28
ryg	8, 33

S

sidevinkel	14, 16
skov	10, 25
skudvinklen	16
skydeenheder	14
sluttet	9, 13, 14, 16, 19, 29
storm	9, 11, 17, 26, 32
stormtræk	9, 18
støtteenhed	13, 19
sump	9
sydstatskavaleri	32
synsvidden	10

T

tab	4, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 31, 33, 34
terninger	7, 13, 14, 16, 17, 19, 21, 22, 23, 32
tillæg/fradrag	14, 17, 19, 20, 21
træfning	4, 16, 17
trækket	9, 10, 11, 12, 13, 18, 20, 24, 25, 27
trænvogn	6, 7
tvungne handlinger	12
tynd linie	8, 14, 29, 32

U

U	9, 12, 13, 18, 21, 22, 28, 30, 32, 33, 34
---------	-------------------------------------------

V

valeur	7, 13, 19, 21
vending	9, 12, 18, 27

Ø

ødelagt..... 17, 31

